



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ, ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ



Εργαστήριο Γνώσης και Αβεβαιότητας

Μεταπτυχιακή Εργασία

**Σχεδίαση και ανάπτυξη εκπαιδευτικού
παιχνιδιού για την τοπική ιστορία της
επανάστασης του 1821**

Βασιλική Κυμπουρούλου
2022202002012

Επιβλέπων:

Μανόλης Γουάλλες
Αναπληρωτής Καθηγητής

Τρίπολη, Φεβρουάριος, 2023

Εγκρίθηκε από την εξεταστική επιτροπή την

Μανόλης Γουάλλες
Επίκουρος Καθηγητής

Κωνσταντίνος Βασιλάκης
Καθηγητής

Γεώργιος Λέπουρας
Καθηγητής

.....

Κυμπουροπούλου Βασιλική
Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών
Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

Copyright © Κυμπουροπούλου Βασιλική 2023
Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο εκφράζουν τον συγγραφέα και δεν πρέπει να ερμηνευτεί ότι αντιπροσωπεύουν τις επίσημες θέσεις του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου.

Η παρούσα εργασία εκπονήθηκε σε συνεργασία με το Εργαστήριο Γνώσης και Αβεβαιότητας (ΓΑΒ LAB).

Θα ήθελα να αφιερώσω την παρούσα εργασία στην οικογένεια μου, με την στενή και με την ευρεία έννοια, στον επιβλέποντα καθηγητή μου κ.Γουάλλες Μανόλη που πίστεψε σε μένα, πιο πολύ και από εμένα την ίδια, στον καθηγητή κ. Πουλόπουλο Βασίλη για την εμπιστοσύνη και την έμπνευσή του καθώς και σε όλους όσους την διαβάσουν με την ελπίδα να τους βοηθήσει στην δική τους πορεία.

Περίληψη

Έχει αποδειχθεί ότι η ένταξη παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι αναγκαία και δίνει έναν πιο ενδιαφέρον τρόπο μάθησης για τους μαθητές. Το να μαθαίνεις παίζοντας έρχεται σε συμφωνία με τις παιδαγωγικές θεωρίες του Πλάτωνα και άλλων διάσημων φιλοσόφων και παιδαγωγών προσφέροντας στον μαθητή τη χαρά της ανακάλυψης και της μάθησης. Από την άλλη η ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη και η ένταξη των υπολογιστών και των ηλεκτρονικών όλο και περισσότερο μέσα στην εκπαιδευτική διαδικασία κάνει απαραίτητη την ύπαρξη παιχνιδιών εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Ψάχνοντας και αναζητώντας τέτοιου είδους διαδικτυακά παιχνίδια, ανακαλύπτει κανείς την έλλειψή τους από την ελληνική αγορά.

Η διπλωματική εργασία μου έχει σκοπό να παρουσιάσει ένα εκπαιδευτικό ελληνικό παιχνίδι και να εξηγήσει τα βήματα σκέψης και σχεδιασμού του περιεχομένου του. Στο θεωρητικό της κομμάτι αναλύεται ο όρος ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι και αποδεικνύεται ότι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων, αναλύοντας τις έρευνες ειδικών. Επίσης, παρουσιάζονται οι διαθέσιμες πλατφόρμες για εύρεση ελληνικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών καθώς και οι διάφορες διαθέσιμες πλατφόρμες για τη δημιουργία τους. Στη συνέχεια παρουσιάζεται ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη περιεχομένου ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού που συνδυάζει την ιστορία με την πληροφορική. Ο μαθητής θα έχει τη δυνατότητα να απαντήσει σε ερωτήσεις ιστορίας σχετικές με το 1821 και τα γεγονότα πριν και μετά από την Επανάσταση, καθώς και να οδηγήσει το «πρόνι» του στη σωστή θέση χρησιμοποιώντας βασικές αρχές λογικής και προγραμματισμού. Επιπλέον ανάλογα με τον δήμο που κατοικεί ο μαθητής μπορεί να περιλαμβάνονται ερωτήσεις σχετικές με τοπικούς ήρωες και γεγονότα της Επανάστασης.

Abstract

Games have become more and more necessary in schools as they provide a more vivid and pleasant learning experience for the students. "Learning by doing" is a quote consistent with the pedagogical theories of Plato and others, famous philosophers and educators, offering the joy of discovery and learning to the students. On the other hand, rapid technological change as well as the integration of computers and digital games in our day-to-day lives is an opportunity for the teachers to integrate them in our teaching methods with the use of digital educational games. Searching websites of Greece one can understand that the digital educational games are not yet fully developed.

My thesis is about the planning and development of a digital educational game and the steps one must take in order to develop a useful tool and not just another game. The thesis is divided in two parts, the more theoretical part and the actual planning. In its theoretical part, we explain what is a digital educational game and we prove its value. We also analyse the available platforms for designing a digital game and last we make a brief study on the educational platform that already exist and use the greek language. Afterward, we explain the planning, designing and development of the material of the game combining history questions with simple programming language. We present our game for the History of Greek Revolution of 1821 where the students will be able to learn more about their local history by playing. We focus on the most known information, that a student can learn from school, but also we focus on the not so known heroes and battles, providing the extra information ourselves. Our final plan is for the player to familiarise with the local history of its place.

Πίνακας περιεχομένων

Πίνακας σχημάτων	ix
1 Εισαγωγή	1
2 Το ψηφιακό παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία	3
2.1 Ορισμός του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού	3
2.2 Θεωρίες Μάθησης	5
2.3 Η αξία του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία	6
3 Βιβλιογραφική έρευνα	9
3.1 Πλατφόρμες Ανάπτυξης Παιχνιδιών	9
3.2 Ιστότοποι που φιλοξενούν παιχνίδια για εκπαιδευτικούς σκοπούς στα ελληνικά	15
3.3 Επιλογή Παιχνιδιού	17
4 Σχεδιασμός και σενάριο παιχνιδιού	19
4.1 Σχεδιασμός ηλεκτρονικού παιχνιδιού	19
4.2 Ανάπτυξη Περιεχομένου	19
4.2.1 Συλλογή περιεχομένου για τη δημιουργία ερωτήσεων	20
4.2.2 Δημιουργία και εξαγωγή ερωτήσεων	20
4.3 Περιγραφή σεναρίου παιχνιδιού	20
4.3.1 Γενικά Στοιχεία του παιχνιδιού	20
4.3.2 Ανάλυση παιχνιδιού	20
4.3.3 Στοιχεία παιχνιδιού	21
4.3.4 Σκοπός παιχνιδιού	21
4.3.5 Ακολουθία παιχνιδιού	21
4.3.6 Ροή παιχνιδιού	25
4.4 Διδακτικοί Στόχοι	28
5 Συμπεράσματα	31
Παράρτημα Α: Υλικό παιχνιδιού για τη Μεσσήνη	33
Παράρτημα Β: Υλικό παιχνιδιού για την Ερμιονίδα	37
Παράρτημα Γ: Υλικό παιχνιδιού για την Τριφυλία	43
Παράρτημα Δ: Κατάλογοι ερωτήσεων	47
Βιβλιογραφία	57

Πίνακας σχημάτων

Εικόνα 3.1.	Κίνηση στην Unreal Engine	10
Εικόνα 3.2.	Ορισμός κινούμενων άκρων στο Unity	11
Εικόνα 3.3.	Σχεδιασμός πίστας στο GameMaker Studio	11
Εικόνα 3.4.	Στιγμιότυπο από παιχνίδι του jMonkey	12
Εικόνα 3.5.	Στιγμιότυπο από παιχνίδι του 3D Ogre	12
Εικόνα 3.6.	Στιγμιότυπα από τον σχεδιασμό με τη Godot	13
Εικόνα 3.7.	Εντυπωσιακά γραφικά από την CryEngine	14
Εικόνα 3.8.	Σχεδιασμός από την Beta έκδοση του Amazon Lumberyard	14
Εικόνα 4.1.	Λογότυπο παιχνιδιού	21
Εικόνα 4.2.	Οθόνη επιλογής Δήμου	22
Εικόνα 4.3.	Κεντρική οθόνη παιχνιδιού	22
Εικόνα 4.4.	Τα τρία επίπεδα δυσκολίας	23
Εικόνα 4.5.	Οι 10 κορυφαίες βαθμολογίες ανά επίπεδο δυσκολίας	23
Εικόνα 4.6.	Μπάρα πληροφοριών	23
Εικόνα 4.7.	Οθόνη κυρίως παιχνιδιού	24
Εικόνα 4.8.	Δισδιάστατος πίνακας παιχνιδιού	24
Εικόνα 4.9.	Μέρος κώδικα και σκορ	25
Εικόνα 4.10.	Οθόνη ερώτησης	26
Εικόνα 4.11.	Οθόνη ορθής απάντησης	26
Εικόνα 4.12.	Οθόνη λανθασμένης απάντησης	26
Εικόνα 4.13.	Παράθυρο μηνύματος	27

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία στοχεύει στη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού εργαλείου το οποίο συμβάλει στη διαδικασία της μάθησης, ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι Ιστορίας και Πληροφορικής. Αφορμή στάθηκε η επέτειος των διακοσίων χρόνων από την Ελληνική Επανάσταση καθώς και η τάση των ανθρώπων να αδιαφορούν για αυτή. Το στοίχημα κάθε δημιουργού ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού είναι να καταφέρει να συνδυάσει την μάθηση και το παιχνίδι χωρίς να χάσει τον αρχικό του στόχο που είναι η διασκέδαση, αλλά ταυτόχρονα, να καταφέρει να είναι απλό, ευχάριστο, ελκυστικό και εκπαιδευτικό.

Η δυσκολία της Ιστορίας έγκειται στην ανάγκη της απομνημόνευσης χρονολογιών, τοπωνύμιων, ονομάτων και γεγονότων χωρίς να βλέπουμε άμεση χρησιμότητα εφαρμογής αυτής της γνώσης. Σε αυτό το σημείο έρχεται η τεχνολογία καθώς μέσω αυτής μπορούμε να δημιουργήσουμε τα απαραίτητα κίνητρα που χρειάζεται ο εκπαιδευόμενος για να ασχοληθεί με αυτήν. Σύμφωνα με το Κέντρο για τη Διδασκαλία της Ιστορίας μέσω της Τεχνολογίας, είναι εφικτό να μετατραπεί ένα μάθημα Ιστορίας σε ένα χώρο διαρκούς, ενεργούς μάθησης και κριτικής σκέψης αν συνδέσουμε τους εκπαιδευόμενους με το παρελθόν.

Σαν εκπαιδευτικός με προϋπηρεσία πάνω από δέκα χρόνια, μου δημιουργήθηκε η ανάγκη να ενώσω την γνώση (ιστορία) με την τεχνολογία (προγραμματισμό) και έτσι, ύστερα από έρευνα και με τη βοήθεια του κ. Πουλόπουλου Βασίλη, ανακάλυψα το Grifobot, ένα παιχνίδι που συνδυάζει και τα δύο μέσω των ερωτήσεων-γρίφων και της συγγραφής κώδικα (αρχικού σταδίου). Σκοπός αυτής της εργασίας είναι να μετατρέψει το Grifobot σε "Grifobot της Επανάστασης" μέσα από έρευνα και σχεδιασμό.

Στα κεφάλαια που ακολουθούν θα ορίσουμε τον όρο ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι και θα ενημερωθούμε για τις θεωρίες μάθησης πάνω στις οποίες μπορεί να στηριχθεί. Θα ανακαλύψουμε την εκπαιδευτική αξία ενός τέτοιου παιχνιδιού και θα αποφασίσουμε για το είδος και τον τύπο του. Στη συνέχεια θα δούμε μία βιβλιογραφική αναφορά για να δούμε τι ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια υπάρχουν στο διαδίκτυο, πώς μπορούμε να υλοποιήσουμε τέτοια παιχνίδια και σε ποιές πλατφόρμες μπορούμε να τα βρούμε συγκεντρωμένα. Θα αναλύσουμε όλη τη διαδικασία συλλογής και δημιουργίας υλικού καθώς και τους διδακτικούς στόχους που θα θέσουμε και θα παρουσιάσουμε το σενάριο του παιχνιδιού μας. Τέλος, θα παρουσιάσουμε τα συμπεράσματα και μερικές προτάσεις-διορθώσεις για μελλοντικές εκδόσεις του παιχνιδιού.

Κεφάλαιο 2

Το ψηφιακό παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία

Ερευνητές και σχεδιαστές παιχνιδιών έχουν μελετήσει την ανερχόμενη τεχνολογία και προτείνουν κάποια εκπαιδευτικά μοντέλα για να εμπλουτιστεί το περιβάλλον της μάθησης με τις νέες τεχνολογίες. Τα αποτελέσματα ερευνών έδειξαν ότι η χρήση παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι ένα χρήσιμο εργαλείο που αυξάνει την συμμετοχή των μαθητών και καλλιεργεί ένα θετικό περιβάλλον για μάθηση αλλά και ευκολότερη επίτευξη των διδακτικών στόχων.

Σε αυτό έχει συμβάλλει το γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ήδη έναν αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής των παιδιών, καθώς απασχολούν ένα μεγάλο μέρος ή και ολόκληρο τον ελεύθερο χρόνο τους. Από μία μερίδα ανθρώπων, κυρίως μεγάλων σε ηλικία, αντιμετωπίζονται σαν σπατάλη χρόνου και σαν αντικείμενο που τους αποσπούσε την προσοχή από την πραγματική ζωή και από διάφορες δραστηριότητες όπως το διάβασμα ή το παιχνίδι με συνομήλικους [Pre01]. Τα τελευταία χρόνια όμως το ηλεκτρονικό παιχνίδι εξετάζεται από ερευνητές, δασκάλους και σχεδιαστές διδακτικών προγραμμάτων σπουδών ως ένα μέσο που μπορεί να εκμεταλλευτεί και να χρησιμοποιήσει προς όφελός της η διδακτική διαδικασία [Bec05].

Οι έρευνες αυτές οδηγούνται στο συμπέρασμα πως αυτό που ελκύει τα παιδιά στο να ασχολούνται περισσότερες ώρες με ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι η κινητοποίηση της περιέργειας, η πρόκληση, η έξαψη της φαντασίας και η δυνατότητα να διατηρήσουν το ενδιαφέρον τους. Αυτή η κατάσταση ονομάζεται "κατάσταση ροής" και όταν συμβαίνει είναι δύσκολο να αποσπαστεί η προσοχή του παίκτη. Εξαιτίας αυτού, οι ερευνητές θεωρούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια απαραίτητα εργαλεία που η σωστή χρήση τους μπορεί να οδηγήσει σε θετικά αποτελέσματα για την ανάπτυξη κοινωνικών και επαγγελματικών δεξιοτήτων. Σύμφωνα με τον Gee [Gee03] δεν αρκούν μόνο τα παιχνίδια για την ενίσχυση της μαθησιακής ικανότητας των μαθητών, χρειάζονται επίσης όρια και κανόνες σωστής πρακτικής από τους εκπαιδευτικούς.

2.1 Ορισμός του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού

Αρχικά ας ορίσουμε τι είναι παιχνίδι και στη συνέχεια ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι. Σύμφωνα με τον Dempsey(2002) παιχνίδι είναι ένα πλήθος δραστηριοτήτων με τη συμμετοχή ενός ή περισσότερων παικτών. Αποτελείται από στόχους, ανταμοιβές, περιορισμούς αλλά και κάποιους κανόνες που προάγουν την ευγενή άμιλλα ανάμεσα στους παίκτες ή στην περίπτωση του ενός παίκτη, τον ανταγωνισμό με τον ίδιο καθώς τον φέρνει αντιμέτωπο με τον ίδιο του τον εαυτό.

Μία κατηγορία παιχνιδιών είναι τα εκπαιδευτικά, αυτά δηλαδή που εκτός από τη διασκέδαση έχουν και επιπλέον στόχους για την ενίσχυση μαθησιακών ικανοτήτων και δεξιοτήτων.

Τέλος, από την ύπαρξη του όρου ψηφιακό ή ηλεκτρονικό καταλαβαίνουμε ότι πρόκειται για εκπαιδευτικό παιχνίδι, όπως ορίστηκε προηγουμένως, που παίζεται σε κάποια ηλεκτρονική συ-

σκευή και ο παίκτης (χρήστης) αναπτύσσει μία διαδραστική σχέση μαζί της [WP03].

Το 2003, ο Gee [Gee03] συγκέντρωσε κάποια χαρακτηριστικά που πρέπει να έχει ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι για να θεωρηθεί ελκυστικό και κατάλληλο για μάθηση, και είναι τα εξής:

1. Να προσφέρει απόλαυση και ευχαρίστηση, γιατί πάνω απ' όλα είναι ένα παιχνίδι.
2. Να προσφέρει μία ταυτότητα στον παίκτη είτε μέσω κάποιων στοιχείων που δηλώνει ο ίδιος ή μέσω του ήρώα του.
3. Να υπάρχει κάποιου είδους διάδραση μεταξύ των παικτών και του παιχνιδιού.
4. Να ενισχύει την ενεργή συμμετοχή του παίκτη, να χρειάζεται η συμμετοχή του για να μπορέσει να προχωρήσει η ιστορία του παιχνιδιού.
5. Να δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να παίρνει ρίσκα, καθώς οι συνέπειες του ρίσκου σε ένα παιχνίδι είναι μηδαμινές σε σχέση με την πραγματική ζωή.
6. Να είναι διαβαθμισμένο με βάση ικανότητες του κάθε παίκτη.
7. Να προσφέρουν στον παίκτη δράση μέσα από την διαδραστικότητα με το περιβάλλον του παιχνιδιού ή με άλλους παίκτες.
8. Να προσφέρει γρίφους και προβλήματα που να χρειάζονται την κριτική σκέψη του παίκτη για την επίλυσή τους.
9. Να είναι ανταγωνιστικά, αλλά όχι αδύνατα. Πρέπει να δίνει ώθηση στον παίκτη να συνεχίζει και να μην βαριέται, αλλά ταυτόχρονα να μην είναι ακατόρθωτα.
10. Να κάνει τους παίκτες να σκέφτονται πιο μπροστά από την κίνησή τους, και τις συνέπειες των επιλογών τους.
11. Να υπάρχουν δομημένοι στόχοι και κανόνες για να επιτυγχάνεται το στοιχείο της μάθησης.
12. Να παρέχεται βοήθεια μέσα στο παιχνίδι γιατί με τη χρήση τους ο παίκτης αποκτά αυτοπεποίθηση ότι σίγουρα θα τα καταφέρει.

Ο Prensky (2001) [Pre01] κατηγοριοποίησε τα ψηφιακά παιχνίδια στις εξής κατηγορίες:

1. δράσης, όπου αναφέρονται σε όσα παιχνίδια έχουν το στοιχείο της ταχύτητας και της αγωνίας,
2. περιπέτειας, όπου ο παίκτης ανακαλύπτει τον δρόμο του καθώς μαζεύει αντικείμενα συνήθως σε εάν δισδιάστατο περιβάλλον,
3. μάχης, όπου ο παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει άλλους παίκτες ή σαν μέλος ομάδας ή μόνος του με σκοπό την νίκη,
4. γρίφων, όπου κάποια προβλήματα ζητούν λύση,
5. ρόλων, όπου ο παίκτης υποδύεται ένα χαρακτήρα και αναλαμβάνει κάποιες αποστολές,
6. προσομοίωσης, όπου ο παίκτης καλείται να πιλοτάρει διάφορα οχήματα, αεροπλάνα ή ακόμα και να "βιώσει" ένα γεγονός ή πείραμα,
7. αθλητικά, όπου είναι τα περισσότερα παιχνίδια δράσης μόνο που έχουν σαν θεματική κάποιο άθλημα,

8. στρατηγικής, όπου ο παίκτης είναι υπεύθυνος για έναν στρατό ή έναν πολιτισμό και την οδηγεί στην νίκη.

Οι κατηγορίες δεν λειτουργούν αποκλειστικά η μία από την άλλη, αλλά συμπληρωματικά. Έτσι μπορεί ένα παιχνίδι να είναι περιπέτειας και γρίφων ταυτόχρονα, γιατί καθώς ο παίκτης μαζεύει αντικείμενα να πρέπει να λύσει και κάποιους γρίφους με αυτά για να προχωρήσει στο παιχνίδι.

Σε αντίθεση με ένα απλό παιχνίδι που σαν κύριο σκοπό του έχει την διασκέδαση, ο σχεδιαστής ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού πρέπει να χωρίσει τον σχεδιασμό σε δύο μέρη, στο παιδαγωγικό μέρος και στο ψυχαγωγικό μέρος. Για το παιδαγωγικό μέρος, πρέπει να επιλέξει ένα μαθησιακό μοντέλο που να στηρίζεται πάνω σε υπάρχουσες εκπαιδευτικές θεωρίες. Όσον αφορά στο ψυχαγωγικό μέρος η επιλογή είναι πιο ελεύθερη και μπορεί να είναι από κάτι απλό, όπως ένα παιχνίδι μνήμης, μέχρι κάτι αρκετά πολύπλοκο, όπως για παράδειγμα ένα παιχνίδι ρόλων. Η τελική επιλογή γίνεται από τον ίδιο τον σχεδιαστή ανάλογα με τον στόχο ή τους στόχους που θέλει να πετύχει ο εκπαιδευόμενος(χρήστης).

2.2 Θεωρίες Μάθησης

Τα ρεύματα και οι θεωρίες για τη μάθηση είναι πολλά, κυριότερα εξ αυτών τα οποία θα αναλύσουμε στην πορεία της εργασίας είναι ο συμπεριφορισμός, οι γνωστικές θεωρίες και οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης. Οι διαφορές τους αφορούν κυρίως στον τρόπο που κατακτάται η γνώση και στους παράγοντες που συμμετέχουν και βοηθούν σε αυτή την κατάκτηση.

Συμπεριφορισμός

Ο συμπεριφορισμός ή μηχευβιορισμός θεωρεί ότι η μάθηση είναι μία σύνδεση ερεθισμάτων-ανταπόκρισης σε μία διαδικασία πρόσκτησης της γνώσης. Οι επαναλήψεις ενισχύουν και σταθεροποιούν τις συνδέσεις και άρα τη μάθηση. Σημαντικό ρόλο έχουν οι θετικές και αρνητικές ενισχύσεις καθώς ενισχύουν ή αποδυναμώνουν την γνώση. Για τους συμπεριφοριστές κάθε είδος μάθησης μπορεί να αναλυθεί σε απλούστερα, στοιχειώδη τμήματα και αυτά με τη σειρά τους σε ακόμα πιο απλά, ανεξάρτητα από την πολυπλοκότητα της μάθησης, με στόχο να μπορεί η γνώση να μεταδίδεται σε πιο απλά τμήματα, τα οποία είναι πιο διαχειρίσιμα και εύκολα στην κατανόηση. Ο συμπεριφορισμός είναι από τις κυριότερες θεωρίες για τον σχεδιασμό εκπαιδευτικών παιχνιδιών καθώς ευνοούν την εξατομικευμένη μάθηση.

Κυριότεροι εκπρόσωποι των συμπεριφοριστικών θεωριών μάθησης είναι οι J. B. Watson, E. L. Thorndike, B. F. Skinner και ο γνωστός για τα πειράματά του I. Pavlov. Σύμφωνα με τον Skinner(1968) η επιτυχής διδασκαλία και μάθηση απαιτούν:

- ο ενεργή συμμετοχή του εκπαιδευόμενου,
- ο δόμηση της διδακτέας ύλης σε σύντομες διδακτικές ενότητες,
- ο βαθμωτή πρόοδο της διδασκόμενη ύλης σύμφωνα με τους ρυθμούς του εκάστοτε εκπαιδευόμενου (προσαρμογή),
- ο άμεση επαλήθευση της απάντησής του, είτε με ενίσχυση της σωστής απάντησης, είτε με αρνητική ενίσχυση της λάθος απάντησης και παροχή επεξηγήσεων.

Τα μοντέλα που προτάθηκαν από τον Skinner για τη ρύθμιση της συμπεριφοράς μέσω θετικής ή αρνητικής ανατροφοδότησης για την εκπαίδευση με την έννοια της προγραμματισμένης διδασκαλίας, έδειξαν το δρόμο στις πρώτες προσπάθειες για την ανάπτυξη εκπαιδευτικής τεχνολογίας (διδακτικές μηχανές) και εκπαιδευτικού λογισμικού (διδακτικά βοηθήματα και εφαρμογές συστηματικής άσκησης). [Coo93]

Γνωστικές θεωρίες μάθησης

Οι γνωστικές θεωρίες μάθησης και ιδιαιτέρως ο εποικοδομισμός δίνουν πολύ σημασία στο ίδιο το άτομο και στις εσωτερικές και νοητικές του διεργασίες. Για τις θεωρίες αυτές η μάθηση δεν μεταδίδεται, σε αντίθεση με τον συμπεριφορισμό, αλλά χρησιμοποιείται η προϋπάρχουσα γνώση, για να ερμηνευτεί η νέα γνώση. [BB99; Sha03]. Κυριότερος εκπρόσωπός του είναι ο Piaget (1967).

Ο J. Piaget (1967), εξέφραζε τον γνωστικό εποικοδομισμό σύμφωνα με τον οποίο, η ανάπτυξη της σκέψης του παιδιού είναι μία εξελικτική διαδικασία με διάφορα στάδια. Αντίθετα από τον συμπεριφορισμό, οι γνωστικές θεωρίες μάθησης ξεκινούν υποθέτοντας ότι ο κάθε μαθητής δεν είναι απλά ένας παθητικός υποδοχέας πληροφοριών, αλλά κατασκευάζει τη νέα γνώση με ένα δικό του, προσωπικό τρόπο, ανάλογα με την αλληλεπίδρασή του με τα ποικίλα εξωτερικά ερεθίσματα.

Οι γνωστικές θεωρίες μάθησης βρίσκουν εφαρμογή σε εκπαιδευτικά παιχνίδια και λογισμικά που υποστηρίζουν τη δημιουργία διδακτικών καταστάσεων με δυνατότητα οικοδόμησης της γνώσης από τον ίδιο τον μαθητή, ενθάρρυνσης της προσωπικής έκφρασης του μαθητή, καθώς επίσης να μην υποδεικνύουν το σωστό, αλλά να αφήνουν ένα μεγάλο βαθμό ελευθερίας και έκφρασης απόψεων, ακόμα και λανθασμένων. [Zay+13]

Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές που ταιριάζουν περισσότερο σε αυτή τη θεωρία μάθησης είναι συστήματα προσομοίωσης και υπερμέσων καθώς και εφαρμογές που χρησιμοποιούν δραστηριότητες ανοικτού τύπου με επίλυση προβλημάτων καθημερινής ζωής. Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές πρέπει να έχουν το ρόλο του συνεργάτη, να υποστηρίζουν την οικοδόμηση της γνώσης και να επιτρέπουν διερευνήσεις. Ένα τυπικό παράδειγμα τέτοιου λογισμικού είναι το περιβάλλον της Logo, το οποίο δημιουργήθηκε από τον S. Papert και στηρίχθηκε ακριβώς πάνω σε αυτά τα χαρακτηριστικά.

Κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης

Οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης θεωρούν ότι η αλληλεπίδραση του ατόμου με το περιβάλλον του είναι πολύ σημαντική καθώς αυτή είναι που θα τον βοηθήσει να καθορίσει και να αναγνωρίσει την νέα γνώση. Είναι στη βάση τους συνεργατικές και ενσωματώνουν πλήθος δυνατοτήτων αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας των εκπαιδευόμενων μεταξύ τους. Κυριότεροι εκπρόσωποι αυτών των θεωριών είναι ο Vygotsky (1978), ο Bruner (1966) και ο Bandura (1986)

Οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες παίζουν σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη των σύγχρονων εκπαιδευτικών λογισμικών (παιχνιδιών και εφαρμογών) που στηρίζουν την συνεργασία, περιλαμβάνοντας υπηρεσίες και περιβάλλοντα επικοινωνίας. [Zay+13]

2.3 Η αξία του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία

Μελετώντας τις θεωρίες που στηρίζεται η μάθηση τόσο σε επίπεδο σχολείων, αλλά και γενικότερα, διαπιστώνει κανείς ότι δεν αποκλείονται οι ηλεκτρονικές εφαρμογές και τα παιχνίδια από την διαδικασία αυτή. Για να καθορίσει κανείς την αξία ενός εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία θα πρέπει να διαπιστώσει κατά πόσο δημιουργεί ένα επιτυχημένο περιβάλλον μάθησης.

Για να θεωρηθεί ένα περιβάλλον μάθησης ως επιτυχημένο θα πρέπει να αλληλεπιδρά με τις δραστηριότητες του μαθητή, να επιτρέπει την ελευθερία δράσης και λήψης αποφάσεων, να προσαρμόζεται στο ρυθμό του εκάστοτε μαθητή και να είναι δομημένο με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπεται η αλληλεπίδραση ώστε να μπορεί να ανακαλύπτει τα προβλήματα με το δικό του ρυθμό και να παρέχεται ανατροφοδότηση για να μπορεί να εκτιμά την ατομική του πρόοδο. [HH72]

Σε αντίθεση με τον κλασικό γραμμικό τρόπο παρουσίασης μία πληροφορίας, γνώσης ή ενός προβλήματος, τα παιχνίδια δίνουν μία σφαιρική παρουσίαση, για παράδειγμα μέσα από παιχνίδια προσομοίωσης [Ste89], και βοηθούν σημαντικά στην κατανόηση και στη μάθηση [70; BC66;

WAL69].

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό των παιχνιδιών είναι ότι είναι αυτοτελή. Ένας παίκτης παίρνει ικανοποίηση από το ίδιο το παιχνίδι και την ενασχόλησή του με αυτό, μέσω τις επίτευξης των στόχων που του τίθενται κάθε φορά [Mal81] και την δυνατότητά του να τερματίσει. Υπάρχουν και περιπτώσεις όπου ο παίκτης ξεπερνά τους στόχους του παιχνιδιού και θέτει δικούς τους, όπως το να κάνει μεγαλύτερο σκορ. [Nea90]

Σύμφωνα με τους Tanskey και Derick, τα παιχνίδια επιτρέπουν ένα μεγάλο βαθμό ελευθερίας δράσης. [70] Επίσης, μπορούν μέσω των διαφορετικών επιπέδων δυσκολίας να είναι προσαρμοσμένα στο ρυθμό και τις ανάγκες του εκάστοτε παίκτη και να παρέχουν δυναμική υποστήριξη. [LW88] Η συνέχεια του παιχνιδιού καθορίζεται από τις πράξεις, την στρατηγική και τις επιλογές του παίκτη και έτσι επιτυγχάνεται η ενεργή του συμμετοχή και η δυνατότητα ελευθερίας δράσης, στο βαθμό που επιτρέπεται από τους κανόνες του παιχνιδιού.

Ένας τομέας που βοηθάει η επιλογή επιπέδων δυσκολίας είναι η εξατομικευμένη μάθηση. Με τον όρο εξατομικευμένη διαδικασία μάθησης εννοούμε μία μάθηση που έχει τη δυνατότητα να προσαρμόζεται ανάλογα με τις ανάγκες του κάθε μαθητή ενώ ταυτόχρονα σέβεται την ελευθερία του και τον αφήνει να παίρνει πρωτοβουλίες. Έτσι, δεν καταπιέζονται οι δεξιότητες, η κλίση, οι επιθυμίες, οι ανάγκες και οι τρόποι μάθησης του κάθε μαθητή, όσο διαφορετικές και αν είναι. Για να επιτευχθεί όμως η εξατομικευμένη μάθηση δεν είναι σωστός ο διαχωρισμός των μαθητών ανάλογα με τις δεξιότητές του [OGP92], αλλά η ανάθεση των κατάλληλων εργασιών και δραστηριοτήτων ανάλογα με το επίπεδό του και τις προτιμήσεις του [Mor+88]. Τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια είναι ιδανικά για αυτό το σκοπό και προσφέρουν αυτό το επίπεδο εξατομίκευσης που θέλει ο κάθε μαθητής-παίκτης.

Ακόμα ένα χαρακτηριστικό των παιχνιδιών, εκπαιδευτικών και μη, είναι η δυνατότητα άμεσης ανατροφοδότησης, επιβράβευσης ή τιμωρίας, που βοηθάει στην σύνδεση πράξης-αποτελέσματος και ενισχύει την διαδικασία μάθησης. [EII82]

Το σημαντικότερο, ίσως, χαρακτηριστικό των παιχνιδιών είναι η παροχή κινήτρων, είτε είναι η ίδια η δραστηριότητα με τον τρόπο που παρουσιάζεται, είτε η ανταμοιβή του μαθητή μέσω κάποιου σκορ, είτε η ικανοποίηση της επίτευξης κάποιου στόχου. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια φαίνεται να ικανοποιούν την επιθυμία για μάθηση γιατί είναι ελκυστικά και δημιουργούν περιέργεια, πρόκληση, ανταγωνισμό, εξιτάρουν τη φαντασία και επιτρέπουν τη μίμηση ενός προτύπου. [Bru66] Το παιδί έλκεται από το παιχνίδι και έτσι οδηγείται σιγά-σιγά και χωρίς να το καταλάβει πολλές φορές σε μία διαδικασία μάθησης.

