



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:

«Παίζω και Ερευνώ»

Συγγραφή: ΠΕΤΡΟΥ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

Εφαρμογή: ΕΥΘΥΜΙΑΔΟΥ ΣΟΦΙΑ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Θεσσαλονίκη 2015



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

Παίζω και Ερευνώ

Εφαρμογή σεναρίου

Ευθυμιάδου Σοφία

Δημιουργία σεναρίου

Κωνσταντίνος Πέτρου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

20ό Δημοτικό Σχολείο Λάρισας

Χρονολογία

Σημειώνεται η ημερομηνία έναρξης και λήξης της εφαρμογής στην τάξη. Από 20-04-2015 έως 5-5-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, τεύχος β΄, ενότητα 10: «Μυστήρια–επιστημονική φαντασία»

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

Διαθεματικό



Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 15 διδακτικές ώρες.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής, αυλή σχολείου, διάδρομοι σχολείου κλπ.

Εκτός σχολείου: γειτονιά

II. Εικονικός χώρος

Ιστοσελίδα τάξης, Google drive, Google docs

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για να είναι εφικτή η υλοποίηση του σεναρίου θα πρέπει ο εκπαιδευτικός καθώς και οι μαθητές να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση επεξεργαστή κειμένου και την πλοήγηση στο διαδίκτυο, καθώς και με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.

Όσον αφορά στην υλικοτεχνική υποδομή, προϋποθέσεις για την εφαρμογή του σεναρίου αποτελούν η ύπαρξη εργαστηρίου πληροφορικής με προβολικό μηχάνημα, ώστε να είναι δυνατή ανά πάσα στιγμή η επίδειξη σημείων της διαδικασίας, και η ύπαρξη ή δημιουργία από την πλευρά του εκπαιδευτικού ενός λογαριασμού στο Google, ώστε να υπάρχει πρόσβαση στην υπηρεσία Google Drive, στην οποία θα δημιουργηθεί το ερωτηματολόγιο.

Εφαρμογή στην τάξη



Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Κωνσταντίνος Πέτρον, Παιζώ και Ερευνώ, Γλώσσα, Ε΄ Δημοτικού, 2013

Το σενάριο αντλεί

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πλοήγηση των μαθητών στο διαδίκτυο με σκοπό την αλίευση και την καταγραφή στοιχείων που θα βοηθήσουν στη σύνταξη ερωματολογίου σχετικού με τα παιχνίδια. Αφού οι μαθητές αποκτήσουν νέες γνώσεις και εμπεδώσουν παλαιότερες ως αποτέλεσμα της περιήγησής τους και της επαφής τους με θέματα που ξεφεύγουν από το παραδοσιακό μάθημα, εξοικειώνονται με τη συγγραφή κειμένων σε επεξεργαστή κειμένου. Στη συνέχεια το σενάριο «δοκιμάζει» την ικανότητα των μαθητών στην εφαρμογή των δεξιοτήτων που αποκτούν, εφόσον παρακινούνται να εμπλακούν στη δημιουργία ηλεκτρονικής φόρμας, ώστε να συλλεχθούν απαντήσεις στις ερωτήσεις, τις οποίες με συζήτηση και συγκεκριμένα κριτήρια έχουν επιλέξει να περιέχει το σχετικό ερωματολόγιο, το οποίο συντάσσεται με σκοπό τη διεξαγωγή έρευνας με θέμα τα παιχνίδια. Στο τέλος δημιουργούν μια παρουσίαση με τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα της έρευνάς τους την οποία και ανεβάζουν στο Google Drive, όπου ήταν αναρτημένο και το ερωματολόγιό τους.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ



Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η σύλληψη του σεναρίου καθώς και η συγγραφή του βασίζεται στη φιλοσοφία της ομαδικής διερευνητικής μάθησης. Αυτή επιτυγχάνεται με την καθοδηγούμενη ανακάλυψη των μαθητών σε υπολογιστικά περιβάλλοντα μέσω των Φύλλων Εργασίας που δίνονται σε κάθε περίπτωση. Με τη βοήθεια της συζήτησης, της σύγκρισης και του προβληματισμού οι μαθητές προσεγγίζουν οικοδομιστικά τη γνώση, αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και αποκτούν πρόσβαση σε πληροφορίες. Η ενασχόληση των μαθητών με τα υπολογιστικά περιβάλλοντα που προτείνονται για την υλοποίηση του σεναρίου τους καθιστά ικανούς για κριτική και δημιουργική σκέψη, πέρα από τα στενά πλαίσια των γνώσεων και αντιλήψεών τους. Ταυτόχρονα δημιουργείται υπόβαθρο με υψηλού επιπέδου δεξιότητες, γεγονός που θα συμβάλει σημαντικά στην επιτυχή μελλοντική μαθησιακή τους διαδικασία.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Το παιχνίδι είναι η παγκόσμια γλώσσα των παιδιών. Πέρα από ανάγκη των παιδιών αποτελεί πηγή ευχαρίστησης και ψυχαγωγίας για όλες τις ηλικίες. Μέσα από αυτό εκφράζονται πιο ευέλικτα, σωστά και πολύπλευρα απ' ό,τι με τον προφορικό λόγο. Το παιχνίδι δείχνει τη σωματική, συναισθηματική και κοινωνική εξέλιξη του παιδιού αλλά και πλήθος πληροφοριών γύρω από τη ζωή, την ιστορία και τον πολιτισμό του ανθρώπου και της κοινωνίας του. Το παιχνίδι είναι πηγή ζωής για ένα παιδί. Μέσα από αυτό δραπετεύει από τη χωροχρονική πραγματικότητα και ταξιδεύει στον κόσμο της φαντασίας.

