Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης
ΕΣΠΑ 2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Π.3.2.5 *Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης*

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Ε΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

# «Ο άρχοντας των βιντεοπαιχνιδιών!
# Παίζουμε και βαθμολογούμε βιντεοπαιχνίδια!»

**Συγγραφή: ΜΠΟΚΟΛΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ**

**Εφαρμογή: ΑΜΑΝΑΤΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ**

**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ**
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

**Θεσσαλονίκη 2013**

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: *«Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση»* MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ
ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ
ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.5. *Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.*
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ
Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:
Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης
ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
http://www.greeklanguage.gr
Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη
Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr

## Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

***Τίτλος***

Ο άρχοντας των βιντεοπαιχνιδιών! Παίζουμε και βαθμολογούμε βιντεοπαιχνίδια!

***Εφαρμογή σεναρίου***

Νίκος Αμανατίδης

***Δημιουργία σεναρίου***

Βασίλης Μπόκολας

***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

***Τάξη***

Ε΄ Δημοτικού

***Σχολική μονάδα***

1ο Πρότυπο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Α.Π.Θ.

***Χρονολογία***

Από 19-12-2014 έως 17-1-2015

***Διδακτική/θεματική ενότητα***

*Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού*, τεύχος β΄, ενότητα 11: «Παιχνίδια»

***Διαθεματικό***

Όχι

***Χρονική διάρκεια***

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 12 διδακτικές ώρες.

***Χώρος***

Ι. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: συμβατική διδακτική αίθουσα, εργαστήριο πληροφορικής και «εικονικός χώρος- ψηφιακή τάξη».

***Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή***

Στο εργαστήριο Πληροφορικής θα πρέπει να υπάρχει ο απαιτούμενος αριθμός Η/Υ, οι οποίοι θα είναι συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο και θα έχουν εγκατεστημένα τα απαραίτητα λογισμικά. Η ύπαρξη και η αξιοποίηση κάποιας ιστοσελίδας του σχολείου ή κάποιου blog με περιβάλλον συζήτησης θα διευκόλυνε τη διαδικασία (αλλά δεν είναι απαραίτητη).

Οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία (θα δουλέψουν σε ομάδες), με την πλοήγηση στο διαδίκτυο και με τις βασικές λειτουργίες των Windows (άνοιγμα φακέλου, αρχείου, αποθήκευση, εκτύπωση κ.λπ.) και της επεξεργασίας κειμένου. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει τοποθετήσει στους υπολογιστές του εργαστηρίου φάκελο με τα απαιτούμενα έγγραφα του σεναρίου.

***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

***Το σενάριο στηρίζεται***

Μπόκολας Βασίλης, «Ο άρχοντας των βιντεοπαιχνιδιών», Νεοελληνική γλώσσα, Ε΄ Δημοτικού.

***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

## Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο διδακτικό σενάριο «Ο άρχοντας των βιντεοπαιχνιδιών! Παίζουμε και βαθμολογούμε βιντεοπαιχνίδια!», βασικός σκοπός είναι οι μαθητές να δούνε για

πρώτη φορά τον εαυτό τους στον ρόλο του αξιολογητή βιντεοπαιχνιδιών. Με άξονες και κριτήρια αξιολόγησης που θα ορίσουν οι ίδιοι, θα βαθμολογήσουν και θα κάνουν μια αποτίμηση των χαρακτηριστικών ενός αγαπημένου ή γνωστού τους βιντεοπαιχνιδιού. Στη συνέχεια και με βάση τον πίνακα αξιολόγησης θα γράψουν μια κριτική, περιγράφοντας τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών αυτών και δίνοντας συμβουλές στους μελλοντικούς παίκτες για τη σωστή χρήση τους. Τελικό αποτέλεσμα θα είναι η δημιουργία ενός ηλεκτρονικού περιοδικού για τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν γνωρίσει μεγάλη άνθιση και δημοτικότητα τα τελευταία χρόνια, ώστε να γίνεται λόγος για μια νέα μορφή πολιτισμικής έκφρασης, που τείνει να κυριαρχήσει πάνω στα καθιερωμένα μέσα μαζικής κουλτούρας, όπως ο κινηματογράφος και η τηλεόραση (Κοκκώνης 2010). Μάλιστα, έχει προκύψει έντονο ενδιαφέρον στους κόλπους της ακαδημαϊκής κοινότητας σχετικά με την υποστηριζόμενη από ηλεκτρονικά παιχνίδια μάθηση. Το ενδιαφέρον αυτό γίνεται εμφανές από την έκταση της διεξαγόμενης έρευνας και της σχετικής βιβλιογραφίας. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια φαίνεται να έλκουν το ενδιαφέρον των μαθητών, αλλά και να προσφέρουν συνάμα τη δυνατότητα εμπλοκής σε αυθεντικές διαδικασίες ερευνητικής και ανακαλυπτικής μάθησης (Gee 2007· Prensky 2006, 2007). Η ενσωμάτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι μία από τις μεγάλες προκλήσεις της εποχής μας. Ειδικότερα, μετά από τις γενικότερες προσπάθειες αποτίμησης των ποιοτικών τους χαρακτηριστικών (Harteveld 2011), παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον η συγκρότηση κριτηρίων για την αξιολόγηση της εκπαιδευτικής τους αξίας και των δυνατοτήτων πρακτικής τους αξιοποίησης στα σχολεία (Μπόκολας 2014).

Στο παρόν σενάριο, με βάση το παραπάνω πλαίσιο, οι μαθητές μυούνται σταδιακά στον ρόλο του αξιολογητή βιντεοπαιχνιδιών, μαθαίνοντας πληροφορίες για αυτά, παίζοντας και συγκροτώντας σταδιακά τα κριτήρια αξιολόγησής τους. Ως επιστέγασμα των προσπαθειών τους οι μαθητές αξιολογούν ένα παιχνίδι που έχουν παίξει πολύ και δημιουργούν ένα ηλεκτρονικό περιοδικό στο οποίο παρουσιάζουν τόσο με αριθμητικό όσο και με περιγραφικό τρόπο τα συμπεράσματά τους.

## Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

***Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής***

Με την εφαρμογή του σεναρίου επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να γνωρίσουν τα ποικίλα είδη των βιντεοπαιχνιδιών, τα βασικά τους χαρακτηριστικά, την ιστορική τους εξέλιξη καθώς και τη μεγάλη ανάπτυξη που έχουν γνωρίσει τα τελευταία χρόνια·
- να εξοικειωθούν σε στρατηγικές αξιολόγησης καθημερινών συνηθειών ή πρακτικών τους·
- να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν·

***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Με την εφαρμογή του σεναρίου επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να συνειδητοποιήσουν ότι στην καθημερινή μας ζωή το λεξιλόγιό μας διαμορφώνεται από τις τεχνολογικές εξελίξεις·
- να γνωρίσουν την ελληνική απόδοση όρων που χρησιμοποιούνται από άλλες γλώσσες (κυρίως από την αγγλική)·
- να προβληματιστούν για τη διαμόρφωση και τη διατύπωση κριτηρίων αξιολόγησης·
- να ασκηθούν στην προσεκτική ανάγνωση και να εντοπίζουν τις πληροφορίες που χρειάζονται με βάση τους στόχους τους·

- να διαμορφώσουν κείμενα που θα υπηρετούν μια πραγματική μαθησιακή ανάγκη·
- να διαμορφώσουν πολυτροπικό κείμενο και να αξιολογήσουν τη χρησιμότητα και τη χρηστικότητά του.

***Γραμματισμοί***

Με την εφαρμογή του σεναρίου επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να εξοικειωθούν με την πλοήγηση στο διαδίκτυο και την περιήγηση στο εσωτερικό ενός ιστότοπου·
- να γνωρίσουν ιστοσελίδες με βιντεοπαιχνίδια·
- να συνειδητοποιήσουν ότι υπάρχουν κι άλλα στοιχεία που μπορούν να εμπλουτίσουν ή να συνοδέψουν ένα κείμενο (εικόνες, φωτογραφίες, video) που συμβάλλουν στην καλύτερη κατανόηση του μηνύματος από τον αποδέκτη·
- να αναπτύξουν δεξιότητες οπτικού εγγραμματισμού.

***Διδακτικές πρακτικές***

Οι μαθητές συνεργαζόμενοι σε μικρές ομάδες αποκτούν ή ενισχύουν δεξιότητες συνεργασίας. Ακολουθούνται πολυαισθητηριακές μέθοδοι για την ενίσχυση της μάθησης. Οι μαθητές λειτουργούν με μαθησιακή αυτονομία οπτικοποιώντας και λεκτικοποιώντας τις ενέργειές τους. Μέσω της αξιολόγησης μυούνται σε μεταγνωστικές δεξιότητες, όπως στο να αξιολογούν αντικειμενικά και ισορροπημένα τις εργασίες των συμμαθητών τους (εντοπίζοντας σημεία προς επιβράβευση και σημεία προς καλυτέρευση) αλλά και να εξελίσσουν οι ίδιοι τη δουλειά τους με βάση αντίστοιχη αξιολόγηση από τους συμμαθητές τους.

## Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

***Αφετηρία***

Βάση για την υλοποίηση του σεναρίου αποτελεί η διδασκαλία της υποενότητας «Ηλεκτρονικά παιχνίδια», που περιλαμβάνεται στην ενότητα 11 «Παιχνίδια» (*Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού*, β΄ τεύχος). Αφορμές μπορούν να ληφθούν από την καθημερινότητα των παιδιών και την επαφή τους με πολλά είδη βιντεοπαιχνιδιών.

***Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο***

Το σενάριο υπηρετεί τον γενικότερο σκοπό για το γλωσσικό μάθημα, δηλαδή να εμπλέκονται οι μαθητές/-τριες σε διδακτικές μεθόδους και ψηφιακά εργαλεία που είναι προσανατολισμένα στη διερευνητική μάθηση. Ειδικότερα, οι εμπλεκόμενοι με το διδακτικό σενάριο μαθητές εργάζονται για την υλοποίηση στόχων που περιλαμβάνονται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών, όπως η χρησιμοποίηση τύπων κειμένου για διάφορους σκοπούς και διάφορους αποδέκτες, η διάκριση σχέσεων μεταξύ των προθέσεων του γράφοντος και της γλωσσικής μορφής ή του είδους του λόγου που χρησιμοποιεί, αλλά και η γραφή μικρών κειμένων από τους μαθητές με βάση τον κόσμο της εμπειρίας τους.

***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Το σενάριο περιλαμβάνει παιδαγωγικές δραστηριότητες αξιοποίησης εργαλείων ΤΠΕ μέσα από τις οποίες γίνεται η δόμηση της νέας γνώσης. Πιο συγκεκριμένα αξιοποιούνται:

- Επιλεγμένες ιστοσελίδες για την άντληση κειμενικού και οπτικοακουστικού υλικού.
- Το λογισμικό επεξεργασίας κειμένου, το οποίο χρησιμοποιείται για να οργανώσουν οι μαθητές τις ιδέες τους, να συγκροτήσουν και να μετασχηματίσουν τα δικά τους κείμενα.
- Ηλεκτρονικά λεξικά, τα οποία δίνουν την ευχέρεια στον μαθητή όχι μόνο να εξοικειωθεί με ένα σύγχρονο και βασικό εργαλείο για τη γλώσσα, αλλά και να οικειοποιηθεί ποικίλους και εναλλακτικούς τρόπους αναζήτησης.

- Η διαδραστική πλατφόρμα της τάξης, στην οποία οι μαθητές μπορούν με εύκολο τρόπο να δημοσιοποιήσουν και να οπτικοποιήσουν την εργασία τους.