Από έρευνες που έγιναν σε παιδιά για τις προτιμήσεις του στα παιχνίδια [Mal80], κρίθηκαν πιο δημοφιλή αυτά που είχαν σκορ, οπτικοακουστικά εφέ, κρατούσαν τον παίκτη σε ετοιμότητα και είχαν καθορισμένους στόχους. Τέλος, δεν μπορούμε να θεωρήσουμε επιτυχημένο ένα παιχνίδι αν δεν καταφέρει να κρατήσει τον παίκτη μέχρι να ολοκληρώσει τους στόχους που του έχει θέσει, έτσι ώστε να θεωρείται και η μάθηση επιτυχής. [Cov75]

Πιο συγκεκριμένα, η φύση του παραδοσιακού μαθήματος της Ιστορίας δυσκολεύει τους μαθητές, καθώς καλούνται να απομνημονεύσουν χρονολογίες, πρόσωπα και ιστορικά γεγονότα, όπως επίσης καλούνται να συνδέσουν όλες τις πληροφορίες μαζί και να καταλήξουν σε αίτια, αποτελέσματα και συνέπειες. Το Κέντρο για τη Διδασκαλία της Ιστορίας με τη χρήση της Τεχνολογίας (The Center for Teaching History with Technology), υποστηρίζει ότι με τη χρήση της Τεχνολογίας είναι εφικτό να μετασχηματιστεί το μάθημα της Ιστορίας σε έναν χώρο ενεργούς, διαρκής μάθησης και κριτικής σκέψης, συνδέοντας ταυτόχρονα τους μαθητές με το ιστορικό παρελθόν [Max17].

Κεφάλαιο 3

Βιβλιογραφική έρευνα

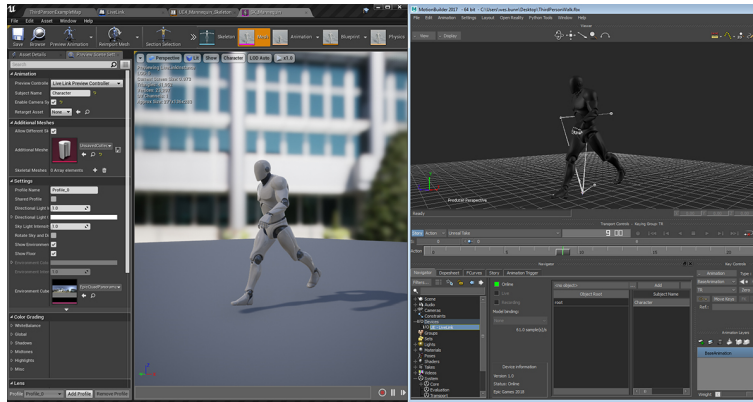
Σε μία προσπάθεια κατανόησης της χρησιμότητας του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία, και με αφορμή την επέτειο των 200 ετών από την Ελληνική Επανάσταση, αναζητήσαμε την τυχόν ύπαρξη παιχνιδιών για την ιστορία της Πελοποννήσου. Πραγματοποιήσαμε μία έρευνα στο διαδίκτυο πριν τον σχεδιασμό του παιχνιδιού, για να ενημερωθούμε για το ποιες πλατφόρμες μπορούν να υποστηρίξουν τη δημιουργία του, τί παιχνίδια έχουν ήδη δημιουργηθεί, πού θα μπορούσαμε να τα εντοπίσουμε στον διαδικτυακό χώρο μέσω των διάφορων εφαρμογών που κυκλοφορούν και κατά πόσο εύχρηστα και προσβάσιμα είναι αυτά τα παιχνίδια στο χρήστη. Στο παρόν κεφάλαιο γίνεται μία μικρή παρουσίαση της προαναφερθείσας έρευνας.

3.1 Πλατφόρμες Ανάπτυξης Παιχνιδιών

Οι τεχνολογίες ανάπτυξης παιχνιδιών παρέχουν από πολύ εξειδικευμένα εργαλεία μέχρι πολύ ανοιχτά. Υπάρχουν κάποια εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία σύνθετων παιχνιδιών οποιουδήποτε είδους, ενώ άλλα εργαλεία έχουν ως στόχο τη δημιουργία ενός πολύ συγκεκριμένου τύπου παιχνιδιού. Υπάρχουν ακόμη και κάποια παιχνίδια που έρχονται με τα απαραίτητα εργαλεία για να επεκτείνουν το παιχνίδι με νέους χαρακτήρες, ή επίπεδα, δημιουργώντας ένα μικτό προϊόν-εργαλείο ανάπτυξης παιχνιδιών. Η γενική φιλοσοφία είναι ότι όσο πιο αυτόματες εντολές προσφέρει η πλατφόρμα ανάπτυξης τόσο λιγότερες επιλογές για το παιχνίδι μας. Και αντίθετα, όσο πιο σύνθετες και περίπλοκες επιλογές έχει μια πλατφόρμα για τον σχεδιαστή τόσο πιο πολλές δυνατότητες προσφέρει. Ένα παιχνίδι αποτελείται από τα ακόλουθα στοιχεία:

- Ένα σύνολο πόρων ή περιουσιακών στοιχείων όπως εικόνες, ήχοι, animations, κλπ που συνθέτουν τη βασική όψη των αντικειμένων του παιχνιδιού,
- Ένα σύνολο χαρτών, επιπέδων ή σταδίων που αποτελούν μία από τις πολλές δοκιμασίες που πρέπει να ολοκληρώσει ο παίκτης,
- Ένα λογισμικό που λαμβάνει τα παραπάνω στοιχεία και δημιουργεί το πραγματικό παιχνίδι, εκτελώντας τους χάρτες και τους πόρους. Αυτό το στοιχείο ονομάζεται "Game Engine". Για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι, ίσως χρειαστεί να επιλέξετε μία Game Engine με ενσωματωμένο editor και στη συνέχεια να σχεδιάσετε επίπεδα και πόρους για αυτό. Πολλοί, αν όχι όλοι οι editors, διαθέτουν κάποια γλώσσα προγραμματισμού που επιτρέπει μια ακριβή και λεπτομερή συμπεριφορά των στοιχείων του παιχνιδιού (εχθροί, βλήματα, "power-ups" κ.λπ.).

Έτσι, ένας προγραμματιστής (σχεδιαστής) παιχνιδιού πρέπει να διαλέξει την καταλληλότερη για εκείνον πλατφόρμα ανάπτυξης παιχνιδιού, με κριτήρια το επίπεδο γνώσης του στον προγραμματισμό και αυτά που εν τέλει προσφέρει μια τέτοια πλατφόρμα. Πολύ σημαντικό είναι να προσφέρει υλοποίηση στο συγκεκριμένο είδος που θέλει να σχεδιάσει. Υπάρχουν αρκετές πλατφόρμες



Εικόνα 3.1. Κίνηση στην Unreal Engine

που ειδικεύονται στα shoot'em up, ενώ δεν υποστηρίζουν όλες 3D γραφικά. Ακόμα σημαντικό είναι να μπορεί η πλατφόρμα να υποστηρίζει αρκετές συσκευές για να παίζει το παιχνίδι. Παρακάτω αναφέρουμε τις πιο σημαντικές τέτοιες μηχανές και μια μικρή περιγραφή τους για να μπορεί να καταλάβει κανείς περίπου τι μπορούν να προσφέρουν και τι παιχνίδια έχουν ήδη υλοποιήσει.

Unreal Engine

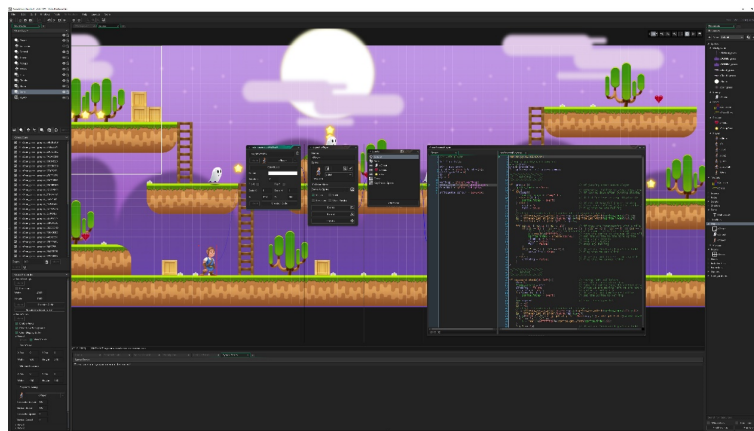
Μια από τις πιο γνωστές μηχανές ανάπτυξης παιχνιδιών είναι η Unreal Engine (UE4) [Engb] από την εταιρία Epic Games. Εμφανίστηκε πρώτη φορά το 1998 και περιλαμβάνει ό,τι μπορεί να χρειαστεί κάποιος στην κατασκευή ενός παιχνιδιού από οπτικά κινηματογραφικά εφέ μέχρι υποστήριξη από πολλές πλατφόρμες, όπως PC, κινητό, VR, κ.ά. Είναι μια ολοκληρωμένη πλατφόρμα με ενσωματωμένες αρχιτεκτονικές και εργαλεία για διαχείριση και σχεδίαση του παιχνιδιού από το μηδέν, γραμμένη σε C++. Μπορεί κανείς να σχεδιάσει παιχνίδια από διαφορετικά είδη όπως παιχνίδια ρόλων, περιπέτειας, πλατφόρμας, δράσης κ.ά. Υιοθέτησε μια δομή ελεύθερης χρήσης με δικαιώματα εκμετάλλευσης όλων των πωλήσεων παιχνιδιών που χρησιμοποιούν τη συγκεκριμένη πλατφόρμα αφού τα κέρδη τους ξεπεράσουν τα 1 εκατομμύριο δολάρια. Προσφέρει οδηγίες χρήσης καθώς και αναλυτικά βήματα για την υποστήριξη και λειτουργία των εργαλείων της καθώς και πρόσβαση στον πηγαίο κώδικά της, σε C++. Από τα πιο γνωστά παιχνίδια που υλοποιήθηκαν με τη χρήση της είναι το Fortnite, το Player Unknown's Battlegrounds και το Life Is Strange 2. 3.1

Unity

Ακόμα μια πολύ διαδεδομένη πλατφόρμα ανάπτυξης παιχνιδιών είναι η Unity [Tec]. Ξεκίνησε το 2005 κατασκευάζοντας ένα βίντεο-παιχνίδι, αλλά στην πορεία οι δημιουργοί του διαπίστωσαν ότι μπορεί το παιχνίδι να μην πούλησε αρκετά, αλλά τα εργαλεία που είχαν αναπτύξει θα ήταν πολύ χρήσιμα και για την κατασκευή άλλων παιχνιδιών. Έτσι, έγινε αλλαγή του στόχου της εταιρείας και μετατράπηκε σε πλατφόρμα ανάπτυξης παιχνιδιών. Υποστηρίζει 2-D και 3-D παιχνίδια, παιχνίδια εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας καθώς και διάφορα παιχνίδια προσομοίωσης. Είναι συμβατή με πάνω από 25 πλατφόρμες από προσωπικούς υπολογιστές μέχρι κινητά και VR. Έχει αρκετά εύκολο λογισμικό για την υλοποίηση μιας ενέργειας και απαιτεί μόνο μια ελάχιστη γνώση προγραμματισμού από τον σχεδιαστή ή απλά μια στοιχειώδη γνώση χρήσης παρόμοιων εφαρμογών. Στα μειονεκτήματά του είναι ότι δεν μπορεί να υποστηρίξει πολλούς χρήστες από την ίδια περιοχή και ότι η διαχείρισή του γίνεται μόνο στα Αγγλικά. Υπάρχουν επιπλέον διαθέσιμα εργαλεία διαχείρισης μέσω της εφαρμογής Asset Store. Χρησιμοποιεί παρόμοια τακτική πληρωμών με το Unreal Engine, που είδαμε προηγουμένως. Παιχνίδια που υλοποιήθηκαν με τη χρήση αυτής της πλατφόρμας είναι το Rust, το Subnautica και το Life Is Strange: Before The Storm. 3.2



Εικόνα 3.2. Ορισμός κινούμενων άκρων στο Unity



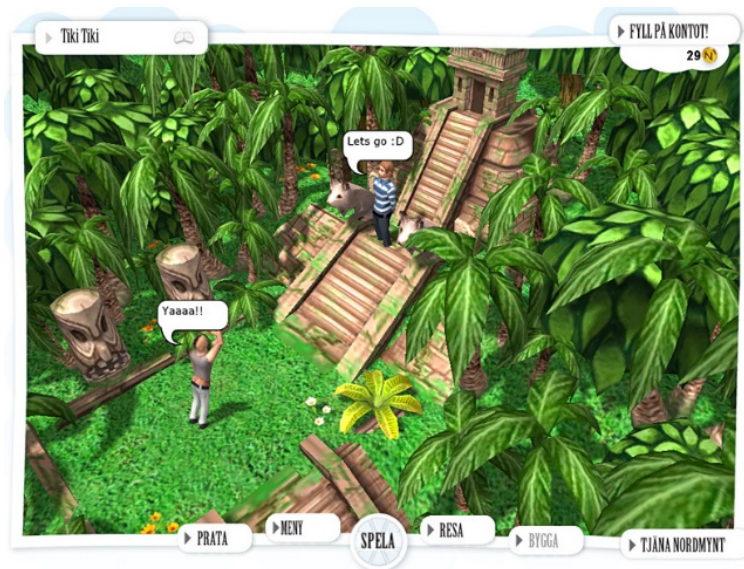
Εικόνα 3.3. Σχεδιασμός πίστας στο GameMaker Studio

GameMaker Studio

Το GameMaker [Gam] κυκλοφόρησε για πρώτη φορά με το όνομα Animo το 1991 και ήταν μόνο για την δημιουργία 2D παιχνιδιών. Τώρα, στην εξέλιξή της, επιτρέπει στον χρήστη να προσθέτει 3D γραφικά και physics. Ωστόσο, η λειτουργικότητα της κάμερας 3D σε σύγκριση με τα γραφικά 3D είναι περιορισμένη. Ιδανικό για αρχάριους σχεδιαστές, καθώς δεν απαιτεί γνώσεις προγραμματισμού. Η σύνθεση του παιχνιδιού γίνεται με οπτικό τρόπο, για να είναι πιο εύκολο, αλλά δίνεται και η δυνατότητα, αυτοί που γνωρίζουν, να γράψουν και κώδικα. Υποστηρίζει κώδικα σε μια γλώσσα προγραμματισμού παρόμοια με τη C αλλά με κάποιες ιδιότητες «δανεισμένες» από την Javascript. Είναι μια ακόμη πλατφόρμα που υποστηρίζεται από πολλές πλατφόρμες, είναι πολύ απλή και εύχρηστη για shoot'em up παιχνίδια, αλλά με κατάλληλες αλλαγές και αρκετή προσαρμογή μπορεί να δημιουργήσει και άλλα είδη παιχνιδιών. Παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί με τη χρήση αυτής της πλατφόρμας είναι το Mario Bros, το Space Invaders, κ.ά.3.3

JMonkey

Το jMonkey [AAA] είναι μια πλατφόρμα ανάπτυξης κυρίως 3D παιχνιδιών και κυκλοφόρησε το 2003. Είναι μια δωρεάν πλατφόρμα και χρησιμοποιείται και για υπολογιστές και για κινητά. Είναι μια πλατφόρμα ανοικτού κώδικα κυρίως σε γλώσσα Java και είναι απαραίτητη η γνώση της για να μπορεί να προγραμματίσει ο σχεδιαστής το οτιδήποτε. Έχει σχετικά απλό κώδικα με μεγάλες δυνατότητες προσαρμογής στις ανάγκες του κάθε σχεδιαστή, ανάλογα με τις γνώσεις του



Εικόνα 3.4. Στιγμιότυπο από παιχνίδι του jMonkey

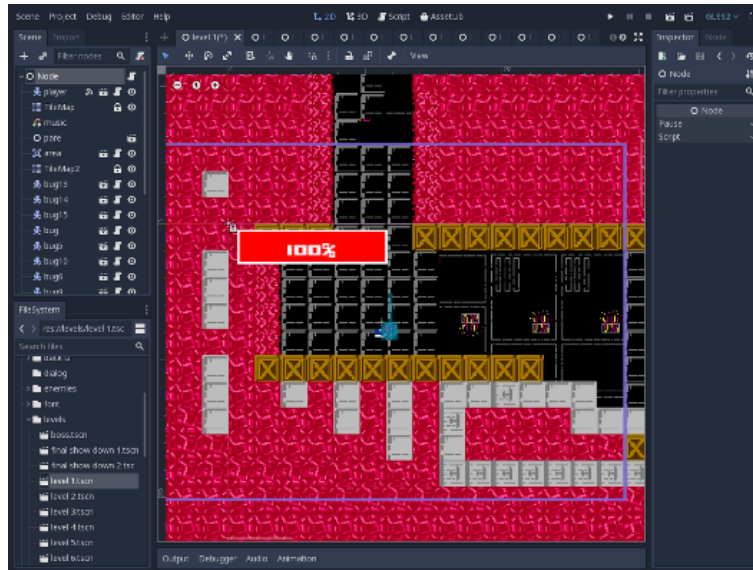


Εικόνα 3.5. Στιγμιότυπο από παιχνίδι του 3D Ogre

και τις ικανότητές του. Χαρακτηριστικά παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί με το JMonkey είναι το Nord, ένα παιχνίδι MMO του Facebook, το Grappling Hook, το Drohtin, το Skullstone, κ.ά. κυρίως παιχνίδια στρατηγικής, χαρακτήρων ακόμα και παζλ. [3.4](#)

3D Ogre

Η πλατφόρμα παιχνιδιών 3D Ogre [[Roj+](#)] κυκλοφόρησε για πρώτη φορά τον Νοέμβριο του 2013. Το Ogre3D είναι μια δωρεάν πλατφόρμα παιχνιδιών ανοιχτού κώδικα που υποστηρίζει αρκετές από τις πλατφόρμες και ειδικεύεται σε παιχνίδια πραγματικού χρόνου με σκηνές και 3D γραφικά. Παιχνίδια που υλοποιήθηκαν με το 3D Ogre είναι το Hob, το Impressive Title με τον εντυπωσιακό τίτλο όπου ο παίκτης είναι λιοντάρι και ανακαλύπτει τον κόσμο γύρω του, το Kenshi, κ.ά. [3.5](#)



Εικόνα 3.6. Στιγμιότυπα από τον σχεδιασμό με τη Godot

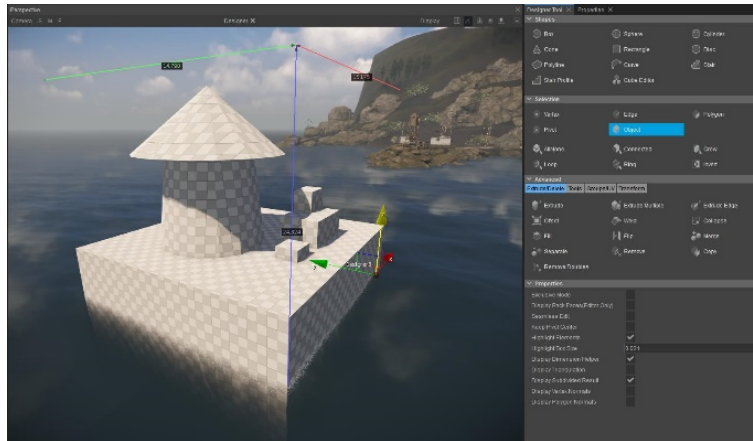
Godot

Η Πλατφόρμα Παιχνιδιών Godot [Enga] είναι μια τελευταία προσθήκη στο χώρο του λογισμικού ανάπτυξης παιχνιδιών. Ο Juan Linietzky ένας από τους αρχικούς δημιουργούς της πλατφόρμας Godot την περιγράφει ως εξής: « Η Πλατφόρμα Godot είναι μια πλούσια σε χαρακτηριστικά , ανεξάρτητη πλατφόρμα παιχνιδιού για τη δημιουργία 2D και 3D παιχνιδιών από ένα ενοποιημένο περιβάλλον. Προσφέρει ένα πλήρες σετ από κοινά εργαλεία , ώστε οι χρήστες να εστιάζουν στο να κάνουν παιχνίδια χωρίς να χρειαστούν να επανεφεύρουν τον τροχό.» [God] Υπάρχουν πολύ λίγοι περιορισμοί στην χρήση της και είναι σχεδόν δωρεάν ακόμα και για εμπορική χρήση. Το περιβάλλον της είναι σε γλώσσα C και C++, αλλά μπορούν να υποστηριχθούν και άλλες γλώσσες μέσω πρόσθετων εργαλείων. Τα πιο γνωστά παιχνίδια που υλοποιήθηκαν με την Godot είναι το Ex-ZodiaK, το RPG in a Box, το RivenTails Defence, το Infinstare και το Deponia. Υποστηρίζεται από πολλά λογισμικά και πλατφόρμες όπως Linux, BSDs, macOS, και Microsoft Windows.3.6

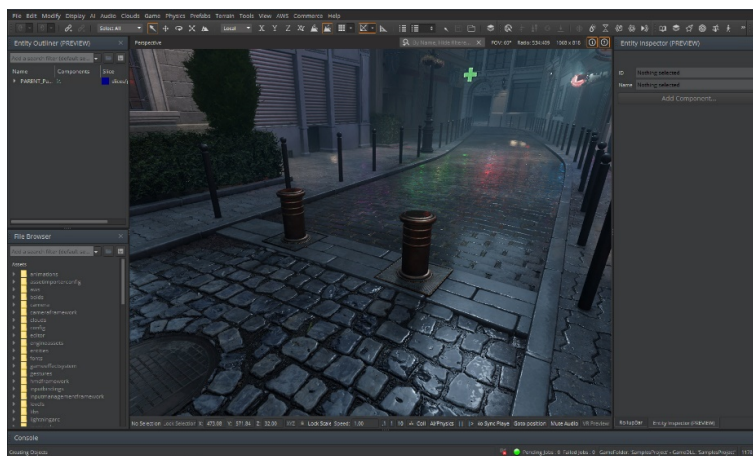
CryEngine

Μια πλατφόρμα παιχνιδιών που μπορεί να παράγει εντυπωσιακά γραφικά και αληθοφανείς χαρακτήρες. Αρχικά δημιουργήθηκε από τη γερμανική Crytek [Cry] για τις ανάγκες του παιχνιδιού Far Cry και συνεχίζει από τότε να ενημερώνεται και να υποστηρίζει τη δημιουργία παιχνιδιών στα νεότερα λειτουργικά και κονσόλες καθώς και στη συσκευή εικονικής πραγματικότητας Oculus Rift.

Παρέχεται δωρεάν μαζί με τον πηγαίο της κώδικα χωρίς κάποιες άλλες χρεώσεις. Έχει πολύ μεγάλες δυνατότητες γι' αυτό και απαιτείται ένα καλό επίπεδο γνώσης προγραμματισμού, αλλά κυκλοφορεί βοηθητικό υλικό στο YouTube. Υπάρχει το Cryengine Marketplace όπου μπορούν να αποκτηθούν πακέτα στοιχείων παιχνιδιού επί πληρωμής, αλλά και κάποια δωρεάν. Για εμπορική χρήση από εταιρείες υπάρχει η δυνατότητα ειδικής αδειοδότησης για την αντίστοιχη υποστήριξη. Τα πιο σημαντικά παιχνίδια που υλοποιήθηκαν με αυτή τη πλατφόρμα είναι το Crysis 1,2 και 3 , το Sniper: Ghost Warrior 2 και 3, το Prey και το Kingdom Come: Deliverance.3.7



Εικόνα 3.7. Εντυπωσιακά γραφικά από την CryEngine



Εικόνα 3.8. Σχεδιασμός από την Beta έκδοση του Amazon Lumberyard

Amazon Lumberyard

Η πλατφόρμα αυτή [10a] βασίστηκε στην CryEngine κατόπιν συμφωνίας της Crytek, που είδαμε προηγουμένως, με την Amazon. Έγιναν διάφορες τροποποιήσεις και προστέθηκαν καινούργια χαρακτηριστικά με σκοπό την δημιουργία παιχνιδιών υψηλής αξίας παραγωγής. Αυτή τη στιγμή είναι υπό ανάπτυξη καθώς δεν υπάρχουν σημαντικά παιχνίδια υλοποιημένα από αυτή, αλλά και μόνο το όνομα Amazon την καθιστά αξιοσημείωτη. Παρέχεται δυνατότητα λειτουργίας τμήματος κώδικα του παιχνιδιού σε εξυπηρετητές (servers) της Amazon μέσω της σύνδεσης με την υποδομή δικτυακής εξυπηρέτησης της AWS καθώς και σύνδεση του παιχνιδιού με το Twitch, ακόμα μια πλατφόρμα της Amazon, και να μπορούν οι θεατές μια ζωντανής ροής να επηρεάζουν το παιχνίδι. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι η εκδήλωση Twitch Plays Pokémon, όπου οι χρήστες έδιναν γραπτές εντολές σε συνεργασία μεταξύ τους. Η πλατφόρμα παρέχεται δωρεάν όπως και ο πηγαίος της κώδικας με κάποιους περιορισμούς. Το κέρδος της Amazon έρχεται από την ενοικίαση των εξυπηρετητών της για τη λειτουργία των διαδικτυακών υπηρεσιών των παιχνιδιών. Σε τοπικό επίπεδο η χρέωση είναι μηδέν. Έχουν ανακοινωθεί πολλά παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν στα επόμενα χρόνια δημιουργημένα από αυτήν κυρίως από το Amazon Game Studio. Σημαντικές αναμενόμενες κυκλοφορίες το Star Citizen, The DRG Initiative και το New World που είναι ένα Μαζικό Δικτυακό παιχνίδι πολλών παικτών (MMO). 3.8

Παιχνίδια ιστού

Με τον όρο παιχνίδια ιστού (browser games) εννοούμε αυτά τα οποία παίζονται στο διαδίκτυο μέσω ενός προγράμματος περιήγησης. Η αμεσότητα πρόσβασής τους καθώς και η ευκολία εισόδου τους τα καθιστά πολύ πιο εύχρηστα. Δεν απαιτείται, συνήθως, κάποια επιπλέον εγκατάσταση, δεν επιβαρύνουν τον υπολογιστή, κυρίως τον επεξεργαστή του, μιας και το μεγαλύτερο μέρος της επεξεργασίας τους γίνεται σε απομακρυσμένους διακομιστές, και είναι πολύ εύκολο να διαφημιστεί από στόμα σε στόμα δίνοντας απλά μία διεύθυνση ιστού. Είναι πιο εύκολο να χρησιμοποιηθεί και από άτομα που δεν έχουν αγοράσει ποτέ ηλεκτρονικό παιχνίδι άλλου τύπου γιατί συνήθως η πρόσβαση είναι δωρεάν. Πρόκειται για μία μορφή παιχνιδιών που θα κυριαρχήσει κατά πώς φαίνεται στο μέλλον, εξαιτίας των λόγων που αναφέραμε. [Van10; Van11]

Κλείνοντας την έρευνα στις πλατφόρμες, ενδεικτικά και συνοπτικά θα αναφέρω τις: Panda3D [18], MonoGame [Mon], ShiVa [Adm19], κ.ά. Ακόμα θα ήθελα να αναφέρω ότι υπάρχουν και κάποιες πλατφόρμες που έχουν σαν σκοπό να χρησιμοποιηθούν από παιδιά και να κατασκευάσουν εκείνα ένα σχετικά απλό παιχνίδι, όπως η MS Kodu [Kod], η Alice [Ali] και η πιο γνωστή στα ελληνικά δεδομένα η μηχανή Scratch [Scr].

3.2 Ιστότοποι που φιλοξενούν παιχνίδια για εκπαιδευτικούς σκοπούς στα ελληνικά

Η πλοήγηση στο διαδίκτυο τα τελευταία χρόνια γίνεται όλο και πιο περίπλοκη και από αυτό δεν εξαιρούνται ούτε και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Η αναζήτηση του κατάλληλου παιχνιδιού είναι μία χρονοβόρα και πολλές φορές απογοητευτική διαδικασία, καθώς η πληθώρα ιστότοπων και εφαρμογών κάθε άλλο παρά βοηθητικές δεν είναι. Ευτυχώς όμως, γίνονται διάφορες προσπάθειες για να συγκέντρωση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών σε πλατφόρμες με εύκολη και εύστοχη αναζήτηση, μερικά δείγματα των οποίων παρουσιάζονται στις επόμενες παραγράφους.

Φωτόδεντρο

Μια βασική πλατφόρμα παροχής εκπαιδευτικών παιχνιδιών είναι το Φωτόδεντρο [Διό], ένας ιστότοπος επίσημα αναγνωρισμένος από το Υπουργείο Παιδείας, που προσφέρει πληθώρα εκπαιδευτικών εφαρμογών και παιχνιδιών. Ανάμεσα σε άλλα έχει μια ειδική κατηγορία Εκπαιδευτικό Παιχνίδι όπου μέσα από την επιλογή κατάλληλου μαθήματος, τάξης και ίσως και θέματος σου εμφανίζει απλοϊκά σχετικά παιχνίδια για απασχόληση διαφόρων ηλικιών και διαφόρων θεμάτων. Αρκετά από αυτά που προφέρονται είναι στα ελληνικά, υπάρχουν όμως και αρκετά στα αγγλικά και σε άλλες γλώσσες. Το υλικό συνέχεια επεκτείνεται και επικαιροποιείται μιας και γίνεται συχνή χρήση του από τους εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων. Τα είδη των παιχνιδιών που εμφανίζονται εδώ είναι συνήθως γρίφων, λαβυρίνθου, πλατφόρμας (δισδιάστατα παιχνίδια όπου ο χαρακτήρας κινείται μονόπλευρα), αλληλεπιδραστικής ταινίας (εξελίσσεται μια ιστορία και ο μαθητής μπορεί να ελέγχει κάποιες κινήσεις και κάποιες φορές), παιχνίδια προγραμματισμού (σε μεγαλύτερες τάξεις κυρίως), γνώσεων και ερωτήσεων, τέχνης και ζωγραφικής, σοβαρά παιχνίδια κ.ά.

Σαν παράδειγμα θα αναφέρω το παιχνίδι Λαβύρινθος [Tou], όπου ο μαθητής είναι σε ένα λαβύρινθο με 4 εξόδους και σε κάθε έξοδο είναι και ένας αρχαίος συγγραφέας. Σε ρωτάει ένα έργο και πρέπει να βγεις στην σωστή έξοδο του συγγραφέα που το έχει γράψει. Ακόμα ένα παιχνίδι είναι το «Ταξιδεύω στην Ελλάδα με τη Δόμνα Σαμίου» όπου σου βάζει διάφορους γρίφους πχ. να αντιστοιχίσεις τα μουσικά όργανα με το όνομά τους, να συμπληρώσεις τα κενά με τις λέξεις που σου δίνει, να ακούσεις ένα τραγούδι και να απαντήσεις σε ερωτήσεις, κ.ά.

Η ώρα του Κώδικα

Παιχνίδια όχι με την κλασσική έννοια, αλλά πιο πολύ σαν δραστηριότητες και γρίφους είναι και αυτά που βρίσκεις στην ώρα του κώδικα [Cod]. Είναι ο κλασσικός ορισμός του μαθαίνω παίζοντας, μιας και ανάμεσα στις δραστηριότητες παρεμβάλλονται επεξηγηματικά βίντεο για το μαθητή. Στο τέλος της «ώρας» ο μαθητής θα είναι σε θέση να σκέφτεται, να έχει κριτική σκέψη και να προγραμματίζει χρησιμοποιώντας τη λογική του. Εξαιρετικά βοηθητικό για την ειδικότητα του Πληροφορικού.

Scratch

Μια πλατφόρμα για να σχεδιάζεις κυρίως παιχνίδια είτε είσαι μαθητής, είτε ενήλικας είναι το Scratch [Scr]. Εκτός όμως από σχεδιασμό παιχνιδιών προσφέρει και έτοιμα παιχνίδια, σχεδιασμένα από άλλους χρήστες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Είναι μια πρόκληση για τον εκπαιδευτικό να βρει υλικό και να είναι και στα ελληνικά, αλλά μπορεί κάλλιστα να το δημιουργήσει και ο ίδιος και να το αποθηκεύσει. Ένα ωραίο παράδειγμα εκπαιδευτικού παιχνιδιού με Scratch είναι ο Λαβύρινθος, όπου ο παίκτης μαθαίνει να χειρίζεται το ποντίκι προσπαθώντας να βγει από το λαβύρινθο χωρίς να ακουμπήσει στα τοιχώματα. Ακόμα ένα είναι το Αριστερό Κλικ, όπου ο παίκτης μαθαίνει να χρησιμοποιεί το αριστερό κλικ του ποντικιού κάνοντας κλικ σε μπάλες μπάσκετ.

Minecraft

Εκτός όμως από επίσημες πλατφόρμες εκπαιδευτικών παιχνιδιών υπάρχουν και οι δημιουργικές πηγές παιχνιδιών. Εταιρείες που βλέποντας την αυξανόμενη ζήτηση στο χώρο της εκπαίδευσης τροποποίησαν λίγο το παιχνίδι τους, εκμεταλλευόμενοι τις μεγάλες δυνατότητες του, και προσφέρουν σε εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να το χρησιμοποιούν και μέσα στην τάξη. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι η Mojang με το παιχνίδι της, το Minecraft [Moj23]. Δημιούργησαν μια πιο φιλική προς το σχολείο εκδοχή του παιχνιδιού με στόχο να βοηθήσουν τα παιδιά να μάθουν παίζοντας, προγραμματισμό, Μαθηματικά, Φυσικές Επιστήμες, Γλώσσες, Θέατρο, Αρχιτεκτονική και πληθώρα άλλων θεμάτων.