Σκοπός του σεναρίου είναι να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές την αξία του παιχνιδιού στην ανθρώπινη ζωή, πραγματοποιώντας μια διαδικτυακή «βόλτα» και



ερευνώντας. Η καλλιέργεια κλίματος συνεργασίας, η προαγωγή της αυτενέργειας, της ερευνητικής διάθεσης και της κριτικής σκέψης, η δραστηριοποίηση και η ανάληψη πρωτοβουλιών καθώς και η εξάσκηση σε γλωσσικά θέματα των μαθητών αποτελούν τους πυλώνες πάνω στους οποίους δημιουργήθηκε το παρόν σενάριο.

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

Με το σενάριο αυτό επιδιώκουμε οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να αντιληφθούν ότι οι μεγαλύτεροι έπαιζαν μόνο με παραδοσιακά παιχνίδια·
- να ανακαλύψουν τη μαγεία των παραδοσιακών παιχνιδιών·
- να συγκρίνουν τα παραδοσιακά με τα σύγχρονα παιχνίδια, για να εντοπίσουν την απουσία συνεργασίας στα δεύτερα·
- να μάθουν πως παραδοσιακά παιχνίδια υπάρχουν σε όλες τις χώρες του κόσμου κι όλα προϋποθέτουν την ομαδικότητα·
- να καταλάβουν τις διαφοροποιήσεις ορισμένων παιχνιδιών από περιοχή σε περιοχή στην ελληνική επικράτεια·
- να αντιληφθούν πως επιτραπέζια αλλά και παραδοσιακά παιχνίδια υπάρχουν από την αρχαιότητα·
- να διαπιστώσουν ότι και το επιτραπέζιο παιχνίδι ήταν και είναι μέσο προπαγάνδας διαφόρων καθεστώτων·
- να κατανοήσουν τη σπουδαιότητα των παιχνιδιών στην πνευματική, συναισθηματική και εν γένει κοινωνική εξέλιξή τους·
- να μάθουν ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι φαινόμενο των τελευταίων τριάντα ετών·



- να ανακαλύψουν ότι υπάρχουν αρνητικές αλλά και αρκετές θετικές συνέπειες ως αποτέλεσμα της ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια·
- να εμπεδώσουν την πεποίθησή (τους) ότι η μάθηση υποκινείται και με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών·
- να αντιλαμβάνονται υποτυπωδώς την ανάλυση στατιστικών στοιχείων·
- να πληροφορηθούν για τη φύση και τις ιδιαιτερότητες των διαδικτυακών παιχνιδιών·
- να ανακαλύψουν ότι το Μπριτζ είναι ένα πνευματικό παιχνίδι και ότι σε πολλά εκπαιδευτικά συστήματα αποτελεί μέρος της διδακτέας ύλης·
- να κατανοήσουν τη σημασία των πνευματικών παιχνιδιών στη διατήρηση της εγρήγορσης των νοητικών λειτουργιών·
- να μάθουν περισσότερα για το σκάκι·
- να διαπιστώσουν τα δυσδιάκριτα όρια που υπάρχουν στον διαχωρισμό και την κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών·
- να κατανοήσουν και να αντιληφθούν τους παράγοντες που επηρεάζουν τις προτιμήσεις των ανθρώπων όσον αφορά τα παιχνίδια·
- να αντιλαμβάνονται υποτυπωδώς τα νοήματα και τις αξίες που αναδύονται από την παρατήρηση πινάκων ζωγραφικής·
- να κάνουν προβλέψεις για τα αποτελέσματα ερευνών.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Με το σενάριο αυτό επιδιώκουμε οι μαθητές και οι μαθήτριες:



- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο, ως αποτέλεσμα της ενασχόλησής τους με τις ονομασίες των παιχνιδιών·
- να εξοικειωθούν με την οργάνωση πληροφοριών γύρω από ένα θέμα·
- να καλλιεργήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο·
- να συνδέσουν το περιεχόμενο ενός παιχνιδιού με την ετυμολογία της ονομασίας του·
- να εξοικειωθούν με τη δημιουργία ερωτηματολογίου·
- να αντιλαμβάνονται οδηγίες στο διαδίκτυο·
- να εξοικειωθούν με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων (συνδυασμός λόγου-εικόνας-βίντεο).

Γραμματισμοί

Με το σενάριο αυτό επιδιώκουμε οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να εξοικειωθούν με τρόπους πλοήγησης μέσα σε έναν ιστότοπο·
- να εξοικειωθούν με την άντληση πληροφοριών από δικτυακούς τόπους·
- να εξοικειωθούν με λογισμικό επεξεργαστή κειμένου·
- να δημιουργούν φακέλους και να αποθηκεύουν σε αυτούς αρχεία (έγγραφα, εικόνες κλπ.)·
- να συγκρίνουν το περιεχόμενο ιστοσελίδων·
- να μάθουν να αντιγράφουν και να επικολλούν κείμενο·
- να μάθουν να αποθηκεύουν ένα αρχείο·



- να εξοικειωθούν με τη γραφή σε ηλεκτρονικά συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης·
- να εξοικειωθούν με το λογισμικό παρουσιάσεων·
- να μπορούν να παραπέμπουν με υπερσύνδεση στην ηλεκτρονική πηγή πληροφοριών τους·
- να μπορούν να παραπέμπουν με υπερσύνδεση στην ηλεκτρονική πηγή πληροφοριών τους·
- να «ανεβάζουν» αρχεία σε «σύννεφο».

Διδακτικές πρακτικές

Για τις διδακτικές πρακτικές βλ. [κεφ. «Γ. Εισαγωγή»](#), «Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο» καθώς και ακολούθως [κεφ. «Ε. Λεπτομερής παρουσίαση της πρότασης»](#).