***Κείμενα***

- Ένα ηλεκτρονικό… ποδοσφαιράκι

*Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού*, 11η ενότητα «Παιχνίδια».

*Βίντεο*

- Απόσπασμα από την τηλεοπτική διαφήμιση του FIFA 14 (“We are FIFA 14”)

*Ιστοσελίδες*

- *Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη)*, από την «Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα».
- Αγγλοελληνικό λεξικό από το Google Translate.
- http://www.1001paixnidia.gr, www.friv.com και www.abcya.com, ιστοσελίδες με παιχνίδια.

*Εκπαιδευτικά προγράμματα*

Εφαρμογή «make a flipping book»

*Άλλο υλικό*

Φάκελος που συνοδεύει το διδακτικό σενάριο με το όνομα «Συνοδευτικό υλικό». Ο φάκελος περιλαμβάνει απαραίτητα ηλεκτρονικά αρχεία και τα φύλλα δραστηριοτήτων, τα οποία περιγράφονται στο σενάριο. Το συνοδευτικό υλικό θα πρέπει να προεγκατασταθεί στους Η/Υ με το όνομα της ομάδας των μαθητών (λ.χ. Ομάδα 1, Ομάδα 5 κλπ).

***Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις***

**1η διδακτική ώρα**

*Ολομέλεια*

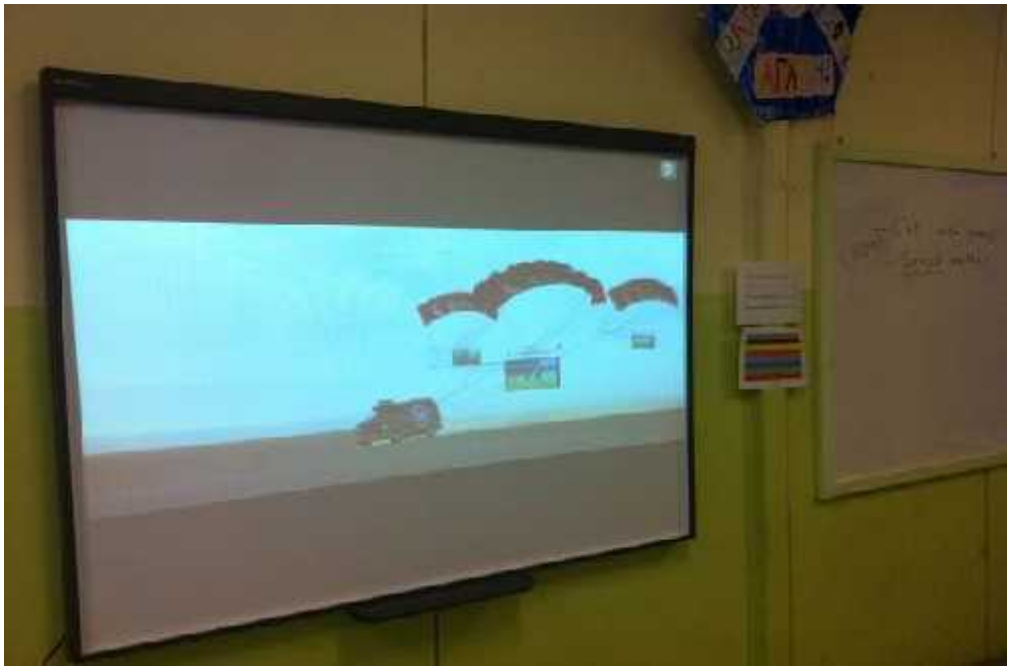
*Τόπος: αίθουσα της τάξης*

Στην ολομέλεια και στην αίθουσα της τάξης, ξεκίνησα μια συζήτηση για τα βιντεοπαιχνίδια με αφορμή τη διδασκαλία της 11ης ενότητας «Παιχνίδια» του σχολικού εγχειριδίου *Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού* και πιο συγκεκριμένα το κείμενο Ένα ηλεκτρονικό… ποδοσφαιράκι. Τα παιδιά από την πρώτη στιγμή συμμετείχαν στη συζήτηση με έντονο ενδιαφέρον και ζήλο να παρουσιάσουν την αποχή τους και τις προσωπικές τους εμπειρίες στο χώρο αυτό. Κατόπιν ανάγνωσα μεγαλόφωνα το κείμενο του βιβλίου. Αφού ολοκληρώθηκε η ανάγνωση συνεχίστηκε η ενδιαφέρουσα αυτή συζήτηση για αν αρέσει στους μαθητές να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, πόσα από αυτά έχουν στο σπίτι τους, τι χρόνο αφιερώνουν, τι τους κεντρίζει το ενδιαφέρον, γιατί προτιμούν κάποια παιχνίδια από κάποια αλλά και αν πιστεύουν ότι έχουν αποκτήσει κάποιες γνώσεις και δεξιότητες παίζοντας συγκεκριμένα παιχνίδια, όπως ίσως σκάκι ή και παιχνίδια στρατηγικής και δημιουργίας, όπως ίσως το Stratego. Ακολούθησε μια μικρή ενημέρωση των μαθητών για τους στόχους και τη διαδικασία που θα ακολουθηθεί στην εφαρμογή του σεναρίου. Αφού μου απάντησαν κάποιοι μαθητές ότι πιστεύουν ότι έχουν αποκτήσει γνώσεις και δεξιότητες παίζοντας σκάκι και άλλα παιχνίδια τους εξήγησα ότι σε αυτή την προσπάθεια θα μάθουμε πολλά πράγματα για τα βιντεοπαιχνίδια, θα παίξουμε κάποια από αυτά αλλά κυρίως θα αξιολογήσουμε βιντεοπαιχνίδια και θα παρουσιάσουμε τη δουλειά μας σε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο που θα φτιάξει η τάξη συνολικά και θα ανεβάσουμε στην ιστοσελίδα του σχολείου. Η τάξη χωρίστηκε σε ομάδες των δύο (2) μαθητών και ορίστηκαν ονομασίες-ταυτότητες για κάθε ομάδα.

