

«QuRiosity: Το Κυνήγι της Μυστικής Λέξης». Εκπαιδευτική Επίσκεψη στον Αρχαιολογικό Χώρο του Μαραθώνα

Γεώργιος Δημακόπουλος

Φιλολόγος, Διευθυντής 14^{ου} Γυμνασίου Πάτρας
geodimako@gmail.com

Περίληψη

Η παρούσα εργασία αφορά προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο που άπτεται ημιτυπικών σχολικών πρακτικών. Ειδικότερα, οι μαθητές της Α΄ Γυμνασίου επισκέπτονται τον φυσικό (αρχαιολογικό) χώρο του Μαραθώνα και παίζουν ένα παιχνίδι γνώσεων μέσα στο αρχαιολογικό Μουσείο (του Μαραθώνα), προσπαθώντας να εντοπίσουν τη μυστική λέξη που είναι κρυμμένη σε ένα quiz που παίζεται κατά ομάδες και βασίζεται στην τεχνολογία των QR Codes. Η ομάδα που θα βρει πρώτη τη λέξη πρέπει να μεταβεί και στο αντίστοιχο σημείο, όπου θα της αποκαλυφθεί το «τρόπαιο» της νίκης. Ας σημειωθεί ότι το αρχαιολογικό Μουσείο του Μαραθώνα τους είναι ήδη γνωστό από Google Earth story, μια εικονική ξενάγηση που έχουν δημιουργήσει με τη βοήθεια του διδάσκοντος.

Λέξεις-κλειδιά: QR Code, παιχνίδι γνώσεων, Αρχαία Ιστορία, Αρχαία Ελληνικά, εκπαιδευτική επίσκεψη

1. Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια έχει αναπτυχθεί μια σειρά περιβαλλόντων και εργαλείων τα οποία προορίζονται για εκπαιδευτική χρήση, προσφέροντας πολλές νέες δυνατότητες και αφορούν την κινητή μάθηση (m-learning). Με τον όρο κινητή μάθηση (m-learning) εννοούμε τη μάθηση κατά την οποία ο μαθητής δεν είναι σε σταθερή και προκαθορισμένη θέση ή/και τη μάθηση που επιτυγχάνεται όταν ο μαθητής αξιοποιεί τις ευκαιρίες που προσφέρονται από τις τεχνολογίες κινητών επικοινωνιών (Sharples, 2006). Ο ορισμός αυτός ευθυγραμμίζεται περισσότερο με την μαθητοκεντρική προσέγγιση της έννοιας (learner-centred) παρά με τις υπόλοιπες θεωρήσεις που πλαισιώνουν τον ανωτέρω ορισμό: την τεχνοκεντρική (technocentric), τη συμβατή με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση (relationship to e-learning) και αυτήν που συνδέει την κινητή μάθηση με την ενίσχυση της τυπικής εκπαίδευσης (augmenting formal education). Σύμφωνα με έναν άλλο ορισμό, η κινητή μάθηση είναι ένα περιβάλλον που διαμορφώνεται από τρεις μεταβλητές: την κινητικότητα της τεχνολογίας, την κινητικότητα της μάθησης και την κινητικότητα των μαθητευομένων (Osman et al,

2010). Ως προς την πρώτη μεταβλητή, διαπιστώνουμε σήμερα τη ραγδαία ανάπτυξη των φορητών τεχνολογιών, χάρη στις οποίες υλοποιείται (η κινητή μάθηση), έχοντας πλεονεκτήματα σε σχέση με την παραδοσιακή, καθώς εκτείνεται πέρα από την τάξη, επιτρέποντας τη δημιουργία πιο ευέλικτων αλλά και συνεργατικών περιβαλλόντων μάθησης. Οι μαθητές παίρνουν τον έλεγχο της μαθησιακής διαδικασίας καθώς τα όρια μεταξύ τυπικής και άτυπης μάθησης γίνονται ασαφή (Rouillard, 2008).