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Το τελευταίο χρονικό διάστημα οι μαθητές χρειάστηκε να συμπληρώσουν έντυπα ερωτηματολόγια, γεγονός το οποίο μας έδωσε το έναυσμα να συζητήσουμε γενικότερα για τη διαδικασία μιας έρευνας, τους στόχους της και με ποιο τρόπο γίνεται η συλλογή και η ανάλυση των αποτελεσμάτων. Στο σημείο αυτό δώσαμε έμφαση στον σημαντικό ρόλο της τεχνολογίας κατά την ερευνητική διαδικασία. Οι μαθητές έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για το θέμα και αυτό αποτέλεσε και την αφετηρία της δικής τους ερευνητικής προσπάθειας μέσα στα πλαίσια της διδασκαλίας της ενότητας 11 του βιβλίου τους, που είχε θέμα τα παιχνίδια.



Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το παρόν σενάριο υιοθετεί και υπηρετεί στόχους του ΑΠ, αφού η ενότητα 11 του βιβλίου της Γλώσσας της Ε΄ Δημοτικού είναι αφιερωμένη αποκλειστικά στα παιχνίδια, και μάλιστα παρουσιάζεται σε 4 υποενότητες συνώνυμες των 4 ομάδων που σχηματίζουν οι μαθητές κατά τη διάρκεια υλοποίησής του. Επίσης, η εμπλοκή των μαθητών στη διαδικασία διεξαγωγής έρευνας και η ενασχόληση με όλες τις σχετικές με αυτή δραστηριότητες αποτελούν στόχους του ΑΠ, τόσο στην ενότητα 10, όσο και στην ενότητα 15. Συμπληρωματικά η σύνταξη ερωτηματολογίου, η διεξαγωγή έρευνας και η «αποκρυπτογράφηση» των αποτελεσμάτων διατρέχουν και το ΑΠ της επόμενης τάξης σε πολλές ενότητες του μαθήματος της Γλώσσας, αλλά και στο μάθημα των Μαθηματικών.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Η υλοποίηση της παρούσας διδακτικής πρότασης προϋποθέτει την αξιοποίηση των ΤΠΕ, οι οποίες αποτελούν το βασικό μέσο για την εξέλιξη και την ολοκλήρωσή της. Η εξέλιξη αυτή περιλαμβάνει τη χρήση και την εξοικείωση με το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου και ιδιαίτερα με συγκεκριμένες (υψηλού επιπέδου για Ε΄ Δημοτικού) δεξιότητες (όπως η δημιουργία υπερσύνδεσης, λιστών κλπ.). Επίσης, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να πλοηγηθούν στο διαδίκτυο, να αναζητήσουν στοιχεία, να συγκρίνουν, και επομένως να αντιληφθούν τη χρησιμότητά του. Εκεί, σε ένα περιβάλλον συνεργατικής γραφής, όπως το Google Drive, θα δημιουργήσουν οι μαθητές ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο με σκοπό την όσο το δυνατόν μεγαλύτερη διεύρυνση του δείγματος της έρευνας που διεξάγουν. Στο ίδιο περιβάλλον θα αναρτήσουν όποια ενδιαφέροντα στοιχεία προκύψουν, επεξεργασμένα και ενσωματωμένα σε παρουσιάσεις PowerPoint. Θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθεί η επίσκεψη των μαθητών σε ιστότοπο όπου θα «κοντύνουν» το URL, καθώς και η



χρησιμοποίηση της υπηρεσίας ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, για να αποσταλεί υπερσύνδεσμος που οδηγεί στο ερωτηματολόγιο σε όσο το δυνατόν περισσότερους αποδέκτες.

Κείμενα

Ιστοσελίδες–πηγές κειμένων

«[Παιχνίδια](#)» από την ιστοσελίδα τριών δημοτικών σχολείων (10^ο, 13^ο και 22^ο Δ.Σ. Ηλιούπολης) στην ενότητα «Αρχαιακό υλικό δράσεων»

«[Greek Childrens' games](http://www.estcomp.ro)» από την ιστοσελίδα <http://www.estcomp.ro>

«[Τα παιχνίδια των γονιών μας παιχνίδια μας](#)», έντυπο που δημιουργήθηκε στα πλαίσια προγράμματος περιβαλλοντικής εκπαίδευσης του 31^{ου} Δημοτικού Σχολείου Περιστερίου.

Συλλογή [Κυπριακών](#) και άλλων παιχνιδιών από την Παγκύπρια Αθλητική Επιτροπή Π.Ο.Ε.Δ. <http://athlitikiapoed.tripod.com>

«[Τα ωραιότερα παραδοσιακά ελληνικά παιχνίδια](#)», από το ιστολόγιο του [Συλλόγου Γονέων](#) του 29^{ου} Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης (ανάρτηση 20 Μαρτίου 2011).

«[Παραδοσιακά παιχνίδια](#)», συλλογή βίντεο από την ιστοσελίδα του 9^{ου} Δημοτικού Σχολείου Κιλκίς

Έννοια και ιστορία του [επιτραπέζιου παιχνιδιού](#), [κατηγορίες](#) επιτραπέζιων παιχνιδιών και κείμενο με θέμα «[10 λόγοι για να παίζουμε επιτραπέζια](#)» από την ιστοσελίδα <http://epitrapaizoume.gr/>

«[Η προπαγάνδα στην ψυχαγωγία: τα επιτραπέζια παιχνίδια των ναζί](#)» από το ιστολόγιο <http://newpost.gr/> (ανάρτηση 2 Δεκεμβρίου 2012)



«[Επιτραπέζια παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα](http://truth.freeforums.org)», νήμα συζήτησης από το φόρουμ <http://truth.freeforums.org>