Στη συνέχεια έγινε προβολή ενός σύντομου βίντεο από το youtube (με τη χρήση του βιντεοπροβολέα ή του διαδραστικού πίνακα), στο οποίο παρουσιάζεται με την τηλεοπτική διαφήμιση του FIFA 14 (“We are FIFA 14”) η εξέλιξη του βιντεοπαιχνιδιού δέκα (10) χρόνια μετά. Τα παιδιά το παρακολούθησαν με ιδιαίτερο ενδιαφέρον και μάλιστα μου ζήτησαν να επαναλάβω την προβολή του. Μετά το βίντεο ακολούθησε συζήτηση με κινητοποίηση και ενδιαφέρον από όλα τα παιδιά για

την εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών και τις θεματικές που ενδιαφέρουν ιδιαίτερα. Σχετικές δηλώσεις των μαθητών ακολουθούν:

> «Είναι από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω παίξει στον υπολογιστή. Έμαθα από το παιχνίδι τους κανόνες, τις ομάδες αλλά και τα κόλπα που μπορείς να κάνεις στο ποδόσφαιρο».



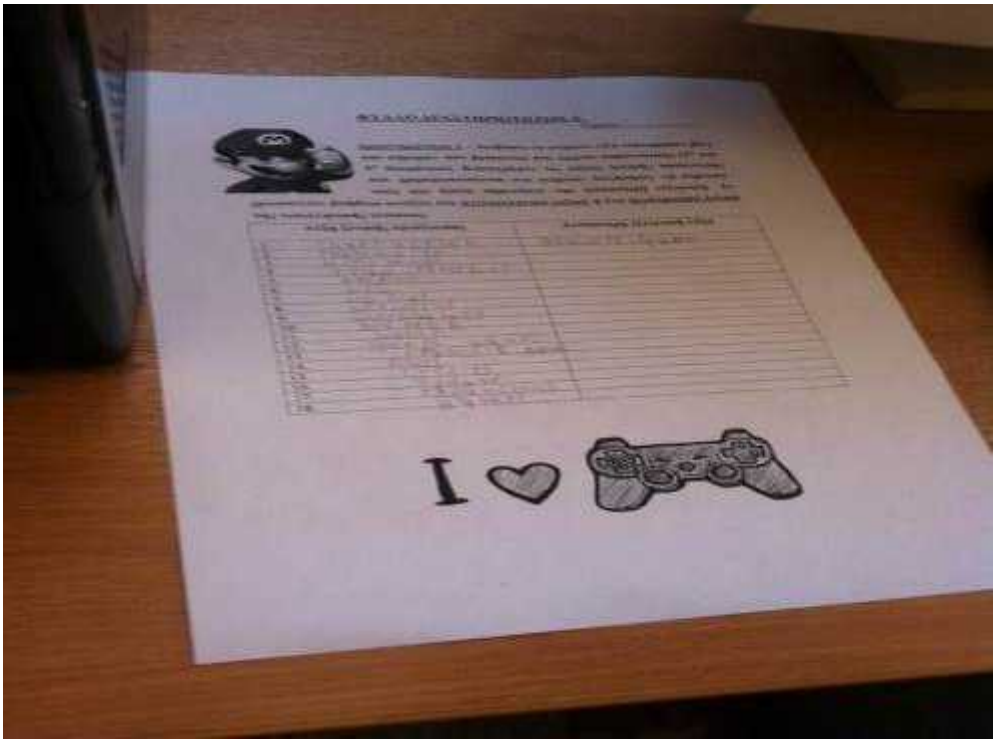
**2η & 3η διδακτική ώρα**

*Εργασία σε ομάδες*

*Τόπος: αίθουσα Πληροφορικής*

Μετά από τη σχετική συζήτηση που έγινε στην ολομέλεια, τα παιδιά μεταφέρονται στην αίθουσα των υπολογιστών και κάθονται μπροστά στους υπολογιστές ανά ομάδες. Στη συνέχεια ανοίγουν από τους φακέλους που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας το Α΄ φύλλο δραστηριοτήτων (κάποιες ομάδες το δούλεψαν σε έντυπη μορφή και άλλες σε ηλεκτρονική).

Με βάση τις οδηγίες διαβάσαμε το εισαγωγικό κείμενο από το αρχείο παρουσίασης «Τα videogames χθες και σήμερα» (2η και 3η διαφάνεια). Κατόπιν και περνώντας από κάθε ομάδα υποδείκνυα και επεξηγούσα στο ότι θα πρέπει η κάθε ομάδα να καταγράψει στον πίνακα της 1ης δραστηριότητας τις λέξεις ξενικής προέλευσης που εντόπισαν στο κείμενο και κατόπιν την αντίστοιχη ελληνική. Επιπλέον διευκρίνισα ότι αν χρειαστούν βοήθεια μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα *Αγγλοελληνικό λεξικό* για τη μετάφραση ή το *Ηλεκτρονικό Λεξικό* του ΚΕΓ για τη σημασία των λέξεων στα ελληνικά. Στη συνέχεια όλες οι ομάδες συμπλήρωσαν τον αντίστοιχο πίνακα.




Κατόπιν ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια. Ανακοινώθηκαν οι λέξεις που βρήκε κάθε ομάδα, καθώς και οι αποδόσεις-ερμηνείες που έδωσαν. Μετέπειτα κάθε ομάδα συμπλήρωσε ή άλλαξε τις απαντήσεις της ανάλογα με τις παρατηρήσεις των άλλων ομάδων που ακούστηκαν. Ρώτησα τα παιδιά «γιατί χρησιμοποιούνται τόσες

αγγλικές λέξεις;». Οι απαντήσεις που έλαβα ήταν ποικίλες όπως γιατί τα παιχνίδια είναι ξένα, ή γιατί δεν έχουν ακόμη μεταφραστεί στα ελληνικά!. Η συζήτηση κατέληξε τελικά στην κατανόηση και διαπίστωση εκ μέρους των παιδιών του φαινομένου της «κυρίαρχης κουλτούρας» στην ιστορική πορεία του ανθρώπινου πολιτισμού με έμφαση στην επικράτηση συγκεκριμένων γλωσσών (λ.χ. ελληνιστικής, στη μετά τον Αλέξανδρο εποχή, γαλλικής, στα νεότερα χρόνια κλπ).