Second Life

Στην περίοδο της καραντίνας αρκετοί έκαναν μάθημα από το σπίτι μέσω κάποιας διαδικτυακής εφαρμογής, πχ. WebEx, Zoom, κτλ. Οι πιο προχωρημένοι ίσως διάλεξαν να δημιουργήσουν μια εικονική τάξη μέσα σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι και να κάνουν μάθημα από εκεί. Το Second Life [Lif] είναι ένα παιχνίδι που προσομοιάζει την πραγματικότητα και που δίνει στο χρήστη μια πιο δημιουργική προσέγγιση της εικονικής ψηφιακής τάξης. Είναι ακόμα ένα πρόγραμμα που μπορεί να προσαρμοστεί σε εκπαιδευτικά πρότυπα.

Half Life

Εντυπωσιακά γραφικά, χειρισμός με VR σύστημα, επιλογές να πάρεις ένα αντικείμενο και να γράψεις (πχ. μαρκαδοράκι) είναι μερικοί μόνο από τους λόγους που θα χρησιμοποιούσε το Half Life [Cor] για να διδάξει σε εφήβους. Παράδειγμα, και όχι μοναδικό, αποτελεί το κανάλι ενός καθηγητή στο YouTube που μέσα από ζωντανή προβολή του παιχνιδιού (life streaming) δίδασκε τους μαθητές του την περίοδο της πανδημίας του Covid-19. Δεν είναι τυχαίο που έχει πάνω από 500 χιλιάδες προβολές. Το αναφέρω αν και είναι στα αγγλικά, γιατί μια τέτοια εκδοχή είναι εύκολο να γίνει και στα ελληνικά.

Ιδιωτικά Φροντιστήρια

Στην αναζήτηση για εκπαιδευτικά παιχνίδια σίγουρα συναντά κανείς ιδιωτικά φροντιστήρια που προβάλλουν την χρήση παιχνιδιών για την κατανόηση δύσκολων εννοιών από τους μαθητές. Δεν έγινε συνδρομητής και δεν μπορώ να ξέρω αν είναι όντως αποτελεσματικά ή αν είναι ακόμα μερικά παιχνίδια στα αγγλικά, ανάμεσα στα άπειρα που υπάρχουν. Επειδή στην παρούσα αναφορά ενδιαφερόμαστε για όσα προσφέρονται στα ελληνικά, απλά θα τα αναφέρω χωρίς ονόματα και βιβλιογραφία.

Από αυτή τη σύντομη περιγραφή που έγινε παρατηρούμε την έλλειψη εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού στα ελληνικά. Η τεχνολογία έχει λίγο αργήσει στα σχολεία και οι γονείς δίνουν μεγαλύτερη βαρύτητα στην παραδοσιακή γνώση και όχι σε κάτι που δεν ξέρουν, την γνώση μέσα από το παιχνίδι. Ευτυχώς όμως οι νέοι εκπαιδευτικοί είναι ανοικτοί σε προτάσεις και ψάχνουν το κάτι παραπάνω. Τα προβλήματα για την αναζήτηση υλικού είναι πολλά, ο περιορισμένος χρόνος που μπορεί κάποιος να διαθέσει, η διαγραφή σελίδων που φιλοξενούσαν τα παιχνίδια, η μη-υποστήριξη του Flash, εργαλείο που χρησιμοποιούσαν για την κατασκευή παιχνιδιών κάποια περίοδο, και άλλα. Η ανάπτυξη του συγκεκριμένου τομέα και η ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών στα σχολεία αρχίζει να παίρνει πρωταγωνιστικό ρόλο, ειδικά μετά την πανδημία του Covid-19, όπου κατάλαβαν, τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι γονείς, πόσο σημαντικό είναι να αναπτύξουμε και αυτό το κομμάτι. Η τεχνολογία δεν είναι ο εχθρός της γνώσης. Όταν ξέρεις πώς να την χρησιμοποιείς, ξέρεις και πώς να την περιορίζεις και να παίρνεις μόνο τα καλά που μπορεί να προσφέρει.

3.3 Επιλογή Παιχνιδιού

Ύστερα από έρευνα πάνω στα προγράμματα και στις ήδη υπάρχουσες πλατφόρμες εκπαιδευτικών παιχνιδιών παρατηρήθηκε έλλειψη σε παιχνίδια που αφορούν στο μάθημα της Ιστορίας σε τοπικό επίπεδο από το ελληνικό διαδίκτυο. Υπάρχει η τάση τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια να βασίζονται στην ύλη που ήδη διδάσκεται στα σχολεία και να μην βρίσκει κανείς παιχνίδια με πληροφορίες τοπικού χαρακτήρα.

Με αφορμή τα 200 χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση και με τη βοήθεια και έμπνευση του καθηγητή κ. Πουλόπουλου Βασίλη επιλέχθηκε το παιχνίδι Grifobot [Lab20] σαν βάση για το σχεδιασμό ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού που θα έχει σαν σκοπό να γνωρίσουν οι παίκτες την τοπική ιστορία των δήμων τους και να έρθουν σε μία πρώτη επαφή με την εκμάθηση κώδικα. Η επίσημη ονομασία του παιχνιδιού είναι "Grifobot της Επανάστασης" [Lab21] και πρόκειται για ένα παιχνίδι γρίφων που στηρίζεται στον συμπεριφορισμό με στοιχεία ανακαλυπτικής μάθησης και εισαγωγής στην κριτική σκέψη. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί θα εξηγήσουμε τη διαδικασία δημιουργίας των γρίφων καθώς και τον τρόπο λειτουργίας του ίδιου του παιχνιδιού. Στο τέλος, θα παρουσιαστεί η παιδαγωγική του αξία και τα συμπεράσματα μας.

Κεφάλαιο 4

Σχεδιασμός και σενάριο παιχνιδιού

Το ηλεκτρονικό μας παιχνίδι είναι χωρισμένο στο κομμάτι των ερωτήσεων και στο κομμάτι της εφαρμογής απλού κώδικα, σαν εισαγωγή στη διαδικασία της λογικής και σε ένα εισαγωγικό επίπεδο της γραφής κώδικα. Το μέρος των γρίφων-ερωτήσεων αναφέρεται στην Ιστορία της ελληνικής Επανάστασης και χρησιμοποιεί γνώσεις που ήδη υπάρχουν από το σχολείο, καθώς και επιπλέον γνώσεις που παρέχονται μέσα από το ίδιο το παιχνίδι. Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναλύσουμε το υλικό που επιλέχθηκε, τις ερωτήσεις που δημιουργήθηκαν καθώς και τον τρόπο λειτουργίας του ίδιου του παιχνιδιού.

4.1 Σχεδιασμός ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Η διαδικασία της σχεδίασης ενός ψηφιακού παιχνιδιού δεν είναι απλή, αλλά μάλλον περίπλοκη και δύσκολη υπόθεση. Απαιτείται από τη μεριά του σχεδιαστή να έχει πολύ καλή γνώση του αντικειμένου καθώς επίσης, όπως είδαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο, πρέπει να τηρούνται κάποιες προϋποθέσεις για να θεωρηθεί ένα παιχνίδι επιτυχημένο. Βασικό στοιχείο για τον ορθότερο σχεδιασμό είναι να είναι σαφές το κοινό στο οποίο απευθύνεται (ηλικία, φύλο, προέλευση και ομιλούμενη γλώσσα) και ο σκόπος του (εκπαιδευτικός, ψυχαγωγικός, κτλ.). Εμείς σχεδιάζουμε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι γρίφων για παιδιά από 8 μέχρι 18 ετών, και για όποιον ενήλικα ενδιαφέρεται να εμπλουτίσει τις γνώσεις του. Προσπαιτούμενο για να παίξει κάποιος είναι να έχει κάποιες βασικές γνώσεις Ιστορίας, να ξέρει για παράδειγμα τι συνέβη στην Ελλάδα το 1821.

Η τελική απόφαση για την δημιουργία του συγκεκριμένου παιχνιδιού πάρθηκε μετά από αρκετή σκέψη, ανάλυση και έρευνα πάνω σε ήδη υπάρχοντα παιχνίδια, ώστε να καταφέρουμε να δημιουργήσουμε ένα πρωτότυπο σενάριο το οποίο θα είναι ελκυστικό και θα δημιουργήσει στον παίκτη αίσθημα χαράς, φιλίας, εκπλήρωσης στόχου και πολλά ακόμη τα οποία είναι απαραίτητα στην σύνθεση για την δημιουργία ενός καλού παιχνιδιού.

4.2 Ανάπτυξη Περιεχομένου

Το συγκεκριμένο παιχνίδι χωρίζεται σε τρεις θεματικές ενότητες με βάση την περιοχή (δήμο) που επιλέγει ο παίκτης. Ύστερα από επικοινωνία με διάφορους Δήμους της περιφέρειας Πελοποννήσου, καταλήξαμε στους εξής τρεις: δήμο Μεσσήνης, δήμο Ερμιονίδας και δήμο Τριφυλίας, καθώς ήταν οι πρώτοι που έδειξαν ενδιαφέρον για τον εγχείρημά μας. Με τη βοήθεια βιβλίων και άρθρων που είχαν γραφτεί για την τοπική ιστορία συλλέξαμε τις απαραίτητες πληροφορίες για τον κάθε δήμο. Οι πληροφορίες αυτές αναφέρονταν σε σημαντικές τοπικές μάχες, ήρωες και γεγονότα που καθόρισαν την εξέλιξη του Αγώνα.

4.2.1 Συλλογή περιεχομένου για τη δημιουργία ερωτήσεων

Για την συλλογή των κατάλληλων πληροφοριών όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως χρησιμοποιήθηκαν ιστοσελίδες, βιβλία, άρθρα ακόμα και διαδικτυακά βίντεο από ντοκιμαντέρ. Πιο συγκεκριμένα για τον δήμο Μεσσήνης χρησιμοποιήσαμε υλικό από το βιβλίο "Ιστογραφικά της Επανάστασης του 1821: Μελέτες και Κείμενα" του Αθ. Φωτόπουλου [Θ21], το βιβλίο "Ιστορία ελληνικής επανάστασης" του Φραν. Πουκεβίλ [Φρα06] και τον Β' Τόμο της "Λαογραφικής και Γεωγραφικής Εγκυκλοπαίδειας" του Κώστα Ρωμαίου [Ρωμ69]. Για την ιστορία του δήμου Ερμιονίδας οι πληροφορίες συλλέχθηκαν από τους ιστοτόπους "Ιστορικό και Λαογραφικό Μουσείο Ερμιονίδας" [Σπε19] και την "Αργολική Αρχαική Βιβλιοθήκη Ιστορίας και Πολιτισμού" [10b] καθώς και ένα βίντεο από ντοκιμαντέρ που είχε προβληθεί στην τηλεόραση και τώρα βρίσκεται στο διαδίκτυο το "Δημοκρατία Κέκληται: Εθνοσυνελεύσεις" [hel19]. Τέλος, για το δήμο Τριφυλίας χρησιμοποιήθηκαν πληροφορίες από τις προηγούμενες πηγές καθώς και από τον ιστότοπο "Αριστομένης ο Μεσσήνιος" που περιέχει υλικό για την τοπική ιστορία της Τριφυλίας βασισμένο στο βιβλίο του Στάθη Παρακευόπουλου και του Ιωάννη Παυλόπουλου "Η Κυπαρισσία (Αρκαδία) και η ιστορία των αιώνων της" [Μεσ].

Το υλικό αυτό το οποίο συγκεντρώσαμε και διαμορφώσαμε ξεχωριστά για κάθε δήμο είναι αυτό στο οποίο στηρίζονται οι ερωτήσεις μας και μπορεί να το βρει ο παίκτης αμέσως μετά την επιλογή του δήμου, στην αρχική οθόνη, αλλά και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μέσω του κουμπιού "Ιστορία" που βρίσκεται στην μπάρα πληροφοριών (βλ. παρακάτω).

4.2.2 Δημιουργία και εξαγωγή ερωτήσεων

Ύστερα από τη συλλογή του υλικού ξεκίνησε η εξαγωγή ερωτήσεων από αυτό. Ορίσαμε ότι στο παιχνίδι θα υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας (εύκολο-μέτριο-δύσκολο) για να μπορούν να συμμετέχουν από αρχάριοι μέχρι έμπειροι παίκτες. Οι τελικές ερωτήσεις είναι κλειστού τύπου, πιο συγκεκριμένα, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και Σωστού-Λάθους. Δημιουργήθηκε έτσι μία βάση-τράπεζα ερωτήσεων από την οποία επιλέγονται τυχαία οι ερωτήσεις που θα εμφανίζονται στο παιχνίδι. Μαζί με την ερώτηση προστέθηκε και μία απάντηση, η οποία είναι μία πρόταση από το αρχικό υλικό, και εμφανίζεται μετά την σωστή ή λανθασμένη επιλογή του παίκτη.

Για παράδειγμα, στην ερώτηση "Ποια μεγάλη γιορτή του Χριστιανισμού είναι συνδεδεμένη με την Επανάσταση του 1821;" οι επιλογές είναι Ο Ευαγγελισμός της Θεοτόκου, Η Ανάσταση του Χριστού ή Τα Θεοφάνεια και η απάντηση που θα εμφανιστεί στον παίκτη δεν είναι απλά ο Ευαγγελισμός της Θεοτόκου, αλλά "Η Επανάσταση του 1821 είναι συνδεδεμένη με τον Ευαγγελισμό της Θεοτόκου που γιορτάζεται στις 25 Μαρτίου". Δίνεται μία ολοκληρωμένη απάντηση από την οποία ο μαθητής θα πάρει και επιπλέον πληροφορίες, όπως στην περίπτωση αυτή το ότι έγινε στις 25 Μαρτίου. Στο Παράρτημα μπορεί κάποιος να βρει το υλικό που συλλέχθηκε καθώς και τις ερωτήσεις που προέκυψαν από αυτό χωρισμένο ανά δήμο.

4.3 Περιγραφή σεναρίου παιχνιδιού

4.3.1 Γενικά Στοιχεία του παιχνιδιού

Το παιχνίδι μας θα έχει το όνομα "Grifobot της Επανάστασης", το λογότυπό του παρουσιάζεται στην Εικόνα 4.1 και η φράση που το χαρακτηρίζει είναι "Θεματικό παιχνίδι με ερωτήσεις ιστορίας για τον εορτασμό των 200 ετών από την επανάσταση του 1821".

4.3.2 Ανάλυση παιχνιδιού

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι Ιστορίας και Λογικής ταυτόχρονα. Το είδος του είναι παιχνίδι γρίφων με δισδιάστατα γραφικά, όπου μέσα από ερωτή-

Γριφομπότ της Επανάστασης

Εικόνα 4.1. Λογότυπο παιχνιδιού

σεις θα μπορεί ο παίκτης να ελέγχει τις γνώσεις του για την τοπική (και όχι μόνο) ιστορία της Επανάστασης του 1821. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι είναι χωρισμένο ανά δήμους και ο κάθε παίκτης μπορεί να επιλέγει τον Δήμο που θέλει να παίζει. Το κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι οι ερωτήσεις κλειστού τύπου που θα υπάρχουν, αλλά και κάποιες ασκήσεις λογικής που πρέπει να λύσει ο κάθε παίκτης αν απαντήσει σωστά στην ερώτηση. Το παιχνίδι θα παρουσιάσει πιο αναλυτικά, και με συνοδεία εικόνων, μέσα στις επόμενες σελίδες.

4.3.3 Στοιχεία παιχνιδιού

Το παιχνίδι μας έχει έναν κεντρικό ήρωα, που είναι ο παίκτης, και ένα δισδιάστατο πίνακα πάνω στον οποίο μπορεί να κινηθεί. Για το χειρισμό του παιχνιδιού απαιτείται κυρίως ποντίκι και σε ελάχιστα σημεία το πληκτρολόγιο (είσοδος στοιχείων χρήστη). Ο παίκτης επιβραβεύεται για τις σωστές απαντήσεις με κάποιους πόντους, που στο τέλος καθορίζουν την τελική του βαθμολογία. Κάθε φορά που παίζει η τρέχουσα βαθμολογία αθροίζεται στην ήδη υπάρχουσα βαθμολογία του παίκτη με αποτέλεσμα όσο πιο πολύ παίζει τόσο πιο μεγάλο σκορ έχει. Το παιχνίδι παίζεται με έναν παίκτη τη φορά, είναι ατομική, αλλά υπάρχει η δυνατότητα παρακολούθησης του πίνακα με τις κορυφαίες βαθμολογίες που δίνει μία εικόνα ανταγωνισμού. Απαιτείται εγγραφή ή είσοδος για να έχει ο παίκτης πρόσβαση στο παιχνίδι. Είναι παιχνίδι ιστού (browser game) και μπορεί να έχει πρόσβαση κάποιος από υπολογιστή, κινητό, τάμπλετ και οποιαδήποτε συσκευή μπορεί να έχει εγκατεστημένο ένα πρόγραμμα περιήγησης ιστού.

4.3.4 Σκοπός παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταφέρεις να απαντήσεις σε όσες περισσότερες απαντήσεις μπορείς, διαλέγοντας αυτή που είναι πιο κοντά σου κάθε φορά και μετακινώντας τον ήρωά σου με επιτυχία, χωρίς να πέσεις πάνω στα εμπόδια.

4.3.5 Ακολουθία παιχνιδιού

Εκκίνηση του παιχνιδιού

Για να παίζει ο χρήστης πρέπει να επισκεφθεί τον ιστότοπο του παιχνιδιού, ο οποίος είναι ο εξής: <http://1821.grifobot.gr/>. Το παιχνίδι έχει μία κεντρική οθόνη-ιστοσελίδα στην οποία εμφανίζεται το λογότυπο, η φράση επεξήγησης του παιχνιδιού, καθώς και 3 μεγάλες εικόνες-υπερσυνδέσεις που δείχνουν τους δήμους που συμμετέχουν στο παιχνίδι μας. Ο παίκτης καλείται να επιλέξει έναν από αυτούς για να ξεκινήσει το παιχνίδι (Εικόνα 4.2).

Σελίδες υλικού

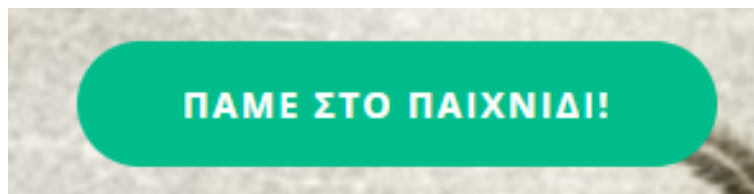
Από την κεντρική οθόνη-σελίδα ο παίκτης μεταφέρεται σε μία σελίδα που παρουσιάζεται το υλικό της κάθε περιοχής(δήμου), ανάλογα με την αρχική επιλογή. Για παράδειγμα, αν ο παίκτης στην αρχική οθόνη επέλεξε το δήμο Μεσσήνης, στην επόμενη οθόνη-σελίδα θα του εμφανιστούν οι πληροφορίες που έχουμε συλλέξει για το δήμο Μεσσήνης, λίγα λόγια για την τοπική ιστορία και τους τοπικούς ήρωες, καθώς και διάσημες μάχες ή περιστατικά που έγιναν σε εκείνη την περιοχή. Όλες αυτές οι πληροφορίες είναι απαραίτητες καθώς ένα μεγάλο κομμάτι των ερωτήσεων προέρχεται από αυτό το υλικό. Όταν ο παίκτης έχει διαβάσει και έχει αφιερώσει το χρόνο που θέλει στην

Γριφομπότ της Επανάστασης

Θεματικό παιχνίδι με ερωτήσεις ιστορίας για τον εορτασμό των 200 ετών από την επανάσταση του 1821.



Εικόνα 4.2. Οθόνη επιλογής Δήμου



Εικόνα 4.3. Κεντρική οθόνη παιχνιδιού

παρούσα σελίδα έχει την δυνατότητα να πατήσει το κουμπί "ΠΑΜΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!" (Εικόνα 4.3) που βρίσκεται στο πάνω μέρος της σελίδας και να μεταφερθεί σε μία σελίδα εισόδου στο κυρίως παιχνίδι. Αν ο παίκτης έχει ήδη κάνει είσοδο μπορεί να μεταβεί κατευθείαν στο παιχνίδι (και συγκεκριμένα στην σελίδα επιλογής επιπέδου δυσκολίας), σε διαφορετική περίπτωση θα πρέπει να κάνει είσοδο ή εγγραφή.

Οθόνη εισόδου ή εγγραφής

Σε αυτή την οθόνη-σελίδα ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να κάνει είσοδο ή εγγραφή. Το παιχνίδι ζητάει ένα όνομα χρήστη και έναν κωδικό (pin) τεσσάρων ψηφίων. Αν είναι η πρώτη φορά ο παίκτης μπορεί να βάλει καινούργια στοιχεία και απλά να καταγραφούν στο σύστημα (δηλαδή στη βάση δεδομένων των παικτών), αν όμως είναι ήδη εγγεγραμμένος μπορεί να δώσει τα στοιχεία του και να κάνει είσοδο. Τα στοιχεία που ζητούνται έχουν νόημα καθώς καταγράφεται η εξέλιξη κάθε παίκτη και αποθηκεύεται το σκορ του. Αν είναι ένας από τους καλύτερους μπορεί το όνομά του να εμφανιστεί στον πίνακα με τους κορυφαίους παίκτες. Σε περίπτωση σφάλματος εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα, ενώ σε περίπτωση σωστής εισόδου ο παίκτης μεταφέρεται στην οθόνη-σελίδα επιλογής επιπέδου δυσκολίας του παιχνιδιού.

Οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας

Αυτή η οθόνη στο κεντρικό μέρος έχει τρεις εικόνες-υπερσυνδέσμους για να επιλέξει ο παίκτης επίπεδο δυσκολίας (Εικόνα 4.4) και πιο χαμηλά έχει τρεις πίνακες με τους 30 κορυφαίους παίκτες, 10 ανά επίπεδο (Εικόνα 4.5). Στο επάνω μέρος της σελίδας (και κάθε σελίδας από εδώ και πέρα) εμφανίζεται μία μπάρα πληροφοριών και μενού (Εικόνα 4.6). Σε αυτή εμφανίζεται το όνομα του παίκτη και η βαθμολογία του και πιο δίπλα ένα κουμπί για να επιστρέψει στο υλικό της Ιστορίας



Εικόνα 4.4. Τα τρία επίπεδα δυσκολίας

Top 10

Rank	Player	Score	Rank	Player	Score	Rank	Player	Score
1	Ez	61.376	1	Ez	42.418	1	Ez	60.524
2	ΓΕΡΑΝΟΣ2	57.309	2	ΓΕΡΑΝΟΣ2	31.475	2	ΓΕΡΑΝΟΣ2	54.088
3	JIM_K	3.386	3	Gulity Sigurdsson	3.461	3	ninja	20.769
4	johnny and konstantinos	2.948	4	JIM_K	1.550	4	ninjabro	13.875
5	latzon	2.655	5	agepame ton dimarxo	1.470	5	Gulity Sigurdsson	1.985
6	vaclos	2.473	6	johnny and konstantinos	1.141	6	Fatgirl	1.443
7	ΤΑΚΗΣ	1.973	7	markos	1.066	7	Vass	973
8	mellitana	1.612	8	ΤΑΚΗΣ	925	8	vaclos	882
9	4321	1.589	9	kona	834	9	kona	852
10	MIKO	1.373	10	arwynn7	813	10	jim leo	843

Εικόνα 4.5. Οι 10 κορυφαίες βαθμολογίες ανά επίπεδο δυσκολίας

και ένα κουμπί για αποσύνδεση (Logout). Μόλις ο παίκτης επιλέξει επίπεδο Εύκολο, Μέτριο ή Δύσκολο, μεταφέρεται στη σελίδα του κυρίως παιχνιδιού.

Κυρίως παιχνίδι

Την πρώτη φορά που μπαίνει ένας παίκτης εμφανίζονται κάποιες οδηγίες χρήσης για να μπορέσει ο παίκτης να καταλάβει πώς παίζεται το παιχνίδι. Στην αρχή σου γνωρίζει τον ήρωα, τον δισδιάστατο πίνακα παιχνιδιού, την περιοχή του κώδικα και την περιοχή του σκορ. Για να προχωρήσεις τις οδηγίες πρέπει να επιλέγεις το κουμπί Next. Όταν τελειώσουν εμφανίζεται κανονικά η οθόνη του παιχνιδιού (Εικόνα 4.7).

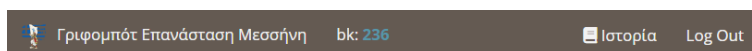
Μπάρα πληροφοριών

Στο πάνω μέρος υπάρχει η μπάρα πληροφοριών όπου εμφανίζονται το όνομα του παίκτη, η βαθμολογία του, ένα ερωτηματικό για να ανοίξει πάλι τις οδηγίες και να εξηγήσει πώς παίζεται το παιχνίδι, μία νότα που επιτρέπει να κλείσει ή να ανοίξει η μουσική του παιχνιδιού, ένα κουμπί για να επιστρέψει στο υλικό της Ιστορίας και ένα κουμπί για αποσύνδεση (Logout).

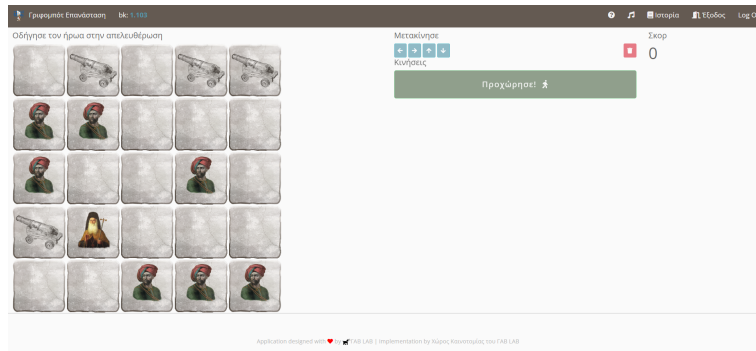
Τετράγωνα

Κάτω από την μπάρα αναφέρει τη φράση "Οδήγησε τον ήρωα στην απελευθέρωση" και από κάτω υπάρχει ένας δισδιάστατος πίνακας με τετράγωνα (Εικόνα 4.8). Ο αριθμός των τετραγώνων διαφέρει ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που έχει επιλέξει ο παίκτης. Αν ο παίκτης έχει επιλέξει το επίπεδο Εύκολο θα εμφανιστούν 5x5 τετράγωνα, αν έχει διαλέξει το Μέτριο θα εμφανιστούν 6x6 τετράγωνα και αν έχει επιλέξει το Δύσκολο θα εμφανιστούν 7x7 τετράγωνα.

Μέσα σε αυτά τα τετράγωνα υπάρχουν 3 διαφορετικά είδη τετραγώνων, ο ήρωας που είναι μοναδικός και μπορεί να μετακινείται, οι ερωτήσεις που έχουν για εικονίδιο έναν Τούρκο αντίπαλο



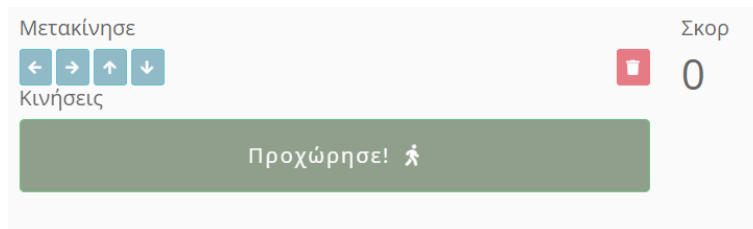
Εικόνα 4.6. Μπάρα πληροφοριών



Εικόνα 4.7. Οθόνη κυρίως παιχνιδιού



Εικόνα 4.8. Δισδιάστατος πίνακας παιχνιδιού



Εικόνα 4.9. Μέρος κώδικα και σκορ

και το τρίτο είναι τα εμπόδια που έχουν για εικονίδιο ένα κανόνι, ένα σπαθί ή την εικόνα μίας μάχης. Αν μετακινήσει κανείς το ποντίκι επάνω στο πίνακα αυτόν θα παρατηρήσει ότι μόνο τα εικονίδια των ερωτήσεων είναι επιλέξιμα και μπορεί να πατήσει ο παίκτης.

Περιοχή κώδικα

Στα δεξιά της οθόνης υπάρχει μια περιοχή με βελάκια που καλείται ο παίκτης να χρησιμοποιήσει όταν έχει απαντήσει σωστά μία ερώτηση, ένα κουμπί κάρου για να διαγράψει τυχόν λάθος βέλη και ένα μεγάλο κουμπί για να προχωρήσει (Εικόνα 4.9).

Σκορ

Πιο δεξιά από την περιοχή κώδικα στην οθόνη εμφανίζεται ένα πλαίσιο που δείχνει το σκορ στον παίκτη ανά πάσα στιγμή μέσα στο παιχνίδι.

Επίπεδα Δυσκολίας

Το παιχνίδι έχει τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, το Εύκολο, το Μέτριο και το Δύσκολο. Οι διαφορές που έχουν τα επίπεδα μεταξύ τους είναι το πλήθος των ερωτήσεων που καλείται να απαντήσει ο κάθε παίκτης καθώς και το επίπεδο δυσκολίας των ίδιων των ερωτήσεων. Για το πλήθος των ερωτήσεων σχεδιάστηκαν διαφορετικοί πίνακες με λιγότερα ή περισσότερα τετράγωνα, 25 τετράγωνα για το Εύκολο, 36 για το Μέτριο και 49 για το Δύσκολο επίπεδο, ενώ για την δυσκολία στις ερωτήσεις κατασκευάστηκαν τρεις διαφορετικές τράπεζες ερωτημάτων. Οι πιο εύκολες ερωτήσεις αφορούν κυρίως σε παιδιά που πηγαίνουν Δημοτικό, αλλά και σε όσους έχουν μία πρώτη επαφή με την Ιστορία και είναι πιο γενικές καθώς δεν δίνουν βαρύτητα σε ημερομηνίες και λεπτομέρειες. Το μέτριο επίπεδο περιέχει τις εύκολες ερωτήσεις καθώς και μερικές πιο εξειδικευμένες. Σε αυτό μπορεί να ζητηθούν ημερομηνίες, τοπωνύμια και ήρωες λιγότερο γνωστοί. Τέλος, το δύσκολο επίπεδο περιέχει ερωτήσεις από τα προηγούμενα επίπεδα καθώς και ακόμα πιο δύσκολες που αφορούν εξειδικευμένες γνώσεις. Σαν βασικό υλικό πάντα λαμβάνεται το υλικό που παρέχεται στην αρχή. Δεν θα ζητηθεί κάτι που δεν υπάρχει δοσμένο, εκτός και αν είναι πολύ γενικές γνώσεις και περιέχονται στην ύλη του σχολείου.

4.3.6 Ροή παιχνιδιού

Ο παίκτης αφού εξοικειωθεί με το περιβάλλον του παιχνιδιού καλείται να επιλέξει ένα τετράγωνο ερωτήσεων. Είναι καλύτερο για τον ίδιο να επιλέγει τα κοντινότερα τετράγωνα γιατί όσο λιγότερες κινήσεις θέλει για να μετακινηθεί ο ήρωας τόσο περισσότερους πόντους παίρνει. Με αυτή την επιβράβευση αναγκάζει τον παίκτη να σκεφτεί ποια ερώτηση θα πατήσει ώστε να καταφέρει τους περισσότερους πόντους.

Οθόνη Ερώτησης

Μόλις το επιλέξει εμφανίζεται μία οθόνη με ένα τυχαίο ερώτημα από την αντίστοιχη τράπεζα ερωτήσεων του παιχνιδιού. Πάντα τα ερωτήματα είναι κλειστού τύπου και ο παίκτης καλείται να επιλέξει τη σωστή απάντηση (Εικόνα 4.10).



Εικόνα 4.10. Οθόνη ερώτησης

ΜΠΡΑΒΟ

Η ιστορία λέει:

Ο Ανδρέας Μιαούλης έδρασε κυρίως στην περιοχή της Ύδρας και προς τιμήν του γιορτάζονται τα Μιαούλεια, κάθε χρόνο τέλος Ιουνίου.

Πάμε!

Εικόνα 4.11. Οθόνη ορθής απάντησης

Οθόνη απάντησης

Μόλις ο παίκτης δώσει την απάντησή του εμφανίζεται ακόμα μία μικρή ένθετη οθόνη που τον ενημερώνει αν είναι σωστή με την ένδειξη "Μπράβο" (Εικόνα 4.11) ή αν είναι λανθασμένη με την ένδειξη "Κρίμα" (Εικόνα 4.12). Και στις δύο περιπτώσεις παρατίθεται ένα μικρό κείμενο που περιέχει την απάντηση. Για να φύγει ο παίκτης από αυτή την οθόνη πρέπει να πατήσει το κουμπί "Πάμε".

Ωρα για κώδικα

Αν ο παίκτης απαντήσει λάθος δεν μπαίνει στην διαδικασία να χρησιμοποιήσει κώδικα αλλά να διαλέξει ακόμα ένα τετράγωνο με ερώτηση και να μεταφερθεί στην Οθόνη Ερώτησης (βλ. παραπάνω). Στην περίπτωση, όμως, που ο παίκτης έχει απαντήσει σωστά το εικονίδιο ερώτησης που είχε επιλέξει αλλάζει, για παράδειγμα αντί για τον Ιμπραήμ στην περίπτωση του δήμου Μεσσήνης εμφανίζει έναν ήρωα με ελληνική σημαία (εικόνα της επανάστασης), και σε αυτό το σημείο ο παί-

ΚΡΙΜΑ

Η ιστορία λέει:

Η έξοδος του Μεσολογγίου έγινε τη νύχτα της 10ης Απριλίου του 1826, ξημερώνοντας Κυριακή των Βαΐων.

Πάμε!