«[Επιτραπέζια παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα](http://erevna-enimerwsi.blogspot.gr/)», άρθρο από το ιστολόγιο <http://erevna-enimerwsi.blogspot.gr/> (ανάρτηση 26/12/2009)

«Ερωτήσεις και απαντήσεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια» του Μακρή Ευάγγελου, από το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο, ενότητα «[Ασφάλεια στο Διαδίκτυο](#)»

«[Ηλεκτρονικά παιχνίδια](http://egpaid.blogspot.com/)» από το ιστολόγιο «Εγκύκλιος Παιδεία» <http://egpaid.blogspot.com/> (ανάρτηση 2 Μαρτίου 2009)

Διαδικτυακό κατάστημα <http://www.skroutz.gr/>, υποκατηγορίες στην κατηγορία [Ηλεκτρονικά Παιχνίδια](#)

<http://www.123paixnidia.gr/>: μεγάλη ποικιλία με on line παιχνίδια

«[Ηλεκτρονικά παιχνίδια... Τι να προσέξεις;](#)», άρθρο της Ανδρομάχης Χιωτίνη στην ιστοσελίδα <http://www.tlife.gr> (δημοσίευση 14/8/2010).

«[Ηλεκτρονικά Παιχνίδια ως Εκπαιδευτικά Εργαλεία](#)», άρθρο των Κ. Μπαρμπάτση, Δ. Οικονόμου, Ι. Παπαμαγκανά & Ι. Ζώζα, στο «2^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας».

«[Μπριτζ: Ένα πνευματικό παιχνίδι για όλες τις ηλικίες](#)», άρθρο της Κωνσταντίνας Ντουντούμη στην ιστοσελίδα www.infokids.gr (δημοσίευση 15 Οκτωβρίου 2012)

Άρθρο «[Μάθε Μπριτζ](#)» και «[Τι εννοούμε λέγοντας πνευματικά παιχνίδια](#)», κείμενα από την Κυπριακή Ομοσπονδία Μπριτζ <http://www.cyprusbridge.org>



«[Τα πνευματικά παιχνίδια επιταχύνουν το Alzheimer μετά την έναρξή του](#)», άρθρο στην ιστοσελίδα <http://www.healthyliving.gr/> (δημοσίευση 02/09/2010).

«[Παιχνίδια Νοημοσύνης](#)», από τη σελίδα ηλεκτρονικού εμπορείου «Χαρτόραμα» <http://www.hartorama.gr>.

«[Πνευματικά παιχνίδια-Επιτραπέζια](#)» από το διαδικτυακό βιβλιοπωλείο Best Book Shop <http://www.bestbookshop.gr>

[On-line](#) σκάκι από την ιστοσελίδα διαδικτυακών παιχνιδιών <http://mooarcade.com/>.

«[Πνευματικά παιχνίδια – σκάκι](#)», άρθρο από το ιστολόγιο «Εγκύκλιος Παιδεία» <http://egpaid.blogspot.com> (ανάρτηση 8 Μαρτίου 2011).

«[Διαδικτυακά πνευματικά παιχνίδια](#)» από το ιστολόγιο <http://bgpits.wordpress.com/>.

«[Παιδί και παιχνίδι σε πίνακες ζωγραφικής](#)», άρθρο με πίνακες ζωγραφικής από το ιστολόγιο <http://dreamskindergarten.blogspot.gr> (ανάρτηση 10 Δεκεμβρίου 2011).

«[29 παιδιά απ' όλο τον κόσμο](#) φωτογραφίζονται με τα παιχνίδια τους», από τη σειρά Toy Stories του Gabriele Galimberti, στην ιστοσελίδα www.lifo.gr (δημοσίευση 16/3/2013).

«[Δημιουργία Ηλεκτρονικού Ερωτηματολογίου στο Google](#)» από ιστοσελίδα μαθήματος στην ηλεκτρονική πλατφόρμα του Πολυτεχνείου Κρήτης.

Ιστοσελίδες-περιβάλλοντα

<http://el.wikipedia.org/wiki/>: διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια.

<https://docs.google.com>: υπηρεσία φιλοξενίας αρχείων για κοινή χρήση.



<https://drive.google.com>: περιβάλλον συνεργατικής γραφής

<http://goo.gl/>: περιβάλλον δημιουργίας μικρών διευθύνσεων (URL)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η διδακτική ώρα

Α΄ Φάση: Προκαταρκτικό στάδιο, Δευτέρα 20/4/2015 (1^ο Φύλλο Εργασίας)

Στο προκαταρκτικό στάδιο της εφαρμογής του σεναρίου έπρεπε, μετά την αφόρμηση και την πρόκληση του ενδιαφέροντος των μαθητών, οι μαθητές να χωριστούν σε ομάδες, κάθε ομάδα να αναλάβει να ερευνήσει μια κατηγορία παιχνιδιών και, στη συνέχεια, να κάνουν μια πρώτη προσπάθεια να συμπληρώσουν στο φύλλο εργασίας τίτλους παιχνιδιών που γνωρίζουν.

Την πρώτη μέρα λοιπόν μετά τις πασχαλινές διακοπές μπήκαμε στην τάξη και αφού συζητήσαμε για λίγο πώς περάσαμε στις διακοπές μας, κάναμε μια μικρή ανακεφαλαίωση των όσων μάθαμε στην ενότητα 11 του μαθήματος της Γλώσσας (Παιχνίδια). Θυμηθήκαμε τις κατηγορίες των παιχνιδιών που γνωρίσαμε κατά τη διάρκεια των μαθημάτων και με αφορμή αυτή την ανακεφαλαίωση, ενημέρωσα τα παιδιά ότι θα κάνουμε μια μικρή έρευνα σχετικά με τα παιχνίδια. Οι μαθητές πρόσφατα είχαν συμπληρώσει και οι ίδιοι ερωτηματολόγια αλλά δεν είχαν μπει ποτέ ξανά στη διαδικασία της οργάνωσης μιας έρευνας. Έτσι λοιπόν τους είπα ότι θα χωριστούμε σε 4 ομάδες και κάθε ομάδα θα αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για μια κατηγορία παιχνιδιών.

