



ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ 3

Σκιές Κατοχής – Ένα Ταξίδι Μέσα από την Ιστορία και την Ψηφιακή Καινοτομία

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ: 101174535

Χτίζοντας τα Ιστορικά και Εννοιολογικά Θεμέλια του Παιχνιδιού

Με μεγάλη μας χαρά ανακοινώνουμε την επιτυχή ολοκλήρωση του Πακέτου Εργασίας 2 (ΠΕ2) του έργου Shadows of Occupation! Αυτή η κρίσιμη φάση έθεσε τα θεμέλια για το ιστορικά καθηλωτικό, εκπαιδευτικό και συμπεριληπτικό βιντεοπαιχνίδι που θα ζωντανέψει την Ευρώπη της εποχής του Β' Παγκοσμίου Πολέμου μέσω διαδραστικής αφήγησης ιστοριών και ηθικού σχεδιασμού.

Ολοκληρώθηκε το WP2: Χτίζοντας τα Ιστορικά και Εννοιολογικά Θεμέλια του Παιχνιδιού

Εν ολίγοις, το ΠΕ2 είχε ως στόχο να μετατρέψει το ακατέργαστο ιστορικό υλικό στη βάση μιας συναρπαστικής, εκπαιδευτικής και συμπεριληπτικής ψηφιακής εμπειρίας—έτοιμη να μετατραπεί σε σχεδιασμό και ανάπτυξη παιχνιδιών στις επόμενες φάσεις του έργου.

Κύριοι Στόχοι του ΠΕ2

Το Πακέτο Εργασίας 2 (ΠΕ2) στο έργο Shadows of Occupation επικεντρώθηκε στην έρευνα και την εννοιολογική βάση για να διασφαλιστεί ότι το βιντεοπαιχνίδι θα είναι:

1. Ιστορικά ακριβές
2. Πολιτισμικά ευαίσθητο
3. Παιδαγωγικά ουσιαστικό
4. Συμπεριληπτικό και ελκυστικό για το νεανικό κοινό



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι, ωστόσο, μόνο του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Εκτελεστικού Οργανισμού Ευρωπαϊκής Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA φέρουν ευθύνη γι' αυτές.



Παραδοτέο D2.1

Συνθετική Έκθεση για τα Ιστορικά και Πολιτιστικά Στοιχεία της Ευρώπης του 20ού Αιώνα

Αυτή η έκθεση διερεύνησε το κοινωνικοπολιτικό, πολιτιστικό και ιστορικό τοπίο της κατεχόμενης Ευρώπης τη δεκαετία του 1940, με έμφαση στις περιθωριοποιημένες κοινότητες, την καθημερινή ζωή υπό κατοχή και τα κινήματα αντίστασης. Αντλώντας από απομνημονεύματα, ιστορικά αρχεία και μαρτυρίες -συμπεριλαμβανομένων εκείνων Εβραίων, Ρομά και πολιτών- η έκθεση επηρέασε την πολιτισμική και αφηγηματική ακρίβεια του παιχνιδιού.

Παραδοτέο D2.2

Θεωρητικό Πλαίσιο Παιγνίων: Αποστολή, Όραμα, Βασικά Χαρακτηριστικά και Στοιχεία Καθοδήγησης

Αυτό το έγγραφο ορίζει την κεντρική ταυτότητα του παιχνιδιού, σκιαγραφώντας το όραμα του ως μια ιστορική περιπέτεια με γνώμονα την ενσυναίσθηση που διαδραματίζεται σε μια φανταστική ευρωπαϊκή πόλη του 1942. Τα βασικά χαρακτηριστικά περιλαμβάνουν:

- Εκπαιδευτικοί μηχανισμοί παιχνιδιού (παζλ, λήψη αποφάσεων, έρευνα)
- Ιστορική αφήγηση εμπνευσμένη από τον Πρίμο Λέβι
- Συστήματα καθοδήγησης και σχεδιασμός χωρίς αποκλεισμούς
- Παιχνιδιάρικες προοπτικές από διαφορετικές μειονοτικές ομάδες
- Ολοκληρωμένοι μαθησιακοί στόχοι (ευθυγραμμισμένοι με τα αποτελέσματα του προγράμματος σπουδών)

1. Introduction

1.1 Purpose and Scope of the Report

This report aims to synthesize research on the historical and cultural aspects of occupied Europe during the 20th century, particularly within the context of World War II. The study delves into the impact of occupation on various European nations, examining the mechanisms of control, oppression, and resistance that defined this era. Additionally, it highlights the role of literature, art, and collective memory in shaping contemporary understanding of these historical events.