Επιπρόσθετα, οι κινητές συσκευές διαθέτουν μια σειρά από χαρακτηριστικά που τις καθιστούν ελκυστικές για την εκπαίδευση: είναι φθηνές, σε σχέση με τους υπολογιστές, μπορούν να μεταφερθούν εύκολα, προσφέρουν τη δυνατότητα για ubiquitous computing, προσφέρουν πρόσβαση σε πληροφορίες και προωθούν την ανάπτυξη του ψηφιακού αλφαριθμητισμού (information literacy), προσφέρουν δυνατότητες για ανεξάρτητη μάθηση (independent learning) (Savill-Smith & Kent, 2003).

Επίσης, οι κινητές συσκευές προσφέρουν μια σειρά από πλεονεκτήματα λόγω της φύσης τους: κοινωνική διαδραστικότητα (social interactivity) – ανταλλαγή δεδομένων και συνεργασία με άλλους εκπαιδευόμενους πρόσωπο-με-πρόσωπο, ευαισθησία στο γενικότερο πλαίσιο της μάθησης (context sensitivity) - οι κινητές συσκευές μπορούν και να συγκεντρώσουν αλλά και να απαντήσουν σε πραγματικά ή προσομοιωμένα δεδομένα που είναι μοναδικά για την παρούσα θέση, περιβάλλον και χρόνο, συνδεσιμότητα (connectivity) - είναι δυνατή η δημιουργία ενός τοπικού δικτύου με τη σύνδεση κινητών συσκευών σε συσκευές συλλογής δεδομένων, σε άλλες συσκευές, ή σε ένα κοινό δίκτυο, ατομικότητα (individuality) - η βοήθεια που παρέχεται για περίπλοκες δραστηριότητες μπορεί να προσαρμόζεται στον εκάστοτε μαθητευόμενο (Klopfer, Squire, & Jenkins, 2002).

Η χρήση των κωδικών QR (Quick Response - Γρήγορης Απόκρισης) για την εκπαίδευση μπορεί να ενταχθεί στο πλαίσιο της κινητής μάθησης. Ο κωδικός QR είναι ένας γραμμωτός κώδικας δύο διαστάσεων, ο οποίος αποτελείται από μία συστοιχία από ενότητες μαύρου χρώματος τοποθετημένες σε ένα τετράγωνο σε λευκό φόντο. Αρχικά, προοριζόταν για τον έλεγχο της παραγωγής των εξαρτημάτων αυτοκινήτων του ομίλου Toyota και, ενώ στην Ιαπωνία οι κωδικοί QR ήταν ιδιαίτερα δημοφιλείς τα τελευταία 25 χρόνια, την τελευταία τουλάχιστον δεκαετία γίνεται ευρεία χρήση τους παγκοσμίως κυρίως λόγω της ραγδαίας εξάπλωσης των έξυπνων φορητών συσκευών (Chao & Chen, 2009).

Σύμφωνα με τον Rouillard (2008) οι κώδικες QR ενισχύουν τη διάδραση μεταξύ των χρηστών και της ψηφιακής τεχνολογίας και μπορούν να υποστηρίξουν τη μάθηση και σε δραστηριότητες εκτός τάξης, παρέχοντας στους μαθητές σχετικές με την τοποθεσία ή το αντικείμενο πληροφορίες. Οι De Pietro & Frontera (2012) προσθέτουν ότι οι QR κώδικες επιτρέπουν την εφαρμογή του μοντέλου της συνεργατικής μάθησης η οποία ως διαδικασία γίνεται με ενεργητικό-πρωταγωνιστικό τρόπο από τους μαθητές και με άμεση διάδραση με το (ψηφιακό) περιβάλλον

(learning by doing) ενώ με τη χρήση τους (QR Codes) είναι δυνατόν οι εκπαιδευτικοί να συνδέσουν ψηφιακές πηγές με έντυπο υλικό, υποστηρίζοντας εμπλουτισμένες μαθησιακές δραστηριότητες (Rouillard, 2008).