Εικόνα 4.12. Οθόνη λανθασμένης απάντησης

Πάμε!

Εικόνα 4.13. Παράθυρο μηνύματος

κτης καλείται να χρησιμοποιήσει την λογική του ώστε να μετακινήσει τον δικό του ήρωα και να φτάσει στο τετράγωνο με την εικόνα της επανάστασης. Πρέπει να πατήσει τα σωστά βέλη από την περιοχή του κώδικα ώστε να γίνει αυτή η μετακίνηση και κατά τη διάρκειά της πρέπει να αποφύγει τυχόν εμπόδια στο δρόμο του (βλ. παραπάνω-κανόνια). Ύστερα από την επιλογή του χρειάζεται να επιλέξει το κουμπί "Προχώρησε" για να δει τον ήρωα να μετακινείται σε πραγματικό χρόνο.

Εμπόδιο

Τα εμπόδια είναι τα εικονίδια με τα κανόνια, τα σπαθιά ή μια εικόνα μάχης. Αν κατά τη μετακίνηση ο ήρωας πέσει πάνω σε εμπόδιο τότε εμφανίζεται ένα παράθυρο μηνύματος που γράφει "ΚΡΙΜΑ, δεν έφτασες στο σωστό κουτί!" και για να το κλείσεις πρέπει να πατήσεις "Πάμε!". Σε αυτή την περίπτωση δεν αποδίδεται κανένας πόντος στον παίκτη και μπορεί να συνεχίσει πάλι με το να διαλέξει την επόμενη ερώτηση.

Ολοκλήρωση ερώτησης

Αν ο παίκτης δεν πετύχει εμπόδιο και καταφέρει και φτάσει στο σωστό τετράγωνο (αυτό με την εικόνα της επανάστασης), τότε εμφανίζεται ένα παράθυρο μηνύματος που τον ενημερώνει για το πλήθος των κινήσεων και τους πόντους που κερδίζει από την ερώτηση αυτή (Εικόνα 4.13). Οι πόντοι προστίθεται στους ήδη κερδισμένους και εμφανίζονται στα δεξιά, στην περιοχή του σκορ.

Νίκη

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ο παίκτης δεν έχει άλλα τετράγωνα με ερωτήσεις. Του αποδίδεται το σκορ που έχει πετύχει και αν είναι αρκετά υψηλό εμφανίζεται στον πίνακα με τους κορυφαίους δέκα παίκτες του επιπέδου του.

Ήττα

Δεν υπάρχει περίπτωση ήττας, μόνο η περίπτωση ο παίκτης να μην τα πάει και τόσο καλά και να καταφέρει μηδενικό σκορ.

Τέλος παιχνιδιού

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού ο παίκτης μεταφέρεται αυτόματα στην οθόνη επιλογής επιπέδων δυσκολίας. Το παιχνίδι μπορεί να τερματίσει οποιαδήποτε στιγμή μη φυσικά, αν ο παίκτης κλείσει τον φυλλομετρητή ή αν πατήσει κάποιο εικονίδιο και φύγει από τη σελίδα του παιχνιδιού. Σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι δεν θεωρείται ολοκληρωμένο και δεν αποθηκεύεται πουθενά το σκορ του.

4.4 Διδακτικοί Στόχοι

Αφού σχεδιάσαμε το παιχνίδι και δημιουργήσαμε το περιεχόμενο που θα το συνοδεύει θα προχωρήσουμε στην ανάλυση των διδακτικών στόχων του. Οι στόχοι αυτοί είναι απαραίτητοι για την εκπαιδευτική αξία του ψηφιακού παιχνιδιού.

Το παιχνίδι έχει σαν οι παίκτες να μπορούν:

- να γνωρίσουν όψεις και χαρακτηριστικά των σημαντικών ιστορικών φαινομένων και γεγονότων
- να διακρίνουν και να κατανοήσουν τις επιμέρους θεματικές διαστάσεις των ιστορικών φαινομένων και γεγονότων
- να κατανοήσουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των σημαντικών πολιτικών, κοινωνικών, οικονομικών και πολιτιστικών γεγονότων και φαινομένων
- να γνωρίσουν σημαντικές μορφές και προσωπικότητες της στρατιωτικής, πολιτικής, διπλωματικής και κοινωνικής ζωής
- να κατανοήσουν τις αλλαγές και τις εξελίξεις που διαμόρφωσαν σημαντικά πολεμικά και διπλωματικά γεγονότα στη δημιουργία του ελληνικού κράτους
- να αντιληφθούν τα ιδιαίτερα προβλήματα που αντιμετώπισαν οι Έλληνες κατά τη διάρκεια της Ελληνικής Επανάστασης
- να κατανοήσουν τις δυσκολίες της στρατιωτικής και πολιτικής οργάνωσης της Ελληνικής Επανάστασης
- να αντιληφθούν τη σημασία της συγκρότησης του ελληνικού κράτους
- να μάθουν να απαντούν σε ερωτήματα μέσα από το ιστορικό υλικό
- να αναπτύξουν την κριτική ικανότητα
- να εξοικειωθούν με την χρήση απλού κώδικα
- να χρησιμοποιούν την λογική για την επίλυση απλών προβλημάτων (μετακίνηση από ένα μέρος σε ένα άλλο με ελάχιστες κινήσεις)

Αν και οι παραπάνω στόχοι του παιχνιδιού αποτελούν το κύριο μέρος του, δεν παραλείπουμε όμως και ακόμα έναν στόχο, της συγκαλυμμένης μάθησης. Η συγκαλυμμένη μάθηση εφαρμόζεται, χωρίς να το καταλάβει ο παίκτης, κατά τη διάρκεια του ψηφιακού παιχνιδιού και αφορά στην διασκέδαση που του προκαλεί και μέσα από την επανάληψη δημιουργεί κίνητρο για να συνεχίσει να παίζει. Συνέπεια αυτής της μάθησης είναι ο παίκτης να παίζει συνέχεια και στο τέλος του παιχνιδιού να έχει αποκτήσει τη νέα γνώση χωρίς να το καταλάβει.

Συσχέτιση θεωριών μάθησης και διδακτικών στόχων με τις δραστηριότητες του παιχνιδιού Σε προηγούμενο σημείο ορίσαμε ότι το παιχνίδι μας βασίζεται στην θεωρία του συμπεριφορισμού και έχει στοιχεία ανακαλυπτικής μάθησης. Σε αυτή την ενότητα θα εντοπίσουμε τις εφαρμογές της θεωρίας αυτής στο παιχνίδι μας.

Αρχικά παρέχεται ένα εκπαιδευτικό υλικό που εισάγει στον παίκτη την νέα γνώση. Στη συνέχεια ο παίκτης δέχεται ερωτήσεις για αυτή σε διαβαθμισμένα επίπεδα δυσκολίας, από το πιο απλό στο πιο εξειδικευμένο (Εύκολο-Μέτριο-Δύσκολο). Ανάλογα με τις γνώσεις του παίκτη η επιλογή επιπέδου δυσκολίας κάνει τις νέες ερωτήσεις πιο διαχειρίσιμες και η γνώση μεταδίδεται σε πιο απλά τμήματα.

Χαρακτηριστικά Συμπεριφορισμού	Δραστηριότητα παιχνιδιού
Ενεργή συμμετοχή εκπαιδευόμενου	Δημιουργία κινήτρων
Δόμηση υλικού σε σύντομες διδακτικές ενότητες	Διαχωρισμός υλικού σε δήμους
Βαθμωτή πρόοδος του υλικού σύμφωνα με τον ρυθμό του εκπαιδευόμενου	Δυνατότητα επιλογής επιπέδου δυσκολίας
Άμεση επαλήθευση της απάντησής του	Εμφάνιση σύντομου κειμένου επεξήγησης της απάντησης

Πίνακας 4.1. Συσχέτιση συμπεριφορισμού με τις δραστηριότητες του παιχνιδιού.

Μέσα από την δημιουργία κινήτρων (μεγαλύτερο σκορ, διασκέδαση, διαφοροποίηση στις ερωτήσεις) ο παίκτης επαναλαμβάνει το παιχνίδι αρκετές φορές και σε συνδυασμό με την άμεση επαλήθευση της απάντησής του, ο παίκτης μπορεί να δημιουργεί πιο ισχυρές συνδέσεις με τη νέα γνώση. (4.1)

Όσον αφορά στην ανακαλυπτική μάθηση αυτή επιτυγχάνεται μέσα από την διαδικασία δημιουργίας κώδικα. Ενεργοποιείται η κριτική σκέψη του παίκτη με τη βοήθεια της βαθμολογίας καθώς τον βάζει σε μία διαδικασία να βρει τη συντομότερη διαδρομή για τον ήρωά του και έτσι να ανταμειφθεί με περισσότερους πόντους.

Κεφάλαιο 5

Συμπεράσματα

Ο κύριος στόχος της συγκεκριμένης εργασίας ήταν ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού με θέμα την τοπική Ιστορία της Ελληνικής Επανάστασης. Θεωρούμε ότι έχουμε επιτύχει τους περισσότερους από τους στόχους που θέσαμε και μένει να γίνει μία αξιολόγηση για να επιβεβαιωθεί ή αξία του στην διαδικασία μάθησης. Αρχικά ο σχεδιασμός ήταν για παιδιά απο Γ' Δημοτικού μέχρι Γ' Λυκείου, στην πορεία όμως έγινε πιο γενικός καθώς δεν περιορίστηκαμε στην ύλη του βιβλίου. Είναι ένα πολύ ωραίο εκπαιδευτικό παιχνίδι που θα μπορούσε να λειτουργήσει συμπληρωματικά μέσα στην σχολική αίθουσα, αλλά ταυτόχρονα θα μπορούσε να βρει εφαρμογή και σε άλλους χώρους, όπως Μουσεία ή αξιοθέατα μέσα στην πόλη. Θα ήταν πολύ ενδιαφέρον κάτω από ένα άγαλμα ήρωα της Επανάστασης να μην έχει απλά μία επιγραφή με τα στοιχεία του, αλλά και ένα αντίστοιχο Grifobot για να μάθει ο επισκέπτης παίζοντας, την ιστορία του.

Όπως σε όλα τα πράγματα έτσι και στο δικό μας παιχνίδι πάντα υπάρχει δυνατότητα διόρθωσης ή επέκτασης. Σαν πρόταση για μελλοντική αλλαγή ή προσθήκη στο παιχνίδι θα ήταν η δημιουργία υλικού για περισσότερους δήμους ή να είναι το υλικό πιο στοχευμένο σε ήρωες, για παράδειγμα ένα Grifobot για την ιστορία του Θ. Κολοκοτρώνη. Μία ακόμη πρόταση θα ήταν η δημιουργία ενός (ή περισσότερων) διδακτικών σεναρίων που θα μετέφεραν το ψηφιακό παιχνίδι μέσα στην αίθουσα και θα λειτουργούσε συμπληρωματικά με την ύλη του σχολείου.

Το αρχικό παιχνίδι Grifobot έχει πάρει έγκριση από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής ως εκπαιδευτικό παιχνίδι που μπορεί να υλοποιηθεί σε σχολικές μονάδες. Άμεσο μελλοντικό σχέδιο είναι να έχει και το "Grifobot της Επανάστασης" την ίδια διαδρομή.

Παράρτημα Α: Υλικό παιχνιδιού για τη Μεσσήνη

Η Μεσσήνη την περίοδο των Ορλωφικών

Το 1770 οι Έλληνες με τη βοήθεια των Ρώσων αδερφών Ορλώφ και στρατιωτικών δυνάμεων από τη Ρωσία επαναστάτησαν ενάντια στους Τούρκους. Ανάμεσα στους επαναστάτες ήταν και κάτοικοι της Μεσσήνης. Οι Τούρκοι έστειλαν στη Μεσσηνία, με μεγάλο στρατό Τουρκαλβανών, τον Χατζή Οσμάν Μπέη για να καταπνίξει την επανάσταση. Στη Μεσσήνη και στην ευρύτερη περιοχή έγινε μια προσπάθεια από τον Ιωάννη Μαυρομιχάλη ή Σκυλογιάννη να αντιμετωπιστούν τα στρατεύματα του Χατζή Οσμάν Μπέη. Ο Ιωάννης Μαυρομιχάλης με 400 παλικάρια έκλεισε το πέρασμα στον Ριζόμυλο, που απέχει λίγα χιλιόμετρα από τη Μεσσήνη. Η μάχη με τους 5.000 Τουρκαλβανούς ήταν άνιση, με αποτέλεσμα να σκοτωθούν οι περισσότεροι Έλληνες. Ο Ιωάννης Μαυρομιχάλης υποχώρησε στη Μεσσήνη που τότε την έλεγαν Νησί και με 24 παλικάρια του κλείστηκε στον Μελίπυργο, ένα κτίριο που έμοιαζε με πύργο και βρισκόταν εκεί που σήμερα είναι η Παναγυρίστρα. Τρεις μέρες πολεμούσαν αδιάκοπα και ο Μελίπυργος δεν έπεφτε. Οι Τουρκαλβανοί μπόρεσαν τελικά να βάλουν φωτιά στο κτίριο αναγκάζοντας τον Ιωάννη Μαυρομιχάλη με τα παλικάρια του να κάνουν ηρωική έξοδο, με τα σπαθιά στα χέρια, για να διασπάσουν τις γραμμές του εχθρού. Σκοτώθηκαν όλοι και μόνο ο Ιωάννης Μαυρομιχάλης με τον μικρό του γιο Πέτρο πιάστηκαν αιχμάλωτοι, βαριά τραυματισμένοι. Εκεί σκοτώθηκε και ο παππούς του Παπαφλέσσα, Γεώργιος Φλέσσας. Στη συνέχεια, τα στρατεύματα του Χατζή Οσμάν Μπέη έβαλαν φωτιά στα σπίτια της Μεσσήνης αφού πρώτα τα λεηλάτησαν.

Η Φιλική Εταιρεία στη Μεσσήνη

Για την καλύτερη προετοιμασία της επανάστασης των Ελλήνων ενάντια στον τουρκικό ζυγό δημιουργήθηκε στην Οδησό, το 1814, η Φιλική Εταιρεία από τον Εμμανουήλ Ξάνθο, τον Νικόλαο Σκουφά και τον Αθανάσιο Τσακάλωφ. Η Φιλική Εταιρεία εξαπλώθηκε παντού. Στη Μεσσήνη μυήθηκαν στη Φιλική Εταιρεία μέλη των μεγάλων οικογενειών Καλαμαριώτη και Δαρειώτη. Από την οικογένεια Καλαμαριώτη μυήθηκαν τα αδέρφια Δημήτριος και Κωνσταντίνος. Από την οικογένεια Δαρειώτη μυήθηκαν τα αδέρφια Γεώργιος, Εμμανουήλ και Παναγιώτης. Επίσης στη Φιλική Εταιρεία μυήθηκε ο πρόκριτος Ιωάννης Μιχαλόπουλος, ο πρόκριτος Ιωάννης Πατρικής, ο έμπορος Αναγνώστης Ποτηρόπουλος, ο πρόκριτος Διαμαντής Χαΐνης, ο Γεώργιος Χρονόπουλος και άλλοι. Αυτοί προετοίμασαν την επανάσταση στη Μεσσήνη και στην ευρύτερη περιοχή.

Η απελευθέρωση της Μεσσήνης και η συμμετοχή των κατοίκων στην απελευθέρωση

Η απελευθέρωση της Μεσσήνης από τον τουρκικό ζυγό πραγματοποιήθηκε την ίδια μέρα με την απελευθέρωση της Καλαμάτας, δηλαδή την 23η Μαρτίου 1821. Οι κάτοικοι της Μεσσήνης ήταν προετοιμασμένοι γι' αυτόν τον ξεσηκωμό από τους μυημένους στη Φιλική Εταιρεία. Αυτός είναι και ο λόγος που σχημάτισαν άμεσα τα πρώτα στρατιωτικά σώματα χωρίς εμπόδια και προβλήματα. Την πρώτη κιόλας μέρα της απελευθέρωσης της Μεσσήνης ο Παπαφλέσσας όρισε

διοικητές στη Μεσσήνη τον Δημήτριο Καλαμαριώτη και τον Γεώργιο Δαρειώτη με μεγάλες εξουσίες και στα στρατιωτικά σώματα επαναστατών που συγκροτούνταν. Στις 24 Μαρτίου 1821, οι κάτοικοι της Μεσσήνης και των γύρω περιοχών, συγκεντρώθηκαν σε περιοχή κοντά στον Πάμισο ποταμό και πραγματοποίησαν δοξολογία. Το πρώτο στρατιωτικό σώμα αποτελούμενο από 250 άνδρες, με επικεφαλής τον Γεώργιο Δαρειώτη, ξεκίνησε εκείνη την ημέρα για να συμμετάσχει στην πολιορκία και κατάληψη των κάστρων της Πυλίας που βρισκόντουσαν στα χέρια των Τούρκων. Το ίδιο έκαναν και τα αδέρφια Δημήτριος και Κωνσταντίνος Καλαμαριώτης που διέθεσαν μεγάλα χρηματικά ποσά για τον Αγώνα και ταυτόχρονα με δικά τους χρήματα συντηρούσαν ένοπλα τμήματα. Μικρά στρατιωτικά σώματα είχαν συγκροτήσει ο Ιωάννης Πατρικής και ο Μιχάλης Ζαλμάς.

Ο Ιμπραήμ καταστρέφει τη Μεσσήνη

Μετά τη μάχη του Μανιακίου, στις 20 Μαΐου 1825, και τον ηρωικό θάνατο του Παπαφλέσσα και των παλικαριών του, οι δυνάμεις του Ιμπραήμ ανενόχλητες εισήλθαν στον μεσσηνιακό κάμπο λεηλατώντας και καίγοντας τα πάντα στο πέρασμά τους. Έκαψαν τα χωριά Άρη, Ασπροπουλιά, Βρωμόβρυση, Σπιτάλι, Καρτερόλι και Μαυρομάτι και μπήκαν στη Μεσσήνη. Ληλάτησαν τη Μεσσήνη και έβαλαν φωτιά στα σπίτια. Συνέλαβαν όσους κατοίκους δεν πρόφτασαν να εγκαταλείψουν τη Μεσσήνη και να κρυφτούν στα βουνά. Κάποιους τους σκότωσαν και τους υπόλοιπους, ιδιαίτερα τους νεότερους σε ηλικία, τους μετέφεραν στην Αίγυπτο και τους πούλησαν στα σκλαβοπάζαρα. Ο Ιμπραήμ, για να τρομοκρατήσει τους κατοίκους και να τους αναγκάσει να τον προσκυνήσουν, έστησε μόνιμη κρεμάλα στη Μεσσήνη. Μετά την καταστροφή της Μεσσήνης, εισήλθε χωρίς να βρει αντίσταση στην Καλαμάτα στην οποία προξένησε λεηλασίες και καταστροφές. Συμπλοκές σημειώθηκαν μόνο στα μοναστήρια του Προφήτη Ηλία και της Βελανιδιάς. Μετά την κατάληψη της Καλαμάτας ο Ιμπραήμ με τα στρατεύματά του επέστρεψε και πάλι στη Μεσσήνη για να αποτελειώσει το καταστροφικό του έργο.

Ο επίσκοπος Ανδρούσης και η προσφορά του στην επανάσταση του 1821

Μια μεγάλη προσωπικότητα με τεράστια προσφορά στον απελευθερωτικό Αγώνα των Ελλήνων ήταν και ο επίσκοπος Ιωσήφ. Είχε γεννηθεί στην Αρκαδία. Διατέλεσε επίσκοπος Ανδρούσης την περίοδο 1806 - 1833 και επίσκοπος Μεσσήνης την περίοδο 1833 - 1844.

Λίγο πριν από την επανάσταση των Ελλήνων την 23η Μαρτίου 1821, οι Τούρκοι πληροφορήθηκαν ότι οι Έλληνες κάτι ετοιμάζαν, γι' αυτό διέταξαν να πάνε στην Τρίπολη όλοι οι Αρχιερείς και οι Πρόκριτοι. Ο επίσκοπος Ιωσήφ, αν και ήξερε ότι πηγαίνοντας στην Τρίπολη οι Τούρκοι θα τον φυλάκιζαν και θα τον βασάνιζαν, αποφάσισε να ανταποκριθεί για να πειστούν οι Τούρκοι ότι δεν ετοιμάζαν κάτι οι Έλληνες. Εκτός από τον Ιωσήφ Ανδρούσης ανταποκρίθηκαν και οκτώ ακόμη Αρχιερείς: ο Χρύσανθος Παγώνης, Μητροπολίτης Μονεμβασιάς και Καλαμάτας, ο Γερμανός Ζαφειρόπουλος, Μητροπολίτης Χριστιανούπολης, ο Φιλάρετος, Μητροπολίτης Ωλένης, ο Δανιήλ Παπαγιαννόπουλος, Μητροπολίτης Τριπολιτσάς και Αμυκλών, ο Κύριλλος Ροδόπουλος, Μητροπολίτης Κορίνθου, ο Γρηγόριος Καλαμαράς, Μητροπολίτης Ναυπλίας και Άργους και ο Φιλόθεος Χατζής, Μητροπολίτης Δημητσάνας.

Οι Τούρκοι, όσους πήγαν στην Τρίπολη, τους φυλάκισαν και τους βασάνισαν. Τους είχαν δέσει με χοντρές αλυσίδες μέσα σε ένα μπουντρούμι. Οι πέντε Αρχιερείς από τα βασανιστήρια και τις κακουχίες δεν άντεξαν και πέθαναν. Τους τρεις που επέζησαν, μεταξύ των οποίων και ο Ιωσήφ Ανδρούσης, τους ελευθέρωσαν τα παλικάρια του Κολοκοτρώνη όταν εισήλθαν νικητές στην Τρίπολη.

Μετά την απελευθέρωσή του, ο Ιωσήφ Ανδρούσης, ξεκίνησε κι αυτός τον αγώνα του για την αποτίναξη του τουρκικού ζυγού. Συγκέντρωσε από τις εκκλησίες και τα μοναστήρια τα χρυσά και αργυρά σκεύη καθώς και ό,τι χρήματα διέθεταν και τα έδωσε για να καλυφθούν οι ανάγκες σε τρόφιμα και πολεμοφόδια των στρατιωτικών σωμάτων που πολεμούσαν τους Τούρκους. Το 1822 έγινε υπουργός Θρησκείας και λίγο αργότερα και υπουργός Δικαιοσύνης. Ο Ιμπραήμ επειδή δεν

μπόρεσε να τον συλλάβει όταν κατέλαβε τη Μεσσηνία τον επικήρυξε με χρηματικό ποσό. Ο Ιωσήφ Ανδρούσης διέφυγε στη Μονή Αγίων Αναργύρων Ερμιόνης. Πέθανε το 1843 και η ταφή του έγινε στη Μεσσήνη στον Ιερό Ναό του Αγίου Ιωάννη.

Προσωπικότητες του αγώνα - Δημήτρης Παπατσώνης (1798 - 1825)

Ένας από τους επισημότερους στρατιωτικούς της επανάστασης του 1821 ήταν και ο Δημήτρης Παπατσώνης που είχε γεννηθεί στο χωριό Ναζήρι (Εύα) του σημερινού δήμου Μεσσήνης. Πολέμησε στο Βαλτέτσι, στην πολιορκία της Τρίπολης, στα Δερβενάκια και σε πολλές ακόμη μάχες. Έγινε μέλος της Πελοποννησιακής Γερουσίας. Το 1824 φυλακίστηκε μαζί με το Θεόδωρο Κολοκοτρώνη στην Ύδρα γιατί θεωρήθηκε εχθρός της κυβέρνησης Κουντουριώτη. Μετά την απελευθέρωσή του συνέχισε τον στρατιωτικό του αγώνα. Σκοτώθηκε στα Τρίκορφα, στις 24 Ιουνίου 1825, πολεμώντας τα στρατεύματα του Ιμπραήμ.

Προσωπικότητες του αγώνα - Ηλίας Κορμάς (1780 - 1825)

Ο Ηλίας Κορμάς γεννήθηκε στο χωριό Κεφαλινού, του σημερινού δήμου Μεσσήνης. Μυήθηκε στη Φιλική Εταιρεία από τον Παπαφλέσσα και έλαβε μέρος στην επανάσταση του 1821. Πολέμησε στην πολιορκία της Μεθώνης, στο Βαλτέτσι, στην πολιορκία της Τρίπολης, στο Άργος, στα Δερβενάκια και σε πολλές ακόμη μάχες. Στη μάχη της Πιάνας διακρίθηκε και έγινε υπασπιστής του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη. Το 1824 προήχθη στο βαθμό του Χιλίαρχου και το 1825 προήχθη σε Αντιστράτηγο. Ακολούθησε τον Παπαφλέσσα στο Μανιάκι και σκοτώθηκε εκεί πολεμώντας τα στρατεύματα του Ιμπραήμ.

Σύμφωνα με τον ιστορικό Φωτάκο ο Ηλίας Κορμάς έλαβε μέρος στη μάχη του Μανιακίου μαζί με 120 παλικάρια από το χωριό του και τα γύρω χωριά μεγάλος αριθμός των οποίων ήταν και συγγενείς του. Μάλιστα δίπλα του, στο ίδιο ταμπούρι, σκοτώθηκαν οι: Γεωρ. Κορμάς, Κων. Κορμάς, Νικ. Κορμάς, Παν. Πανούσης, Κων. Σκρεπετός, Φωτεινός Σκρεπετός, Δημ. Τσεκούρας, Βασ. Τσεκούρας.

«Η Λιου η καπετάνισσα αργά το μεσονύχτι στο παρεθύρι κάθεται, στους δρόμους αγναντεύει. Βλέπει στρατιώτες να 'ρχονται, διαβάτες να περνάνε. -Στρατιώτες μου, διαβάτες μου, καλά μου παλικάρια Μην είδατε το Λια Κορμά, το Λια τον καπετάνιο; -Κει στο Μανιάκι κείτονται όλοι οι καπετανέοι, Ο Παπαφλέσσας, κι ο Κορμάς και ο Μαυρομιχάλης, Μπιτσάνης από την Ποίλιανή μαζί με τον Κεφάλια, Στρώμα έχουνε τη μαύρη γη, προσκέφαλο μια πέτρα και από πάνω σκέπασμα του φεγγαριού τη λάμψη»

Προσωπικότητες του αγώνα - Κωνσταντίνος Κορμάς (1783 - 1825)

Ο Κωνσταντίνος Κορμάς γεννήθηκε την περίοδο της τουρκοκρατίας στο χωριό Κεφαλινού και ήταν αδερφός του Χιλίαρχου Ηλία Κορμά. Έλαβε μέρος, όπως και όλη του η οικογένεια, στην επανάσταση του 1821. Πολέμησε στην πολιορκία της Τρίπολης, στο Άργος, στα Δερβενάκια και στα Τρίκορφα. Ακολούθησε μαζί με τα αδέρφια του Ηλία και Γιώργο και πολλούς συγγενείς του τον Παπαφλέσσα στο Μανιάκι όπου και θυσιάστηκε για την πατρίδα πολεμώντας τα στρατεύματα του Ιμπραήμ. Ο αδερφός του Γεώργιος Κορμάς που πολέμησε ηρωικά στο Μανιάκι διασώθηκε από θάυμα και όπως γράφει ο ίδιος στη μάχη του Μανιακίου χάθηκαν 70 συγγενείς του και συγχωριανοί του.

Παράρτημα Β: Υλικό παιχνιδιού για την Ερμιονίδα

Ερμιονίδα – Κρανίδι

Η επαρχία Ερμιονίδος υπήρξε κατά την Οθωμανική περίοδο στην Β' Τουρκοκρατία και ήταν γνωστή με την ονομασία «Βιλαέτι Κάτω Νεχαγιέ» που σημαίνει κάτω επαρχία. Είχε αποσπαστεί στα τέλη του 18ου αιώνα από το βιλαέτι του Ναυπλίου, και πρωτεύουσα της ήταν το Κάτω Νεχαγιέ (σημερινό Κρανίδι). Η διοικητική αυτή διαίρεση παρέμεινε μέχρι τα πρώτα χρόνια της απελευθέρωσης.

Η επαρχία Ερμιονίδας δημιουργήθηκε αρχικά με την διοικητική διαίρεση του 1833 ως μία από τις επτά επαρχίες του νομού Αργολίδας και Κορινθίας. Αρχικά περιλάμβανε την μέχρι τότε Επαρχία Κάτω Νεχαγιέ περιέχοντας το Καστρί και το Κρανίδι, αλλά και τις Σπέτσες και η πρωτεύουσα της επαρχίας ήταν αρχικά οι Σπέτσες.

Καταργήθηκε στην συνέχεια με την διοικητική διαίρεση του 1836 η οποία κατήργησε προσωρινά το νομαρχιακό σύστημα και επανασυστάθηκε το 1848. Το 1948 αποσπάστηκε από αυτή το νησί των Σπετσών. Είχε ως έδρα της το Δήμο Κρανιδίου.

Τα ακόλουθα αποσπάσματα περιλαμβάνουν γεγονότα που έχουν σχέση με την Ερμιόνη και το Κρανίδι.

Η κυβέρνηση στο Κρανίδι

Η Β' Εθνική Συνέλευση είχε συνέλθει στο Άστρος της Κυνουρίας από τις 30 του Μάρτη του 1823 και είχε τελειώσει στις 18 του Απρίλη του ίδιου χρόνου. Αταξία, ανωμαλία και έλλειψη αμοιβαίας εμπιστοσύνης, ανάμεσα στους πολιτικούς και τους στρατιωτικούς που την απαρτίζανε, χαρακτήρισαν τις συνεδριάσεις της. Οι διαφορές μεταξύ των δυο κομμάτων είχαν αρχίσει πριν ακόμη από τη συνέλευση.

Η Εθνική Συνέλευση του Άστρους άρχισε και τελείωσε κάτω από την επιρροή του κόμματος των πολιτικών και έδωσε όλες τις εξουσίες σ' αυτούς, πράγμα που προξένησε αγανάκτηση στους στρατιωτικούς, με συνέπεια να δημιουργηθεί κρίσιμη κατάσταση που οδήγούσε σε εμφύλια σύρραξη, κάτι που για την ώρα τουλάχιστο αποφεύχθηκε την τελευταία στιγμή.

Κάτω από τις συνθήκες αυτές το Εκτελεστικό ή Νομοτελεστικό, κόμμα των πολεμικών, μπήκε στ' Ανάπλι, παρά τις αντιρρήσεις του Βουλευτικού, κόμματος των πολιτικών, που εγκαταστάθηκε στο Άργος. Το Νομοτελεστικό εγκαταστάθηκε στ' Ανάπλι στις 25 του Νοέμβρη του 1823. Στα τέλη Νοεμβρίου 1823 το Βουλευτικό καταφεύγει στο Κρανίδι για να βρίσκεται πιο κοντά στα ναυτικά νησιά που το υποστήριζαν. Από εκεί κηρύσσει παράνομο το Εκτελεστικό και κηρύσσει νέο, με επικεφαλής τον υδραίο μεγαλοκαρaboκύρη Γεώργιο Κουντουριώτη και μέλη τους Παναγιώτη Μπότσαρη, Ιωάννη Κωλέττη, Νικόλαο Λόντο και Ανδρέα Ζαΐμη. Έτσι, δημιουργούνται δύο πόλοι εξουσίας, ο ένας με έδρα το Κρανίδι («Κυβερνητικοί») και ο άλλος με έδρα την Τριπολιτσά («Αντικυβερνητικοί»). Η μία κυβέρνηση κατηγορούσε την άλλη ως παράνομη, ενώ και οι δύο προκήρυζαν εκλογές για την ανάδειξη νέου Βουλευτικού.

Οι «Αντικυβερνητικοί» κατηγορούσαν τους «Κυβερνητικούς» ότι θέλουν να παραδώσουν την Ελλάδα στους Άγγλους, ενώ οι «Κυβερνητικοί» εξέφραζαν τους φόβους για τις δικτατορικές τάσεις των στρατιωτικών, που αποτελούσαν τη ραχοκοκαλιά των «Αντικυβερνητικών». Η πλάστιγγα έγειρε εύκολα υπέρ των «Κυβερνητικών», που είχαν τη δύναμη και τον πλούτο. Συσπείρωναν τους νησιώτες εφοπλιστές και κεφαλαιούχους, τους περισσότερους ρουμελιώτες οπλαρχηγούς, το μεγαλύτερο μέρος των πελοποννησίων γαιοκτημόνων, τους Έλληνες του εξωτερικού και τους περισσότερους φιλέλληνες. Ο Κολοκοτρώνης μπορεί να ήταν η ψυχή των «Αντικυβερνητικών», αλλά οι δυνάμεις που τον υποστήριζαν ήταν περιορισμένες.