Ομάδα Α: Παραδοσιακά Παιχνίδια



Ομάδα Β: Επιτραπέζια Παιχνίδια

Ομάδα Γ: Ηλεκτρονικά Παιχνίδια

Ομάδα Δ: Πνευματικά Παιχνίδια

Από την αρχή υπήρχαν πολλοί μαθητές που ήθελαν να μπουν στην ομάδα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Έτσι η επιλογή έγινε τυχαία και η μόνη παράμετρος που φρόντισα να τηρηθεί ήταν σε κάθε ομάδα να υπάρχουν τουλάχιστον 2 κορίτσια και 2 αγόρια (σε σύνολο 21 μαθητών).

Αφού έγινε ο χωρισμός στη συνέχεια μεταφερθήκαμε στο εργαστήριο της Πληροφορικής. Εκεί είχα φροντίσει εκ των προτέρων να υπάρχει το [1^ο Φύλλο Εργασίας](#) στον κοινόχρηστο φάκελο της τάξης. Τα παιδιά βρήκαν το αρχείο (η διαδικασία τους ήταν ήδη γνωστή από άλλες εφαρμογές) και ανά ομάδες άρχισαν να συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας. Κάθε ομάδα χρησιμοποιούσε μόνο έναν υπολογιστή, ώστε τα παιδιά να συζητούν και να συμπληρώνουν το ένα το άλλο.

κάθε νέο στοιχείο που προσέταται

Φύλλο: Επιτραπέζια παιχνίδια

ΜΟΝΟΠΟΔΙ	ΜΠΑΡΟΚΑ	ΕΠΩΝΥΜΑ ΖΩΑ-ΦΥΤΑ
ΣΚΡΑΜΠΛ	ΦΤΑΣΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ	ΠΡΑΞΕΙΣ ΠΙΝΣΕΙΣ
ΓΑΜΕΛΟΥ	ΜΑΡΙΕΤΕ ΛΙΘΟΣ	ΠΙΣΤΟΦΑΚΣ
ΠΡΩΤΑΔ ΠΕΡΟΥΤ	ΒΕΣΤ ΟΥ ΤΥ ΑΝΩ CINEMA	Π ΚΑΙ ΙΟΟΡΕ
ΦΙΛΑΚΙ	ΚΑΡΦΙΤΣ ΔΕΥΝΟΜΟΙ	ΑΡΤΙΚΟΥΑΚΙΝΤ
ΓΚΡΕΝΙΑΡΗΣ	ΚΑΙ ΒΟΧΙ	ΜΠΟΥΛΑΤ ΦΑΤΑΟΥΛΜΕ
ΝΠΙΟΠΙΔΑΠ	ΔΕΣΘΕΡΕΜΑ	ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΑΞΙΣΕΣ
TEST YOUR MIND	ΜΥΣΤΕΡΙΑ ΣΤΟ PEKING	ΠΑΙΣΝΟΜΙ ΤΗΣ ΣΟΠΗ
ΚΑΘΗ Η ΒΙΒΕ ΣΑΙΝΕΣ	ΕΥΚΟΡΟΛΥ ΟΙΚΕ	ΠΑΡΕΣΟ
ΒΛΟΥΝΤΟ	Ο ΠΟ ΚΑΛΟΣ Ο ΜΑΘΗΤΗΣ	ΔΕΝ ΠΡΟΟΡΟΜΑ
ΕΝΩ	ΤΙΚ ΤΑΚ ΜΠΟΥΜ	ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ
ΗΜΕΡΑ ΠΑΡΘΟΜΕ	Ο ΘΗΛΑΥΚΟΣ ΤΩΝ ΠΕΡΑΤΩΝ	ΦΕΝΤΑΒΑΛΕΣ ΜΥΤΑΡΑΔΕΣ

Στη φάση αυτή της συμπλήρωσης του φύλλου εργασίας παρατήρησα ότι κινητοποιήθηκαν ιδιαίτερα και, παρόλο που τους είχα πει πως δεν είναι απαραίτητο



να συμπληρώσουν όλες τις γραμμές, επέμεναν να προσπαθούν. Μάλιστα κάποιες ομάδες με δική τους πρωτοβουλία μπήκαν στο διαδίκτυο και αναζήτησαν εκεί τους τίτλους κι άλλων παιχνιδιών. Περισσότερο δυσκολεύτηκε η ομάδα των πνευματικών παιχνιδιών.



Αφού ολοκληρώθηκε η εργασία αυτή, ένας μαθητής από κάθε ομάδα ανακοίνωσε στην ολομέλεια το φύλλο εργασίας της ομάδας του. Οι άλλοι μαθητές βοηθούσαν την ομάδα που ανακοίνωνε κάθε φορά να συμπληρώνει και άλλους τίτλους παιχνιδιών. Αυτό ήταν ακόμη πιο εμφανές στην Γ΄ Ομάδα με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, που κάποιοι μαθητές των άλλων ομάδων σηκώθηκαν και πήγαν να συνδράμουν, καθώς οι τίτλοι των περισσότερων παιχνιδιών ήταν στα Αγγλικά, ώστε να βοηθήσουν και στην ορθογραφία των λέξεων.

Αξιολόγηση της εφαρμογής της α΄ φάσης και των μαθητών

Δεν υπάρχει παιδί χωρίς παιχνίδι. Το ενδιαφέρον των παιδιών για το θέμα ήταν μεγάλο. Οι μαθητές κινητοποιήθηκαν και συμπλήρωσαν τα φύλλα εργασίας τους και έφεραν αποτελέσματα πέρα από τις προσδοκίες μου.