2. «*QuRiosity: Το κινήγι της μυστικής λέξης*»

Η δραστηριότητα σχεδιάστηκε για το σχολικό έτος 2019-2020 και αφορούσε αποκλειστικά τους μαθητές της Α΄ Γυμνασίου. Έχοντας εξοικείωση με τη χρήση ταμπλετών στο μάθημα της Ιστορίας και με διδακτικές πρακτικές που αφορούν τη διαφοροποιημένη διδασκαλία του μαθήματος (π.χ διερευνητική ομαδοσυνεργατική προσέγγιση των ενοτήτων με κλιμακούμενα επίπεδα δυσκολίας ανάλογα με τις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών και με ταυτόχρονη χρήση tablet) λόγω και της ύπαρξης Τμημάτων Ένταξης στο σχολείο, οι μαθητές ήταν έτοιμοι να λειτουργήσουν εκτός τάξης με μαθησιακές διαδικασίες κινητής μάθησης. Βέβαια, αν και οργανώθηκε η δραστηριότητα, αναβλήθηκε για την επόμενη σχολική χρονιά λόγω της αναστολής λειτουργίας των σχολικών μονάδων δυνάμει της πανδημίας του κορωνοϊού.

2.1 Προϋποθέσεις υλοποίησης της δράσης και προϋπάρχουσες γνώσεις

Προϋποθέσεις υλοποίησης:

- Διαθέσιμη συσκευή (ταμπλέτα από τον εξοπλισμό του σχολείου).
- Σύνδεση στο Διαδίκτυο.
- Εγκατάσταση και χρήση της εφαρμογής QR Code Reader από το Play Store (έκδοση v1.0.48.00, Android).
- Πρόσβαση στο Ψ.Π Google Earth, με τη χρήση ηλεκτρονικού συνδέσμου (ή και εφαρμογής).
- Δυνατότητα σάρωσης των καρτών του παιχνιδιού με τη βοήθεια του QR Code Reader (απλή διαδικασία).
- (Προεγκατεστημένη) εφαρμογή Google Maps.
- Ηλεκτρονική πυξίδα (προαιρετικά).
- Σύνδεση με την εικονική τάξη (Google Classroom).

Προϋπάρχουσες γνώσεις: Εκτός από τη μελέτη της συγκεκριμένης ενότητας ([7. ΠΕΡΣΕΣ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΕΣ: ΔΥΟ ΚΟΣΜΟΙ ΣΥΓΚΡΟΥΝΤΑΙ](#)) την οποία ήδη οι μαθητές έχουν διδαχτεί στην τάξη, είναι αναγκαίο να έχουν βασικές γνώσεις της εφαρμογής Google Earth (ή του Ψ.Π) και να την αξιοποιήσουν για τη μετάβαση στον τελικό προορισμό του παιχνιδιού. Επιπλέον απαιτείται να είναι εξοικειωμένοι με βασικές γραμματικοσυντακτικές γνώσεις Αρχαίων Ελληνικών που αφορούν την τάξη

τους και να μεταφράζουν απλές λέξεις και φράσεις ή γνωμικά/επιγράμματα με τη βοήθεια του Ψ.Π του [Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας](#).

2.2 Στοιχοθεσία και γνώσεις για το διδακτικό αντικείμενο

Επιδιώκεται να γνωρίσουν οι μαθητές τον φυσικό χώρο που συντελέστηκε η μάχη του Μαραθώνα και να εξασκήσουν τις σχετικές γνώσεις τους με απλές ερωτήσεις-κλειδιά που πλαισιώνουν τη διδασκαλία της σχετικής ενότητας.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές είναι η Αρχαία Ιστορία Α΄ Γυμνασίου (Κεφάλαιο 7: «Πέρσες και Έλληνες: δύο κόσμοι συγκρούονται») και τα Αρχαία Ελληνικά. Ο χρόνος της παρέμβασης είναι μία (1) διδακτική ώρα.

