



Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Γλώσσα

Ε΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Ο άρχοντας των βιντεοπαιχνιδιών!

Παίζουμε και βαθμολογούμε βιντεοπαιχνίδια!»

ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΠΟΚΟΛΑΣ



**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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σεναρία και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

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!

Δημιουργός

Βασίλης Μπόκολας

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Μάιος 2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

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

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

12 διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: συμβατική διδακτική αίθουσα, εργαστήριο πληροφορικής

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 και 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 είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

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 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



παίζει 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 με στρατηγικές αξιολόγησης καθημερινών συνηθειών ή πρακτικών τους.
- Να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν.

Γνώσεις για τη γλώσσα

- 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

- Να εξοικειωθούν με την πλοήγηση στο διαδίκτυο και την περιήγηση στο εσωτερικό ενός ιστότοπου.
- Να γνωρίσουν ιστοσελίδες με βιντεοπαιχνίδια.
- Να συνειδητοποιήσουν ότι υπάρχουν και άλλα στοιχεία που μπορούν να εμπλουτίσουν ή να συνοδέψουν ένα κείμενο (εικόνες, φωτογραφίες, βίντεο) 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 βελτίωση) 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

Από το σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού»

Ένα ηλεκτρονικό... ποδοσφαιράκι, ενότητα 11 *Παιχνίδια*, β΄ τεύχος



Βίντεο

«[We are FIFA 14](#)», τηλεοπτική διαφήμιση του παιχνιδιού FIFA14, EA Sports

Ιστοσελίδες

[Λεξικό της κοινής νεοελληνικής](#), από την Πύλη για την ελληνική Γλώσσα.

[Αγγλοελληνικό λεξικό](#) από το Google Translate.

Ιστοσελίδες με ηλεκτρονικά παιχνίδια: <http://www.1001paixnidia.gr>, www.friv.com και www.abcya.com

Εφαρμογές

Εφαρμογή δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου [Flipsnack](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η διδακτική ώρα - Ολομέλεια - αίθουσα της τάξης

Κατάλληλη αφορμή για την ενασχόληση με αυτό το διδακτικό σενάριο μπορεί να αποτελέσει η διδασκαλία της 11ης ενότητας *Παιχνίδια* του σχολικού εγχειριδίου «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού» και πιο συγκεκριμένα το κείμενο «[Ένα ηλεκτρονικό... ποδοσφαιράκι](#)». Ο εκπαιδευτικός διαβάσει μεγαλόφωνα το κείμενο. Με αφορμή την υποενότητα αυτή μπορεί ο εκπαιδευτικός να ξεκινήσει 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.

Ακολουθεί ενημέρωση των μαθητών για τους στόχους και τη διαδικασία που θα ακολουθηθεί. Τους εξηγούμε 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 περιοδικό που θα φτιάξει η τάξη συνολικά. Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες



των δύο (2) μαθητών και ορίζονται αριθμοί-ταυτότητες για κάθε ομάδα (λ.χ. η ομάδα 1 ή η ομάδα 5).

Στη συνέχεια, μπορεί να γίνει προβολή ενός σύντομου βίντεο από το YouTube (με τη χρήση του βιντεοπροβολέα ή του διαδραστικού πίνακα), με την τηλεοπτική διαφήμιση «[We are FIFA 14](#)» στην οποία παρουσιάζεται η εξέλιξη του βιντεοπαιχνιδιού δέκα (10) χρόνια μετά. Θα ακολουθήσει το δεύτερο μέρος της συζήτησης για την εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών και σε ποιους τομείς αυτά έχουν βελτιωθεί.

2η και 3η διδακτική ώρα - Εργασία σε ομάδες - αίθουσα πληροφορικής

Μετά από τη σχετική συζήτηση που έγινε στην ολομέλεια, τα παιδιά βρίσκονται μπροστά στους υπολογιστές ανά ομάδες. Καλούνται να ανοίξουν από τους φακέλους που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας το [Α΄ φύλλο δραστηριοτήτων](#) (θα το δουλέψουν σε ηλεκτρονική μορφή ή εναλλακτικά σε έντυπη). Με βάση τις οδηγίες καλούνται να διαβάσουν το εισαγωγικό κείμενο από το αρχείο παρουσίασης «Τα videogames χθες και σήμερα» (2η και 3η διαφάνεια, βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Ο εκπαιδευτικός, αν το θεωρήσει απαραίτητο, μπορεί να κάνει και ο ίδιος μια μεγάλωφωνη ανάγνωση. Τους υποδεικνύουμε να καταγράψουν στον πίνακα της 1ης δραστηριότητας τις λέξεις ξενικής προέλευσης που εντόπισαν στο κείμενο και να εντοπίσουν την αντίστοιχη ελληνική. Συζητάνε τη σημασία τους κι αν χρειαστούν βοήθεια χρησιμοποιούν ένα [αγγλοελληνικό λεξικό](#) για τη μετάφραση ή το [ηλεκτρονικό λεξικό](#) της Πύλης για την ελληνική γλώσσα για τη σημασία των λέξεων στα ελληνικά. Έπειτα, συμπληρώνουν τον πίνακα.

Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια. Ανακοινώνονται οι λέξεις που βρήκε κάθε ομάδα, καθώς και οι αποδόσεις-ερμηνείες που έδωσαν. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα συμπληρώνει ή μετασχηματίζει τις απαντήσεις της ανάλογα με τις παρατηρήσεις των άλλων ομάδων που ακούστηκαν. Ο εκπαιδευτικός, αν θέλει να επενδύσει στην κριτική γλωσσική επίγνωση των μαθητών του, μπορεί να ρωτήσει τα



παιδιά «γιατί χρησιμοποιούνται τόσες αγγλικές λέξεις». Η απάντηση που μπορεί να αντληθεί είναι ότι τα παιχνίδια και η όλη βιομηχανία του είδους είναι κυρίως ξένα. Η επεξεργασία του φαινομένου μπορεί να συνεχιστεί με ερωτήσεις όπως: «Οι αντίστοιχες ελληνικές λέξεις (μετάφραση) χρησιμοποιούνται στα ελληνικά;». «Ταιριάζουν με το συγκεκριμένο πλαίσιο επικοινωνίας; Κι αν ταιριάζουν οι ελληνικές λέξεις, τότε γιατί ο συγγραφέας επιλέγει τις ξένες;». Η συζήτηση μπορεί να καταλήξει στην κατανόηση 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, ακολουθεί η 2η δραστηριότητα του [Φύλλου Δραστηριοτήτων Α'](#). Οι μαθητές καλούνται να μελετήσουν προσεκτικά ολόκληρο το αρχείο παρουσίασης με τίτλο «Τα videogames χθες και σήμερα» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Αφού ολοκληρώσουν τη μελέτη, πρέπει να συμπληρώσουν τις ερωτήσεις που ακολουθούν. Κατά τη διάρκεια του εγχειρήματος ο εκπαιδευτικός μπορεί 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 είναι σαφή και κατανοητά.

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

4η και 5η διδακτική ώρα - Εργασία σε ομάδες - αίθουσα πληροφορικής

Στη συνέχεια της διαδικασίας, εξηγούμε στα παιδιά ότι ήρθε η ώρα να παίξουν στον υπολογιστή. Κατά ομάδες θα μπουν σε έναν από τους προτεινόμενους ιστότοπους και



μετά από σχετική περιήγηση θα επιλέξουν ομόφωνα ένα παιχνίδι. Τους δίνεται η δυνατότητα να παίξουν για 15 με 20 λεπτά. Στη συνέχεια, καλούμε τις ομάδες να ανοίξουν το [Β' φύλλο δραστηριοτήτων](#). Οι μαθητές θα αξιολογήσουν το παιχνίδι που έπαιξαν και θα καταγράψουν δύο τουλάχιστον από τα «δυνατά» σημεία του παιχνιδιού και δύο από τα «αρνητικά» του στοιχεία. Έπειτα, θα συντάξουν ένα σύντομο σχόλιο (50 με 80 λέξεις) με βάση τις οδηγίες. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας ανακοινώνονται στην ολομέλεια τα συμπεράσματα κάθε ομάδας.

6η διδακτική ώρα - Ολομέλεια - αίθουσα της τάξης

Ακολουθώντας κάνουμε μια συζήτηση για την ανάγκη να αξιολογούμε τα βιντεοπαιχνίδια που παίζουμε. Επίσης, ρωτάμε 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, στον διαδραστικό πίνακα οι μαθητές καταγράφουν (με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού) τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία που καθιστούν ένα βιντεοπαιχνίδι καλό ή κακό, ποιοτικό ή χαμηλής ποιότητας.

Ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει να συγκεντρώσει και να ομαδοποιήσει τα κριτήρια αυτά (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «Αξιολόγηση Βιντεοπαιχνιδιού») και να τα παρουσιάσει προς έγκριση και συμπλήρωση στην ολομέλεια. Κατόπιν, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, κάθε ομάδα αναλαμβάνει να αξιολογήσει ένα παιχνίδι που έχουν παίξει αρκετό χρόνο και τα δύο μέλη της και έχουν προσωπική άποψη. Εδώ χρειάζεται λίγη προσοχή, ώστε να μην υπάρχουν διενέξεις των μαθητών ως προς την «κατοχύρωση» της μίας ή της άλλης επιλογής. Επίσης, καλό είναι οι ομάδες να επιλέξουν διαφορετικό παιχνίδι η καθεμία.