Η Γ' Εθνοσυνέλευση και το Πολιτικό Σύνταγμα της Ελλάδος

Η Γ' Εθνοσυνέλευση, γνωστή σαν Συνέλευση της Τροιζήνας, συνήλθε διαδοχικά, στη Νέα Επίδαυρο, στην Ερμιόνη και στην Τροιζήνα (19 Μαρτίου-5 Μαΐου 1827). Στις 14 Απριλίου 1827 η συνέλευση εξέλεξε τον Ιωάννη Καποδίστρια ως «Κυβερνήτη της Ελλάδας» για επταετή θητεία, και ψήφισε το «Πολιτικόν Σύνταγμα της Ελλάδος». Η Συνέλευση ήθελε να δώσει στη χώρα ένα οριστικό πολίτευμα, εμπνευσμένο από δημοκρατικές και φιλελεύθερες ιδέες και για το λόγο αυτό διακήρυττε για πρώτη φορά την αρχή της λαϊκής κυριαρχίας. Τη ρητή αυτή διακήρυξη επαναλάμβαναν όλα τα Ελληνικά Συντάγματα μετά το 1864. Το Σύνταγμα αυτό αποτελείτο από 150 άρθρα και καθιέρωνε μια αυστηρή διάκριση των εξουσιών αναθέτοντας στον Κυβερνήτη την εκτελεστική εξουσία και στο σώμα των αντιπροσώπων του λαού (βουλή), τη νομοθετική. Το Σύνταγμα της Τροιζήνας προσπάθησε να συνδυάσει την ανάγκη ισχυρής κεντρικής εξουσίας με την ύπαρξη δημοκρατικών δομών, η ισχύς του όμως ανεστάλη λίγο μετά την άφιξη στην Ελλάδα του Ιωάννη Καποδίστρια, τον Ιανουάριο του 1828. Αξιοσημείωτο είναι ότι το Σύνταγμα της Τροιζήνας εμπειριέχει την αρτιότερη και πληρέστερη διατύπωση των διατάξεων για την προστασία των ατομικών ελευθεριών μεταξύ των Συνταγμάτων της εποχής.

Η Ερμιόνη στην Γ' Εθνοσυνέλευση

Η Γ' Εθνική Συνέλευση των αντιπροσώπων της επαναστατημένης Ελλάδας είχε αρχίσει τις εργασίες της της 6 του Απρίλη του 1826 στην Επίδαυρο, αλλά σε λίγες μέρες διακόπηκε από της διαπληκτισμούς και της διχόνοιες που ξέσπασαν ανάμεσα στα μέλη της. Τότε η διοικητική επιτροπή της Ελλάδας, που την αποτελούσαν ο Ανδρέας Ζαΐμης ως πρόεδρος και γενικός γραμματέας ο Χιώτης γιατρός και πολιτικός Γεώργιος Γλαράκης και πολλά μέλη οι (μεταξύ τους οι Δ. Τσαμαδός, Π. Μαυρομιχάλης, Σ. Τρικούπης), πήγε στην Αίγινα και με τον ισχυρισμό ότι μόνο αυτή είχε το δικαίωμα να ορίσει τον τόπο, όπου θα έπρεπε να συνεχιστούν οι εργασίες της συνέλευσης, κάλεσε της πληρεξούσιους να πάνε εκεί.

Μία μεγάλη ομάδα πληρεξούσιων διαφώνησε με όλα αυτά. Για τον τόπο της συνέχισης των εργασιών της εθνικής συνέλευσης είχε αντίρρηση και ο Θόδωρος Κολοκοτρώνης, της δεν παρέλειπε να πιέζει την επιτροπή της συνέλευσης για την ανάγκη να μη χάνεται χρόνος. Ύστερα από μάταιες προσπάθειες για συνεννόηση ο Κολοκοτρώνης αποφάσισε να πάει στην Ερμιόνη.

Στην Ερμιόνη λοιπόν μαζεύτηκαν οι περισσότεροι πληρεξούσιοι. Εκεί παραβρέθηκαν, εκτός από της πληρεξούσιους που είχαν πάρει μέρος στη συνέλευση της Επιδαύρου, και άλλοι από επαρχίες που είχαν αγωνιστεί ενάντια της Τούρκους και είχαν απελευθερωθεί και που αυτοί της Αίγινας δεν ήθελαν να της αναγνωρίσουν.

Ο Κολοκοτρώνης είχε στρατοπεδεύσει στην Ερμιόνη από τον Νοέμβρη του 1826 και επιδιόταν σε δραστήριες ενέργειες για να συνεχιστεί η συνέλευση εκεί, ερχόμενος σε συνεννόηση με της κυριότερους πολιτικούς και στρατιωτικούς της επαναστατημένης Ελλάδας. Αλλά οι συγκεντρωμένοι στην Αίγινα πληρεξούσιοι επιμένανε στην άποψή της και για τον τόπο της συνέλευσης και για την αναγνώριση των αντιπροσώπων. Όσοι πάλι μαζεύτηκαν στην Ερμιόνη παραμένανε αμετάπειστοι, υποστηρίζοντας ότι η άποψη αυτή ούτε νόμιμη ήταν, ούτε δίκαιη, και ότι τον τόπο

της συνέλευσης μόνο η πλειοψηφία των πληρεξούσιων, με ανανεωμένη μάλιστα τη λαϊκή εντολή, μπορούσε να τον καθορίσει.

Η απειλή να καταστραφεί ό,τι είχε επιτευχθεί ως τώρα για τον απελευθερωτικό αγώνα και για τη σωτηρία της πατρίδας, ήταν φανερή. Μέσα της συνθήκες αυτές με πρωτοβουλία του Κολοκοτρώνη προκηρύχτηκε η έναρξη των εργασιών της Γ' Εθνικής Συνέλευσης στην Ερμιόνη. Εκλέχτηκε πρόεδρος της συνέλευσης ο Γιώργης Κουντουριώτης, αλλά παραιτήθηκε και τον διαδέχτηκε ο γιατρός Γεώργιος Σισίνης με γραμματέα τον Νικόλαο Σπηλιάδη, που διέθετε εξαιρετική μόρφωση και γλωσσομάθεια. Βοηθοί του πρώτου γραμματέα ορίστηκαν οι Μιχαήλ Οικονόμου και Γεώργιος Χρηστίδης ή Μιχαήλ Χρυσήδης.

Η Γ' Εθνική Συνέλευση της Ερμιόνης πραγματοποίησε δέκα προκαταρκτικές συνεδριάσεις, από 18 του Γενάρη του 1827 ως της 10 του Φλεβάρη, και δεκαεπτά τακτικές, που άρχισαν της 11 του Φλεβάρη και τέλειωσαν της 17 του Μάρτη του ίδιου χρόνου. Κατά της προκαταρκτικές συνεδριάσεις εκλέχτηκε φρουράρχος της συνέλευσης ο στρατηγός Νικήτας Σταματελόπουλος – Νικηταράς, ανεισιός του Κολοκοτρώνη, και αποφασίστηκε της η φρουρά αποτελεστεί της τετρακόσιους άντρες. Και για να αντιμετωπιστούν τα έξοδα γενικά, αποφασίστηκε η πώληση των προσόδων του Κάτω Ναχαγέ (Κρανίδι).

Στη διάρκεια τούτων των συνεδριάσεων έφτασε έγγραφο από την Αίγινα με την πρόταση να συγκληθεί η Εθνοσυνέλευση σε τρίτον τόπο. Από την Ερμιόνη στάλθηκε απάντηση-πρόσκληση να πάνε εκεί οι πληρεξούσιοι της Αίγινας, όπου με το δικαίωμα της πλειοψηφίας είχε αποφασιστεί και οριστεί ως τόπος της συνέλευσης. Έφτασε της γράμμα από τον Γεώργιο Καραϊσκάκη, γραμμένο στο στρατόπεδο του στο Δίστομο της Λειβαδιάς. Ο γενικός αρχηγός των στρατοπέδων της Στερεάς Ελλάδας συνιστούσε ομόνοια και αδελφοσύνη και πρότεινε ως τρίτον τόπο της συνέλευσης τη Σαλαμίνα.

Η διαίρεση ανάμεσα της πληρεξούσιους της Αίγινας, που ήταν οπαδοί της κυβέρνησης του Αντρέα Ζαΐμη, και σε κείνους της Ερμιόνης, που ανήκαν στην αντιπολίτευση, εξακολουθούσε, αφού ούτε οι πρώτοι υποχωρούσαν, ούτε οι δεύτεροι

Της προσπάθειες καταβάλανε οι Άγγλοι για την ένωση των δυο ομάδων, αλλά η πλειοψηφία των πληρεξούσιων της Ερμιόνης ήταν αποφασισμένη να συνεχίσει τη συνέλευση εκεί και οι προσπάθειες δεν καρποφορούσαν.

Τελικά οι προσπάθειες για ένωση έφεραν αποτέλεσμα και αφού έγινε δεχτός ο όρος των πληρεξούσιων της Ερμιόνης να αναγνωριστούν τα πρακτικά της συνέλευσής της. Η περιπόθητη ένωση έφερε ανακούφιση και στο λαό και στο στρατό ύστερα από πολύμηνη αγωνία.

Στον Δαμαλά (Τροιζήνα) συνεχίστηκαν και τέλειωσαν οι εργασίες της Γ' Εθνικής Συνέλευσης και εκεί ψηφίστηκε η εκλογή του Ιωάννη Καποδίστρια ως κυβερνήτη.

Προσωπικότητες του αγώνα - Μητσαίοι

Ο Σταμάτης Μήτσας ή Μήτζας, προεπαναστατικός ένοπλος, στρατιωτικός και πολιτικός της επαναστατικής και οθωνικής περιόδου, γεννήθηκε περί το 1800 στο Καστρί (σημερινή Ερμιόνη). Ήταν γιος του Αδριανού Μήτζα και της Θεοδώρας, το γένος Σαρρή από το Κρανίδι και μικρότερος αδελφός του Γιάννη Μήτσα. Συμμετείχε εξαρχής στον Αγώνα, ως υπαρχηγός στο σώμα του αδελφού του, που απαρτιζόταν από ένοπλους της επαρχίας Ερμιονίδας και έλαβε μέρος σε σειρά μαχών καθ' όλη τη διάρκεια του Αγώνα. Διακρίθηκε στην πολιορκία του Παλαμηδίου όπου κατά τον Οικονόμου αναρριχήθηκε πρώτος στην Γιουρούς Ντάπια του φρουρίου στις 30 Νοεμβρίου 1822.

Πολιτικά ανήκε στην φατρία των Πελοποννησίων στρατιωτικών του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη με τον οποίο συμπαρατάχθηκε στη διάρκεια των εμφύλιων συρράξεων. Το 1827 είχε εκλεγεί δημογέροντας Ερμιόνης. Κατά την καποδιστριακή περίοδο υποστήριξε το καθεστώς και δραστηριοποιήθηκε πολιτικά συμμετέχοντας ως πληρεξούσιος της επαρχίας του Κάτω Ναχαγέ, στην Ε' Εθνοσυνέλευση του Άργους και στην επακόλουθη Ε' Εθνοσυνέλευση του Ναυπλίου (7 και 15 Δε-

κεμβρίου 1831). Προεπαναστατικός ένοπλος, Φιλικός, Στρατιωτικός του Αγώνα, ο Γιάννης Μήτσας ή Μήτζας (προσωνύμιο Καστρίτης – Γκογκαγιάννης), γεννήθηκε στα τέλη του 18ου αιώνα στο Καστρί (σημερινή Ερμιόνη). Γιος του Αδριανού Μήτζα και της Θεοδώρας, το γένος Σαρρή από το Κρανίδι.

Κατά τις υπάρχουσες μαρτυρίες διέθετε εντυπωσιακή εμφάνιση. Ήταν επιβλητικός και με εξαιρετική σωματική δύναμη. Σε νεαρή ηλικία επέλεξε το επάγγελμα του κλέφτη και του πειρατή επιχειρώντας καταδρομικές – πειρατικές επιχειρήσεις με ιδιόκτητα πλοία, μαζί τον αδελφό του και τον κουνιάδο του, ερμιονίτη ναυτικό Γιάννη Αποστόλου. Το 1818 μυήθηκε στη Φιλική Εταιρεία, από τον απόστολο της οργάνωσης, Αναγνώστη Παπαγεωργίου – Αναγνωσταρά.

Συμμετείχε εξαρχής στον Αγώνα, επικεφαλής σώματος ενόπλων από το Καστρί, το Κρανίδι και τα Δίδυμα. Συγκεκριμένα, στις 27 Μαρτίου 1821 ο Σπετσιώτης (με καταγωγή από το Κρανίδι) πλοιοκτήτης και Φιλικός Γκίκας Μπότασης έφτασε στο Κρανίδι από τις Σπέτσες και κήρυξε την επανάσταση. Επτά ημέρες αργότερα, στις 2 Απριλίου ο Μήτσας και ο αδελφός του κήρυξαν την επανάσταση στο Καστρί (Ερμιόνη). Στις 4 Απριλίου η επανάσταση επεκτάθηκε σε όλη την επαρχία Ερμιονίδας (Κάτω Ναχαγιέ). Τον πρώτο χρόνο του αγώνα πολέμησε στο Βαλτέτσι (12 και 13 Μαΐου), στη μάχη των Βερβένων (18 και 19 Μαΐου) και συμμετείχε στην πολύμηνη πολιορκία της Τρίπολης, στις μάχες που προηγήθηκαν (Γράνα, 10 Αυγούστου) και στην ιστορική Άλωση της Τριπολιτσάς (23 Σεπτεμβρίου). Τον επόμενο χρόνο (1822) ο Γιάννης Μήτσας ακολούθησε τον Νικητά Σταματελόπουλο – Νικηταρά σε εκστρατεία στην Ανατολική Στερεά και διακρίθηκε, ως επικεφαλής σώματος, μαζί με τις δυνάμεις του Οδυσσέα Ανδρούτσου, Γιώργου Δυοβουνιώτη και Δημητρίου Υψηλάντη, στη μάχη της Αγίας Μαρίνας (1η Απριλίου), κοντά στη Στυλίδα, όπου τραυματίστηκε στο χέρι και το πόδι.

Επέστρεψε, στην Πελοπόννησο και στις 26 Ιουλίου πολέμησε στην μεγάλη μάχη στα Δερβενάκια, ενώ στη συνέχεια συμμετείχε στις επιχειρήσεις της πολιορκίας του Ναυπλίου και στην κατάληψη του Παλαμηδίου (30 Νοεμβρίου). Τον Μάιο του 1823 ακολούθησε τον Υδραίο ναύαρχο Μανώλη Τομπάζη που είχε διοριστεί από την Διοίκηση, Αρμοστής Κρήτης, στο νησί. Πολέμησε σε σειρά συγκρούσεων εκεί και διακρίθηκε στις επιχειρήσεις της επαρχίας Σελίνου Χανίων. Τον επόμενο χρόνο, επέστρεψε στην Πελοπόννησο μαζί με τον Μανώλη Τομπάζη. Πολιτικά ανήκε στην φατρία των Πελοποννησίων στρατιωτικών του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη με τον οποίο συμπαρατάχθηκε στη διάρκεια των εμφύλιων συρράξεων.

Η πολεμική του δράση συνεχίστηκε και μετά την αποβίβαση των αιγυπτιακών στρατευμάτων στην Πελοπόννησο. Διακρίθηκε στη σημαντική μάχη των Μύλων, (13 Ιουνίου 1825), που έκοψε την προέλαση του Ιμπραήμ Πασά προς το Ναύπλιο, ενώ τον επόμενο μήνα (18 και 20 Ιουλίου) αντιμετώπισε τα στρατεύματα του Ιμπραήμ στο χωριό Μεχμέταγα, (σημερινή Γαρέα) από την Τριπολιτσά. Η πολεμική δράση του εναντίον των αιγυπτιακών στρατευμάτων συνεχίστηκε αμείωτη και το επόμενο έτος. Συγκεκριμένα πολέμησε, επικεφαλής ενόπλων της επαρχίας του, στη μάχη του Αγίου Πέτρου και στις 14 Αυγούστου συμμετείχε υπό την αρχηγία του Γενναίου Κολοκοτρώνη στις μάχες της Βαμβακούς, στα Βέρροια, του Βασαρά και της Βαρβίτσας, ορεινά χωριά της Λακωνίας, πολεμώντας τα αιγυπτιακά στρατεύματα. Το επόμενο έτος, κατά τη διάρκεια των εργασιών της Γ' Εθνοσυνέλευσης της Ερμιόνης (18 Ιανουαρίου – 17 Μαρτίου 1827), ανέλαβε μετά από πρόταση του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη, φρούραρχος της Συνέλευσης, επικεφαλής ομάδας 45 ενόπλων με καθήκον την εξασφάλιση της ευταξίας. Αμέσως μετά εκστράτευσε ενταγμένος, ως μπουλουκτής, στο σώμα του Γενναίου Κολοκοτρώνη, μαζί με τον αδελφό του, με άλλα πελοποννησιακά σώματα (υπό τους Νικηταρά, Χρυσάνθο Σισίνη, Πετμεζαίους, Γιώργο Λεχουρίτη κ.ά.) στην Αττική και εντάχθηκε στο στράτευμα του αρχιστράτηγου Γιώργου Καραϊσκάκη, που τότε συγκροτούνταν με τις δυνάμεις του βαλή της Ρούμελης Μεχμέτ Ρεσίτ Κιουταχί Πασά για τον έλεγχο ευρύτερης περιοχής και για να διατηρήσει ελεύθερη την Ακρόπολη των Αθηνών. Σκοτώθηκε στη φονική μάχη στα Ταμπούρια, περιοχή ανάμεσα στο Κερατσίνι και τον Πειραιά.

Προσωπικότητες του αγώνα - Κρέστας Αρσένιος – Παπαρσένης (1770 – 1822)

Γεννήθηκε στο Κρανίδι το 1770. Πατέρας του ήταν ο Γεώργιος Κρέστας. Είχε βαπτισθεί με το όνομα Αλέξανδρος. Από παιδί υπήρξε ευφυής και είχε ιδιαίτερη κλίση προς την θρησκεία. Αυτός ήταν και ο λόγος που ως πρώτο δάσκαλό του είχε κάποιον ιερέα από το Κρανίδι. Δεκαπεντάχρονος έφυγε από το Κρανίδι και για μικρό διάστημα εργάστηκε κοντά σε κάποιον έμπορο στην Αίγινα. Ακολούθησε τον ηγούμενο της Μονής Πόρου, αρχιμανδρίτη Λεόντιο και παρέμεινε στην Μονή ως δόκιμος μοναχός. Μετά από μερικά χρόνια χειροτονήθηκε από τον επίσκοπο Δαμαλών διάκονος και έλαβε το όνομα Αρσένιος. Κατόπιν έγινε ιερέας και επανήλθε στο Κρανίδι όπου διορίστηκε εφημέριος και δάσκαλος.

Μετά από λίγο καιρό έγινε ηγούμενος της Μονής Κοιλιάδας. Με δαπάνες των Μονών Κοιλιάδας και Αγίων Αναργύρων αλλά και την αρωγή Κρανιδιωτών, φοίτησε στην περίφημη Σχολή της Δημητσάνας, όπου έλαβε ανώτερη μόρφωση. Κατά την διάρκεια των σπουδών του διακρίθηκε μεταξύ των συμμαθητών του και έγινε έγκριτος λόγιος. Τον διέκρινε η φιλοπατρία, το φιλελεύθερο πνεύμα και η ανδρεία. Μυήθηκε στη Φιλική εταιρία. Με την έκρηξη της επανάστασης ανεδείχθη από τον λαό, τους προκρίτους και τους εφόρους όλης της περιοχής αλλά και από την Διοίκηση των Σπετσών (Καγκελαρία) οπλαρχηγός του Κρανιδίου και αρχηγός της Επιδαύρου και της Ερμιονίδας (Κάτω Ναχαγέ). Διακρίθηκε στα πολεμικά πράγματα και χαρακτηρίστηκε ως ανδρειότατος και ατρόμητος.

Στις 3 Απριλίου, αφού συγκρότησε στράτευμα, έφτασε στην Αργολίδα και συμμετείχε με άλλους στην πολιορκία του Ναυπλίου. Έλαβε μέρος σε όλες τις περιπέτειες ακόμη και στην απόπειρα άλωσης της πόλης, στις 4 Δεκεμβρίου 1821. Όταν στα τέλη του Απριλίου 1821, έγινε η εισβολή του Κεχαγιάμπεη στο Άργος, επικεφαλής 80 Κρανιδιωτών και με την συμμετοχή πολλών Αργείων, προσπάθησε ατυχώς να αντισταθεί. Λόγω ακριβώς της σθεναρής αντίστασης του, ο Κεχαγιάμπεης αρνήθηκε να τον συμπεριλάβει στην γενική αμνηστία που παραχώρησε στους υπόλοιπους διασωθέντες.

Κλείστηκε τότε στο μοναστήρι της Παναγίας μαζί με 600 γυναικόπαιδα και άλλους Αργείους καθώς και τους 80 Κρανιδιώτες. Εκεί, πολιορκήθηκε στενά από τους Τούρκους. Την τρίτη νύχτα του αποκλεισμού, με το σπαθί στο χέρι και ακολουθούμενος από τους 80 ανδρείους του, διέσχισε τις τάξεις του εχθρού και σώος έφτασε στους Μύλους. Όταν ο Κεχαγιάμπεης έφυγε για την Τρίπολη, ο Παπαρσένης πολιορκήσε και πάλι το Ναύπλιο και πήρε μέρος σε όλες τις πολεμικές επιχειρήσεις των Ελλήνων στην γύρω περιοχή. Λίγο καιρό πριν από την επιδρομή του Δράμαλη, όταν εστάλησαν Πελοποννησιακά στρατεύματα στην Στερεά, ακολούθησε τον Νικηταρά και έλαβε μέρος στις μάχες της Στυμφαλίδας και της Αγίας Μαρίνας. Συμμετείχε σε όλες τις μάχες κατά του Δράμαλη και διακρίθηκε στις μάχες των Δερβενακίων και του Αγιονορίου, πολεμώντας στο πλευρό του Νικηταρά από τον οποίο δεν απομακρύνθηκε μέχρι τον ηρωικό θάνατό του στον Άγιο Σώστη των Δερβενακίων, στις 28 Νοεμβρίου 1822.

Προσωπικότητες του αγώνα - Οικογένεια Μπόταση

Επώνυμο μεγάλης οικογένειας των Σπετσών με καταγωγή από το Κρανίδι. Μέλη της διέπρεψαν κατά την Επανάσταση του 1821 και μετά την απελευθέρωση.

Ο Γκίκας Μπότασης ήταν Έλληνας αγωνιστής του 1821. Με την έναρξη της Ελληνικής Επανάστασης στις Σπέτσες στις 3 Απριλίου 1821 ο Γκίκας πήγε στο Κρανίδι, από όπου ήταν η καταγωγή της οικογένειας των Μποτασαίων και εξέγειρε τους Κρανιδιώτες. Μετά από αυτό πήγε στο Άργος και συνεργάστηκε με τη Μπουμπουλίνα και ξεσήκωσε και εκεί τους κάτοικους της περιφέρειας. Προπαρασκεύασε επίσης την Πολιορκία του Ναυπλίου. Πολιτικός πήρε μέρος στην Α΄ Εθνοσυνέλευση Επιδαύρου ως παραστάτης παραστάτης νήσου Σπετσών. Πέθανε στο Ναύπλιο το 1831 πάμφτωχος.

Ο Παναγιώτης Μπότασης ήταν Έλληνας αγωνιστής του 1821. Γεννήθηκε το 1784 περίπου. Ήταν αδελφός του Γκίκα. Μαζί με τους Γεώργιο Πάνου και Αναστάσιο Ανδρούτσο εξέγειρε την

Ύδρα. Το φθινόπωρο του 1823 πήγε με αποστολή ως ναύαρχος του στόλου των Σπετσών στο Μεσολόγγι και έμεινε εκεί μέχρι το 1824. Έγινε μέλος του Εκτελεστικού Σώματος. Πέθανε τον Οκτώβριο του 1824 στην Αθήνα.

Παράρτημα Γ: Υλικό παιχνιδιού για την Τριφυλία

Αρκαδινοί και Ντρέδες

Αρκαδινοί λέγονταν όλοι οι Τριφύλιοι, μιας και την Τριφυλία την έλεγαν Αρκαδιά, και ο όρος κυρίως αφορούσε τους πολεμιστές που κρατούσαν όπλο, τουφέκια, πιστόλες, μαχαίρια, σπαθιά και ό,τι άλλο μπορούσε να κάνει πόλεμο. Υπήρχαν όμως και οι αδούλωτοι «Ντρέδες» που ήταν οι κάτοικοι των ορεινών περιοχών του συμπλέγματος των Σουλιμοχωριών. Οι Τριφύλιοι κλεφτοκαπεταναίοι με τα παλικάρια τους, υπήρξαν ο φόβος και ο τρόμος της Τουρκίας, όλα τα χρόνια της μαύρης και μακρόχρονης Τουρκοκρατίας. Το ίδιο συνέβη και κατά την παραμονή αλλά και κατά τη διάρκεια της Επανάστασης, όπου οι Τριφύλιοι (Κοντοβουνήσιοι, Ντρέδες και Καμποχωρίτες) και οι αδερφοί τους οι Ολύμπιοι (Ζουρτσάνοι) συνέχιζαν να μάχονται δυναμικά. Κατά γενική ομολογία όλοι οι οπλαρχηγοί αναγνώριζαν την πολεμική τους αξία. Χαρακτηριστικά ο Κολοκοτρώνης αναφέρει στον Τερτσέτη: «Την άλλη ημέρα επλάκωσαν χίλιοι διακόσιοι Αρκαδινοί...Τους Αρκαδινούς τους έβαλα εις το κέντρο, να χτυπήσουν τους Τούρκους όπου είχαν τα κανόνια. Και οι Αρκαδινοί καθώς επήγα το βράδυ και εκτύπησα από όλες τες μεριές, επήγαν και εχάλασαν με τα πόδια τους τα ταμπούρια»¹). Η ανδρεία τους και η ετοιμότητά τους είχε μεγάλη σχέση με την ενασχόλησή τους στα όπλα. Ο Αθανάσιος Γρηγοριάδης (Ζουρτσάνος αγωνιστής) αναφέρει κάπου ότι οι κάτοικοι της ορεινής Τριφυλίας (Ντρέδες) ουδέποτε υπέκυψαν εις τον ζυγό ούτε τον Ενετών, αλλά ούτε και των Τούρκων. Η κύρια ασχολία τους ήταν η άσκηση με τα όπλα, το κυνήγι, η φροντίδα των ζώων, η αρπαγή και ο πόλεμος, και εξαιτίας αυτού αποτελούσαν πηγή φόβου για τους Τούρκους. Περιγράφοντας τους Ντρέδες θα έλεγε κανείς ότι ήταν ρωμαλέοι, ανδρειωμένοι, φιλοπάτριες, φιλότιμοι, ειλικρινείς, πολύ θρήσκοι και με μεγάλο σεβασμό προς τους ηλικιωμένους, τους γονείς, τα αδέρφια, τις γυναίκες και τα παιδιά τους.

Η σύσκεψη της Βοστίτσας

Στην αρχή, αποφασίστηκε να γίνει μια συγκέντρωση στα Καλάβρυτα, για συζήτηση και λήψη αποφάσεων σχετικά με την Επανάσταση. Επικράτησε όμως η σκέψη αυτή η σύσκεψη να γίνει στη Βοστίτσα, γιατί θα μπορούσαν να το παρουσιάσουν στους Τούρκους σαν αγοραπωλησία μεταξύ των μοναστηριών. Σκέφτηκαν ότι ο Μητροπολίτης Χριστιανουπόλεως Γερμανός (Ζαφειρόπουλος), της περιφέρειας της Τριφυλίας, είχε λάβει εντολή να τακτοποιήσει την πώληση ενός χωραφιού με τη βοήθεια ενός συμβουλίου από πρόκριτους και επισκόπους. Σε αυτή τη σύσκεψη συμμετείχε και ο Παπαφλέσσας. Ο ρόλος του Μητροπολίτη Χριστιανουπόλεως ήταν πολύ σημαντικός καθώς έπαιξε σπουδαίο ρόλο και υπήρξε μορφή της σύσκεψης. Ξεκίνησε στις 26 Ιανουαρίου 1821 και διήρκεσε τρεις μέρες, μέχρι τις 29 Ιανουαρίου. Τα πράγματα δεν ήταν εύκολα, όμως, καθώς οι Τούρκοι με τις δικαιολογημένες υποψίες τους, με τους ενδοιασμούς που είχαν και με την ελάχιστη εμπιστοσύνη που έδειξαν στον Παπαφλέσσα θα έκαναν ακόμα πιο δύσκολα. Εκεί επενέβη ο Μητροπολίτης Χριστιανουπόλεως και με θαυμαστή ψυχραιμία παρουσίασε την εντολή για την αγοραπωλησία των κτημάτων των δύο μοναστηριών. Επίσης, τους επεσήμανε ότι αν ήθελα να μην τους υποψιαστούν οι Τούρκοι θα έπρεπε, αν τους το ζητούσαν, να τους ακολουθούσαν στην

Τρίπολη. Η συνεισφορά των Τριφυλίων, όμως, δεν τελείωσε εκεί. Οι δύο κληρικοί της Τριφυλίας πρόσφεραν, στο τέλος της σύσκεψης, από δύο χιλιάδες γρόσια ο καθένας και ο Μητροπολίτης φαίνεται ότι πρόσφερε έξι χιλιάδες γρόσια υπέρ του αγώνα.

Η επανάσταση στην Τριφυλία, η Απελευθέρωση της Κυπαρισσίας

Στις 25 Μαρτίου όπου η Επανάσταση πήρε επίσημο χαρακτήρα, ξεκίνησε και η επανάσταση στην Τριφυλία, από την τοπική τους Άγια Λαύρα, τον Άγιο Δημήτρη του Σουλιά. Καθώς ο Δεσπότης Χριστιανουπόλεως Γερμανός είχε πάει προς την Τριπολιτσά από τις 5 Μαρτίου, χρέη αρχιερέα ανέλαβε ο πρωτοσύγκελος Αμβρόσιος Φραντζής και τον αντικατέστησε επάξια. Στις 24 Μαρτίου του 1821 ήρθαν γράμματα από την Τριπολιτσά που συνιστούσαν προσοχή στους Οθωμανούς, γιατί υπήρχε ο φόβος εξέγερσης, και έλεγαν να μεταβεί ο πρωτοσύγκελος Φραντζής στα χωριά για να συστήσει στους χωρικούς να καθίσουν φρόνιμα για να μην πάθουν ότι και το 1769, στα Ορλωφικά. Έτσι, έστειλαν τον Φραντζή κατά τα Σουλιμοχώρια ενώ οι ίδιοι, οι Οθωμανοί, πήραν την απόφαση να μεταφέρουν τα γυναικόπαιδά τους στο Κάστρο του Ναυαρίνου και της Μεθώνης, καθώς παρείχαν μεγαλύτερη ασφάλεια από το «γερασμένο» κάστρο της Κυπαρισσίας. Ο Φραντζής με μια συνοδεία και τέσσερις Τούρκους κατάφερε και να ξεφύγει, δωροδοκώντας τους Τούρκους και να συναντήσει τους Ντρέδες με επικεφαλής τον Παπατσώρη και άλλους καπεταναίους. Στο μεταξύ έφτασε και ένα γράμμα από τον Θ. Κολοκοτρώνη και τον Γρηγόριο Δικαίο (Παπαφλέσσα) που τους προέτρεπε να ξεσηκωθούν εναντίον των Τούρκων της Κυπαρισσίας και θα έρχονταν εντός λίγων ημερών και αυτοί με 10.000 άντρες για βοήθεια. Ο πρωτοσύγκελος Φραντζής, τότε, έγραψε ένα γράμμα προς τους Οθωμανούς της Τριφυλίας που τον έστειλαν στα Σουλιμοχώρια, ότι βρήκε τους κατοίκους τρελαμένους και έτοιμους για επανάσταση και ότι δεν μπόρεσε να τους συνενώσει. Τους είπε για το στράτευμα με τους 10.000 άντρες που κατέφθανε στην περιοχή σε λίγες μέρες και τους ορμήνευε να συνεντιστούν και να μείνουν ήσυχοι γιατί δεν ξέρει κανείς τι θα ακολουθήσει. Οι Τούρκοι τότε πήραν τις οικογένειές τους και έφυγαν από την περιοχή. Η απελευθέρωση της Κυπαρισσίας, όπως και της Καλαμάτας ήταν οι πιο αναίμακτες που είχαν γίνει.

Μετά την Άλωση της Τριφυλίας

Στην Τριφυλία έφτασε το στράτευμα μαζί με τον Παπαφλέσσα, τον Αναγνωσταρά, τον Κεφάλαι και άλλους και αμέσως έγινε σύσκεψη με τους ντόπιους οπλαρχηγούς. Ο Παπαφλέσσας πρότεινε να στρατολογήσουν άντρες από την περιοχή και όλοι μαζί να οδηγηθούν μέχρι την Τριπολιτσά και να την καταλάβουν. Οι Τριφυλίιοι οπλαρχηγοί μαζί με τον Αμβρόσιο Φραντζή από την άλλη πίστευαν ότι έπρεπε να παραμείνουν εκεί γιατί οι Τούρκοι που έφυγαν θα γυρνούσαν κάποια στιγμή πίσω στην Τριφυλία. Άλλωστε έπρεπε να πέσουν τα κάστρα της Μεσσηνίας για να μπορούν χωρίς ανησυχίες να στρέψουν τη δύναμή τους σε άλλα μέτωπα στον πόλεμο. Η γνώμη των ντόπιων επικράτησε. Έτσι, το στράτευμα με αρχηγό τον Παπαφλέσσα κινήθηκε προς την Ολυμπία, ενώ οι ντόπιοι κίνησαν προς τα Φιλιατρά. Οι οπλαρχηγοί της Τριφυλίας Γιαννάκης Μέλιος, Παναγιώτης Ντούφας και Γιώργης Συράκος, αφού πήραν 250 περίπου Ντρέδες πήγαν νότια με σκοπό να καταδιώξουν τους Τούρκους που είχαν διαφύγει στα Φιλιατρά. Στις 29 Μαρτίου του 1821, έφτασαν εκεί ο Αθανάσιος Γρηγοριάδης, ο Χρήστος Γεωργακόπουλος και ο γιατρός Κώστας Πελοπίδας μαζί με 350 άνδρες. Ενώθηκαν με τους Ντρέδες και συνέχισαν προς το Φρούριο του Νεοκάστρου. Λίγο πιο έξω από το Νεόκαστρο αντάλλαξαν πυρά με τους Τούρκους και τους ανάγκασαν να οχυρωθούν μέσα στο Φρούριο. Στο στρατόπεδο των Αρκαδινών(Τριφυλίων) προστέθηκαν ακόμη τόσοι Τριφυλίιοι και έφτασαν συνολικά πάνω από 1500. Όσο συνεχιζόταν όμως η πολιορκία, οι επιτροπή της Τριφυλίας έκρινε ότι χρειάζονταν και ενίσχυση από τη θάλασσα. Ζήτησαν, λοιπόν, από την Ύδρα και τις Σπέτσες να βοηθήσουν την κατάσταση και να ενισχύσουν το ναυτικό, αποκλείοντας τα φρούρια από τη θάλασσα για να μην μπορούν να ανεφοδιαστούν. Έτσι άρχισε η πολύμηνη πολιορκία των κάστρων από τους πολεμιστές της Τριφυλίας.