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

2η & 3η διδακτική ώρα

Β΄ Φάση-Πλοήγηση, Τρίτη 21/4/2015 – (2^ο Φύλλο Εργασίας)

Όμιλος	Αυθεντικοί Παιχνίδια	Παιχνίδια Συμμετοχικά
ΑΥΤΟΝΟΜΟ	ΑΓΑΠΕΤΟ ΧΡΟΣ	ΒΟΛΕΪ
ΠΑΡΤΕΛΙΑΚΟ	ΛΑΚΤΟΜΑΚΙ	ΣΤΕΚΕΤΕ
ΑΝΤΙΣΤΑΣΤΕ	ΠΡΟΣΤΑΣΗ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ	ΜΑΓΙΚΟ	ΚΑΙ - ΟΧΙ
ΚΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ	ΠΡΟΣΤΑΣΗ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ
ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΑΞΙΟΛΟΓΩ	ΕΥΡΩΠΕΪΚΟ

Κατά τη 2η φάση της εφαρμογής του σεναρίου οι τέσσερις ομάδες των μαθητών έπρεπε ακολουθώντας τις οδηγίες του φύλλου εργασίας τους-ξεχωριστό για κάθε ομάδα- να περιηγηθούν στο διαδίκτυο, να βρουν και άλλους τίτλους παιχνιδιών της κατηγορίας που είχαν αναλάβει και να τους συμπληρώσουν στο 1ο φύλλο εργασίας και τέλος να καταλήξουν σε κάποια συμπεράσματα σχετικά με αυτά τα παιχνίδια. Πιο συγκεκριμένα να σημειώσουν τον τρόπο ομαδοποίησης των παιχνιδιών, τα θετικά ή τα αρνητικά χαρακτηριστικά τους, τα συναισθήματα που προκαλούν και τις συνέπειες που έχουν στα παιδιά, όταν τα παίζουν. Επίσης τους δόθηκε η ευκαιρία να δουν και πώς παίζονται κάποια από αυτά τα παιχνίδια.

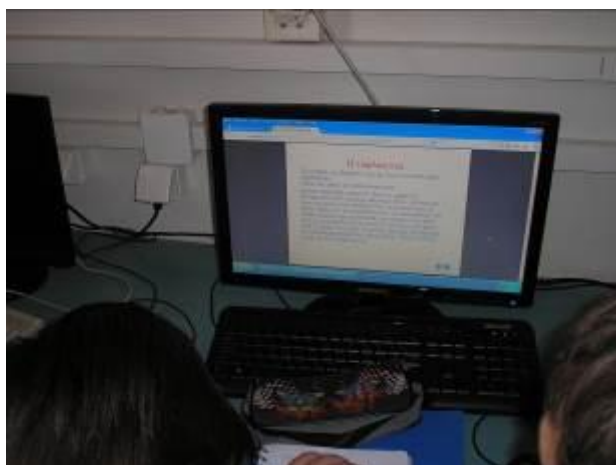
Οι μαθητές για να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες των φύλλων εργασίας χρειάστηκαν μία ολόκληρη και άλλη μισή διδακτικές ώρες. Στον υπόλοιπο χρόνο η κάθε ομάδα κλήθηκε να παρουσιάσει στην ολομέλεια το [1ο φύλλο εργασίας](#) που είχε συμπληρώσει, τις δραστηριότητες με τις οποίες ασχολήθηκε και τα συμπεράσματα στα οποία κατέληξε. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειώσω πως από το 2^ο φύλλο



εργασίας του αρχικού σεναρίου όλων των ομάδων αφαίρεσα κάποιες δραστηριότητες, είτε γιατί θεώρησα πως οι διδακτικοί στόχοι αλληλοκαλύπτονταν είτε γιατί οι υπερσύνδεσμοι στους οποίους παρέπεμπαν ήταν πλέον ανενεργοί.

Τα συμπεράσματα από τη διαδικασία αυτή επρόκειτο στη συνέχεια να αποτελέσουν τη βάση για τη δημιουργία του ερωτηματολογίου που θα ακολουθήσει στην τρίτη φάση εφαρμογής του σεναρίου.

Α΄ ΟΜΑΔΑ-ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



Ένας μαθητής-εκπρόσωπος της πρώτης ομάδας εξήγησε στις άλλες ομάδες τις δραστηριότητες του [2^{ου} Φύλλου Εργασίας \(Α\)](#) ότι αρχικά βρήκαν και άλλα παραδοσιακά παιχνίδια στο [Αρχειακό Υλικό Δράσεων](#) τριών Δημοτικών Σχολείων της Ηλιούπολης και τα συμπλήρωσαν στο [1ο φύλλο εργασίας](#). Διάβασαν πώς παίζονται και σημείωσαν κάποια σημαντικά στοιχεία. Στη συνέχεια περιηγήθηκαν σε μια [ρουμανική ιστοσελίδα](#), η οποία παρουσίαζε και ελληνικά παραδοσιακά παιχνίδια, κάτι που τους έκανε εντύπωση, αλλά και στο ιστολόγιο του Συλλόγου Γονέων του



29ου Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης. Στην τελευταία δραστηριότητα τα παιδιά παρακολούθησαν πόσα άτομα παίζουν σε κάθε παιχνίδι και όταν τους ρώτησα σε τι συμπέρασμα κατέληξαν, απάντησαν πως «παίζουν όσα παιδιά θέλουνε».