Έπειτα ακολούθησε η 2η δραστηριότητα. Οι μαθητές αφού μελέτησαν προσεκτικά ολόκληρο το αρχείο παρουσίασης με τίτλο «Τα videogames χθες και σήμερα». Συμπλήρωσαν τις ερωτήσεις που ακολουθούν. Στην όλη πορεία της άσκησης συμμετείχα διακριτικά και χαμηλόφωνα σε συζητήσεις με τις ομάδες των μαθητών, αν κατάλαβαν όλα όσα παρακολούθησαν ή διάβασαν ή αν οι οδηγίες και το περιεχόμενο του φυλλαδίου είναι σαφή και κατανοητά. Αρκετά παιδιά είχαν σχετικές ερωτήσεις με το περιεχόμενο της άσκησης αλλά όλα είχαν ζωηρό ενδιαφέρον να ολοκληρώσουν την άσκηση αλλά και να προσέξουν να μην κάνουν γραμματικά ή συντακτικά λάθη στις ασκήσεις.

Μετά το τέλος της 2ης δραστηριότητας οι μαθητές συγκέντρωσαν όλες τις απαιτούμενες πληροφορίες και κατέγραψαν τις συλλογικές τους απαντήσεις στις ερωτήσεις. Στη συνέχεια οι απαντήσεις των μαθητών παρουσιάστηκαν στην ολομέλεια και κάθε ομάδα αξιολόγησε τη δουλειά της σύμφωνα με τις οδηγίες της δραστηριότητας με τη συνεργασία και την καθοδήγηση του δασκάλου.

**4η & 5η διδακτική ώρα**

*Εργασία σε ομάδες*

*Τόπος: αίθουσα Πληροφορικής*

Στη αίθουσα της Πληροφορικής εξήγησα στα παιδιά ότι ήρθε η ώρα να παίξουμε στον υπολογιστή. Φυσικά ο ενθουσιασμός ήταν μεγάλος και η συμμετοχή ολική. Κατά ομάδες περιηγήθηκαν σε έναν από τους προτεινόμενους ιστότοπους και μετά

από σχετική περιήγηση επέλεξαν ομόφωνα ένα παιχνίδι. Το παιχνίδι το έπαιξαν για 15 με 20 λεπτά. Στη συνέχεια κλήθηκαν οι ομάδες να ανοίξουν το Β΄ φύλλο δραστηριοτήτων. Οι μαθητές τώρα αξιολόγησαν το παιχνίδι που έπαιξαν και κατέγραψαν δύο τουλάχιστον από τα «δυνατά» σημεία του παιχνιδιού και δύο από τα «αρνητικά» του στοιχεία. Στη συνέχεια συνέταξαν ένα σύντομο σχόλιο (50 με 80 λέξεις) με βάση τις οδηγίες ης εργασίας. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας ανακοινώθηκαν στην ολομέλεια τα συμπεράσματα κάθε ομάδας. Όλες οι ομάδες συμμετείχαν με έντονο ενδιαφέρον στην άσκηση, προσπάθησαν να συντάξουν ένα ολοκληρωμένο κείμενο και όσο το δυνατό πιο άρτιο γραμματικά και συντακτικά. Ο λόγος θεωρώ από τις παρατηρήσεις και τα σχόλια των μαθητών το ενδιαφέρον του θέματος αλλά και η τελική παρουσίαση των αποτελεσμάτων στην ολομέλεια της τάξης.

**6η διδακτική ώρα**

*Ολομέλεια*

*Τόπος: αίθουσα της τάξης και αίθουσα Πληροφορικής*

Ακολούθως στην τάξη πλέον και στην ολομέλεια ξεκίνησε μια συζήτηση για την ανάγκη να αξιολογούμε τα βιντεοπαιχνίδια που παίζουμε. Επίσης, ρώτησα τα παιδιά αν θα τα ενδιέφερε να αξιολογήσουν διάσημα βιντεοπαιχνίδια και να φτιάξουν ένα ηλεκτρονικό περιοδικό που θα το προσφέρουν στα υπόλοιπα παιδιά του σχολείου; Στη συνέχεια προτιμήσαμε να μεταφερθούμε στην αίθουσα της πληροφορικής όπου εκεί και με το παιχνίδι ανοιχτό στις οθόνες των υπολογιστών έγινε η παρουσίαση και η αξιολόγηση του εκάστοτε παιχνιδιού από τις ομάδες, τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία που καθιστούν ένα βιντεοπαιχνίδι καλό ή κακό, ποιοτικό ή χαμηλής ποιότητας. Το υλικό αυτό στη συνέχεια συγκεντρώθηκε, ομαδοποιήθηκε και τα κριτήρια αυτά παρουσιάστηκαν προς έγκριση και

συμπλήρωση στην ολομέλεια.

Κατόπιν, η κάθε ομάδα ανέλαβε να αξιολογήσει ένα παιχνίδι που έχει παίξει αρκετό χρόνο και τα μέλη της έχουν προσωπική άποψη. Οι ομάδες συμμετείχαν στη συζήτηση με ενδιαφέρον και ζωντάνια και η κάθε ομάδα παρουσίασε το παιχνίδι με

το οποίο έχει ασχοληθεί στην ολομέλεια τονίζοντας τα θετικά και αρνητικά ίσως στοιχεία.

