



*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: ΜΠΟΚΟΛΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2014**



## 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](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Ο άρχοντας των βιντεοπαιχνιδιών! Παίζουμε και βαθμολογούμε βιντεοπαιχνίδια!

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Βασίλης Μπόκολας

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Βασίλης Μπόκολας

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Ε΄ Δημοτικού

### ***Σχολική μονάδα***

Λάτσειο Δημοτικό Σχολείο, Κολλέγιο Ψυχικού (Ελληνοαμερικανικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα)

### ***Χρονολογία***

Από 5-6-2014 έως 12-6-2014

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, τεύχος β΄, ενότητα 11, «Παιχνίδια (υποενότητα: Ηλεκτρονικά παιχνίδια)».

### ***Διαθεματικό***

Όχι

### ***Χρονική διάρκεια***



Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 12 διδακτικές ώρες.

## **Χώρος**

### **I. 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 κλπ.) 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 εφαρμόστηκε στην τάξη.

### **Το σενάριο στηρίζεται**

---

### **Το σενάριο αντλεί**

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη και δεν αξιοποιεί στοιχεία από άλλα σενάρια.



## 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, η οποία 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 μια 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 μούνται 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 μούνται σε μεταγνωστικές δεξιότητες, όπως στο να αξιολογούν αντικειμενικά και ισορροπημένα





τις εργασίες των συμμαθητών τους (εντοπίζοντας σημεία προς επιβράβευση και σημεία προς καλύτερευση) 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 κειμένων, 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, 11<sup>η</sup> ενότητα «Παιχνίδια».

### **Βίντεο**

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

### **Ιστοσελίδες**

- [Λεξικό της κοινής νεοελληνικής](#), από την «Πύλη για την ελληνική Γλώσσα».
- [Αγγλοελληνικό λεξικό](#) από το Google Translate.
- <http://www.1001paixnidia.gr>, [www.friv.com](http://www.friv.com) και [www.abcya.com](http://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

Κατάλληλη αφορμή για την ενασχόληση με αυτό το διδακτικό σενάριο αποτέλεσε η διδασκαλία της 11ης ενότητας «Παιχνίδια» του σχολικού εγχειριδίου *Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού* και πιο συγκεκριμένα το κείμενο [Ένα ηλεκτρονικό... ποδοσφαιράκι](#). Ο εκπαιδευτικός διάβασε μεγαλόφωνα το κείμενο. Με αφορμή την υποενότητα αυτή ο εκπαιδευτικός ξεκίνησε το πρώτο μέρος μιας συζήτησης σχετικά με το αν αρέσει στους μαθητές να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, πόσα από αυτά έχουν στο σπίτι τους, τι χρόνο αφιερώνουν και τι είδους παιχνίδια προτιμούν.

Ακολούθησε ενημέρωση των μαθητών για τους στόχους και τη διαδικασία που θα ακολουθηθεί. Τους εξηγήσαμε ότι σε αυτή την προσπάθεια θα μάθουμε πολλά πράγματα για τα βιντεοπαιχνίδια, θα παίζουμε κάποια από αυτά αλλά κυρίως θα αξιολογήσουμε βιντεοπαιχνίδια. Η τάξη χωρίστηκε σε ομάδες των δύο (2) μαθητών και ορίστηκαν αριθμοί-ταυτότητες για κάθε ομάδα (λ.χ. η ομάδα 1, ή η ομάδα 5).

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. Ακολούθησε το δεύτερο μέρος της συζήτησης για την εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών και σε ποιους τομείς αυτά έχουν βελτιωθεί.