Ως προς το μάθημα της Ιστορίας οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να συνδέσουν τη μάχη του Μαραθώνα με τον φυσικό (γεωγραφικό)χώρο διεξαγωγής του.
- Να συνδέσουν με βιωματικό τρόπο τα εκθέματα στο Μουσείο με τις γνώσεις που απέκτησαν από τις προηγούμενες παρεμβάσεις.

Ως προς το μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να ανακαλέσουν γνώσεις της γραμματικής και του συντακτικού ώστε να «αποκωδικοποιήσουν» απλές λέξεις/φράσεις.
- Να θυμηθούν χαρακτηριστικές φράσεις και γνωμικά που αντιστοιχούν στην ενότητα.

2.2 Γραμματισμοί και διδακτικές πρακτικές

Γραμματισμοί:

- Αρχικός στόχος της δραστηριότητας είναι να εντάξουν οι μαθητές τη μάχη του Μαραθώνα στο χωροχρονικό της πλαίσιο.
- Επιδιώκεται να συσχετίσουν το ιστορικό γεγονός με τον φυσικό χώρο όπου συντελέστηκε.
- Ειδικότερα ως προς τον ψηφιακό γραμματισμό, η δραστηριότητα εστιάζεται στην αξιοποίηση ψηφιακών εφαρμογών για βιωματικές δράσεις αλλά και για την άσκηση δεξιοτήτων προσανατολισμού στον χώρο.
- Επιπρόσθετα επιδιώκεται η αξιοποίηση του κινητού τηλεφώνου ως εκπαιδευτικού εργαλείου.

Διδακτικές πρακτικές: Οι μαθητές παρακινούνται να συνεργαστούν και να αξιοποιήσουν γνωστό σε αυτούς ψηφιακό υλικό (στα πλαίσια της υποενότητας και

ειδικότερα της σχετικής ανάρτησης στην ψηφιακή τους τάξη-Google Classroom) ώστε να απαντήσουν γρήγορα στις ερωτήσεις του Quiz. Η ρητορική περίσταση τους δίνει το ρόλο του «κυνηγού του κρυμμένου θησαυρού» στον αρχαιολογικό χώρο, άρα και την ελευθερία να λειτουργήσουν ανεξάρτητα, ομαδικά, αλλά και σύντομα. Ο διδάσκων, λαμβάνοντας υπόψη του ότι η συγκεκριμένη δράση προϋποθέτει συνοχή, ταχύτητα και συντονισμό, τους παρακινεί να θυμηθούν και να αξιοποιήσουν αποτελεσματικά τρεις από τους ρόλους που έμαθαν μέχρι τώρα στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: του Συντονιστή, του Πλοηγού και του Γραμματέα. Ειρήσθω εν παρόδω ότι η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία διευκολύνει την κοινωνική ένταξη ατόμων διαφορετικών δυνατοτήτων και διαφορετικής προέλευσης και αμβλύνει ανταγωνιστικές ή απορριπτικές στάσεις, επομένως η εισαγωγή καινοτόμων προγραμμάτων ή εναλλακτικών προσεγγίσεων προϋποθέτουν και μια άλλη οργάνωση της τάξης και της σχολικής κοινότητας, αυτή του κοινωνικού προσανατολισμού και του ομαδοσυνεργατικού συστήματος (Ματσαγγούρας, 2000).

3. Φύλλο εργασίας

Εισαγωγή: *«Παιδιά, επιτέλους βρισκόμαστε στον αρχαιολογικό χώρο του Μαραθώνα! Έχοντας ήδη περιηγηθεί σε αυτόν και αφού δημιουργήσαμε μαζί το σχετικό Google Earth story θα το χρησιμοποιήσουμε για να παίξουμε ένα παιχνίδι: «**QuRiosity: Το κυνήγι της μυστικής λέξης**». Το παιχνίδι θα γίνει μέσα στο Αρχαιολογικό Μουσείο του Μαραθώνα. Μην ξεχνάτε εξάλλου ότι η εκδρομή μας έχει προπάντων εκπαιδευτικό χαρακτήρα.*