**7η & 8η διδακτική ώρα**

*Τόπος: αίθουσα Πληροφορικής*

Με βάση τις οδηγίες της 2ης δραστηριότητας τα παιδιά άνοιξαν το αρχείο «Αξιολόγηση Βιντεοπαιχνιδιού». Συζήτησαν για το παιχνίδι που επέλεξαν, τι τους αρέσει; Τι δε θεωρούν καλό; Έπειτα, πάντα στο συγκεκριμένο αρχείο, αλλάξαμε τις μπλε χρωματισμένες λέξεις με αυτό που τους ζητήθηκε κι έπειτα τις μετέτρεψαν σε μαύρο χρώμα. Στη συνέχεια έσβησαν τις κόκκινες χρωματισμένες λέξεις, και στο τέλος, βρήκαν μια φωτογραφία του παιχνιδιού από το διαδίκτυο και την τοποθέτησαν στο ειδικό πλαίσιο.

Ακολούθως, συμπλήρωσαν με προσοχή τον πίνακα αξιολόγησης και υπολόγισαν τη συνολική βαθμολογία του παιχνιδιού. Κατόπιν, γράψαμε και ένα μικρό κείμενο με βάση τους πέντε άξονες του πλαισίου αξιολόγησης. Και εδώ η συμμετοχή ήταν ολική, κάποιες διευκρινήσεις σχετικά με την διαδικασία και το πλαίσιο της άσκησης, επίσης κάποιες ομάδες θέλησαν να το δουλέψουν πρώτα σε έντυπη μορφή όπως και έγινε. Τα σχόλια και οι εργασίες των παιδιών είναι αρκετά ενδιαφέρουσες και πρωτότυπες θα έλεγα. Και εδώ οι μαθητές πρόσεχαν τα γραμματικά και τα συντακτικά λάθη και με ρωτούσαν συνεχώς για την ορθογραφία και σύνταξη κάποιων λέξεων και προτάσεων εμφανίζοντας έτσι το ενδιαφέρον τους για τη συνολική εικόνα της εργασίας τους αλλά και της παρουσίασης τους.

Σχετικοί σχολιασμοί παρατίθενται στη συνέχεια:

«Μας αρέσουν τα εφέ του παιχνιδιού και οι πολλαπλοί παίχτες. Έχει χαριτωμένες φιγούρες και όμορφα γραφικά που τραβούν την προσοχή των χρηστών».

**9η & 10η διδακτική ώρα**

*Τόπος: αίθουσα Πληροφορικής*

Με την ολοκλήρωση της συγγραφής των αξιολογήσεών τους οι μαθητές κλήθηκαν να αποτιμήσουν τις ομαδικές εργασίες. Με βάση τις οδηγίες λοιπόν μπήκαμε στην ηλεκτρονική διεύθυνση του σχολείου στον χώρο που αφορά την τάξη τους και ανεβάσαμε στον χώρο συζητήσεων του ιστολογίου το αρχείο με την αξιολόγηση που έκαναν στο βιντεοπαιχνίδι της επιλογής τους.

Οι σχολιασμοί έγιναν με το λογαριασμό του δασκάλου γιατί τα απιδιά δεν είχαν κάποιον διαδικτυακό λογαριασμό.

Σχετικά σχόλια στο ιστολόγιο του σχολείου και στην παρακάτω διεύθυνση:

http://tpe-1protypopeiramatiko.blogspot.gr/2015/01/b.html#gpluscomments

Στη συνέχεια, ομαδικά, μελετήσαμε την αξιολόγηση και τα σχόλια των ομάδων και κάναμε τις απαραίτητες διορθώσεις ή αλλαγές.

**11η & 12η διδακτική ώρα**

*Εργασία σε ομάδες*

*Τόπος: αίθουσα της τάξης ή αίθουσα Πληροφορικής*

Την τελευταία διδακτική ώρα του σεναρίου παρουσίασα στα παιδιά συνοπτικά την πορεία των εργασιών που προηγήθηκαν. Όλο το υλικό που συγκεντρώθηκε, δηλαδή οι ομαδικές εργασίες, μετατράπηκαν σε μορφή pdf –μέσω της εφαρμογής «make a flipping book»– και «δέθηκαν» σε ένα ηλεκτρονικό περιοδικό με τη βοήθεια του διαδικτυακού εργαλείου issuu.com. Όλο το υλικό παρουσιάστηκε στον διαδραστικό πίνακα της τάξης ως αφιέρωμα στα βιντεοπαιχνίδια και ακολούθησε μια συζήτηση αποτίμησης της δράσης. Σχετικός σύνδεσμος ακολουθεί: http://issuu.com/nikosamanatidis/docs/games.

**ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ**

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

Ομάδα: ……

Δραστηριότητα 1 – Διαβάστε το κείμενο «Τα videogames χθες και σήμερα» που βρίσκεται στο αρχείο παρουσίασης (2η και 3η διαφάνεια). Καταγράψτε τις λέξεις ξενικής προέλευσης που χρησιμοποιούνται στο κείμενο. Συζητήστε τη σημασία τους και δίπλα σημειώστε την αντίστοιχη ελληνική λέξη. Αν χρειαστείτε βοήθεια, ανοίξτε ένα αγγλοελληνικό λεξικό ή ένα ηλεκτρονικό λεξικό της νεοελληνικής γλώσσας.

| **Λέξη ξενικής προέλευσης** | **Αντίστοιχη ελληνική λέξη** |
|---|---|
| 1. | |
| 2. | |
| 3. | |
| 4. | |
| 5. | |
| 6. | |
| 7. | |
| 8. | |
| 9. | |
| 10. | |
| 11. | |
| 12. | |

| | |
|---|---|
| 13. | |
| 14. | |
| 15. | |
| 16. | |
| 17. | |
| 18. | |

Δραστηριότητα 2 – Μελετήστε προσεκτικά ολόκληρο το αρχείο παρουσίασης με τίτλο «Τα videogames χθες και σήμερα». Έπειτα λύστε τις «ασκήσεις» που ακολουθούν.