Απευθυνόμενη στην ολομέλεια της τάξης ζήτησα τα παιδιά να μου πουν τη γνώμη τους για αυτό το χαρακτηριστικό των παραδοσιακών παιχνιδιών. Οι μαθητές το έκριναν ως θετικό, γιατί μέσα από τα παιχνίδια γνωρίζονται και με άλλα παιδιά. Ως αγαπημένα τους παιχνίδια ανέφεραν το κυνηγητό, το κρυφτό και είπαν ότι παίζουν και έξω στη γειτονιά. Εδώ θα πρέπει να σημειώσω ότι έχουμε την τύχη το σχολείο μας να βρίσκεται σε μια συνοικία της πόλης που διατηρεί ακόμη τα χαρακτηριστικά της γειτονιάς. Τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να παίζουν έξω στην πλατεία, στις παιδικές χαρές, στα προαύλια των σχολείων. Όταν τους ρώτησα πώς νιώθουν, όταν παίζουν όλοι μαζί έξω, απάντησαν πως νιώθουν πολύ ωραία. Τόλμησα να ρωτήσω τι θα προτιμούσαν εκείνη τη στιγμή να πάμε έξω να παίξουμε όλοι μαζί ή να παίξουν ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι και μου απάντησαν πως προτιμούν να βγουν έξω. «Να πάμε, κυρία;» Φυσικά δεν υπήρχε η δυνατότητα να το κάνουμε εκείνη την ώρα, αλλά το σημείωσα για άλλη φορά.

Αξίζει να σημειωθεί πως στο 2^ο φύλλο εργασίας αυτής της ομάδας αφαίρεσα την περιήγηση στο [31ο Δημοτικό Σχολείο Περιστερίου](#) και στην [Παγκύπρια Αθλητική Επιτροπή ΠΟΕΔ](#), γιατί ο πρώτος υπερσύνδεσμος δεν λειτουργούσε και γιατί στην τάξη μας δεν έχουμε μαθητές που κατάγονται από την Κύπρο.

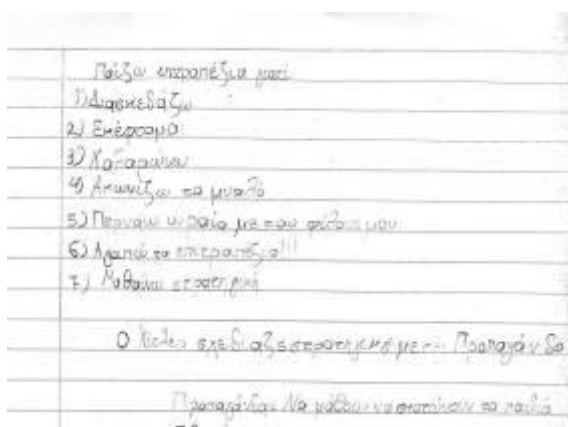
Β' ΟΜΑΔΑ–ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Η Β' ομάδα εργάστηκε με τη βοήθεια του [2ου Φύλλου Εργασίας \(Β\)](#).



Αρχικά η ομάδα έπρεπε να αναζητήσει τον ορισμό των επιτραπέζιων παιχνιδιών στη [Βικιπαίδεια](#). Στη συνέχεια αναζήτησαν και κατέγραψαν τις κατηγορίες των επιτραπέζιων παιχνιδιών: «παρέας», «οικογενειακά», «γνώσεων», «παιδικά», «καρτοπαιχνίδια», «δεξιότητες», «ιστορικά», «δύο παικτών», «παιχνίδια διαπραγμάτευσης και εμπορίου». Όταν ρωτήθηκαν σε ποια κατηγορία ανήκει το «Μονόπολι», είπαν στα παιχνίδια «διαπραγμάτευσης και εμπορίου γιατί οι παίκτες κάνουν συναλλαγές για να δημιουργήσουν τη δική τους αυτοκρατορία» το «Τρίβιαλ περσούτ» ανήκει στα «παιχνίδια γνώσεων».

Και η Β΄ ομάδα σημείωσε αρκετά επιτραπέζια παιχνίδια. Στην ερώτησή μου ποια είναι από τα πιο αγαπημένα τους, πολλά παιδιά μου είπαν πως προτιμούν το Μονόπολι, επειδή είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και το παίζουν όλοι μαζί στα παιδικά πάρτι, κάτι που τους αρέσει ιδιαίτερα.





Όλα τα μέλη της ομάδας συζήτησαν και συμφώνησαν στους επτά λόγους για τους οποίους τους αρέσει να παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια. Είπαν λοιπόν ότι παίζουν επιτραπέζια γιατί διασκεδάζουν, συγκεντρώνονται, ακονίζουν το μυαλό τους, χαλαρώνουν, περνούν ωραία με τους φίλους τους, αγαπούν τα επιτραπέζια, μαθαίνουν στρατηγική. Η υπόλοιπη τάξη προσυπέγραψε τα παραπάνω. Οι μαθητές, παρόλο που στην περιήγησή τους στο διαδίκτυο δεν μπόρεσαν να βρουν την απάντηση στο ερώτημα για ποιο λόγο εξανεμίζονται τα θετικά χαρακτηριστικά των επιτραπέζιων όταν τα παίζουν διαδικτυακά, είπαν ότι μπορούν να απαντήσουν στο ερώτημα, καθώς όταν παίζουν διαδικτυακά, δεν χαίρονται τόσο πολύ, γιατί δεν είναι παρέα με τους φίλους τους.

Τέλος σχολίασαν το γεγονός ότι ο Χίτλερ χρησιμοποίησε τα επιτραπέζια παιχνίδια ως μέσο προπαγάνδας για να διδάξει στα νέα παιδιά πώς να μισούν τους Εβραίους: «Είναι άσχημο». Ένας μαθητής είπε: «πρέπει να ξέρουμε πως ό, τι παίζουμε είναι απλά ένα παιχνίδι» και άλλος πρόσθεσε «δεν πρέπει να αγοράζουμε τέτοια παιχνίδια». (Τον σχετικό υπερσύνδεσμο τον αντικατέστησα, γιατί ο αρχικός ήταν ανενεργός).