Οι Αρκαδινοί σε όλες τις μάχες του 1821

Παράλληλα με την πολιορκία του Νεοκάστρου, έγινε και η περίφημη μάχη στο Βαλτέτσι (12-13 Μαΐου 1821). Και σε αυτή τη μάχη ήταν παρόντες οι Αρκαδινοί (Τριφύλιοι) και βοήθησαν με την συμμετοχή τους. Δέχθηκαν επίθεση χιλιάδων Αλβανών και κράτησαν. Η προσφορά τους αυτή εκτιμήθηκε ιδιαίτερα από τον Κολοκοτρώνη και όταν αργότερα συμμετείχαν στην πολιορκία της Τριπολιτσάς ο ίδιος είχε πει ότι έβαλε τους Αρκαδινούς στο κέντρο για να χτυπήσουν τους Τούρκους, όπου είχαν τα κανόνια. Ισχυρή συμμετοχή είχαν και στη μάχη στα Δερβανάκια το 1822 με οπλαρχηγούς τους Αδάμ και Αναγνώστη Παπατσώρη, τον Γεώργιο Γρηγοριάδη, Διονύση Παπαθεοδώρου, Γεώργιο Συράκο και Κωνσταντίνο Μέλιο όπου αναμετρήθηκαν και αποδεκάτησαν την ισχυρή δύναμη του Δράμαλη.

Προσωπικότητες του αγώνα – Μητροπολίτης Γερμανός Ζαφειρόπουλος (1760–1821)

Ο Γερμανός Ζαφειρόπουλος ήταν Μητροπολίτης της Χριστιανουπόλεως και μέλος της Φιλικής Εταιρίας από το 1818. Ξεχώρισε στη σύσκεψη της Βοστίτσας για το οξύ πνεύμα του και την εξυπνάδα του. Κατάφερε να ξεγελάσει τους Τούρκους και να συνεχιστεί η σύσκεψη, που προετοιμάζε για τον Αγώνα, με επιτυχία. Για να μην δώσει όμως περαιτέρω στόχο, δέχτηκε να μεταβεί στην Τριπολιτσά, δήθεν για σύσκεψη, και εκεί οι Τούρκοι τους φυλάκισαν γιατί είχαν υποψίες. Πέθανε μετά από μερικούς μήνες λόγω κακουχιών κράτησης, το Σεπτέμβριο του 1821.

Προσωπικότητες του αγώνα – Αμβρόσιος Φραντζής (1778 - 1851)

Ήταν πρωτοσύγκελος του Μητροπολίτη Χριστιανουπόλεως Γερμανού. Σήκωσε το λάβαρο της Επανάστασης στον Άγιο Δημήτριο του Σουλιά, στη θέση του Μητροπολίτη, που βρισκόταν στην Τριπολιτσά. Κατά τη διάρκεια της πολιορκίας του Φρούριου του Νεοκάστρου βοήθησε πολύ με την ευρηματικότητά του, μάζεψε μολύβι και αρκετό μπαρούτι από τα τζαμιά και έφτιαξε σαράντα χιλιάδες φυσέκια, τα οποία και διοχέτευσε στους πολιορκητές (Τριφύλιοι).

Προσωπικότητες του αγώνα – Δημήτρης Παπατσώρης (1770 – 1835)

Κληρικός από το Σουλιά της Τριφυλίας που μνήθηκε στην Φιλική Εταιρεία από τον Μητροπολίτη Χριστιανουπόλεως Γερμανό το 1818. Αδελφικός φίλος του Φραντζή και θερμός πατριώτης και αγωνιστής. Μαζί με τους δύο γιούς του, Αδάμη και Αναγνώστη, διακρίθηκαν ιδιαίτερα σε όλες τις μάχες του Αγώνα που συμμετείχαν. Πολέμησε σκληρά στο πλευρό των Ντρέδων αλλά και όλων των Τριφύλιων (Αρκαδινών) και η προσφορά του αναγνωρίστηκε το 1824, όπου ορίστηκε αρχηγός όλων των Ντρέδων.

Προσωπικότητες του αγώνα – Ιωάννης ή Γιαννάκης Γκριτζαλής (1791 - 1834)

Αγωνιστής της Επανάστασης με καταγωγή από το Ψάρι Τριφυλίας και γόνος επιφανούς οικογένειας της περιοχής. Όταν ξέσπασε η Επανάσταση, μαζί με τον αδερφό του Δημήτρη πήγε στην Τριπολιτσά για να βοηθήσει στην πολιορκία της. Μετά την Άλωση της Τριπολιτσάς μαζί με τον αδερφό του και τον Παπατσώρη μετέβησαν στα Κοντοβούνια της Τριφυλίας και αναγνωρίστηκε ως αρχηγός ομάδας Ντρέδων. Το 1834 συμμετείχε στη λεγόμενη «Μεσσηνιακή Επανάσταση», μια ένοπλη στάση ενάντια της βασιλείας. Μετά την καταστολή της φυλακίστηκε και καταδικάστηκε σε θάνατο, το Σεπτέμβριο του 1834.

Ερωτήσεις παιχνιδιού

Στις επόμενες σελίδες παρουσιάζονται οι ερωτήσεις του παιχνιδιού. Είναι χωρισμένες σε 4 θεματικές ενότητες: τις Γενικές, που υπάρχουν σε όλες τις τράπεζες ερωτήσεων, στις ερωτήσεις

για το δήμο Μεσσήνης, για το δήμο Ερμιονίδας και για το δήμο Τριφυλίας, που βρίσκονται στην τράπεζα ερωτήσεων του αντίστοιχου δήμου.

Παράρτημα Δ: Κατάλογοι ερωτήσεων

Α/Α	Ερώτηση	Επίπεδο Δυσκολίας	Σωστή Απάντηση	Λάθος Απάντηση 1	Λάθος Απάντηση 2	Λάθος Απάντηση 3	Λάθος Απάντηση 4	Ανάλυση
1	Η επανάσταση του 1821 σχετίζεται με την ημερομηνία Πρωτοκούς με τη βοήθεια των αδερφών Ορλώφ και στρατιωτικές δυνάμεις από τη Ρωσία	Εύκολο	25 Μαρτίου	28 Οκτωβρίου	17 Νοεμβρίου	15 Αυγούστου		Η επανάσταση του 1821 ξεκίνησε την 25η Μαρτίου από την Αγία Λαύρα.
2	Ποιος μεγάλος γιορτάζει τον Χριστιανισμό είναι συνδεδεμένη με την Επανάσταση του 1821;	Μέτριο	1770	1821	1670	1870		Ορλώφ και στρατιωτικές δυνάμεις από τη Ρωσία επαναστάτησαν εναντίον στους Τούρκους.
3	Ποιο είναι το μικρό όνομα του Κολοκοτρώνη;	Εύκολο	Θεόδωρος	Αθανάσιος	Τα Θεοφάνεια			Η επανάσταση του 1821 είναι συνδεδεμένη με τον Ευαγγελισμό της Θεοτοκού που γιορτάζεται στις 25 Μαρτίου.
4	Από που ξεκίνησε η επανάσταση του 1821;	Εύκολο	Αγία Λαύρα	Αγία Μαρίνα	Ιωάννις	Οδυσσεύς		Ο Θεόδωρος Κολοκοτρώνης ήταν πολύ γνωστός ήρωας του 1821.
5	Πως ονομάστηκε η οργάνωση που βοήθησε στην εξέγερση της επανάστασης του 1821;	Εύκολο	Φιλική Εταιρεία	Θούριος	Αθήνα	Καλαμίτσα		Η επανάσταση ξεκίνησε από την Αγία Λαύρα, ένα μοναστήρι κοντά στα Καλάβρυτα.
6	Ποιο ήταν οι ιδρυτές της Φιλικής Εταιρείας;	Μέτριο	Σκουφάς, Τσακάλωφ, Ξάνθος	Σκουφάς, Φερραίος	Αγία Λαύρα	Ελλάδα		Για την καλύτερη προετοιμασία της επανάστασης των Ελλήνων ενάντια στον τουρκικό ζυγό δημιουργήθηκε η Φιλική Εταιρεία.
7	Ποιο ήταν ο ιδρυτής της Φιλικής Εταιρείας;	Μέτριο	1814	1821	1890	1800		Η Φιλική Εταιρεία ιδρύθηκε από τον Εμμανουήλ Ξάνθο, τον Νικόλαο Σκουφά και τον Αθανάσιο Τσακάλωφ στην Οδύση.
8	Συμπλήρωσε το στίχο από το Θούριο του Ρήγα Φεραίου "Καλύτερα μιάς ώρας ελεύθερη ζωή παρά 40 χρόνια σκλαβιά και φυλακή"	Εύκολο	40 χρόνια σκλαβιά και φυλακή	20 χρόνια σκλαβιά και φυλακή	40 χρόνια μια ήρεμη ζωή	για χίλια χρόνια το ίδιο στη ζωή		Η Φιλική Εταιρεία ιδρύθηκε το 1814 στην Οδύση της Ρωσίας.
9	Ποιος έγραψε το Θούριο, τον πατριωτικό ύμνο που ξεσήκωσε τους Έλληνες;	Μέτριο	Ο Ρήγας Βελεστινλής (Φερραίος)	Ο Αλέξανδρος Υψηλάντης	Ο Κωνσταντίνος Κανάρης	Η Φιλική Εταιρεία		*Καλύτερα μια ώρα ελεύθερη ζωή παρά 40 χρόνια σκλαβιά και φυλακή", ήταν οι στίχοι του Ρήγα Φεραίου στο Θούριο. Ο Θούριος ήταν ένας πατριωτικός ύμνος που έγραψε ο Ρήγας Βελεστινλής και είχε σαν σκοπό του να ξεσηκώσει τους Έλληνες.
10	Ποιος ανέλαβε την αρχηγία της Φιλικής Εταιρείας το 1820;	Μέτριο	Ο Αλέξανδρος Υψηλάντης	Ο Ρήγας Φερραίος	Ο Λόρδος Μπάρρον	Ο Κολοκοτρώνης		Η αρχηγία της Φιλικής Εταιρείας προσφέρθηκε το 1820 στον Αλέξανδρο Υψηλάντη, στρατηγό και οπλασπίτη του Τσαρού, μετά την άρνηση του Καποδίστρια.
11	Τι έπρεπε να κάνουν όσοι ήθελαν να μπηθούν στην Φιλική Εταιρεία;	Μέτριο	Να πάρουν όριο.	Να δηλώσουν συμμετοχή.	Να το πουν σε κάποιον.	Ο Κολοκοτρώνης		Η μίση τους στην οργάνωση είχε τη μορφή ιεροελευθερίας, που τη σφραγίζει ο όρκος μπροστά σε έρτα.
12	Ποιος επικοινωνούσαν οι Φίλοι, δηλαδή τα μέλη της Φιλικής Εταιρείας, μεταξύ τους;	Μέτριο	Με κρυπτογραφικό κώδικα.	Με σήματα Μαρς.	Με σήματα από το Θούριο.	Με τραγουδία.		Οι Φίλοι χρησιμοποιούσαν κρυπτογραφικό κώδικα για να επικοινωνούν μεταξύ τους και υπέγραψαν με ψευδώνυμα.
13	Ποιο ήταν το αίτημα της επανάστασης των Ελλήνων;	Δυσκολο	Εθνοσυνέλευση	Η ητ-επάρση φέρων από τους Τούρκους.	Να αποκτήσουν σύσταγμα.	Να ενωθούν με την Ιταλία.		Ένα σημαντικό μέρος του αίτησμού είχε ύψιστο αίτημα τη δημιουργία ανεξάρτητου ελληνικού κράτους.
14	Τι συνέληξε στην Επίδουρο τον Δεκέμβριο του 1821;	Μέτριο	Εθνοσυνέλευση	Συνέλευση τροφίμων Παλαιών Πατρών Γερμανίας	Συνέλευση κληρικών	Συνέλευση κληρικών		Η Α' Εθνοσυνέλευση συνέληξε στην Επίδουρο τον Δεκέμβριο του 1821.
15	Σκοτώθηκε ηρωικά στο Μανιάκι το 1825 πολεμώντας τον Ιμπραήμ;	Μέτριο	Παπαφλέσσας	Παλαιών Πατρών Γερμανίας	Μάρκος Μπότσαρης	Αθανάσιος Διάκος		Ο Παπαφλέσσας σκοτώθηκε στο Μανιάκι το 1825 πολεμώντας τον Ιμπραήμ.
16	Νίκησε τους Τούρκους στη μάχη της Αράχθως το 1826.	Μέτριο	Καραϊσκάκης	Μπουμπουλίνα	Αβ. Διάκος	Θ. Κολοκοτρώνης		Η ναυμαχία του Ναυαρίνου είναι η τελευταία σημαντική ναυμαχία στην ιστορία που διεξήχθη εξ ολοκλήρου με ιστιοφόρα σκάφη.
17	Γνωστή η ναυμαχία του...	Μέτριο	Ναυαρίνου	Μεσολογγίου	Σουλίου	Αιγαίου		Ο Διονύσιος Σολωμός χαρακτηρίστηκε εθνικός μας ποιητής γιατί έγραψε τον εθνικό μας ύμνο, αέσπησε την προγενέστερη πομπική παράδοση των Ελλήνων αλλά κατέγραψε αυστηρικά την δημοτική γλώσσα.
18	Ο εθνικός μας ποιητής.	Μέτριο	Διονύσιος Σολωμός	Ρήγας Φεραραίος	Λόρδος Μπάρρον	Γιώργος Σεφέρης		Η άλωση της Τριπολιτσάς αποτέλεσε καθοριστικό στάδιο στην πορεία της Ελληνικής Επανάστασης, δεδομένου ότι σταθεροποίησε και επικράτησε τους Έλληνες σχέδον σε όλη την Πελοπόννησο.
19	Η άλωση της Τριπολιτσάς επιτάχισε την Επανάσταση των Ελλήνων.	Μέτριο	Τριπολιτσάς	Αθήνας	Θεσσαλονίκης	Ύδρας		Ο Διονύσιος Σολωμός χαρακτηρίστηκε εθνικός μας ποιητής γιατί έγραψε τον εθνικό μας ύμνο, αέσπησε την προγενέστερη πομπική παράδοση των Ελλήνων αλλά κατέγραψε αυστηρικά την δημοτική γλώσσα.
20	Ποιοι επαναστάτησαν πρώτοι στην Ηπειρο.	Μέτριο	οι Σουλιάτες	Αθήνας	Μπουμπουλίνα	Μαντιό Μαυρογένους		Οι Σουλιάτες ήταν οι πρώτοι που επαναστάτησαν ενάντια του Αλή Πασά των Ιωαννίνων.
21	Αυτοί επαναστάτησαν πρώτοι στην Ηπειρο.	Μέτριο	οι Σουλιάτες	οι Μετσοβίτες	οι Αρβανίτες	Μαντιό Μαυρογένους		Ο Επικρατος Σολωμών Ησάος ήταν Έλληνας κληρικός, Φίλος και αγωνιστής του 1821 καθώς και ο πρώτος επιστάκος που έπρεε μαχόμενος.
22	Αυτοί επαναστάτησαν πρώτοι στην Ηπειρο.	Μέτριο	οι Σουλιάτες	οι Μετσοβίτες	οι Αρβανίτες	Μαντιό Μαυρογένους		Αρχικά πρότεσαν την αρχηγία της οργάνωσης στον Ιωάννη Καποδίστρια, που ήταν υπουργός Εξωτερικών της Ρωσίας, αλλά αρνήθηκε, γιατί πίστευε ότι δεν ήταν ευνοϊκές οι συνθήκες.
23	Επικρατος Σολωμών, ήρωας της Επανάστασης.	Μέτριο	Ησάος	Πρεκόπας	Διονύσιος	Γρηγόριος		Αφαιρον για εννοείται ότι υπάρχει μια Μεγάλη Δύναμη, που ήθελε την Απελευθέρωση των Ελλήνων.
24	Ποιος αρνήθηκε την αρχηγία της Φιλικής Εταιρείας;	Μέτριο	Ο Ιωάννης Καποδίστριας	Ο Κολοκοτρώνης	Ο Παπαφλέσσας	Ο Παλαιών Πατρών Γερμανίας		Αφαιρον για εννοείται ότι υπάρχει μια Μεγάλη Δύναμη, που ήθελε την Απελευθέρωση των Ελλήνων.
25	Φιλική Εταιρεία.	Μέτριο	Μια Μεγάλη Δύναμη	Ο Η.Π.Α.	Η Ευρώπη	Ένας Μεγάλος Αρχηγός		Αφαιρον για εννοείται ότι υπάρχει μια Μεγάλη Δύναμη, που ήθελε την Απελευθέρωση των Ελλήνων.

Α/Α	Ερώτηση	Επίπεδο Δυσκολίας	Σωστή Απάντηση	Λάθος Απάντηση 1	Λάθος Απάντηση 2	Λάθος Απάντηση 3	Λάθος Απάντηση 4	Ανάλυση
26	Πότε μετέφερε την έδρα της η Φιλική Εταιρεία το 1818;	Μέτριο	Στην Μόβαλα	Στην Αθήνα	Στην Αθήνα	Στην Αθήνα	Στην Αθήνα	Το 1818 η οργάνωση μετέφερε την έδρα από την Όδωσο στην Κωνσταντινούπολη.
27	Σύμφωνα με τα σχέδια των Φιλικών η Επανάσταση έπρεπε να ξεκινήσει ταυτόχρονα στη Μολδοβλαχία και στην Πελοπόννησο, ώστε να διασφαστεί ο ομοιαστικός στρατός.	Μέτριο	Στην Πελοπόννησο και στην Κρήτη	Στην Κρήτη και στη Μόνη	Στη Μόνη και στα νησιά του Αιγαίου	Στη Μόνη και στα νησιά του Αιγαίου	Στην Αθήνα	Σύμφωνα με τα σχέδια των Φιλικών η Επανάσταση έπρεπε να ξεκινήσει ταυτόχρονα στη Μολδοβλαχία και στην Πελοπόννησο, ώστε να διασφαστεί ο ομοιαστικός στρατός.
28	Πότε ξεκίνησε η εξέγερση στη Μολδοβλαχία με ηγέτη τον Αλέξανδρο Υψηλάντη;	Μέτριο	Το φεβρουάριο του 1821	Το Μάρτιο του 1821	Το καλοκαίρι του 1821	Το χειμώνα του 1820	Το φεβρουάριο του 1821	Ο Αλέξανδρος Υψηλάντης, ηγέτης της εξέγερσης εναντίον των Τούρκων στη Μολδοβλαχία.
29	Μολδοβλαχία.	Μέτριο	Μετά από 7 μήνες.	Μετά από 12 μήνες.	Μετά από 1 μήνα.	Μετά από 18 μήνες.	Μετά από 7 μήνες.	Μετά από 7 μήνες καταπνίχθηκε η εξέγερση στη Μολδοβλαχία από τον τουρκικό στρατό.
30	Η επανάσταση στη Μολδαβία ξεκίνησε όταν ο Υψηλάντης πέρασε τον φεβρουάριο του 1821 τον ποταμό...	Δυσκόλο	Προύθο	Δυνείστρο	Δουναβή	Βιστούλα	Προύθο	Ο ποταμός Προύθς αποτέλεσε το φυσικό σύνορο ανάμεσα στην Οθωμανική αυτοκρατορία και την Ρωσία.
31	Ποια ήταν η στάση των Μεγάλων Δυνάμεων απέναντι στην εξέγερση της Μολδαβίας;	Μέτριο	Την κατάδικασαν.	Συμφωνήσαν και βοήθησαν	Ήταν ουδέτερες.	Ήταν ουδέτερες.	Την κατάδικασαν.	Οι Μεγάλες Δυνάμεις κατάδικασαν την εξέγερση στη Μολδαβία και δεν έστειλαν καμία βοήθεια.
32	Ο Ιερός Λόγος ήταν ένα στρατιωτικό σώμα που αποτελούνταν από...	Μέτριο	εθελοντές Έλληνες σπουδαστές των παρκοίων.	εθελοντές Έλληνες εμπόρους.	μισθοφόρους των παρκοίων.	εθελοντές Ρώσους.	εθελοντές Έλληνες σπουδαστές των παρκοίων.	Ο Ιερός Λόγος ήταν ένα στρατιωτικό σώμα που αποτελούνταν από εθελοντές Έλληνες σπουδαστές των παρκοίων.
33	Μια από τις πιο αποφασιστικές μάχες στη Βλαχία ήταν αυτή που έγινε τον Ιούνιο του 1821 στο Δραγατσάνι και τελείωσε με ήττα των Ελλήνων.	Μέτριο	Δραγατσάνι	Βουκουρέστι	Δαββένι	Ζήνκρεμπι	Ζήνκρεμπι	Μια από τις πιο αποφασιστικές μάχες στη Βλαχία ήταν αυτή που έγινε τον Ιούνιο του 1821 στο Δραγατσάνι και τελείωσε με ήττα των Ελλήνων.
34	Το τέλος της εξέγερσης στην Μολδοβλαχία ήταν η αντανάδα του Γεωργιάκη Ουλήπου και των συντρόφων του...	Δυσκόλο	στη Μονή Σέκου	στη Μονή Λαυρίου	στη Μονή Εσφιγμένου	στη Μονή	στη Μονή	Το τέλος της εξέγερσης στην Μολδοβλαχία ήταν η αντανάδα του Γεωργιάκη Ουλήπου και οι σύντροφοί του ανατίναξαν το κτήρια για να μην πέσουν στα χέρια των Τούρκων.
35	Η Επανάσταση στη Μολδοβλαχία συνέβαλλε θετικά και στην εξέλιξη του Αγώνα.	Μέτριο	Σωστό	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Η εξέγερση στη Μολδοβλαχία συνέβαλλε θετικά και αποφασιστικά στην απελευθέρωση του έθνους, διασπύοντας τα οθωμανικά στρατεύματα και επιστεφούντας την επανάσταση στην Ελλάδα.
36	Η Πελοπόννησος ήταν ο καταλληλότερος τόπος για να ξεκινήσει η επανάσταση για πολλούς λόγους, ένας από αυτούς ήταν ότι οι Έλληνες υπερέτερουσαν αριθμητικά.	Μέτριο	Σωστό	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Αλλοι λόγοι ήταν ότι πολλοί Ένοπλοι Τούρκοι είχαν πάει στην Ήπειρο και πολέμασαν τον Αλή Πασά, το ορεινό έδαφος ήταν ευνοϊκός παράγοντας, η απόσταση από την Κωνσταντινούπολη και η εξάπλωση της Φιλικής Εταιρείας στην Πελοπόννησο.
37	Πότε έγινε η μάχη στο Μανιάκι;	Μέτριο	Στις 20 Μαΐου 1825.	Στις 25 Μαρτίου 1821	Στις 15 Αυγούστου 1825.	Στις 28 Οκτωβρίου 1821.	Στις 20 Μαΐου 1825.	Η μάχη του Μανιακίου στις 20 Μαΐου 1825, και έληξε με τον ηρωικό θάνατο του Παπαφλέσσα και των πολεμιστών του.
38	Ποιος σήκωσε τη σημαία της ελευθερίας στην Πάτρα το Μάρτιο του 1821;	Μέτριο	Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός	Ο Παπαφλέσσας	Ο Μάρκος Μπότσαρης	Ο Καραϊσκάκης	Ο Καραϊσκάκης	Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός μαζί με πλῆθος Ελλήνων σήκωσαν τη σημαία της ελευθερίας στην Πάτρα της Πάτρας.
39	Ο ενθουσιασμός των σπαρταχιγίων ήταν αρκετός για την εξέλιξη της επανάστασης των Ελλήνων.	Μέτριο	Λάθος	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Αρκετοί και ένα συντηρημένο σχέδιο, γιατί ο ενθουσιασμός από μόνος του δεν ήταν αρκετός. Το σχέδιο αυτό αναλάβε ο Θ. Κολοκοτρώνης.
40	Όλα τα νησιά συμμετείχαν ενεργά στην Επανάσταση έλεγε ο Τριπολιτσά.	Μέτριο	την Τριπολιτσά.	την Αθήνα.	την Καλαμάτα	την Καλαμάτα	την Τριπολιτσά.	Όλα τα νησιά συμμετείχαν ενεργά στην Επανάσταση έλεγε ο Τριπολιτσά που ήταν το διοικητικό και στρατιωτικό κέντρο της Πελοποννήσου.
41	Πότε ανέλαβε ο Δημήτριος Υψηλάντης την αρχηγία της Επανάστασης;	Μέτριο	Τον Ιούνιο του 1821	Τον Αύγουστο του 1821	Τον Δεκέμβριο του 1821	Τον Αύγουστο του 1821	Τον Ιούνιο του 1821	Τον Ιούνιο του 1821 ο Δημήτριος Υψηλάντης έφτασε στην Πελοπόννησο, στη θέση του φυλακισμένου του αδερφού Αλέξανδρου, για να αναλάβει την αρχηγία της Επανάστασης.
42	Εκτός από το Νικόκαστρο (Ναυαρίνο) ποιο άλλο κάστρο κατέλαβαν οι εξέγερμένοι Έλληνες με τη βοήθεια των Επαναστατών;	Δυσκόλο	Το κάστρο της Μονεμβασίας.	Το Παλαμίδι.	Το κάστρο της Μονεμβασίας.	Το κάστρο της Μονεμβασίας.	Το κάστρο της Μονεμβασίας και το Νικόκαστρο (Ναυαρίνο)	Το κάστρο της Μονεμβασίας και το Νικόκαστρο (Ναυαρίνο)
43	Σπουδαίο ναυτικό, όπως ο Μισούλης και ο Παπανικολής προσέφεραν σημαντικές υπηρεσίες, είτε μεταφέροντας τρόφιμα και πολεμοφόδια, είτε...	Μέτριο	προστατεύοντας από τις επιθέσεις του τουρκικού στόλου	μεταφέροντας κόσμο από νησί σε νησί.	μεταφέροντας κόσμο από νησί σε νησί.	μεταφέροντας κόσμο από νησί σε νησί.	μεταφέροντας τρόφιμα και πολεμοφόδια στην Στερεά Ελλάδα και την Πελοπόννησο και τις προστατεύουν από επιθέσεις του τουρκικού στόλου.	Σπουδαίο ναυτικό, όπως ο Μισούλης και ο Παπανικολής προσέφεραν σημαντικές υπηρεσίες, είτε μεταφέροντας τρόφιμα και πολεμοφόδια, είτε...
44	Όλα τα νησιά συμμετείχαν ενεργά στον Αγώνα εναντίον των Τούρκων.	Δυσκόλο	Λάθος	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Σωστό	Δεν συμμετείχαν όλα τα νησιά το ίδιο ενεργά. Οι κάτοικοι των Κυκλάδων φρόντισαν διατακτικά.
45	Ποιος πρώτος του 21 έσκησε το νησί των Σπετσών;	Μέτριο	Η Λασκαρίνα Μπουμπουλίνα	Η Μαντώ Μπουρουνέως	Η Μαντώ Μπουρουνέως	Η Μαντώ Μπουρουνέως	Η Μαντώ Μπουρουνέως	Πρώτο νησί που επαναστάτησαν ήταν οι Σπέτσες, τα νησιά που συμμετείχαν από τα νησιά, υπήρξε το νησί των Σπετσών με αρχηγό την Λασκαρίνα Μπουμπουλίνα.
46	Τούρκων η Σάμος και τα Δωδεκάνησα ήταν από τα πρώτα νησιά που συμμετείχαν στον Αγώνα του 1821 κατά των Τούρκων.	Μέτριο	Σωστό	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Πρώτα η Σάμος, η Κέως και τα Δωδεκάνησα.
47	Εξοχότητα θέση στην Επανάσταση της Κρήτης, κατέχαν οι κάτοικοι του Ηρακλείου.	Δυσκόλο	Λάθος	Σωστό	Λάθος	Λάθος	Λάθος	Τα νησιά εκδηλώσαν έντονη Επαναστατική δραστηριότητα στο νησί της Κρήτης.

Α/Α	Ερώτηση	Επίπεδο Δυσκολίας	Σωστή Απάντηση	Λάθος Απάντηση 1	Λάθος Απάντηση 2	Λάθος Απάντηση 3	Λάθος Απάντηση 4	Ανάλυση
48	Γιατί τα ελληνικά πλοία κυριαρχούσαν στο Αιγαίο, παρόλο που ήταν λιγα σε αριθμό και μικρά σε χωρητικότητα;	Μέτριο	Γιατί ήταν ταχύτερα και το πλήρωμα πιο ήμετρο.	γιατί οι Τούρκοι δεν είχαν κεφάλου πλοία	γιατί ήταν πιο ακριβά.	γιατί ήταν πιο γερά.		Τα ελληνικά πλοία κυριαρχούσαν στο Αιγαίο, παρόλο που ήταν λιγα και με μικρή χωρητικότητα, γιατί ήταν ταχύτερα και το πλήρωμα είχε μεγαλύτερη ναυτική εμπειρία.
49	Σε τι εδούς επιχειρήσεις συμμετείχαν τα ελληνικά πλοία;	Μέτριο	Σε όλα όσα αναφέρονται εδώ.	Στην πολιορκία των παραθαλάσσιων καστρών.	σε καταδρομές στα παράλια της Μικράς Ασίας.	Σε ναυμαχίες στο ανοιχτό πέλαγος.		Τα ελληνικά πλοία προσέφεραν σπουδαίες βοήθειες στις πολιορκίες παραθαλάσσιων καστρών, στις καταδρομές στα παράλια της Μικράς Ασίας, και σε ναυμαχίες όπου συμμετείχαν και τα πυρπολικά.
50	Ποιος ήρωας έχει συνδέσει το όνομά του με την Ύδρα;	Εύκολο	Ανδρέας Μιαούλης	Κωνσταντίνος Κανάρης	Δημήτριος Παπανικολής	Μπουμπουλίνα		Ο Ανδρέας Μιαούλης έδρασε κυρίως στην περιοχή της Ύδρας και προς την του γοργιζόνιαι τα Μιαούλεια, κάθε χρόνο τέλος Ιουνίου.
	Τι τρομερό γεγονός συνέβη ως αντίποινα για τις επαναστατικές δραστηριότητες των νησιών;	Μέτριο	Η καταστροφή της Χίου.	Η ναυμαχία του Ναυαρίνου	Ο πυρπολισμός της τουρκικής ναυαρχίδας			Τον Απρίλιο του 1822 η Χίος καταστράφηκε ολοκληρωτικά από τους Τούρκους και οι περισσότεροι από τους κατοίκους της σφραγίσθηκαν, ως αντίποινα για τις επαναστατικές δραστηριότητες των νησιών.
52	Η Χίος ήταν το μόνο νησί που καταστράφηκε από τους Τούρκους.	Μέτριο	Λάθος	Σωστό				Το 1824 ο τουρκοαγικτικός στόλος επιτέθηκε στην Κάσο και στα Ψαρά και μετά από σκληρές μάχες τα κατέστρεψαν.
53	Ποιο γεγονός διακόρυψε τις τουρκοαγικτικές ναυτικές δυνάμεις τον Αύγουστο του 1824;	Δύσκολο	Η ναυμαχία του Γέροντα	Η ναυμαχία της Ύδρας	Η ναυμαχία των Ψαρών	Οι ασχημες καιρκές συνθήκες		Τέλη Αυγούστου 1824, στον κόλπο του Γέροντα, ο Μιαούλης κατάφερε να νικήσει τον ογκώδη τουρκοαγικτικό στόλο και να τους διασκορπίσει.
54	Γιατί απέτυχαν οι επαναστάσεις στην Ήπειρο, τη Θεσσαλία και την Μακεδονία;	Μέτριο	Υπήρχε έλλειψη οργάνωσης και παρουσία ισχυρών οθωμανικών δυνάμεων.	Υπήρχε δυσκολία λόγω καραού.	Υπήρχε δυσκολία λόγω εδάφους.	Δεν ήθελαν να σπασταναούν από τους Τούρκους.		Η έλλειψη οργάνωσης και η παρουσία ισχυρών οθωμανικών δυνάμεων στις περιοχές αυτές οδήγησε τις επαναστατικές κινήσεις σε αποτυχία.
55	Ποια ιστορική μάχη άνοιξε το δρόμο για την κατάληψη της Ήπειρου και την η πολιορκία του Μεσολογγίου από τους Τούρκους;	Δύσκολο	Στους Αλβανούς	Στους Ρώσους	Στους Επτανήσιους			Στα τέλη του 1821, οι Αλβανοί σύμφωνα εγκατέλειψαν τους Σουλκίτες αφήνοντας τους εφοβημένους.
56	Ποιος πασάς κατέστειλε την εξέγερση της Θεσσαλίας και διασκορπίσε τις ελληνικές δυνάμεις στην περιοχή;	Δύσκολο	Η μάχη στο Πέτα	Η μάχη στο Μανίκι	Η μάχη στο Βαλτέτσι	Η μάχη στο Μετσόβο		Η μάχη στο Πέτα στις 4 Ιουλίου το 1822 σήληησε σε ήττα των Ελλήνων, όπου το 1/3 σκοτώθηκε και αρκετοί αιχμαλωτιστηκαν.
57	Η φιλική Εταιρεία ορίσε αρχηγό της επανάστασης στην Χαλκιδική τον μεγαλέμπορο Εμμανουήλ Παπά.	Μέτριο	Ο Μακρυγιάννης ή Δράβελιτης	Ο Αλή Πασάς	Ο Οσμάν Πασάς	Ο Χατζή Πασάς		Οι Θεσσαλοί πολιορκισαν το Βόλο και το Βελεστίνο, αλλά διασκορπίτηκαν όταν κινήθηκε εναντίον τους ο Δράβελιτης από την Λαμία, που ήταν ισχυρή στρατηγική βάση.
58	Χαλκιδική τον μεγαλέμπορο Εμμανουήλ Παπά.	Δύσκολο	Λάθος	Σωστό				Ορίσε τον Εμμανουήλ Παπά ως αρχηγό του Αγώνα στη Χαλκιδική.