7η και 8η διδακτική ώρα - Εργασία σε ομάδες - αίθουσα πληροφορικής

Με βάση τις οδηγίες της 2ης δραστηριότητας, τα παιδιά ανοίγουν το αρχείο «Αξιολόγηση Βιντεοπαιχνιδιού» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Συζητάνε για το



παιχνίδι που επέλεξαν (την προηγούμενη ώρα με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού). Τι τους αρέσει; Τι δε θεωρούν καλό; Μπορούν, αν θέλουν, να βρουν πληροφορίες για το συγκεκριμένο παιχνίδι στο www.google.com. Έπειτα, πάντα στο συγκεκριμένο αρχείο, αλλάζουν τις μπλε χρωματισμένες λέξεις με αυτό που τους ζητείται και έπειτα τις μετατρέπουν σε μαύρο χρώμα. Στη συνέχεια, σβήνουν τις κόκκινες χρωματισμένες λέξεις, αφού κατανοήσουν τι τους ζητούν. Τέλος, βρίσκουν μια φωτογραφία του παιχνιδιού από το διαδίκτυο και την τοποθετούν στο ειδικό πλαίσιο.

Ακολούθως, συμπληρώνουν με προσοχή -και ομοφωνία- τον πίνακα αξιολόγησης και υπολογίζουν τη συνολική βαθμολογία του παιχνιδιού. Κατόπιν, γράφουν ένα μικρό κείμενο με βάση τους πέντε άξονες του πλαισίου αξιολόγησης. Οι λέξεις στις παρενθέσεις θα τους βοηθήσουν να κάνουν μια κατατοπιστική περιγραφή.

9η και 10η διδακτική ώρα - αίθουσα πληροφορικής

Με την ολοκλήρωση της συγγραφής των αξιολογήσεών τους, οι μαθητές καλούνται να αποτιμήσουν τις ομαδικές εργασίες. Καλούνται με βάση τις οδηγίες να μπου στην ηλεκτρονική διεύθυνση του σχολείου στον χώρο που αφορά την τάξη τους και να ανεβάσουν στον χώρο συζητήσεων (team discussion) το αρχείο με την αξιολόγηση που έκαναν στο βιντεοπαιχνίδι της επιλογής τους.

Έπειτα, παίζοντας ατομικά στον χώρο συζητήσεων καλούνται με παρατηρήσεις και σχόλια να αξιολογήσουν τη δουλειά που έχουν ετοιμάσει οι συμμαθητές τους. Η προσοχή πρέπει 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. Μπορούν, επίσης, να κάνουν και συγκεκριμένες προτάσεις.

Στη συνέχεια, ομαδικά, μελετούν την αξιολόγηση και τα σχόλια των συμμαθητών τους και κάνουν τις απαραίτητες διορθώσεις ή αλλαγές.



11η και 12η διδακτική ώρα - Εργασία σε ομάδες - αίθουσα της τάξης ή αίθουσα πληροφορικής

Την τελευταία διδακτική ώρα του σεναρίου ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα παιδιά συνοπτικά την πορεία των εργασιών που προηγήθηκαν. Όλο το υλικό που συγκεντρώθηκε, δηλαδή οι ομαδικές εργασίες, μετατρέπονται σε μορφή pdf και μέσω της εφαρμογής [Flipsnack](#) «δένονται» σε ένα ηλεκτρονικό περιοδικό. Όλο το υλικό μπορεί να παρουσιαστεί σε κάποιο ταμπλό του σχολείου ως αφιέρωμα της τάξης στα βιντεοπαιχνίδια.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

Ομάδα:



Δραστηριότητα 1 – Διαβάστε το κείμενο «Τα videogames χθες και σήμερα» που βρίσκεται στο αρχείο παρουσίασης (2^η και 3^η 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 (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.		
--	--	--

β) Αντιστοιχίστε ό,τι ταιριάζει:






A. Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι i. 1958.

βιντεοπαιχνίδι

B. 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 ζητείται κι έπειτα μετατρέψτε τις 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! Μην 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 «[Ιστορία βιντεοπαιχνιδιών Α](#)» (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. φάκελο συνοδευτικού υλικού, 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 δικής τους αξιολόγησης/ κριτικής.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Αναμένεται να ενθουσιάσει τους μαθητές η ενασχόλησή τους με το συγκεκριμένο θέμα. Είναι πιθανόν να χρειαστεί περισσότερος χρόνος από αυτόν που προβλέπεται για την ολοκλήρωση του σεναρίου. Κάτι τέτοιο μπορεί να προκύψει από την απειρία και τις δυσκολίες που θα αντιμετωπίσουν οι μαθητές στην κατανόηση και στη διαχείριση της διαδικασίας (αν δεν έχουν πραγματοποιήσει ανάλογο εγχείρημα). Οι τεχνολογικές υποδομές είναι πάντα ένα ζήτημα το οποίο μπορεί να ξεπεραστεί με καλή διάθεση και εφευρετικότητα.

Οι μαθητές δεν αναμένεται να αντιμετωπίσουν ιδιαίτερες δυσκολίες κατά την υλοποίηση του σεναρίου, καθώς η προσέγγιση των στόχων του σεναρίου γίνεται βήμα βήμα με την κατάλληλη καθοδήγηση των φύλλων δραστηριοτήτων και του εκπαιδευτικού.



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Gee, J. P. 2007. *What videogames have to teach us about learning and literacy*, New York: Palgrave Macmillan.

Harteveld ,C. 2011. *Triadic Evaluation: a framework for assessing games with a serious purpose*. Delft: Springer.

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

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

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

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

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

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