Key Features Defining the Game's Identity



The identity of Shadows of Occupation is defined by several key features that together shape it as an engaging educational game. These include its core gameplay mechanics, its narrative structure, and the integration of learning objectives into the gameplay. Each of these dimensions draws on examples from similar educational or historical games and on established design principles.

Gameplay Mechanics in Educational/Historical Games

Μπορείτε να έχετε πρόσβαση και στα δύο παραδοτέα ηλεκτρονικά στη διεύθυνση:

<https://shadowsofoccupation.eu/project-activities/>



Παραδοτέο D2.3

Εγχειρίδιο Πολιτιστικής Ψηφιοποίησης – Ένα Επαναχρησιμοποιήσιμο Πλαίσιο

Το Παραδοτέο 2.3 περιλαμβάνει ένα αναπαραγώγιμο εγχειρίδιο για την ψηφιοποίηση υλικού πολιτιστικής κληρονομιάς για χρήση σε διαδραστικά μέσα. Καλύπτει:

- Συλλογή ηθικών δεδομένων και επιμέλεια αφήγησης
- Εργαλεία για σάρωση, μεταδεδομένα και μακροπρόθεσμη αρχειοθέτηση
- Κατευθυντήριες γραμμές για την αναπαράσταση του τραύματος και των υποεκπροσωπούμενων φωνών

Key Gameplay Features

The gameplay features of Shadows of Occupation are deliberately crafted to function as both engaging interactive mechanics and vehicles for historical and cultural education. Each element is grounded in pedagogical theory, game-based learning practices, and historical authenticity. The prototype emphasizes a narrative adventure format, structured around core gameplay systems that support its educational mission. These systems are not isolated modules but interdependent components that work together to build immersion, foster empathy, and facilitate critical engagement with the past.

Μπορείτε να έχετε πρόσβαση και στα δύο παραδοτέα ηλεκτρονικά στη διεύθυνση:

<https://shadowsofoccupation.eu/project-activities/>

Γιατί έχει σημασία το WP2

Με την ολοκλήρωση του WP2, το έργο έχει διασφαλίσει ότι το παιχνίδι του βασίζεται σε:

- ✓ Ιστορική ακρίβεια
 - ✓ Παιδαγωγική ακεραιότητα
 - ✓ Πολιτισμική ευαισθησία και συμπερίληψη
- Αυτή η φάση ανοίγει επίσης το δρόμο για τα επόμενα στάδια ανάπτυξης (ΠΕ3 και μετά), όπου θα ξεκινήσει η δημιουργία πρωτοτύπων αφήγησης, η οπτική παραγωγή και ο κώδικας.

Τι ακολουθεί;

Με την ολοκλήρωση του ΠΕ2, το έργο μεταφέρεται στο ΠΕ4 – Δοκιμή Παιχνιδιού & Ανατροφοδότηση. Νεαροί παίκτες από την Ελλάδα, την Ισπανία και το Λιχτενστάιν θα δοκιμάσουν το πρωτότυπο και θα βοηθήσουν στη βελτίωση του συναισθηματικού, ιστορικού και εκπαιδευτικού αντίκτυπου του παιχνιδιού.

Μείνετε συντονισμένοι καθώς συνεχίζουμε το ταξίδι μας στην ανάπτυξη αυτής της καινοτόμου ιστορικής εμπειρίας παιχνιδιού!

Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας: shadowsofoccupation.eu ή cya.liechtenstein@gmail.com

Ακολουθήστε το ταξίδι μας στο <https://www.facebook.com/profile.php?id=61572434565924>