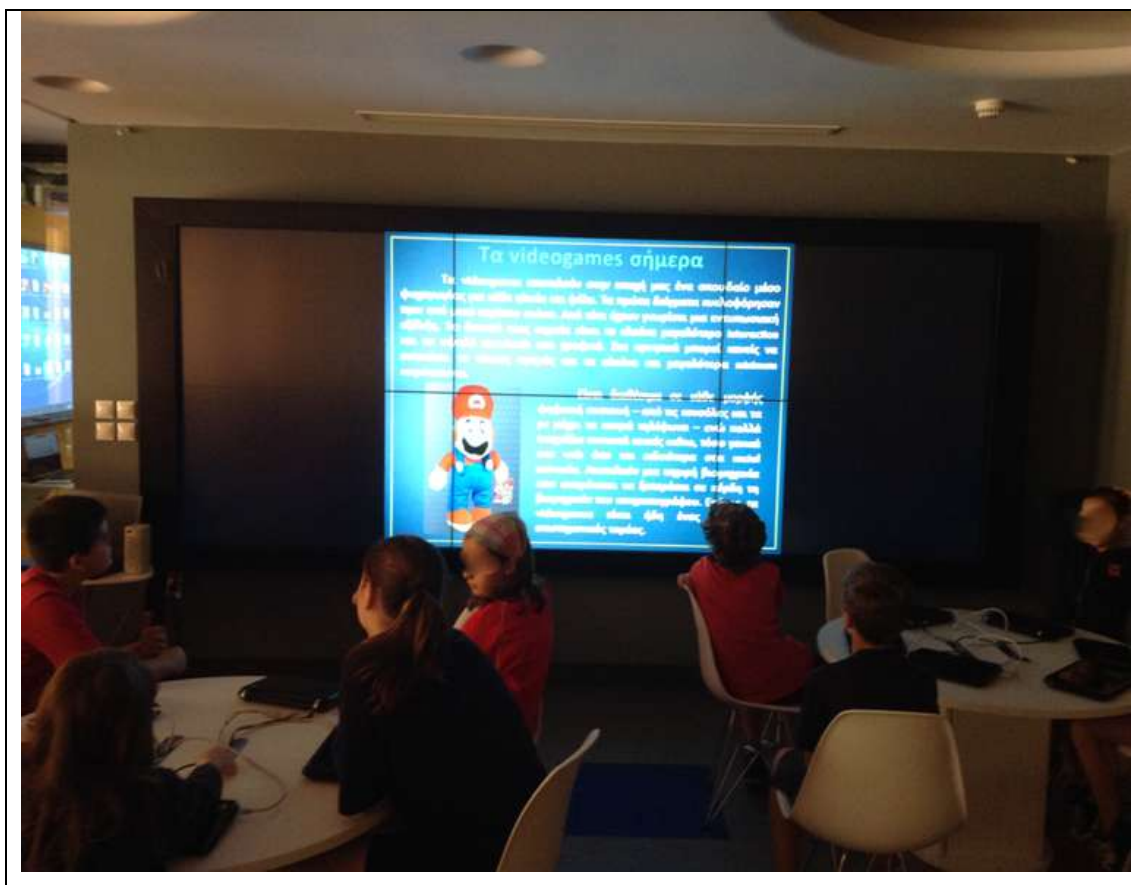


## 2η & 3η διδακτική ώρα

Εργασία σε ομάδες

Τόπος: αίθουσα πληροφορικής.

Μετά από τη σχετική συζήτηση που έγινε στην ολομέλεια, τα παιδιά βρέθηκαν μπροστά στους υπολογιστές ανά ομάδες. Κλήθηκαν να ανοίξουν από τους φακέλους που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας το Α΄ φύλλο δραστηριοτήτων. Με βάση τις οδηγίες κλήθηκαν να διαβάσουν το εισαγωγικό κείμενο από το αρχείο παρουσίασης «Τα videogames χθες και σήμερα» (2η & 3η διαφάνεια). Ο εκπαιδευτικός έκανε και ο ίδιος μια μεγαλόφωνη ανάγνωση.





Τους υποδείξαμε να καταγράψουν στον πίνακα της 1ης δραστηριότητας τις λέξεις ξενικής προέλευσης που εντόπισαν στο κείμενο και να εντοπίσουν την αντίστοιχη ελληνική. Συζητήσανε τη σημασία τους κι όποτε χρειάστηκαν βοήθεια χρησιμοποίησαν ένα [αγγλοελληνικό λεξικό](#) για τη μετάφραση ή το [Ηλεκτρονικό λεξικό \(Τριανταφυλλίδη\)](#) του ΚΕΓ για τη σημασία των λέξεων στα ελληνικά. Έπειτα συμπλήρωσαν τον πίνακα.

Ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια. Ανακοινώθηκαν οι λέξεις που βρήκε κάθε ομάδα, καθώς και οι αποδόσεις-ερμηνείες που έδωσαν. Στη συνέχεια κάθε ομάδα συμπλήρωσε ή μετασχημάτισε τις απαντήσεις της ανάλογα με τις παρατηρήσεις των άλλων ομάδων που ακούστηκαν.

Έπειτα ακολούθησε η 2η δραστηριότητα. Οι μαθητές κλήθηκαν να μελετήσουν προσεκτικά ολόκληρο το αρχείο παρουσίασης με τίτλο «Τα videogames χτες και σήμερα». Αφού ολοκλήρωσαν τη μελέτη έπρεπε να συμπληρώσουν τις ερωτήσεις που ακολουθούσαν. Κατά τη διάρκεια του εγχειρήματος ο εκπαιδευτικός μπορούσε να συζητά διακριτικά και χαμηλόφωνα με τις ομάδες των μαθητών, αν κατάλαβαν όλα όσα παρακολούθησαν ή διάβασαν ή αν οι οδηγίες και το περιεχόμενο του φυλλαδίου ήταν σαφή και κατανοητά.

Μετά το τέλος της 2ης δραστηριότητας οι μαθητές είχαν συγκεντρώσει όλες τις απαιτούμενες πληροφορίες και είχαν καταγράψει τις συλλογικές τους απαντήσεις στις ερωτήσεις. Οι απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές παρουσιάστηκαν στην ολομέλεια και κάθε ομάδα αυτοαξιολόγησε τη δουλειά της σύμφωνα με τις οδηγίες της δραστηριότητας. Η αξιολόγηση έγινε στην κλίμακα: «Άριστα», «Πολύ Καλά», «Καλά», «Απαιτείται προσπάθεια».