**α) Σημειώστε (Χ) σωστό ή λάθος.**

| | **Σωστό** | **Λάθος** |
|---|---|---|
| - Τα γραφικά των βιντεοπαιχνιδιών γίνονται όλο και καλύτερα. | | |
| - Τα χρήματα που κερδίζονται από τα βιντεοπαιχνίδια είναι πολύ περισσότερα από εκείνα που κερδίζει η βιομηχανία του κινηματογράφου. | | |
| - Η ηλικία των παικτών είναι ένα ζήτημα που δεν απασχολεί κανέναν. | | |

| | | |
|---|---|---|
| - Ο κίνδυνος εθισμού στη χρήση βιντεοπαιχνιδιών είναι από μικρός έως ανύπαρκτος. | | |
| - Υπάρχουν πολλές κατηγορίες βιντεοπαιχνιδιών. | | |

**β) Αντιστοιχίστε ό,τι ταιριάζει:**

| | |
|---|---|
| Α. Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι | i. 1958. |
| Β. Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι με γραφικά | ii. 1962 |
| Γ. Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι σε υπολογιστή | iii. 1947. |

**γ) Βάλτε τα 5 βασικά χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών δίπλα στην περιγραφή που ακολουθεί.**

- **Γραφικά**
- **Ήχος**
- **Σημείο διεπαφής-διεπιφάνεια**
- **Gameplay**
- **Ιστορία**

| | |
|---|---|
| **.....** | **Μουσική, ομιλία, ηχητικά εφέ.** |

| | |
|---|---|
| **.....** | **Εικόνες, οπτικά εφέ, βίντεο, στατιστικά στοιχεία, πίνακες.** |
| **.....** | **Το πληκτρολόγιο, ποντίκι, χειριστήριο, μενού πλοήγησης, μενού χαρακτήρων.** |
| **.....** | **Η ευχαρίστηση, η πρόκληση, η διάρκεια παιξίματος.** |
| **.....** | **Η υπόθεση, οι πληροφορίες, οι χαρακτήρες.** |

## ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΙΚΗΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑΣ

**Πώς τα πήγατε;**

(υπογραμμίστε και κάντε bold)

**Άριστα** (μέχρι 1 λάθος),

**Πολύ Καλά** (μέχρι 2 λάθη),

**Καλά** (μέχρι 3 λάθη),

**Απαιτείται προσπάθεια** (παραπάνω από 3 λάθη).

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

Ομάδα: ……

Δραστηριότητα 1 – Παιχνίδι στους υπολογιστές!!!

**Βήμα 1.** Ήρθε η ώρα να παίξετε!!! Μπείτε σε έναν από τους παρακάτω ιστότοπους: www.1001paixnidia.gr, www.friv.com και www.abcya.com, και μετά από σχετική περιήγηση επιλέξτε –ομόφωνα- ένα παιχνίδι. Παίξτε για 15 με 20 λεπτά!!!

**Βήμα 2.** Αξιολογήστε το παιχνίδι που παίξατε. Καταγράψτε δύο τουλάχιστον από τα «δυνατά» σημεία του παιχνιδιού και δύο από τα «αρνητικά» του στοιχεία. Έπειτα κάντε ένα γενικό σχόλιο (50 με 80 λέξεις).

| |
|---|
| **Τίτλος βιντεοπαιχνιδιού:** ..... |

| **Θετικά στοιχεία** | **Αρνητικά στοιχεία** |
|---|---|
| | |
| | |

| |
|---|
| **Γενικό σχόλιο:** |

Δραστηριότητα 2 – Αξιολόγηση βιντεοπαιχνιδιών

**Βήμα 1.** Ανοίξτε το αρχείο «Αξιολόγηση Βιντεοπαιχνιδιού». Συζητήστε για το παιχνίδι που επιλέξατε με τη βοήθεια του δασκάλου σας. Τι σας αρέσει; Τι δε θεωρείτε καλό; Μπορείτε αν θέλετε να βρείτε πληροφορίες για το παιχνίδι στο www.google.com. Αντικαταστήστε τις μπλε χρωματισμένες λέξεις με αυτό που σας ζητείτε κι έπειτα μετατρέψτε τες σε μαύρο χρώμα. Σβήστε τις κόκκινες χρωματισμένες λέξεις αφού κατανοήσετε τι σας ζητούν. Βρείτε μια φωτογραφία του παιχνιδιού από το διαδίκτυο και τοποθετήστε τη στο πλαίσιο.

**Βήμα 2.** Συμπληρώστε με προσοχή -και ομοφωνία- τον πίνακα αξιολόγησης και υπολογίστε τη συνολική βαθμολογία του παιχνιδιού. Στη συνέχεια γράψτε ένα μικρό κείμενο με βάση τους πέντε άξονες του πλαισίου αξιολόγησης. Οι λέξεις στις παρενθέσεις θα σας βοηθήσουν να κάνετε μια κατατοπιστική περιγραφή.

Δραστηριότητα 3 – Αξιολόγηση των ομαδικών εργασιών

**Βήμα 1. –** Μπείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση του σχολείου στον χώρο που αφορά την τάξη μας. Έπειτα ανεβάστε στον χώρο συζητήσεων (team discussion) το αρχείο με την αξιολόγηση που κάνετε στο βιντεοπαιχνίδι της επιλογής σας.

**Βήμα 2. – Αξιολογούμε την εργασία των συμμαθητών μας**

Μπαίνοντας ατομικά στον χώρο συζητήσεων (team discussion) αξιολογήστε με παρατηρήσεις και σχόλια τη δουλειά που έχουν ετοιμάσει οι συμμαθητές σας. Προσοχή! Μη ξεχάσετε να κάνετε μια ισορροπημένη κριτική αναφέροντας τι είναι πολύ καλό ή τι σας αρέσει και τι θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Μπορείτε, επίσης, να κάνετε και συγκεκριμένες προτάσεις.