Α/Α	Ερώτηση	Επίπεδο Δυσκολίας	Σωστή Απάντηση	Λάθος Απάντηση 1	Λάθος Απάντηση 2	Λάθος Απάντηση 3	Λάθος Απάντηση 4	Ανάλυση
1	Ενα ιστορικό πρόσωπο που σχετίζεται με το έθνος Μεσοσητής είναι ο Παλαιών Πατρών Γερμανός	Μέτριο	Λάθος	Σωστό				Μια μεγάλη προσωπικότητα της Επανάστασης που συνδέεται το όνομά του με την περιοχή της Μεσοσητής είναι ο Ιωάννης Ανδρούτσος
2	Οι κάτοικοι της Μεσοσητής πήραν μέρος στα Ορλωφικά;	Μέτριο	Ναι	Όχι				Ανάμεσα στους επαναστάτες των Ορλωφικών το 1770 ήταν και οι κάτοικοι της Μεσοσητής.
3	Ποιος ήταν ο αρχηγός των Τούρκων που κατέπνιξε την επανάσταση στη Μεσοήνη;	Μέτριο	Χατζή Οσμάν Μπιτής	Μαχμούτ Πασάς (Αράμπαλης)	Ιμπραήμ Πασάς			Ο Τούρκος έστειλαν στη Μεσοήνη με μεγάλο στρατό Τουρκάβανους τον Χατζή Οσμάν Μπιτή για να καταπνίξει την επανάσταση.
4	Ποιος προσπάθησε να ανημερωτήσει τα στρατεύματα του Χατζή Οσμάν Μπιτή στην περίοδο των ορλωφικών;	Μέτριο	Ιωάννης Μαυρομυχάλης	Μανώλης Μαυρομυχάλης	Δημήτριος Μαυρομυχάλης			Στη Μεσοήνη και στην ευρύτερη περιοχή έγινε μια προσπάθεια από τον Ιωάννη Μαυρομυχάλη ή Σκυλογιάννη να ανημερωτιστούν τα στρατεύματα του Χατζή Οσμάν Μπιτή.
5	Ποιο ήταν το παρατσούκλι του Ιωάννη Μαυρομυχάλη;	Μέτριο	Σκυλογιάννη	Μαυρογιάννη	Λεβεντογιάννη			Ο Ιωάννης Μαυρομυχάλης ήταν γνωστός και ως Σκυλογιάννης.
6	Ο Ιωάννης Μαυρομυχάλης με 400 παλικάρια έκλεψε το πέρασμα στον... Άγια χιλιόμετρα έξω από τη Μεσοήνη.	Μέτριο	Ριζόμυλο	Βελικά	Ανεμόμυλο	Άγιο Παντελεήμονα		Ο Ιωάννης Μαυρομυχάλης με 400 παλικάρια έκλεψε το πέρασμα στον Ριζόμυλο που απέχει λίγα χιλιόμετρα από τη Μεσοήνη.
7	Πόσους Τουρκάβανους είχε ο Χατζή Οσμάν Μπιτής για να πολεμήσει τους 400 Έλληνες;	Μέτριο	5.000	1.000	10.000	20.000		Η μάχη με τους 5.000 Τουρκάβανους ήταν άνιση, από αποτέλεσμα να σκοτωθούν οι περισσότεροι Έλληνες.
8	Ποι υποχώρησε και κλείστηκε ο Ιωάννης Μαυρομυχάλης με τα 24 παλικάρια του;	Μέτριο	Στον Μελίτημο	Στο Κάστρο του Αστρού	Στο Ανδρομονάστιο	Στο Κάστρο του Πέρα		24 παλικάρια του κλείστηκε στον Μελίτημο. Ένα κτήριο που έμοιαζε με πύργο και βρισκόταν εκεί που σήμερα είναι η Παναγιά.
9	Πόσες μέρες διήρκεσε η πολιορκία του Μελίτημο στα ορλωφικά;	Μέτριο	3 μέρες	10 μέρες	1 μέρα	100 μέρες		Τρεις μέρες πολέμισαν αδιάκοπα μέχρι που οι Τούρκοι τους έβρλαν φωτιά στο κτήριο και ανάγασαν τον Ιωάννη Μαυρομυχάλη και τα παλικάρια του να παραδοθούν.
10	Ο Ιωάννης Μαυρομυχάλης μαζί με το γό του γλίτωσαν από τους Τούρκους;	Μέτριο	Όχι, πιάστηκαν αιχμάλωτοι.	Ναι, κατέφεραν και γλίτωσαν.				Ο Ιωάννης Μαυρομυχάλης μαζί με το μικρό του γιο Γέτρο, βαριά τραυματισμένοι, πιάστηκαν αιχμάλωτοι από τους Τούρκους.
11	Ανάμεσα στα έθνη του Μελίτημο ήταν και ο παππούς του...	Μέτριο	Παπαφλέσσα	Αθανάσιου Διάκου Μαυρομυχάλη και Δαρειώτη	Θ. Κολοκοτρώνη	Οδυσσέα Ανδρούτσου		Ανάμεσα στα έθνη που ήταν και ο παππούς του Παπαφλέσσα, Γεώργιος Φλέσσας.
12	Ποιες οικογένειες μπηθήκαν πρώτες στη Φιλική Εταιρεία από τη Μεσοήνη;	Δύσκολο	Οι οικογένειες Καλαμαριώτη και Δαρειώτη	Οι οικογένειες Φλέσσα και Μαυρομυχάλη				Στη Μεσοήνη μπηθήκαν στη Φιλική Εταιρεία μέλη των μεγάλων οικογενειών Καλαμαριώτη και Δαρειώτη.
13	Ποιος/οι από τους παρακάτω κατοίκους της Μεσοσητής ήταν μέλη της Φιλικής Εταιρείας;	Δύσκολο	Και οι τέσσερες	Ιωάννης Μιχαλόπουλος	Ιωάννης Πατρικής	Αναγνώστης Παπρόπουλος	Διαμαντής Χαλινός	Στη Φιλική Εταιρεία μπηθήκε ο πρόκριτος Ιωάννης Μιχαλόπουλος, ο πρόκριτος Ιωάννης Πατρικής, ο έμπορος Αναγνώστης Παπρόπουλος, ο πρόκριτος Διαμαντής Χαλινός, ο Γεώργιος Χρονόπουλος και άλλοι.
14	Μεσοήνη και στην ευρύτερη περιοχή;	Δύσκολο	Τα μέλη της Φιλικής Εταιρείας	Όλοι οι κάτοικοι	Οι έμποροι	Ο κληρός		Οι οικογένειες που είχαν μπηθεί στην Φιλική Εταιρεία προετοίμασαν την επανάσταση στη Μεσοήνη και στην ευρύτερη περιοχή.
15	Με ποιο άλλο γεγονός συνέπεσε η απελευθέρωση της Μεσοσητής;	Μέτριο	Με την απελευθέρωση της Κалаμάτας	Με τον Ευαγγελισμό	Με το Πάσχα	Με την απελευθέρωση της Τρίπολης		Η απελευθέρωση της Μεσοσητής από τον τουρκικό ζυγό πραγματοποιήθηκε την ίδια μέρα με την απελευθέρωση της Κалаμάτας, δηλαδή την 23η Μαρτίου 1821.
16	Πότε απελευθερώθηκε η Μεσοήνη;	Μέτριο	23 Μαρτίου 1821	25 Μαρτίου 1821	23 Μαρτίου 1822	15 Αυγούστου 1821		Η απελευθέρωση της Μεσοσητής από τον τουρκικό ζυγό πραγματοποιήθηκε την 23η Μαρτίου 1821.
17	Ποιοι μπηθήκαν από την οικογένεια Καλαμαριώτη στη Φιλική Εταιρεία;	Δύσκολο	Τα αδέρφια Δημήτριος και Κωνσταντίνος	Τα αδέρφια Δημήτριος και Μαρία	Τα αδέρφια Δημήτριος και Μαρία	Κανένας		Στη Μεσοήνη μπηθήκαν στη Φιλική Εταιρεία από την οικογένεια Καλαμαριώτη μπηθήκαν τα αδέρφια Δημήτριος και Κωνσταντίνος.
18	Ποιοι μπηθήκαν από την οικογένεια Δαρειώτη στη Φιλική Εταιρεία;	Δύσκολο	Τα αδέρφια Γεώργιος, Εμμανουήλ και Παναγιώτης.	Τα αδέρφια Δημήτριος και Κωνσταντίνος	Τα αδέρφια Γεώργιος και Κωνσταντίνος	Κανένας		Στη Μεσοήνη από την οικογένεια Δαρειώτη μπηθήκαν στη Φιλική Εταιρεία τα αδέρφια Γεώργιος, Εμμανουήλ και Παναγιώτης.
19	Ποιους όρισε διοικητές στη Μεσοήνη την πρώτη μέρα της Απελευθέρωσης ο Παπαφλέσσας;	Δύσκολο	Τους Δημήτριο Καλαμαριώτη και τον Γεώργιο Δαρειώτη.	Τα αδέρφια Δαρειώτη Καλαμαριώτη	Τα αδέρφια Καλαμαριώτη	Κανένας		Την πρώτη κιόλας μέρα της απελευθέρωσης της Μεσοσητής ο Παπαφλέσσας όρισε διοικητές στη Μεσοήνη τον Δημήτριο Καλαμαριώτη και τον Γεώργιο Δαρειώτη με μεγάλες εξουσίες.
20	Ποι έγινε η δοξολογία την 24η Μαρτίου 1821 με όλους τους κατοίκους της Μεσοσητής και των γύρω περιοχών;	Δύσκολο	Στον Πάμισο ποταμό.	Στην κεντρική εκκλησία	Στο σχολείο	Στην Κολομάτα		Σε περιοχή κοντά στον Πάμισο ποταμό στις 24 Μαρτίου 1821 οι κάτοικοι της Μεσοσητής και των γύρω περιοχών συγκεντρώθηκαν και πραγματοποίησαν δοξολογία.
21	Πότε έγινε η πρώτη δοξολογία μετά την Απελευθέρωση της Μεσοσητής κοντά στον Πάμισο ποταμό;	Δύσκολο	Στις 25 Μαρτίου 1821	Στις 25 Μαρτίου 1821	Το Δεκαπενταύγουστο	Το Πάσχα		Πρώτο ποταμό και πραγματοποιήσαν σε περιοχή κοντά στον Πάμισο ποταμό και πραγματοποιήσαν δοξολογία.
22	Από πόσους άντρες αποτελούνταν το 1ο στρατιωτικό σώμα Μεσοσητής τον Γεώργιο Δαρειώτη;	Μέτριο	Από 250 άντρες.	Από 1.000 άντρες	Από 50 άντρες	Από 2.000 άντρες.		Με επικεφαλής τον Γεώργιο Δαρειώτη.
23	Σε ποια πολιορκία συμμετείχε ο Γεώργιος Δαρειώτης και οι 250 άντρες του;	Δύσκολο	Στην πολιορκία των κάστρων της Πύλης	Στην πολιορκία της Τρίπολης	Στην πολιορκία της Κалаμάτας	Στην πολιορκία του Άγιου Παντελεήμονα		Ο Γεώργιος Δαρειώτης με τους 250 άντρες του ξεκίνησε να συμμετάσχει στην πολιορκία και κατάληψη των κάστρων της Πύλης που βρισκόταν στα χέρια των Τούρκων.

Α/Α	Ερώτηση	Επίπεδο Δυσκολίας	Σύστησ. Απάντηση	Λάθος Απάντηση 1	Λάθος Απάντηση 2	Λάθος Απάντηση 3	Λάθος Απάντηση 4	Ανάλυση
	Ποια αδέρφια διέθεσαν μεγάλα χρηματικά ποσά για τον Αγώνα και ταυτόχρονα με δικά τους χρήματα συνήρουν έντονα τμήματα;	Δύσκολο	Τα αδέρφια Δημήτριος και Κωνσταντίνος Καλαμαριώτης.	Τα αδέρφια Δημήτριος και Αλέξανδρος Υψηλάντης.	Τα αδέρφια Δημήτριος και Αλέξανδρος Υψηλάντης.			Τα αδέρφια Δημήτριος και Κωνσταντίνος Καλαμαριώτης διέθεσαν μεγάλα χρηματικά ποσά για τον Αγώνα και ταυτόχρονα με δικά τους χρήματα συνήρουν έντονα τμήματα.
24	Ποιος είχε συγκροτήσει μικρά στρατιωτικά τμήματα μαζί με τον Ιωάννη Πατριάρχη;	Δύσκολο	Ο Μιχαήλ Ζαΐμης.	Ο Δημήτριος Δαρελιώτης.	Ο Γεωργιος Καλαμαριώτης.	Ο Παπαφλέσσας.		Ο Ιωάννης Πατριάρχης και ο Μιχαήλ Ζαΐμης είχαν συγκροτήσει μικρά στρατιωτικά σώματα.
25	Μετά την νίκη στο Μανιάκι ο ... μπήκε στο μεσσηνιακό κάμπιο και έκαψε τα χωριά Άρη, Αστροπούλι, Βρυσηφόρος, Σπίδα, Καρπερόλι και Μαυρομάτι.	Μέτριο	Ιμπραήμ	Αλή Πασάς	Παπαφλέσσας	Χατζή Οσμάν Μπέης		Μετά τη μάχη του Μανιακίου, στις 20 Μαΐου 1825 οι δυνάμεις του Ιμπραήμ ανερχόμενες εισήλθαν στον μεσσηνιακό κάμπιο λεηλατώντας και καίνοντας τα πάντα στο πέρασμά τους.
26	Όταν ο Ιμπραήμ λεηλάτησε την Μεσσηνία κατοικούσε κατοίκους τους σκότωσε και τους νεαρότερους σε ηλικία τους...	Δύσκολο	τούλισε σε σκλαβοπάζαρο στην Αίγυπτο.	βασάνισαν.	κρέμασαν.	έπεσαν στα βράθη της Τουρκίας.		Κάποιους σκότωσαν και τους υπολόγαυε, ιδιαίτερα τους νεότερους σε ηλικία, τους μετέφεραν στην Αίγυπτο και τους πούλησαν στα σκλαβοπάζαρα.
27	Για να αναγκάσει ο Ιμπραήμ τους Μεσσηνίους να προσκυνήσουν...	Μέτριο	έστησε μια μόνιμη κρεμάλα στην Μεσσηνία.	σκότωσε αβιώους.	τους χτυπούσε.	τους έκλεινε σε μπουτυρούμια.		Για να τρομοκρατήσει τους κατοίκους της Μεσσηνίας και να τους αναγκάσει να τον προσκυνήσουν, ο Ιμπραήμ έστησε μόνιμη κρεμάλα στη Μεσσηνία.
28	Σε ποια πόλη πήγε ανερχόμενος ο Ιμπραήμ μετά την καταστροφή της Μεσσηνίας;	Μέτριο	Στην Καλαμάτα.	Στην Τρίπολη.	Στην Σπάρτη.	Στην Κορδαμύλη.		Μετά την καταστροφή της Μεσσηνίας ο Ιμπραήμ έστησε χωρίς να βρει αντίσταση στην Καλαμάτα στην οποία προξένησε λεηλασίες και καταστροφές.
29	Ποια μοναστήρια στην περιοχή της Μεσσηνίας αντιστάθηκαν στον Ιμπραήμ όταν πήγε να τα λεηλατήσει;	Δύσκολο	Του Προφήτη Ηλία και της Βελανιδιάς.	Της Μονής Σιδερόπορτος και του Γενέσιου της Θεοτόκου.				Συμπλοκές με τον Ιμπραήμ σημειώθηκαν μόνο στα μοναστήρια του Προφήτη Ηλία και της Βελανιδιάς.
30	Ο επίσκοπος Ανδρούσης και Μεσσηνίας, Ιωσήφ, προσπάθησε να παραδίδει στους Τούρκους για να μην καταλάβουν ότι οι Έλληνες και επιάζαζον.	Μέτριο	Σωστό	Λάθος				Οι Τούρκοι διέθεσαν να πάνε στην Τρίπολη όλοι οι Αρχιερείς και οι Πατριάρχες. Ο επίσκοπος Ιωσήφ αν και ήξερε ότι πιθανόντας στην Τρίπολη οι Τούρκοι θα τον φυλάκιζαν και θα τον βασάνιζαν αποφάσισε να σταποκομθεί για να πεταστον οι Τούρκοι σ'αδεν επιάζαζον πίσωτα οι Έλληνες.
31	Ποια ήταν η ιδιότητα του Ιωσήφ Ανδρούσης, μεγάλου αγωνιστή του Αγώνα;	Μέτριο	Επίσκοπος Ανδρούσης και Μεσσηνίας.	Επίσκοπος Καλαβρύτων.	Επίσκοπος Καλαβρύτων.	Αγρότης.		Ο Ιωσήφ Ανδρούσης (Νικολάου) ήταν Επίσκοπος Ανδρούσης και Μεσσηνίας και επίσης καθολικό ρόλο στην επανάσταση του 1821.
32	Ποιος ελευθέρωσε τον Ιωσήφ Ανδρούση και τους άλλους αρχιερείς που ήταν αιχμάλωτοι των Τούρκων στην Τρίπολη;	Μέτριο	Ο Κολοκοτρώνης και τα παλικάρια του.	Οι ίδιοι οι Τούρκοι.	Κανένας, απέβλυσαν αιχμάλωτοι.	Ο Παπαφλέσσας.		Οι τρεις αρχιερείς που επέζησαν, μετάζυ των σπολιών και ο Ιωσήφ Ανδρούσης, ελευθέρωθηκαν από τα παλικάρια του Κολοκοτρώνη όταν εισήλθαν νικητές στην Τρίπολη.
33	Μόλις απελευθερώθηκε ο Ιωσήφ Ανδρούσης, διέφυγε σε ένα μοναστήρι και κρυφτηκε για να σωθεί.	Εύκολο	Λάθος	Σωστό				Μετά την απελευθέρωση του ο Ιωσήφ Ανδρούσης ξεκίνησε κι αυτός τον αγώνα του για την αποτίναξη του τουρκικού ζυγού.
34	Ποιος συγκέντρωσε από τις εκκλησίες και τα μοναστήρια τα χρυσά και αργυρά σκεύη καθώς και ό,τι χρήματα διέθεταν και τα έδωσε για να καλυφθούν οι ανάγκες σε τρόφιμα και πολεμοφόδια των στρατιωτικών σωμάτων που πολεμούσαν τους Τούρκους;	Μέτριο	Ο Ιωσήφ Ανδρούσης	Ο Μιχαήλ Ζαΐμης.	Ο Δημήτριος Καλαμαριώτης.	Ο Γεωργιος Δαρελιώτης.		Ο Ιωσήφ Ανδρούσης συγκέντρωσε χρυσά και αργυρά σκεύη και χρήματα από τις εκκλησίες και τα διέθεσε στον Αγώνα.
35	Το Εκτελεστικόν Σώμα με Πρόεδρο τον Αλέξανδρο Μαυροκορδάτο όρισε τον Ιωσήφ Ανδρούση Υπουργό Θρησκείας το 1822.	Μέτριο	Σωστό	Λάθος				Το Εκτελεστικόν Σώμα με Πρόεδρο τον Αλέξανδρο Μαυροκορδάτο όρισε τον Ιωσήφ Ανδρούση Υπουργό Θρησκείας το 1822.

Α/Α	Ερώτηση	Επίπεδο Δυσκολίας	Σωστή Απάντηση	Λάθος Απάντηση 1	Λάθος Απάντηση 2	Λάθος Απάντηση 3	Λάθος Απάντηση 4	Ανάλυση
1	Νηράκι στην Ερμιονίδα που χρησιμοποιήθηκε σαν χερμερόν αγκυροβόλο του υδραυλικού στρατού.	Μέτριο	Δοκός	Σπέτσες	Τηγάκι	Κουλούπι		Η Δοκός είναι νηράκι στην Ερμιονίδα με φάρο και αγκυροβόλο που έπαιξε σημαντικό ρόλο στην Επανάσταση του '21.
2	Σημαντικό νησί κοντά στην Ερμιονίδα που διαδραμάτισε σπουδαίο ρόλο στην Επανάσταση.	Εύκολο	Σπέτσες	Ψαρά	Τήνος	Κρήνη	Σαλαμίνα	Ο στόλος των Σπετσών ήταν παρόν σε όλες τις ναυτικές επιχειρήσεις της περιόδου 1821-1830.
3	Φιλικός με πολιτική δράση που ήταν μέλος της συνταξίας του "Προσωπικού Πολιτεύματος της Επιδόρου".	Δύσκολο	Αθανάσιος Ρούφος Κανακάρης	Ιωάννης Μήτσας	Ιωάννης Στρίγκος	Παπαρσένης		Ο Αθανάσιος Ρούφος Κανακάρης ήταν φίλικός, μέλος της Πελοποννησιακής Γερουσίας, μέλος της επιτροπής συνταξίας του "Προσωπικού Πολιτεύματος της Επιδόρου", μέλος του Εκτελεστικού Σώματος, και αντιπρόεδρος.
4	Που δραστηριοποιήθηκε κυρίως ο Φίλικος Αθανάσιος Ρούφος Κανακάρης;	Δύσκολο	στην Πελοπόννησο	στις Σπέτσες	στην Ρωσία	στην Κρήνη		Ο Αθανάσιος Ρούφος Κανακάρης επέδειξε μετριοπάθεια σε δύσκολες στιγμές του Αγώνα για τον οποίο διέθεσε και ολοκληρή την περιουσία του.
5	Τι στάση έδειξε απέναντι στον Αγώνα ο Αθανάσιος Ρούφος Κανακάρης;	Δύσκολο	Επέδειξε μετριοπάθεια σε δύσκολες στιγμές του Αγώνα	Επέδειξε απάθεια, έφυγε για το εξωτερικό	Επέδειξε Αίγιο ενδοσφύρον, βοήθησε προσφέροντας λίγα χρήματα.			Ο Ιωάννης Μήτσας ήταν αγωνιστής της Επανάστασης του 1821 με καταγωγή από την Ερμιονή, γιος καραβόκυρη που πολέμησε στην πολιορκία του Ναυπλίου. Έτεσε μαχόμενος στο πλευρό του Καραϊσκάκη.
6	Αγωνιστής του '21 με καταγωγή από την Ερμιονή, γιος εύπορης οικογένειας.	Μέτριο	Ιωάννης Μήτσας	Ιωάννης Στρίγκος	Αθανάσιος Ρούφος Κανακάρης			Η οικογένεια Μπότσασι, με καταγωγή από το Κρανίδι, συμμετείχε δυναμικά στον Αγώνα αλλά και μετά την Απελευθέρωση.
7	Επώνυμο μεγάλης οικογένειας των Σπετσών με καταγωγή από το Κρανίδι, μέλη της οποίας διέπρεψαν κατά την Ελληνική Επανάσταση του 1821.	Δύσκολο	Μπότσασι	Μπότσασι	Ανδρούτσος	Κανάρης		Ο Παπαρσένης ήταν κληρικός, φίλικός και αγωνιστής του '21 με καταγωγή το Κρανίδι Αργολίδας.
8	Κληρικός, φίλικός και αγωνιστής του 1821 ο Παπαρσένης είχε καταγωγή από...	Μέτριο	το Κρανίδι	την Τρίπολη	το Άργος	την Ύδρα	τις Σπέτσες	Ο Ιωάννης και ο Σταμάτιος Μήτσας από το Κρανίδι ήταν αγωνιστές που πρόσφεραν πολλά στον Αγώνα.
9	Ποια ήταν τα ονόματα των αδερφών Μήτσα, σπουδαίων αγωνιστών του 1821 από το Κρανίδι;	Μέτριο	Ιωάννης και Σταμάτιος	Ιωάννης και Δημήτριος	Δημήτριος και Σταμάτιος	Ιωάννης και Μάρκος		Ο Ιωάννης Μήτσας πολέμησε στην πολιορκία του Ναυπλίου τρεις μέρες στις μέρες εναντίον του Δοξαράλη, στην πολιορκία του Ναυπλίου και τελικά έχασε τη Δοξαράλη, στην εκστρατεία προς την απελευθέρωση των Αθηνών.
10	Ποιος αγωνιστής από το Κρανίδι τρέβε μέρος στις μέρες του Δοξαράλη, στην πολιορκία του Ναυπλίου και τελικά έχασε τη Δοξαράλη, στην εκστρατεία προς την απελευθέρωση των Αθηνών;	Μέτριο	Ο Ιωάννης Μήτσας					Πήγε και στην Ρωσία μαζί με τον Νικήτα, και σαφώς με τον στρατηγό Γ. Κολοκοτρώνη. Έτεσε μαχόμενος στην εκστρατεία του Καραϊσκάκη προς απελευθέρωση των Αθηνών.
11	Πολιορκία στην οποία συμμετείχαν πολλοί αγωνιστές από την Ερμιονή και έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην επιτυχή έκβαση της.	Μέτριο	Η πολιορκία του Ναυπλίου	Η πολιορκία της Μονεμβασίας	Η πολιορκία των Καλαβρύτων	Η πολιορκία της Λιβαδειάς		Σημαντικό ρόλο έπαιξαν οι αγωνιστές της Ερμιονίας στην πολιορκία του Ναυπλίου, που μετά από αρκετούς μήνες έλειξε με την κατάληξη του Γαλιαζίου από τους Έλληνες το Νοέμβριο του '22.
12	Ο Ιωάννης Στρίγκος συμμετείχε στην πολιορκία της Τρίπολτσας και ήταν προσωπικός φίλος του...	Μέτριο	Θεόδωρου Κολοκοτρώνη	Αθανάσιου Διάκου	Μάρκου Μπότσασι	Δημήτριου Υψηλάντη		Ο Ιωάννης Στρίγκος με την έναρξη της επανάστασης συγκρότησε δικό του στρατιωτικό σώμα συμμετέχοντας στην πολιορκία της Τρίπολτσας υπό τον Θεόδωρο Κολοκοτρώνη, του οποίου ήταν και προσωπικός φίλος.
13	Το πλήρες όνομα του Παπαρσένη σπουδαίου αγωνιστή του 1821 με καταγωγή το Κρανίδι ήταν...	Μέτριο	Αρσένιος Κρέστας	Αρσένιος Μήτσας	Αρσένιος Μπότσασι	Αρσένιος Στρίγκος		Ο Αρσένιος (Παπαρσένης) Κρέστας ήταν κληρικός αγωνιστής του '21 που πολέμησε σκληρά στην πολιορκία του Ναυπλίου και αποκεφαλίστηκε από τους Τούρκους.
14	Ο Παπαρσένης βοήθησε στην πολιορκία του Ναυπλίου μαζί με περίπου ...	Μέτριο	600 Κρανιδιώτες	100 Κρανιδιώτες	100 Ναυπλιώτες	200 Αργείτες		Ο Παπαρσένης μαζί με 600 περίπου Κρανιδιώτες και άλλους πολέματες της περιοχής συμμετείχαν στην πολιορκία του Ναυπλίου, στη θέση Άσια.
15	Ο Παπαρσένης στις 25 Μαρτίου του 1821 ορίστηκε αρχηγός...	Μέτριο	των Στρατιωτικών δυνάμεων Αργολίδας	των Φιλικών της Αργολίδας	όλων των Κρανιδιωτών	όλης της Επανάστασης		Ο Αρσένιος ορίστηκε την 25 Μαρτίου 1821 αρχηγός των «Στρατιωτικών δυνάμεων Αργολίδας» με απόφαση προστών (επιληθεύσεων) της Αργολίδας και των γειτονικών νησιών.
16	Σε ποιο μοναστήρι της Αργολίδας κατέφυγε ο Παπαρσένης μαζί με πολλούς δοπιούς και γυναικόσπαρα αφού δεν κατάφεραν να κρατήσουν άμυνα στον ποταμό Ξηριά του Χρύσου;	Δύσκολο	στην Παναγία την Κατακεκορμμένη (Πορτοκαλούσα)	στην Αγία Μονή στο Ναύπλιο		στην Ι.Μ. Αγίου Δημητρίου (Καρακαλά)		Αφού δεν υπέφεραν να κρατήσουν άμυνα στον Ξηριά Άργους, μαζί με πολλούς δοπιούς και γυναικόσπαρα κατέφυγε στο μοναστήρι της Παναγίας στην Κατακεκορμμένη ή Πορτοκαλούσα, όπου πολιορκηθήκε από τους Τούρκους και Αλβανούς.
17	Ποιο είναι το μικρό όνομα του Μπότσασι, αγωνιστή του 1821 που συνεργάστηκε με την Μπουμπουλίνα, βοήθησε στην πολιορκία του Ναυπλίου και συμμετείχε στην Α' Εθνική Εξέλιση Επιδόρου ως παραστάτης των Σπετσών;	Μέτριο	Γκίκας	Ιωάννης	Μάρκος	Αρσένιος		Ο Γκίκας Μπότσασις ήταν αγωνιστής με σημαντικό έργο, αλλά και πολιτικός με καταγωγή από το Κρανίδι. Δυστυχώς πέθανε παλιόγυιος τον Οκτώβριο του 1831 στο Ναύπλιο.
18	Αδερφός του Γκίκα Μπότσασι που μαζί με τον Αναστάσιο Ανδρούτσο εξέγερσε την Ύδρα.	Μέτριο	Παναγιώτης Μπότσασις	Ιωάννης Μπότσασις	Μάρκος Μπότσασις	Αρσένιος		Ο Παναγιώτης Μπότσασις ήταν αγωνιστής της Ύδρας και πήγε με αποστολή ως ναύαρχος του στόλου των Σπετσών στο Μεσολόγγι.