#### **4η & 5η διδακτική ώρα**

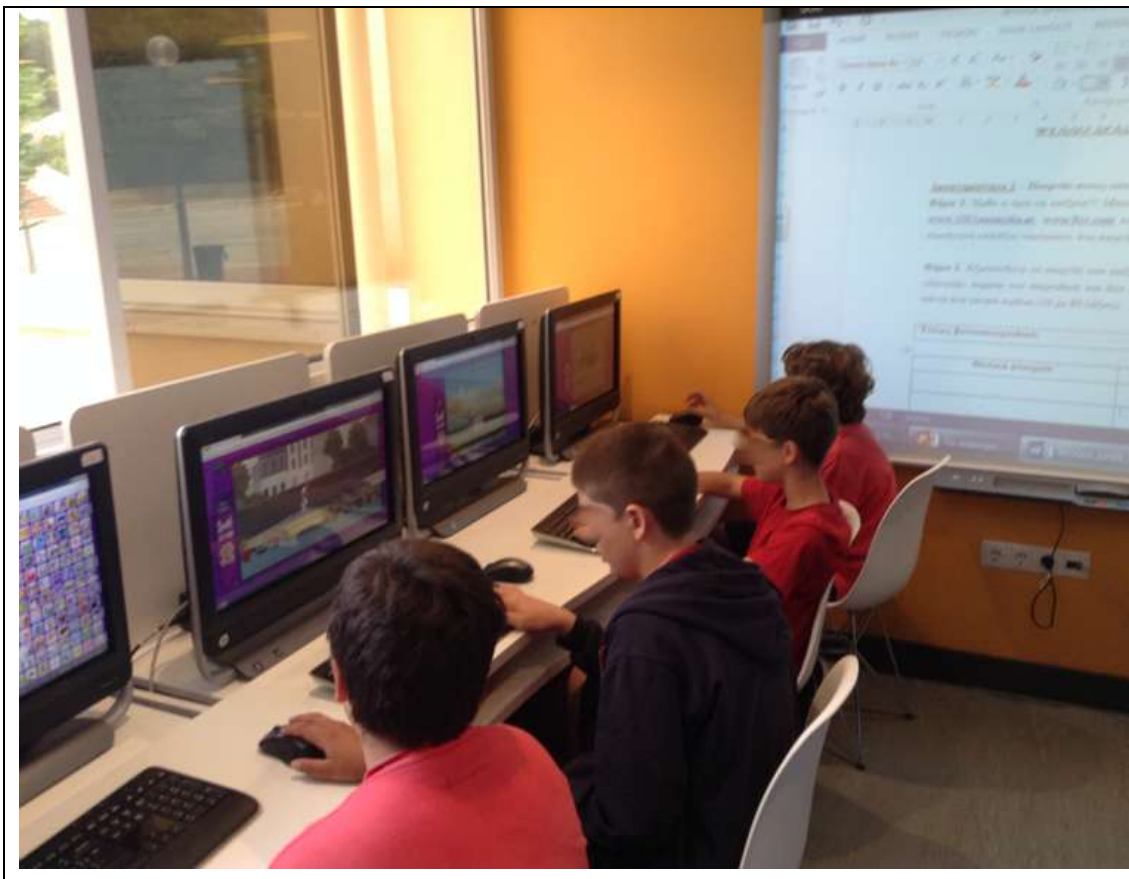
*Εργασία σε ομάδες*

Τόπος: αίθουσα Πληροφορικής



Στη συνέχεια της διαδικασίας εξηγήσαμε στα παιδιά ότι ήρθε η ώρα να παίξουν στον υπολογιστή. Κατά ομάδες μπήκαν σε έναν από τους προτεινόμενους ιστότοπους και μετά από σχετική περιήγηση επέλεξαν ομόφωνα ένα παιχνίδι. Είχαν τη δυνατότητα να παίξουν για 15 με 20 λεπτά. Στη συνέχεια κλήθηκαν τις ομάδες να ανοίξουν το Β΄ φύλλο δραστηριοτήτων. Οι μαθητές αξιολόγησαν το παιχνίδι που έπαιξαν και κατέγραψαν δύο τουλάχιστον από τα «δυνατά» σημεία του παιχνιδιού και δύο από τα «αρνητικά» του στοιχεία. Έπειτα συνέταξαν ένα σύντομο σχόλιο (50 με 80 λέξεις) με βάση τις οδηγίες. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας ανακοινώθηκαν στην ολομέλεια τα συμπεράσματα κάθε ομάδας.





## 6η διδακτική ώρα

### Ολομέλεια

Τόπος: αίθουσα της τάξης

Ακολούθως κάναμε μια συζήτηση για την ανάγκη να αξιολογούμε τα βιντεοπαιχνίδια που παίζουμε. Επίσης, ρωτήσαμε τα παιδιά αν θα τα ενδιέφερε να αξιολογήσουν διάσημα βιντεοπαιχνίδια και να ενημερώσουν και τα υπόλοιπα παιδιά του σχολείου; Στη συνέχεια στον διαδραστικό πίνακα οι μαθητές κατέγραψαν (με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού) τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία που καθιστούν ένα βιντεοπαιχνίδι καλό ή κακό, ποιοτικό ή χαμηλής ποιότητας.