Θα χρησιμοποιήσει κάθε ομάδα ένα τάμπλετ. Είναι πολύ σημαντικό να δουλέψετε συνεργατικά και αξιοποιώντας ιδιαίτερα τον ρόλο του συντονιστή, του πλοηγού και του γραμματέα. Η πρώτη ομάδα που θα βρει τη μυστική λέξη και το σημείο που οδηγεί, θα είναι και η νικήτρια! Το παιχνίδι ξεκινά!».

Οδηγίες

1. Μην ξεχνάτε ότι το η αναφορά μας είναι η ενότητα [«Πέρσες και Έλληνες: δύο κόσμοι συγκρούονται»](#).
2. Έχοντας ήδη μελετήσει το [Google Earth story](#) που δημιουργήσαμε μαζί, θυμηθείτε τους σταθμούς και το προτεινόμενο από εσάς υλικό της ξενάγησης. Μπορείτε, βέβαια, να το ξαναδείτε πολύ σύντομα. Είναι αναρτημένο στην πλατφόρμα Google Earth, αλλά ταυτόχρονα και στην εικονική μας τάξη, όπου το έχουμε μετατρέψει και σε βίντεο (.mp4). Σας θυμίζω ότι το ίδιο αρχείο είναι διαθέσιμο σε μορφή .kml file που μπορείτε

- να το χρησιμοποιήσετε στο σύστημα πλοήγησης του αυτοκινήτου σας αν θέλατε να κάνετε επίσκεψη με τους γονείς σας στον ιστορικό Μαραθώνα!
3. Προσέξτε όμως. Δεν έχετε απεριόριστο χρόνο! Ακολουθήστε τα βήματα που περιγράφονται παρακάτω:
 4. Κάθε ομάδα χρησιμοποιεί μια ταμπλέτα. Συνδεθείτε με το Google Class και με την εικονική τάξη σας. Εκεί είναι αναρτημένες οι οδηγίες του παιχνιδιού.
 5. Ελέγξτε στη φορητή σας συσκευή αν λειτουργούν οι εφαρμογές Google Earth και QR Code Reader.
 6. Μπαίνοντας στο Αρχαιολογικό Μουσείο θα αναζητήσετε 6 κάρτες που βρίσκονται στην *Αίθουσα Τροπαίου*.
 7. Κάθε κάρτα περιέχει ένα QR Code.
 8. Το σκανάρετε και βρίσκετε τη σωστή λέξη (με τη βοήθεια του υλικού σας και τη δυνατότητα της εφαρμογής). Σημειώστε το πρώτο γράμμα, επειδή μαζί με τα υπόλοιπα πρώτα γράμματα κάθε λέξης από τις υπόλοιπες κάρτες σχηματίζουν μία νέα λέξη, τη **μυστική**, που σας οδηγεί στον τελικό σας προορισμό, έξω από το Αρχαιολογικό Μουσείο, σε σημείο που μάλλον σας είναι γνωστό από την εικονική ξενάγηση.
 9. Για να μεταβείτε στο σημείο θα χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή Google Earth ή Google Maps, που είναι ήδη εγκατεστημένη στη συσκευή σας, ως μέρος του βασικού πακέτου εφαρμογών της Google.
 10. Καλό θα είναι να έχετε εγκατεστημένη και μια ηλεκτρονική πυξίδα, ώστε να μπορείτε να προσανατολιστείτε στον χώρο, όταν φτάσετε στο τελικό στάδιο αποκάλυψης του τελικού προορισμού.
 11. [Μυστική λέξη: **ΤΥΜΒΟΣ-απαιτείται η ορθή διάταξη των γραμμάτων**] (Συντεταγμένες: **Latitude: 38.11783°, Longitude: 23.97842°**)
 12. Παράθεση και περιεχόμενο QR Codes:
 - I. [Μεγάλο αγγείο με το οποίο μετέφεραν νερό (**Υδρία**)]