Α/Α	Ερώτηση	Επίπεδο Δυσκολίας	Σωστή Απάντηση	Λάθος Απάντηση 1	Λάθος Απάντηση 2	Λάθος Απάντηση 3	Λάθος Απάντηση 4	Ανάλυση
19	Η Γ' Εθνοσυνέλευση συνήλθε διαδοχικά στη Νέα Επίδαυρο, στην Ερμιόνη και ...	Εύκολο	στην Τροιζήνα	στην Ύδρα	στο Ναύπλιο	στο Άργος		Η Γ' Εθνοσυνέλευση, γνωστή σαν Συνέλευση της Τροιζήνας, συνήλθε διαδοχικά, στη Νέα Επίδαυρο, στην Ερμιόνη και στην Τροιζήνα (19 Μαρτίου-5 Μαΐου 1827).
20	Το σημαντικό ρόλο εξέλεξε η Γ' Εθνοσυνέλευση της Τροιζήνας;	Εύκολο	Εξέλεξε τον Ιωάννη Καποδίστρια ως «Κυβερνήτη της Ελλάδας»	Εξέλεξε τον Ιωάννη Καποδίστρια ως «Κυβερνήτη της Ελλάδας»	Εξέλεξε τον Ιωάννη Καποδίστρια ως «Κυβερνήτη της Ελλάδας»	Εξέλεξε τον Δημήτριο Υψηλάντη ως «Κυβερνήτη της Ελλάδας»		Η Γ' Εθνοσυνέλευση εξέλεξε τον Ιωάννη Καποδίστρια ως «Κυβερνήτη της Ελλάδας» για επταετή θητεία. Επίσης, ψηφίσε και το «Πολιτικό Σύνταγμα της Ελλάδας» της Τροιζήνας, καθώς επίσης εξέλεξε τον Ιωάννη Καποδίστρια
21	Τι σημαντικό ψηφίσε η Γ' Εθνοσυνέλευση;	Εύκολο	Σύνταγμα της Ελλάδας	Πρωτοβουλισμό	«Αρχηγό της Επανάστασης»	«Αρχηγό της Επανάστασης»		Η Συνέλευση διακήρυξε για πρώτη φορά την αρχή της λαϊκής κυριαρχίας: «Η κυριαρχία υπάγεται εις το Έθνος, πέρα εξουσία τηγάζει αυτού και υπάγει υπέο αυτού». Η Γ' Εθνική Συνέλευση των αντιπροσώπων της επαναστατημένης Ελλάδας είχε αρχίσει τις εργασίες της στις 6 του Απριλίου του 1826 στην Επίδαυρο, αλλά σε λίγες μέρες διακόπηκε από τους διαπληκτικούς και τις θύγονοις που ζήτησαν ανάμεσα στα μέλη της.
22	Η Γ' Εθνοσυνέλευση θέλοντας να δώσει ένα οριστικό πολιτικό στη χώρα εμπνευσμένο από δημοκρατικές και φιλελεύθερες αρχές διακήρυξε για πρώτη φορά την αρχή...	Μέτριο	της λαϊκής κυριαρχίας	της Επανάστασης των Ελλήνων	της ελληνικής κυριαρχίας	της ψευδοαρχίας		Η Γ' Εθνική Συνέλευση των αντιπροσώπων της επαναστατημένης Ελλάδας άρχισε στην Επίδαυρο, αλλά σε λίγες μέρες διακόπηκε από τους διαπληκτικούς και τις θύγονοις που ζήτησαν ανάμεσα στα μέλη της. Η διοικητική επιτροπή της Ελλάδας είχε ως Πρόεδρο τον Ανδρέα Ζαΐμη.
23	Πότε άρχισε τις εργασίες της η Γ' Εθνοσυνέλευση στην Επίδαυρο;	Μέτριο	στις 6 Απριλίου του 1826	στις 25 Μαρτίου του 1821	στις 6 Δεκεμβρίου του 1825	στις 6 Δεκεμβρίου του 1826		Η Γ' Εθνική Συνέλευση των αντιπροσώπων της επαναστατημένης Ελλάδας άρχισε στην Επίδαυρο, αλλά σε λίγες μέρες διακόπηκε από τους διαπληκτικούς και τις θύγονοις που ζήτησαν ανάμεσα στα μέλη της.
24	Γιατί δικότησαν οι εργασίες της Γ' Εθνοσυνέλευσης στην Επίδαυρο;	Μέτριο	λόγω διαπληκτισμών και θύγονοις	λόγω καιρού	λόγω των Τούρκων	για οικονομικούς λόγους		Η Γ' Εθνική Συνέλευση των αντιπροσώπων της επαναστατημένης Ελλάδας άρχισε στην Επίδαυρο, αλλά σε λίγες μέρες διακόπηκε από τους διαπληκτικούς και τις θύγονοις που ζήτησαν ανάμεσα στα μέλη της.
25	Ποιος ήταν ο πρόεδρος της Διοικητικής Επιτροπής της Ελλάδας την περίοδο της Γ' Εθνοσυνέλευσης;	Δύσκολο	Ο Ανδρέας Ζαΐμης	Ο Π. Μαυρομυλάης	Ο Σ. Τρικούπης	Ο Ιωάννης Καποδίστριας		Η διοικητική επιτροπή της Ελλάδας είχε ως Πρόεδρο τον Ανδρέα Ζαΐμη.
26	Πότε ολοκληρώθηκε η Γ' Εθνοσυνέλευση;	Μέτριο	Το Μάιο του 1827	Τον Ιούλιο του 1826	Τον Δεκέμβριο του 1827			Η Γ' Εθνοσυνέλευση ξεκίνησε τον Απρίλιο του 1826 στην Επίδαυρο και ολοκληρώθηκε το Μάιο του 1827 στην Τροιζήνα.
27	Ποια ημερομηνία κυρήχθηκε ως εναρκτήρια για τις ενέργειες της Γ' Εθνοσυνέλευσης στην Ερμιόνη;	Δύσκολο	11 Φεβρουαρίου 1827	6 Απριλίου 1826	25 Μαρτίου 1826			Την 11η Φεβρουαρίου 1827 κυρήξαν ως ημερομηνία έναρξης της Γ' Εθνοσυνέλευσης στην Ερμιόνη υπό την προεδρία του Σαΐνη και αποφάσισαν να οριστεί η Τροιζήνα ως τόπος συνέχισης της συνέλευσης.
28	Ποια περιοχή αποκαλούσαν Κάτω Ναχαγέ;	Εύκολο	Ερμιονίδα	Τρίπολη	Σπίντες	Παροχέλι		Το Κρανίδι ήταν γνωστό και ως Κάτω Ναχαγέ η Ναχαγέ που σημαίνει Κάτω Επαρχία.
29	Ήρωας που τον τιμούν ακόμα και σήμερα στην Ερμιόνη για την τολμηρότητα του στην Επανάσταση του '21, αλλά και μετέπειτα στους Βαλκανικούς πολέμους.	Μέτριο	Σταμάτος Ανδριαννού Μήτσας	Ιωάννης Ανδριαννού Μήτσας	Οδυσσεύς Ανδριαννού	Παπαρσένης		Ο Σταμάτος Ανδριαννού Μήτσας ήταν Ερμιονίτης ήρωας του '21 και στη συνέχεια Συνταγματάρχης Φλώρινας και βουλευτής της επαρχίας Ερμιονίδος. Τα αδέρφια Ιωάννης και Σταμάτος Μήτσας ακολουθούσαν πιστά τον Κολοκοτρώνη ακόμα και στο Βαλτέτσι και ο Γέρος, έχοντας τους απαραίτητες εμπειροσύνη, τους ανέθετε δύσκολες αποστολές.
30	Αδέρφια που σιγονάτησαν στη μέση στο Βαλτέτσι 12 Μαΐου 1821 στο πλευρό του Θ. Κολοκοτρώνη;	Μέτριο	Ιωάννης και Σταμάτος Μήτσας	Δημήτριος και Σπυρίδων Στρίγκος	Ιωάννης και Σταμάτος Στρίγκος			Το 1821 στο πλευρό του Θ. Κολοκοτρώνη.
31	Παραδεισάσο χωριο απεναντι απο τις ζπτεςεις που δημιουργησεσ ένα στενο περασμα και χρισιμεις για πολιαρκεις.	Εύκολο	Κόστα	Χιγίτσα	Κουσουπι			Η Κόστα, ένα γραφικό χωριό

Α/Α	Ερώτηση	Επίπεδο Δυσκολίας	Σύστη Ανπάντηση	Λάθος Ανπάντηση 1	Λάθος Ανπάντηση 2	Λάθος Ανπάντηση 3	Λάθος Ανπάντηση 4	Ανάλυση
1	Ποι είναι μια από τις πρώτες συγκινήσεις για σύζηση και λήξη αποφάσεων για την Επανάσταση;	Δύσκολο	Βοσπίσα	Κυταρσία	Σουλιά	Κολάβρουα		Στην αρχή αποφασίστηκε να γίνει στα Καλάβρυτα, τελικά όμως επικράτησε η Βοσπίσα, σημερινό Αίγιο. Η δικαιοσύνη που χριστιανοίτησαν για να μην τους υποψιάσουν οι Τούρκοι ήταν ότι θα τακτοποιούσαν την πώληση χωραφιών δύο μοναστηρίων μετάξ τους, και ήταν ιδέα του μητροπολίτη Χριστιανουπόλεως.
2	Τι δικαιοσύνη βρήκε ο μητροπολίτης Χριστιανουπόλεως για να μην τους υποψιάσουν οι Τούρκοι κατά τη διάρκεια της συνειδήσεως της Βοσπίσας;	Δύσκολο	Ότι έπρεπε να μοιράσουν κάποια ζωντανά.	Ότι έπρεπε να μοιράσουν κάποια ζωντανά.	Να κάνουν ένα ψευτικο γάμο μεταξύ δύο νέων.			Η δικαιοσύνη που χριστιανοίτησαν για να μην τους υποψιάσουν οι Τούρκοι ήταν ότι θα τακτοποιούσαν την πώληση χωραφιών δύο μοναστηρίων μετάξ τους, και ήταν ιδέα του μητροπολίτη Χριστιανουπόλεως.
3	Ποια μεγάλη ηγετική προσωπικότητα συμμετείχε την συνέλευση της Βοσπίσας; Άλλο τριών την Επανάσταση;	Μέτριο	Ο Παπαφλέσσας	Ο Θεόδωρος Κολοκοτρώνης	Ανδρούτσος	Ο Αθανάσιος Διάκος		Βασίλειος σε αυτούς που είχαν μέρος στη συνέλευση της Βοσπίσας ήταν και ο Παπαφλέσσας.
4	Τι ποσό προσέφεραν συνολικά οι δύο κληρικοί και ο Δεσπότης της Τριφυλίας στο τέλος της συσκέψεως της Βοσπίσας;	Δύσκολο	10.000 γρόσια	1.000 λίρες	10.000 λίρες	1.000 γρόσια		Οι δύο κληρικοί προσέφεραν από 2.000 γρόσια ο καθένας και ο Δεσπότης 6.000 γρόσια, συνολικά 10.000 γρόσια!
5	Ονομασία των πολεμιστών από την Αρκαδία και συγκεκριμένα των πολεμιστών από τα Σουλιοχώρια.	Μέτριο	Νιρέδες	Μακρυβουλήσιοι	Καμπίτες			Νιρέδες λέγονταν όλοι οι πολεμιστές από τα Σουλιοχώρια που κρατούσαν τουφέκια, πιστόλες, μαχαίρα και ό.π. μπορούσε να κάνει πόλεμο.
6	Οι Νιρέδες ήταν ο φόβος και ο τρόμος των Τούρκων, όλα τα χρόνια της Τουρκοκρατίας.	Εύκολο	Σύστα	Λάθος	Λάθος			Οι Τριφυλίοι κλέφτικοι καταναλωτές με τα παληκάρια τους, οι Νιρέδες, υπήρξαν ο φόβος και ο τρόμος της Τουρκίας, όλα τα χρόνια της Τουρκοκρατίας.
7	Οι κάτοικοι της Τριφυλίας ήταν εμπιστοσύνη και ισχυροί άντρες με κυρία ενασχόληση την άσκηση στα όπλα, που ουδέποτε υπέκυψαν στον ζυγό ούτε των Ελλήνων, ούτε των Τούρκων.	Εύκολο	Σύστα	Σύστα	Σύστα			Οι κάτοικοι της Τριφυλίας ήταν εμπιστοσύνη και ισχυροί άντρες με κυρία ενασχόληση την άσκηση στα όπλα, που ουδέποτε υπέκυψαν στον ζυγό ούτε των Ελλήνων, ούτε των Τούρκων.
8	Πότε ξεκίνησε η συσκέψη στη Βοσπίσα;	Μέτριο	26 Ιανουαρίου 1821	20 Φεβρουαρίου 1822	25 Μαρτίου 1821	5 Ιανουαρίου 1820		Η συσκέψη στη Βοσπίσα ξεκίνησε στις 26 Ιανουαρίου το 1821 και διήρκεσε τρεις μέρες, μέχρι τις 29 Ιανουαρίου. Οι Τούρκοι είχαν συνέχεια το φόβο της Επανάστασης και την υποψία ότι κάτι ετοιμάζεται από τους υποδούλους Έλληνες.
9	Οι Τούρκοι δεν είχαν καμία υποψία για την επερχόμενη Επανάσταση.	Εύκολο	Λάθος	Σύστα	Σύστα			Στη συσκέψη της Βοσπίσας συμμετείχε και ο Παπαφλέσσας.
10	Στη συσκέψη της Βοσπίσας συμμετείχε μια μεγάλη προσωπικότητα του 1821.	Εύκολο	Ο Παπαφλέσσας	Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός	Ο Θ. Κολοκοτρώνης	Ανδρούτσος		Ο Μητροπολίτης για να μην κινήσει υποψίες πήγε στην Τριπολιτάδα, πήρε σε σύσκεψη, αλλά στην πραγματικότητα φυλακίστηκε από τους Τούρκους.
11	Για να μην κινήσει υποψίες ο Μητροπολίτης Χριστιανουπόλεως Γερμανός μόλις του ζητήθηκε από τους Τούρκους...	Μέτριο	...παραιτήθηκε από την Αγία Δημήτρη του Σουλιά.	...παραιτήθηκε από Μητροπολίτης από την Μονή Καλιτζών.	...έπεισε τους Αρκαδίτες να μην επαναστατήσουν.			Η επανάσταση για τους Νιρέδες ξεκίνησε από τον Άγιο Δημήτριο του Σουλιά με τον πρωτοσυγκέλο Φραντζή. Ο Αμβρόσιος Φραντζής διατάχθηκε από τους Τούρκους να μεταβεί στα Σουλιοχώρια και να ηγήσει τους κατοίκους για να μην επαναστατήσουν.
12	Νιρέδες, η επανάσταση;	Εύκολο	με εντολή των Τούρκων.	κρυφά μέσα στη νύχτα.	ήταν ήδη εκεί από πριν.	δεν πήγε ποτέ στα Σουλιοχώρια.		Ηταν μεγάλη χαρά των Νιρέδων να σμίξουν με τον πρωτοσυγκέλο Φραντζή, γι'αυτό και του έδωσαν την ευκαιρία να σμίξει το λάβαρό τους.
13	Πως κατέληξε στα Σουλιοχώρια ο Αμβρόσιος Φραντζής;	Μέτριο	φίλικα και με χαρά.	με απογοήτευση.	με θλίψη.	με αδιαφορία.		Οι Νιρέδες έλαβαν ένα γράμμα την προηγούμενη της επανάστασης από τον Θ. Κολοκοτρώνη και τον Παπαφλέσσα που τους ξεσηκώσε και τους έπεισε για την επανάσταση.
14	Από ποιον έλαβον γράμματα οι Νιρέδες που τους προετοίμασε για την επανάσταση;	Μέτριο	από τον Κολοκοτρώνη και τον Παπαφλέσσα.	από τον Παλαιών Πατρών Γερμανό	από τον Παλαιών Πατρών Γερμανό	Από τους Τούρκους		Ο Παπαφλέσσας κατέβηκε στην Αρκαδία με ένα στρατεύμα 10.000 ανδρών για να βοηθήσει την Αρκαδία να απελευθερωθεί από τον τουρκικό ζυγό.
15	Ο Παπαφλέσσας ήταν αδιάφορος για τον αν θα ελευθερωθεί η Αρκαδία.	Εύκολο	Λάθος	Σύστα	Σύστα			Οι Τούρκοι κατέβηκαν στο κάστρο της Μεθώνης και του Ναυαρίου μαζί με τα γυναικοπαίδια τους, μιας και το κάστρο της Αρκαδίας ήταν "χρησμένο".
16	Σε ποια κάστρα κατέβηκαν οι Τούρκοι με τις οικογένειές τους μόλις άρχισε η Επανάσταση στην Αρκαδία;	Μέτριο	Στο κάστρο της Μεθώνης και το Ναυαρίου.	Αρκαδίας και το Παλαμίδι	Στο κάστρο της Μεθώνης και της Κалаμάτας			Η απελευθέρωση της Αρκαδίας ήταν η πιο αναίμακτη μαζί τους και αποχώρησαν από την περιοχή μέσα σε λίγες μέρες από την αρχή της Επανάστασης.
17	Η απελευθέρωση της Αρκαδίας διήρκεσε 3 μήνες.	Εύκολο	Λάθος	Σύστα	Σύστα			Μόλις έφτασε το στρατεύμα έγινε μια σύσκεψη με τον Παπαφλέσσα, τον Αναγνωστάρα και τους ντόπιους οπλαρχηγούς για να αποφασίσουν τις επόμενες κινήσεις τους.
18	Μόλις έφτασε το σγυρό στρατεύμα του Παπαφλέσσα στην Αρκαδία τι συνέβη;	Μέτριο	Έγινε μια σύσκεψη.	Έγινε μια γιορτή με άθρονο φαγητό και κρασί.	Έγινε μια μικρή μάχη. ...ότι θα έπρεπε να κρυφτούν τα γυναικοπαίδια για να είναι ασφαλή.	Δεν έγινε κάτι σημαντικό. Ήθιναν.		Ο Παπαφλέσσας πρότεινε να στρατολογήσουν όσους μπορούσαν από την Αρκαδία και όλοι μαζί οι Αρκαδίτοι να βοηθήσουν στην Τριπολιτάδα.
19	Μετά την απελευθέρωση της Αρκαδίας ο Παπαφλέσσας ισχυρίζονταν...	Δύσκολο	...ότι έπρεπε να πάνε όλοι οι Αρκαδίτοι στην πολιορκία της Τριπολιτάδας.	...ότι θα έπρεπε να μείνουν στην περιοχή τους και να την προστατεύσουν.	...ότι θα έπρεπε να μείνουν στην περιοχή τους και να την προστατεύσουν.			Παρά την παρακίνηση του Παπαφλέσσα να βοηθήσουν στην Τριπολιτάδα, οι οπλαρχηγοί της Αρκαδίας έμειναν πίσω να προστατεύσουν την περιοχή.
20	Οι Αρκαδίτοι δεν άφησαν την Αρκαδία τελείως απροστάτευτη γιατί φοβούνταν ότι οι Τούρκοι θα επιστρέψουν.	Εύκολο	Σύστα	Λάθος	Λάθος			Στις 29 Μαρτίου το 1821 οι Αρκαδίτοι ενδιήκαν και άρχισαν να πολιορκούν το Φρούριο του Νεοκαστρίου, όπου είχαν συγκεντρωθεί οι Τούρκοι.
21	Ποι πολιορκίαση οι Νιρέδες και οι όλοι Αρκαδίτοι τους Τούρκους, αφού έφυγαν από την Αρκαδία;	Μέτριο	Στο Φρούριο του Νεοκαστρίου.	Στο κάστρο του Παλαμίδιου	Στο κάστρο της Κалаμάτας	Δεν έγινε καμία πολιορκία Τούρκων.		

Α/Α	Ερώτηση	Επίπεδο Δυσκολίας	Σωστή Απάντηση	Λάθος Απάντηση 1	Λάθος Απάντηση 2	Λάθος Απάντηση 3	Λάθος Απάντηση 4	Ανάλυση
23	Η πολιορκία του Φρουρίου του Νεοκάστρου ήθελε 23 ενισχύσεις, έτσι κλέσαν...	Μέτριο	από την Ύδρα και τις Σπέτσες.	από το Νεώτλιο.	από την Τριπολιτσά.	από την Αθήνα.		Όσο συνεχίζον η πολιορκία ήθελεν κάποιον να στασιάζει τον ανεφοδιασμό από τη θάλασσα. Κλέσαν τότε ενισχύσεις από την Ύδρα και τις Σπέτσες.
24	Σε ποια σημαντική μάχη συμμετείχαν οι Αρκαδίνοι, στην οποία και διέπρεψαν;	Μέτριο	στη μάχη στο Βαλιέτσι.	στη μάχη στο Σούλι.	στην πολιορκία του Μεσολογγίου.	στην μάχη στο Μανιάκι.		Παράλληλα με την πολιορκία του Νεοκάστρου έγινε και η μάχη στο Βαλιέτσι, στην οποία οι Αρκαδίνοι ήταν παρόντες και κατάφεραν να αντέξουν την επίθεση χιλιάδων Αφανών.
25	Ο θ. Κολοκοτρώνης δεν ήταν σίγουρος για την πολεμική αεία των Αρκαδίων.	Εύκολο	Λάθος	Σωστό				Ο θ. Κολοκοτρώνης αναγνώριζε την αεία των Αρκαδίων στη μάχη και εξέφραζε το θαυμασμό του.
26	Οι Αρκαδίνοι δυστυχώς δεν συμμετείχαν στη μάχη των Δερβενακίων.	Εύκολο	Λάθος	Σωστό				Ισχυρή συμμετοχή είχαν, οι Αρκαδίνοι, και στην μάχη των Δερβενακίων όπου αποδέκτασαν την ισχυρή δύναμη του Ιμπραήμ.
27	Γόνος επιφανούς οικογένειας από το Ψάρι Τριφυλλίας και μέλος της επανάστασης του '21.	Μέτριο	Ιωάννης Γκριτζάλης	Αμβρόσιος Γκριτζάλης	Γερμανός Ζαφειρόπουλος	Αμβρόσιος Φραντζής		Ο Ιωάννης ή Γιαννάκης Γκριτζάλης ήταν γόνος επιφανούς οικογένειας του Ψαριού Τριφυλλίας και αρχηγός ομάδας των Νηρέδων όπου συμμετείχε ενεργά στον Αγώνα.
28	Κληρικός από το Σουλιμά της Τριφυλλίας και μέλος της Φιλικής Εταιρείας με μεγάλη προσφορά στον Αγώνα.	Εύκολο	Δημήτρης Παπασιώρης	Παλαιών Πατρών Γερμανός	Παπαφλέσσας	Αμβρόσιος Ζαφειρόπουλος		Ο Δημήτρης Παπασιώρης με καταγωγή από το Σουλιμά της Τριφυλλίας μαζί με τους γιούς του πρωτοστάτησε στους αγώνες των Ελλήνων κατά του τουρκικού ζυγού.
29	Κατά την πολιορκία του Νεοκάστρου ποιος ήταν αυτός που σκέφτηκε να μαζέψουν μπαρούτι και μολύβδο από τα τζαμιά και να κατασκευάσουν φυσέκια;	Μέτριο	Ο Αμβρόσιος Φραντζής	Ο Μητροπολίτης Χριστιανουπόλεως	Ο Παπαφλέσσας	Ο Γιαννάκης Γκριτζάλης		Ο Αμβρόσιος Φραντζής ήταν αυτός που σκέφτηκε να μαζέψουν μολύβδο και μπαρούτι από τα τζαμιά και έτσι κατασκεύασαν σφάρινα χιλιάδες φυσέκια.
30	Τι ήταν αυτό που χαρακτηρίζει τους Νηρέδες σε πολύ μεγάλο βαθμό;	Δύσκολο	Σεβασμός για τους γονείς, τους μεγαλύτερους, τα αδέρφια τους	Ήταν πολύ έμπιστοι στην τσεβελία	Ήταν έθιμοι και δεν φοβούνταν τίποτα.	Η διάθεσή τους να κυριαρχήσουν στην περιοχή, αλλά και σε όλη την Πελοπόννησο.		Οι Νηρέδες χαρακτηρίζονταν από έναν σεβασμό προς τους γονείς, τους μεγαλύτερους, τα αδέρφια, την οικογένεια, την θρησκεία και τα μεγαλύτερα γενηότερα.

Βιβλιογραφία

- [10a] *The Lumberyard: Five*. 2010. URL: <https://aws.amazon.com/lumberyard/>.
- [10b] *Γ' Εθνική Συνέλευση της ερμιόνης – τροιζήνας*. 2010. URL: <https://argolikivivliothiki.gr/>.
- [18] *Open source framework for 3D Rendering and Games*. 2018. URL: <https://www.panda3d.org/>.
- [70] «Tansey, P. J. and Unwin, Derick. *Simulation and Gaming in Education*. London: Methuen Educational Ltd., 1969. Dist. by Barnes and Noble Inc., 152 pp. \$2.50». Στο: *Adult Education* 21.1 (1970), σσ. 59–59. DOI: [10.1177/074171367002100116](https://doi.org/10.1177/074171367002100116). eprint: <https://doi.org/10.1177/074171367002100116>. URL: <https://doi.org/10.1177/074171367002100116>.
- [AAA] Authorstephengold, Authors και Authorriccardobl. *JMonkeyEngine*. URL: <https://jmonkeyengine.org/>.
- [Adm19] Admweb-Engine. *Shiva engine 1.9.2*. 2019. URL: <https://shiva-engine.com/>.
- [Ali] Alice. *Tell stories. build games. learn to program*. URL: <https://www.alice.org/>.
- [BB99] J.G. Brooks και M.G. Brooks. *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classrooms*. Association for Supervision και Curriculum Development, 1999. ISBN: 9780871203588. URL: https://books.google.gr/books?id=9W%5C_VB5TjxxoC.
- [BC66] Sarane S. Boocock και James S. Coleman. «Games with Simulated Environments in Learning». Στο: *Sociology of Education* 39.3 (1966), σσ. 215–236. ISSN: 00380407, 19398573. URL: <http://www.jstor.org/stable/2111969> (επίσκεψη 27/11/2022).
- [Bec05] Katrin Becker. «How Are Games Educational? Learning Theories Embodied in Games.» Στο: *Ιαν*. 2005.
- [Bru66] Jerome Seymour Bruner. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Mass., Belknap Press of Harvard University, 1966.
- [Cod] Code.org. *Hour of code: Anybody can learn*. URL: <https://hourofcode.com/gr>.
- [Coo93] Peter A. Cooper. «Paradigm Shifts in Designed Instruction: From Behaviorism to Cognitivism to Constructivism». Στο: *Educational Technology* 33.5 (1993), σσ. 12–19. ISSN: 00131962. URL: <http://www.jstor.org/stable/44428049> (επίσκεψη 27/11/2022).
- [Cor] Valve Corporation. *Half-life: Alyx*. URL: <https://www.half-life.com/en/alyx/>.
- [Cow75] J. Cowan. *A search for the essential features of successful academic games*. London: PIC/AGSET Publication, 1975.
- [Cry] Crytek. *The complete solution for next generation game development by Crytek*. URL: <https://www.cryengine.com/>.

- [Ell82] Henry Ellington. *A handbook of game design / Henry Ellington, Eric Addinall, and Fred Percival*. eng. London : New York: Kogan Page ; Nichols Pub. Co., 1982. ISBN: 0850385687.
- [Enga] Godot Engine. *Free and open source 2D and 3D game engine*. URL: <https://godotengine.org/>.
- [Engb] Unreal Engine. *The most powerful real-time 3D creation tool*. URL: <https://www.unrealengine.com/en-US/>.
- [Gam] Yoyo Games. URL: <https://yoyogames.fun/>.
- [Gee03] James Gee. «What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy». Στο: *Computers in Entertainment* 1 (Οκτ. 2003), σ. 20. DOI: [10.1145/950566.950595](https://doi.org/10.1145/950566.950595).
- [God] Godotengine. *Godotengine/godot-proposals: Godot improvement proposals (GIPS)*. URL: <https://github.com/godotengine/godot-proposals>.
- [Gol10] KH Goldberg. *XML: Visual quickstart guide*. Peachpit Press, 2010. ISBN: 978-0-321-55967-8.
- [hel19] Hellenic Parliament TV hellenicparliamenttv. 2019. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LxJ3HRZAW04>.
- [HH72] ELISABETH S. HIRSCH και Elizabeth S. Hirsch. «What are Good Responsive Environments for Young Children?: A Critical Discussion of O. K. Moore's Theoretical Formulations». Στο: *Young Children* 28.2 (1972), σσ. 75–80. ISSN: 00440728. URL: <http://www.jstor.org/stable/42643437> (επίσκεψη 27/11/2022).
- [Int] InternetLiveStats. *Internet Live Stats*. URL: <https://www.internetlivestats.com/>.
- [Kod] KoduGameLab. *Kodu Game Lab*. URL: <http://www.kodugamelab.com/>.
- [Lab20] Ερευνητικό Εργαστήριο Γνώσης Και Αβεβαιότητας - Γαβ Lab. *Γριφομπότ by ΓΑΒ lab*. 2020. URL: <http://grifobot.gr/> (επίσκεψη 27/09/2022).
- [Lab21] Ερευνητικό Εργαστήριο Γνώσης Και Αβεβαιότητας - Γαβ Lab. *Γριφομπότ by ΓΑΒ lab*. 2021. URL: <http://1821.grifobot.gr/>.
- [Lif] Second Life. *Official site: Second life - virtual worlds, virtual reality, VR, avatars, and free 3D chat*. URL: <https://secondlife.com/>.
- [LW88] J.A. Levin και M. Waugh. «Education Simuations, Tools, Games, And Microworlds: Computer-Based Environments for Learning». Στο: *International Journal Of Educational Research* 12 (1988).
- [Mal80] Thomas W. Malone. «What Makes Things Fun to Learn? Heuristics for Designing Instructional Computer Games». Στο: *Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL Symposium and the First SIGPC Symposium on Small Systems*. SIGSMALL '80. Palo Alto, California, USA: Association for Computing Machinery, 1980, σσ. 162–169. ISBN: 0897910249. DOI: [10.1145/800088.802839](https://doi.org/10.1145/800088.802839). URL: <https://doi.org/10.1145/800088.802839>.
- [Mal81] Thomas W. Malone. «Toward a theory of intrinsically motivating instruction». Στο: *Cognitive Science* 5.4 (1981), σσ. 333–369. ISSN: 0364-0213. DOI: [https://doi.org/10.1016/S0364-0213\(81\)80017-1](https://doi.org/10.1016/S0364-0213(81)80017-1). URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0364021381800171>.
- [Moj23] Mojang-Microsoft. *Welcome to the minecraft official site*. 2023. URL: <https://www.minecraft.net/>.

- [Mon] MonoGame. *One framework for creating powerful cross-platform games*. URL: <https://www.monogame.net/>.
- [Mor+88] Peter Mortimore, Pamela Sammons, Louise Stoll και Russell Ecob. *School matters*. Univ of California Press, 1988.
- [Nea90] Lisa Neal. «Implications of Computer Games for System Design». Στο: *Proceedings of the IFIP TC13 Third International Conference on Human-Computer Interaction*. INTERACT '90. NLD: North-Holland Publishing Co., 1990, σσ. 93–99. ISBN: 0444888179.
- [OGP92] Jeannie Oakes, Adam Gamoran και Reba N Page. «Curriculum differentiation: Opportunities, outcomes, and meanings». Στο: *Handbook of research on curriculum* (1992), σσ. 570–608.
- [Pia71] J. Piaget. *The theory of stages in cognitive development*. In D. R. Green, M. P. Ford, and G. B. Flamer, *Measurement and Piaget*. McGraw-Hill, 1971.
- [Pre01] Marc Prensky. *Digital Game-based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.
- [Roj+] Pavel Rojtbeg, Alvaro Pereyra Rabanal, Thorsten Lange, Development Team, Clive Jackson, Philipp v. d. Born, Kai-Peter Backman, Vance Vagell και Chris Pratt. *News*. URL: <https://www.ogre3d.org/>.
- [Scr] Scratch. *Imagine, program, share*. URL: <https://scratch.mit.edu/>.
- [Sha03] Arthur Shapiro. «The Latest Dope on Research (About Constructivism): Part II on Instruction and Leadership». Στο: *International Journal of Educational Reform* 12.1 (2003), σσ. 62–77. DOI: 10.1177/105678790301200105. eprint: <https://doi.org/10.1177/105678790301200105>. URL: <https://doi.org/10.1177/105678790301200105>.
- [Ste89] Friedrich A. Stein. «Rezensionen: Designing Games and Simulations. An Illustrated Handbook». Στο: *German Journal of Human Resource Management* 3.1 (1989), σσ. 75–77. DOI: 10.1177/239700228900300105. eprint: <https://doi.org/10.1177/239700228900300105>. URL: <https://doi.org/10.1177/239700228900300105>.
- [Tec] Unity Technologies. URL: <https://unity.com/>.
- [Van10] Juha-Matti Vanhatupa. «Browser Games for Online Communities». Στο: *International Journal of Wireless and Mobile Networks* 2 (Αύγ. 2010). DOI: 10.5121/ijwmn.2010.2303.
- [Van11] Juha-Matti Vanhatupa. «On the development of browser games - Technologies of an emerging genre». Στο: *2011 7th International Conference on Next Generation Web Services Practices*. 2011, σσ. 363–368. DOI: 10.1109/NWeSP.2011.6088206.
- [Wal18] Manolis Wallace. *Working with the Society and for the Society: A Different Way to Run a Cultural Informatics Lab*. Οκτ. 2018. URL: <https://www.mdpi.com/>.
- [WAL69] REX WALFORD. «Operational Games and Geography Teaching». Στο: *Geography* 54.1 (1969), σσ. 34–42. ISSN: 00167487. URL: <http://www.jstor.org/stable/40566733> (επίσκεψη 27/11/2022).
- [WP03] M.J.P. Wolf και B. Perron. *The Video Game Theory Reader*. Media Studies - Cultural Studies. Routledge, 2003. ISBN: 9780415965798. URL: <https://books.google.gr/books?id=PurLg5KfPioC>.
- [Διό] ΙΤΥΕ Διόφαντος. *ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ: ΕΘΝΙΚΟΣ ΣΥΣΣΩΡΕΥΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ*. URL: <http://photodentro.edu.gr/>.

- [Ζαγ+13] Χ. Ζαγούρας, Β. Δαγδιλέλης, Β. Κόμης, Δ. Κουτσογιάννης, Χ. Κυνηγός και Δ. Ψύλλος. «Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη». Στο: *Επιμορφωτικό Υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών 1.1* (2013), σσ. 35–41.
- [Θ21] Φωτόπουλος Αθανάσιος Θ. *Ιστοριογραφικά της επανάστασεως του 1821: Μελέτες και Κείμενα*. Λαβύρινθος, 2021.
- [Κόκ56] Διονύσης Κόκκινος. *Η Ελληνική Επανάσταση*. ΜΕΛΙΣΣΑ, 1956.
- [Μακ17] Γ. Μακαρατζής. «Η ένταξη της πολυπρισματικότητας στο μάθημα της Ιστορίας: μια έρευνα - δράση στο πρωτοβάθμιο σχολείο». Διδακτορική διατρ. Εθνικό Αρχείο Διδακτορικών Διατριβών, 2017. URL: <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/40177>.
- [Μεσ] Αριστομένης ο Μεσσήνιος. *Η Αρκαδιά (τριφυλία): στα χρόνια της Επανάστασης*. URL: <https://aristomenismessinios.blogspot.com/2016/11/blog-post.html>.
- [Ρωμ69] Κώστας Ρωμαίος. *Λαογραφική και γεωγραφική εγκυκλοπαίδεια "Ελλάς"*. Τόμ. Β. Γιόβανη, 1969.
- [Σπε19] Γιάννη Μ. Σπετσιώτη. *Σταμάτης Αδριανού Μήτσας "Η ιστορική και έντονα συγκινησιακή του ομιλία από το βήμα της βουλής των ελλήνων"*. 2019. URL: <https://mouseioermionis.com/>.
- [Του] Παύλος Τουκίλογλου. *ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ*. URL: <https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/759>.
- [Φρα06] Πουκεβίλ Φρανσουά. *Ιστορία ελληνικής επανάστασεως*. ΜΑΤΙ, 2006. ISBN: 9789608042834.