**Βήμα 3. – Βελτιώνουμε τις εργασίες μας**

Μελετήστε την αξιολόγηση και τα σχόλια των συμμαθητών σας και κάντε τις

απαραίτητες διορθώσεις ή αλλαγές.

## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο προσφέρει δυνατότητες επέκτασης ανάλογα με τον χρόνο που διαθέτει ο εκπαιδευτικός και τα ενδιαφέροντα των μαθητών. Για να γνωρίσουν οι μαθητές την ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών μπορούν να αξιοποιηθούν και μικρά βίντεο όπως: https://www.youtube.com/watch?v=c896P5dIIwU (το συγκεκριμένο είναι το πρώτο μέρος από μια σειρά τεσσάρων βίντεο). Επίσης μια εναλλακτική επιλογή για τη συγκέντρωση και ομαδοποίηση των κριτηρίων αξιολόγησης των βιντεοπαιχνιδιών (βλ. Πίνακα Αξιολόγησης στο αρχείο, «Αξιολόγηση Βιντεοπαιχνιδιού») θα ήταν η δημιουργία από τον εκπαιδευτικό και η διδακτική αξιοποίηση ενός εννοιολογικού χάρτη δημιουργημένου σε πρόγραμμα εννοιολογικής χαρτογράφησης. Επίσης, σε ένα πλαίσιο κριτικής -αλλά πιο καθοδηγούμενης- μάθησης, θα μπορούσαν οι μαθητές να μελετήσουν κριτικές βιντεοπαιχνιδιών (λ.χ. από περιοδικά ή ιστοσελίδες του είδους) πριν προβούν στη δημιουργία της δική τους αξιολόγησης/ κριτικής.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Οι μαθητές ενθουσιάστηκαν με την πρωτοτυπία και τις δραστηριότητες του σεναρίου. Κάποιες ασκήσεις χρειάστηκαν περισσότερο χρόνο από αυτόν που προβλέφτηκε αρχικά για την ολοκλήρωση του σεναρίου. Υπήρξαν κάποιες δυσκολίες στη συγκρότηση και οργάνωση των ομάδων αλλά και κάποια μικροπροβλήματα συνεννόησης και συνεργασίας στις ομάδες τα οποία γρήγορα επιλύθηκαν ώστε να καλυφθούν οι δραστηριότητες και να παραχθεί το υλικό. Οι τεχνολογικές υποδομές του σχολείου, παλιοί υπολογιστές για κάποια παιχνίδια που απαιτούσαν ισχυρή μνήμη υπολογιστή λόγω γραφικών δεν βοήθησαν, ωστόσο ξεπεράστηκαν με τη χρήση κάποιων σχετικά νέων φορητών υπολογιστών που επιστρατεύθηκαν για τις ανάγκες του σεναρίου.

Οι μαθητές δεν αντιμετώπισαν ιδιαίτερες δυσκολίες κατά την υλοποίηση του σεναρίου, καθώς οι στόχοι αλλά και η κάθε δραστηριότητα παρουσιάζεται βήμα βήμα

με την καθοδήγηση των φύλλων δραστηριοτήτων. Επίσης όπου χρειάζονταν παρενέβαινα για να επεξηγήσω ή και να καθοδηγήσω την ομάδα στην πορεία των εργασιών. Θα έλεγα ότι το συγκεκριμένο σχέδιο εργασίας αποτέλεσε ένα εξαιρετικό και πρωτότυπο σενάριο που ενθουσίασε και κινητοποίησε τα παιδιά. Οι μαθητές μέσω των δραστηριοτήτων ενίσχυσαν τις δεξιότητες της συνεργασίας, ανακάλυψης και κριτικής αλλά και ανέπτυξαν τον γραπτό και προφορικό τους λόγο μέσω των δραστηριοτήτων του σεναρίου. Η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών κέντρισε το ενδιαφέρον όλων των παιδιών τα οποία μέσω αυτών ανέπτυξαν νέες δεξιότητες τόσο στον τομέα της γλώσσας όσο και της κριτικής, παρουσίασης, επικοινωνίας, οργάνωσης και συνεργασίας.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Gee, J. P. 2007. *What Videogames Have to Teach us About Learning and Literacy*. Νέα Υόρκη: Palgrave Macmillan.

Harteveld, C. 2011. *Triadic Evaluation: A Framework for Assessing Games with a Serious Purpose*. Delft: Springer.

Herz, J. C. 1997. *Joystick Nation*.Λονδίνο: Little Brown & Company.

Prensky, M. 2007. *Digital Game-Based Learning*, 2η έκδ. Minnesota: Paragon House, St. Paul.

Prensky, M. 2006. *Don't Bother Me Mom-I'm Learning!* Minnesota: Paragon House, St. Paul.

Κοκκώνης, Μ. 2010. Ψηφιακή ψυχαγωγία: παιχνίδια υπολογιστών και βιντεοπαιχνίδια. Στο *Ψηφιακά Μέσα. Ο πολιτισμός του ήχου και του θεάματος*, 339-399. Αθήνα: Κριτική.

Μπόκολας, Β. 2014. *Διδασκαλία της ιστορίας και ψηφιακή τεχνολογία: ανάπτυξη κριτηρίων για την παιδαγωγική αξιολόγηση και αξιοποίηση των video games* (υπό εξέλιξη μεταδιδακτορική εργασία).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Συνοδευτικό υλικό του σεναρίου (και ταυτόχρονα περιεχόμενο του φακέλου των μαθητικών ομάδων) αποτελούν: «Αξιολόγηση βιντεοπαιχνιδιού», αρχείο κειμενογράφου, «Τα videogames χθες και σήμερα», αρχείο παρουσίασης, «Φύλλα Δραστηριοτήτων», αρχείο κειμενογράφου.