Εικόνα 1. Κώδικας QR (κείμενο)

- II. Τι ετοιμάζεται να τραβήξει η θεά Άρτεμη στην παράσταση που υπάρχει σε λήκυθο; Ακολουθήστε τον σύνδεσμο και μεταβείτε στη σελ. 20 του οδηγού του μουσείου, όπου θα βρείτε την απάντηση (**Βέλος**)



Εικόνα 2. Κώδικας QR (σύνδεσμος)

- III. Το εικονιζόμενο κράνος λέγεται ότι ανήκει στον μεγάλο Αθηναίο στρατηγό της μάχης του Μαραθώνα (**Μιλτιάδης**)



Εικόνα 3. Κώδικας QR (σύνδεσμος)

- IV. «Ελλήνων προμαχοῦντες **Ἀθηναῖοι** Μαραθῶνι χρυσοφόρων Μήδων ἐστόρεσαν δύναμιν»: Ποιος είναι ο δημιουργός του επιγράμματος; Για να τον βρείτε, μεταβείτε στις Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα (www.greeklanguage.gr) και στη συνέχεια στον κατάλογο των κειμένων ([λυρική ποίηση](#)-Σιμωνίδης). Το Υποκείμενο του Ρήματος στο επίγραμμα (Η μετάφραση που θα βρείτε βοηθά) θα σας αποκαλύψει το ακριβές σημείο του τελικού σας προορισμού (**Τύμβος Αθηναίων Μαραθονομάχων**)



Εικόνα 4. Κώδικας QR (σύνδεσμος)

- V. [Βασικό όπλο των Περσών. (Τόξο)]



Εικόνα 5. Κώδικας QR (κείμενο)

- VI. [Φάλαγγα: σχηματισμός του στρατού στο πεδίο της μάχης, με πυκνή παράταξηΒρείτε τη λέξη που συμπληρώνει την πρόταση (Οπλιτών).]



Εικόνα 6. Κώδικας QR (κείμενο)

Για τις απαντήσεις στο quiz, μπορείτε συμπληρωματικά να συμβουλευτείτε τον [οδηγό](#) για μαθητές και εκπαιδευτικούς για το Αρχαιολογικό Μουσείο Μαραθώνα, που περιεχόταν ως ψηφιακός πόρος στο [Google Earth](#) story που δημιουργήσαμε μαζί.

Η πρώτη ομάδα που θα βρει τη μυστική λέξη (Τύμβος Αθηναίων), πρέπει να μεταβεί στο σημείο, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Google Maps για να παραλάβει το έπαθλο!

Καλή επιτυχία!

4. Συμπεράσματα

Η εφαρμογή του σεναρίου στο πεδίο και μόνο σε αυτό, μπορεί να οδηγήσει σε ασφαλείς γενικεύσεις, οπότε είναι δύσκολο στην προκειμένη περίπτωση να κάνουμε στοχευμένες παρατηρήσεις πάνω στον σχεδιασμό, στην ανταπόκριση των μαθητών και στον αναστοχασμό της δράσης. Ωστόσο, κατά το ίδιο σχολικό έτος με τους ίδιους μαθητές, συμπεριλαμβανομένων και των μαθητών στο Τμήμα Ένταξης του σχολείου έγινε μερικώς η εν λόγω δράση ως διδακτική παρέμβαση με χρήση tablet, στα σημεία εκείνα που μπορούσε να υλοποιηθεί στην τάξη (π.χ εικονική ξενάγηση στο μουσείο και στον αρχαιολογικό χώρο του Μαραθώνα και μελέτη του βοηθητικού υλικού που αφορά το quiz) και ως εκ τούτου μπορούμε να προβούμε σε ορισμένες επισημάνσεις. Καταρχάς οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά σε δραστηριότητες που τους δίνουν συγκεκριμένο ρόλο και τους τοποθετούν ενεργά μέσα στην ιεραρχία της ομάδας, ειδικά όταν προβλέπεται και χρήση ηλεκτρονικών συσκευών. Επισημαίνεται, μάλιστα, η ιδιαίτερη επίδραση των φορητών ηλεκτρονικών συσκευών στη συμμετοχή των μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες ή και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Βέβαια, ένα θέμα που προκύπτει συνήθως είναι η αρτιότητα και η λειτουργικότητα των ίδιων των συσκευών και η συμβατότητα των τεχνικών τους προδιαγραφών με τις ανάγκες της δραστηριότητας. Ως προς το περιεχόμενο της δραστηριότητας, το στοιχείο του παιγνιώδους και του γρίφου που χαρακτηρίζει τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, κατά κανόνα ελκύει την εφηβική περιέργεια. Αν, εν κατακλείδι, επαναλαμβανόταν η εκπαιδευτική επίσκεψη, θα γινόταν προσπάθεια να γίνει πιο γριφώδες το περιεχόμενο με πρόσθεση κι άλλης δραστηριότητας, δίνοντας πιο ενεργό ρόλο στους μαθητές.