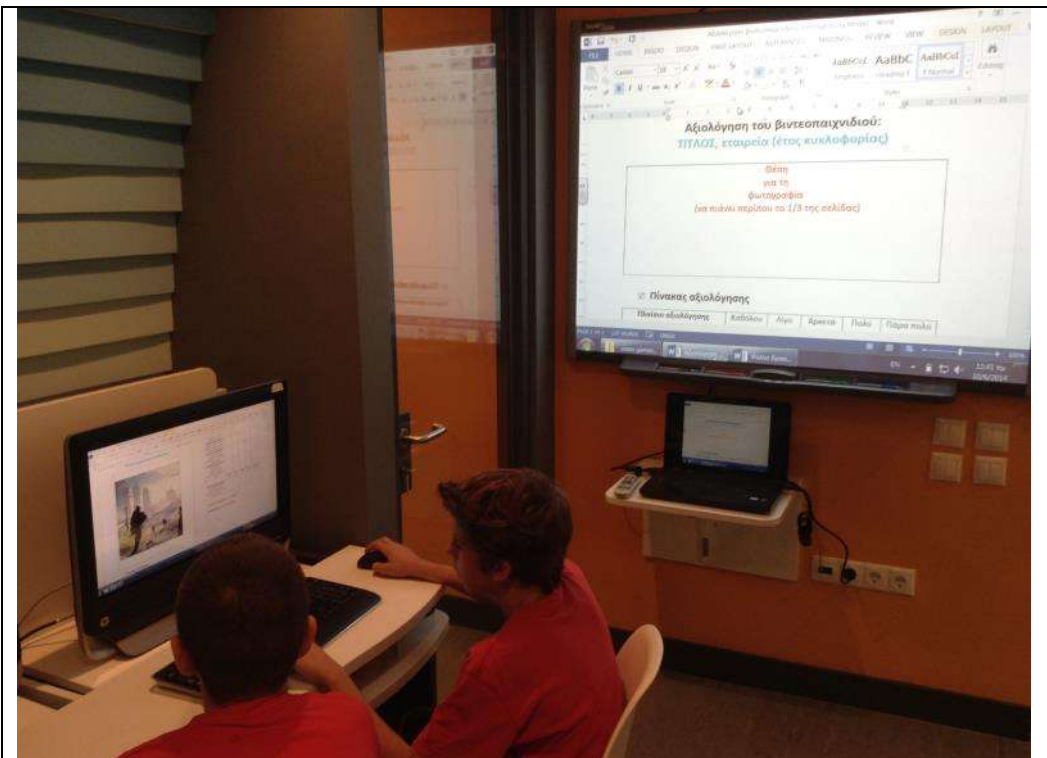
Ο εκπαιδευτικός ανέλαβε να συγκεντρώσει και να ομαδοποιήσει τα κριτήρια αυτά και να τα παρουσιάσει προς έγκριση και συμπλήρωση στην ολομέλεια. Κατόπιν, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, κάθε ομάδα ανέλαβε να αξιολογήσει ένα παιχνίδι που έχουν παίξει αρκετό χρόνο και τα δύο μέλη της και έχουν προσωπική άποψη. Εδώ χρειάστηκε λίγη προσοχή, ώστε να μην υπάρχουν διενέξεις των μαθητών ως προς την «κατοχύρωση» της μίας ή της άλλης επιλογής. Επίσης, επιχειρήθηκε οι ομάδες να επιλέξουν διαφορετικό παιχνίδι η καθεμία.

### 7η & 8η διδακτική ώρα

Τόπος: αίθουσα Πληροφορικής

Με βάση τις οδηγίες της 2ης δραστηριότητας τα παιδιά άνοιξαν το αρχείο «Αξιολόγηση Βιντεοπαιχνιδιού». Συζητήσανε για το παιχνίδι που επέλεξαν (την προηγούμενη ώρα με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού). Έγιναν συγκεκριμένες ερωτήσεις. Τι τους αρέσει; Τι δεν θεωρούν καλό; Τους δόθηκε η δυνατότητα αν ήθελαν να βρουν πληροφορίες για το συγκεκριμένο παιχνίδι στο [www.google.com](http://www.google.com). Έπειτα, πάντα στο συγκεκριμένο αρχείο, άλλαξαν τις μπλε χρωματισμένες λέξεις με αυτό που τους ζητήθηκε κι έπειτα τις μετέτρεψαν σε μαύρο χρώμα. Στη συνέχεια έσβησαν τις κόκκινες χρωματισμένες λέξεις, αφού κατανόησαν τι τους ζητούν. Τέλος, βρήκαν μια φωτογραφία του παιχνιδιού από το διαδίκτυο και την τοποθέτησαν στο ειδικό πλαίσιο.

Ακολούθως, συμπλήρωσαν με προσοχή –και ομοφωνία– τον πίνακα αξιολόγησης και υπολόγισαν τη συνολική βαθμολογία του παιχνιδιού. Κατόπιν, έγραψαν ένα μικρό κείμενο με βάση τους πέντε άξονες του πλαισίου αξιολόγησης. Οι λέξεις στις παρενθέσεις τους βοήθησαν να κάνουν μια κατατοπιστική περιγραφή.





## 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 μπήκαν στην ηλεκτρονική διεύθυνση του σχολείου στον χώρο που αφορούσε την τάξη τους και ανέβασαν στον χώρο συζητήσεων (team discussion) το αρχείο με την αξιολόγηση που έκαναν στο βιντεοπαιχνίδι της επιλογής τους.

