Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εδώ και χρόνια μπει στο περιθώριο της εκπαίδευσης. Αν και δείχνουν να έχουν αρκετά στοιχεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την καλύτερη εκπαίδευση των μαθητών, οι εκπαιδευτικοί δεν τα εκμεταλλεύονται. Στο Γυμνάσιο Πλατανιά κάνουμε μια προσπάθεια για να αναδείξουμε την εκπαιδευτική διάσταση του παιχνιδιού μέσα από τη χρησιμοποίηση κάποιων χαρακτηριστικών και δυνατοτήτων που αυτά προσφέρουν. Χρησιμοποιήσαμε το παιχνίδι στρατηγικής Microsoft Age Of Empires για την προσομοίωση των τριών κυριοτέρων μαχών των Περσικών πολέμων (Μαραθώνας – Θερμοπύλες – Σαλαμίνα). Επίσης ετοιμάσαμε και μια εφαρμογή πολυμέσων με τις απαραίτητες γνώσεις για να τον μαθητή πριν αυτός οδηγηθεί στην προσομοίωση.

Η αξιολόγηση της δράσης έγινε με έρευνα που είχε ως κύριο στόχο τη διερεύνηση της αποτελεσματικότητας της αξιοποίησης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών προσομοίωσης στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο. Μέσα από έναν pre-post πειραματικό σχεδιασμό, και συγκριτική ανάλυση με άλλη τάξη αναφοράς του ίδιου σχολείου, μελετήθηκαν ανάμεσα στα άλλα, η αντίδραση των μαθητών μπροστά στη νέα αυτή μαθησιακή εμπειρία, ο τρόπος συμμετοχής και οι επιδόσεις τους, ενώ καταγράφηκαν οι εκ των υστέρων παρατηρήσεις τους. Παράπλευρα, αξιολογήθηκε η επίδραση της συγκεκριμένης διδακτικής μεθοδολογίας στη στάση των μαθητών απέναντι στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές γενικά, και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ιδιαίτερα. Τέλος, όλα τα ανωτέρω εξετάστηκαν ως προς διάφορες μεταβλητές, όπως το φύλο των μαθητών, ο βαθμός τεχνογνωσίας τους, οι μέχρι τότε επιδόσεις τους κτλ. Η πειραματική αυτή διερεύνηση αναδεικνύει για περαιτέρω έρευνα στο πεδίο, ζητήματα αποτελεσματικότητας αντίστοιχων μορφών εκπαίδευσης με χρήση νέας τεχνολογίας καθώς και προβληματισμούς για τον τρόπο εισαγωγής τους στα σχολικά αναλυτικά προγράμματα.

Υποστηρικτική εφαρμογή πολυμέσων (Εφαρμογή που παρουσιάζει πολύπλευρα το θέμα των τεσσάρων μεγάλων μαχών της αρχαιότητας Μαραθώνα - Θερμοπύλες - Σαλαμίνα - Πλαταιές)

Περιγραφή της δραστηριότητας (Άρθρο στα Πρακτικά 3ου Πανελλήνιου Συνέδριου "Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας & Επικοινωνίας στη Διδακτική πράξη" με θέμα «Χρήση Ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο μάθημα της Ιστορίας» - 2005 Μάιος, Σύρος)

Αξιολόγηση της δραστηριότητας (Άρθρο στα πρακτικά του 6ου Πανελλήνιου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή "Οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση", ΕΤΠΕ, Παν. Κύπρου - 2008 Λεμεσσός, Κύπρος)