Αναφορές

- Chao, P.-Y., & Chen, G.-D. (2009). Augmenting paper-based learning with mobile phones. *Interacting with Computers*, 21,173–185.
- De Pietro, O., & Frontera, G. (2012). Mobile Tutoring for Situated Learning and Collaborative Learning in AIML Application Using QR-Code. *Sixth International Conference on Complex, Intelligent, and Software Intensive Systems* (pp. 799-805). doi: 10.1109/CISIS.2012.154
- Klopfer, E., Squire, K., & Jenkins, H. (2002). Environmental detectives: PDAs as a window into a virtual simulated world. In *Wireless and Mobile Technologies in Education, 2002. Proceedings. IEEE International Workshop on* (pp 95–98). IEEE.
- Osman, M., Hussein, M., Cronje, C. (2010). Defining Mobile Learning in the Higher Education Landscape. *Journal of Educational Technology & Society* , Vol. 13, No. 3, *Innovations in Designing Mobile Learning Applications* (July 2010), pp. 12-21.

- Ανακτήθηκε 03 Αυγούστου 2020 από
<https://www.jstor.org/stable/pdf/jeductechsoci.13.3.12.pdf>
- Rouillard, J. (2008). Contextual QR codes. Proceedings of ICCGI 2008: *The third international multiconference on computing in the global information technology*. Athens, Greece: IEEE.
- Savill-Smith, C., & Kent, P. (2003). *The use of palmtop computers for learning: A review of the literature*. Ανακτήθηκε 26 Σεπτεμβρίου 2013, από <http://dera.ioe.ac.uk/10655/1/031477.pdf>
- Sharples, M. (2006). *Big Issues in Mobile Learning: Report of a Workshop by the Kaleidoscope Network of Excellence Mobile Learning Initiative*. Nottingham: Learning Sciences Research Institute.
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: «Γιατί», «Πώς», «Πότε» και «για Ποιους». *Διήμερο Επιστημονικό Συμπόσιο: «Η εφαρμογή της ομαδοκεντρικής διδασκαλίας – Τάσεις και Εφαρμογές»*. Θεσσαλονίκη, 8-9.12.2000. (<http://www.geocities.com/pec2000mac>).

Abstract

The present work presents an educational scenario that touches on semi-typical school practices. More specifically, the students of the 1st High School Junior Grade visit the archaeological site of Marathon and play a quiz inside the Archaeological Museum, trying to find the secret word that is hidden in this quiz which is played in groups and based on the QR Codes technology. The first team to find the word must go to the corresponding point, where the "trophy" of victory will be revealed. It should be noted that the students are familiar with the Archaeological Museum of Marathon because of a [Google Earth](#) story, a virtual tour they have created with the help of their teacher.

Key-words: QR Code, quiz, Ancient History, Ancient Greek, educational visit