Έπειτα, μπαίνοντας ατομικά στον χώρο συζητήσεων αξιολόγησαν με παρατηρήσεις και σχόλια τη δουλειά που είχαν ετοιμάσει οι συμμαθητές τους. Η προσοχή έπρεπε να δοθεί στο να κάνουν μια ισορροπημένη κριτική αναφέροντας τι είναι πολύ καλό ή τι τους αρέσει αλλά και τι θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Μπόρεσαν επίσης να κάνουν και συγκεκριμένες προτάσεις.

Στη συνέχεια, ομαδικά, μελέτησαν την αξιολόγηση και τα σχόλια των συμμαθητών τους και έκαναν 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 ο εκπαιδευτικός παρουσίασε στα παιδιά συνοπτικά την πορεία των εργασιών που προηγήθηκαν. Όλο το υλικό παρουσιάστηκε στο ταμπλό έξω από την τάξη ως αφιέρωμα του τμήματος στα βιντεοπαιχνίδια.



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

### ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

Ομάδα: .....



Δραστηριότητα 1 – Διαβάστε το κείμενο «Τα videogames χθες και σήμερα» που βρίσκεται στο αρχείο παρουσίασης (2<sup>η</sup> και 3<sup>η</sup> 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.



A) Σημειώστε (X) 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.		

B) Αντιστοιχίστε ό,τι ταιριάζει:

A. Το πρώτο

i. 1958.



βιντεοπαιχνίδι






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

.....	<b>Μουσική, ομιλία, ηχητικά εφέ.</b>
.....	<b>Εικόνες, οπτικά εφέ, βίντεο, στατιστικά στοιχεία, πίνακες.</b>
.....	<b>Το πληκτρολόγιο, ποντίκι, χειριστήριο, μενού πλοήγησης, μενού χαρακτήρων.</b>
.....	<b>Η ευχαρίστηση, η πρόκληση, η διάρκεια παιχνιδιού.</b>
.....	<b>Η υπόθεση, οι πληροφορίες, οι χαρακτήρες.</b>

## 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](http://www.1001paixnidia.gr), [www.friv.com](http://www.friv.com) και [www.abcya.com](http://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 δεν θεωρείτε καλό; Μπορείτε αν θέλετε να βρείτε πληροφορίες για το παιχνίδι στο [www.google.com](http://www.google.com). Αντικαταστήστε τις μπλε χρωματισμένες λέξεις με αυτό που σας ζητείται 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.



Z.

## ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο προσφέρει δυνατότητες επέκτασης ανάλογα με τον χρόνο που διαθέτει ο εκπαιδευτικός και τα ενδιαφέροντα των μαθητών. 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

Η ενασχόληση των μαθητών με το συγκεκριμένο θέμα τους ενθουσίασε. Οι μαθητές δεν αντιμετώπισαν ιδιαίτερες δυσκολίες κατά την υλοποίηση του σεναρίου, καθώς η προσέγγιση των στόχων του σεναρίου έγινε βήμα βήμα με την κατάλληλη καθοδήγηση των φύλλων δραστηριοτήτων. Αντιμετώπισαν με μεγάλη σοβαρότητα και ωριμότητα τη διαδικασία αξιολόγησης των αγαπημένων τους video games και μάλιστα επέδειξαν ιδιαίτερη ευσυνειδησία αλλά και αυστηρότητα στη βαθμολόγηση αυτών. Η δουλειά των παιδιών –λόγω έλλειψης χρόνου– δεν συγκεντρώθηκε/αναπτύχθηκε σε ένα ηλεκτρονικό περιοδικό όπως προέβλεπε ο αρχικός σχεδιασμός.



## 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. 2006. *Don't Bother Me Mom – I'm Learning!*. Μινεσότα: Paragon House, St. Paul.

Prensky, M. 2007. *Digital Game-Based Learning*, 2η έκδ. Μινεσότα: 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 αποτελούν: δώδεκα (12) αξιολογήσεις βιντεοπαιχνιδιών από τις ομάδες των μαθητών.