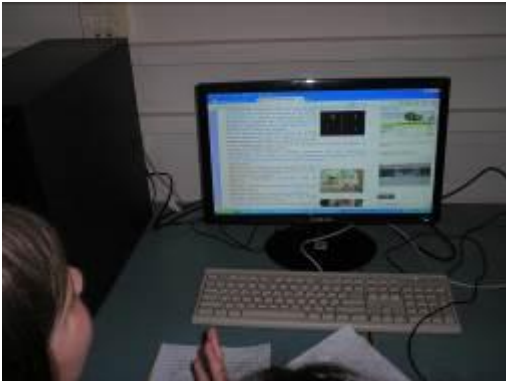
Τα παιδιά συνάντησαν δυσκολίες να ανοίξουν μια ιστοσελίδα για τα επιτραπέζια παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα. Έτσι είδαμε όλοι μαζί στον βιντεοπροβολέα, πώς έπαιζαν παιχνίδι που μοιάζει με το σημερινό σκάκι-τάβλι.

Γ΄ ΟΜΑΔΑ – ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ – [2^ο Φύλλο Εργασίας \(Γ\)](#)

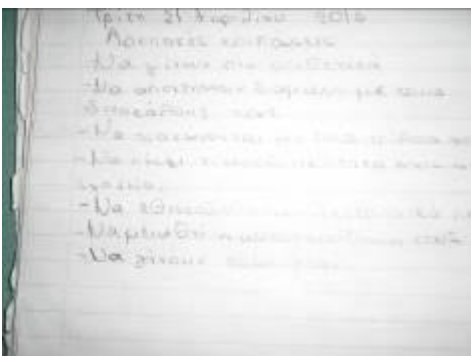
Μια μαθήτρια παρουσίασε την εργασία της ομάδας. Αρχικά, σύμφωνα με τις οδηγίες του [2^ο Φύλλο Εργασίας \(Γ\)](#) αναζήτησαν τον ορισμό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μέσα από ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες. Αναζήτησαν ηλεκτρονικά παιχνίδια σε έναν



[ιστότοπο](#) διαδικτυακών πωλήσεων και σε άλλον [υπερσύνδεσμο](#) που παρουσιάζει τα πιο δημοφιλή από αυτά. Τα παιδιά βρήκαν πολλά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Συμπλήρωσαν το [1ο Φύλλο Εργασίας](#) με τίτλους ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



Στην 3η δραστηριότητα μέσα από την αναζήτησή τους κατέγραψαν τις αρνητικές συνέπειες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τις οποίες και ανακοίνωσαν στην ολομέλεια. Οι άλλοι μαθητές συμφώνησαν με τις περισσότερες από αυτές. Στη συζήτηση, που εκείνη τη στιγμή προκάλεσε το ενδιαφέρον του συνόλου της τάξης, οι μαθητές ανέφεραν πως όταν τελειώνουν το παιχνίδι, αν χάνουν θέλουν να ξαναπαίξουν για να νικήσουν, αλλιώς νευριάζουν. Για τη διαμάχη με τους δασκάλους τους δε συμφώνησαν, αλλά συμφώνησαν ότι «αγριεύουν» από το παιχνίδι και μαλώνουν με τους άλλους.





Ανέφεραν πως όσοι εθίζονται στα παιχνίδια, δεν διαβάζουν τα μαθήματά τους ή και δεν θέλουν να πάνε στο σχολείο. Μια μαθήτρια μίλησε για έναν συμμαθητή της μεγαλύτερης αδερφής της (που φοιτά στο Λύκειο), ο οποίος λέει ψέματα στους γονείς του πως φιλοξενείται στο σπίτι φίλου του, ενώ αυτός περνά ολόκληρο τρίήμερο σε ένα ίντερνετ καφέ: «Μπορεί να τους πειράξουν στο μυαλό», «απογοητεύονται, επειδή χάνουν συνέχεια» ήταν μερικά από τα σχόλια των παιδιών. Επίσης συμφώνησαν με την άποψη ότι τα παιδιά που παίζουν συνέχεια ηλεκτρονικά γίνονται εσωστρεφή (αφού εξήγησα τη λέξη που τους ήταν άγνωστη). Σε όλα αυτά εγώ πρόσθεσα ότι τα παιδιά που κάθονται συνέχεια μπροστά σε έναν υπολογιστή αποκτούν και πρόβλημα βάρους, κάτι που τους έκανε εντύπωση.

Η ομάδα ανέφερε και τα θετικά αποτελέσματα που αναφέρονταν στη σχετική ιστοσελίδα, η τάξη όμως δε συμφώνησε με όλα. Είπαν ότι μόνο για λίγο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τους χαλαρώνουν, αλλά, όταν παίζονται για πολλή ώρα, προκαλούν υπερένταση. Σε αυτό το σημείο ανέφεραν ότι υπάρχει ασφαλής ιστοσελίδα παιχνιδιών, που την επιβλέπει η αστυνομία και για την οποία τους είχε μιλήσει η κυρία της Πληροφορικής. Συμφώνησαν όμως ότι μαθαίνουν πράγματα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, π.χ. στοιχεία γεωγραφίας.

Δ΄ ΟΜΑΔΑ-ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ – [2^ο Φύλλο Εργασίας \(Δ\)](#)

Η Δ΄ ομάδα εργάστηκε σύμφωνα με τις οδηγίες του [2^{ου} Φύλλο Εργασίας \(Δ\)](#).

Στην παρουσίασή τους στην ολομέλεια είπαν ότι αρχικά βρήκαν τον ορισμό των πνευματικών παιχνιδιών. Διαπίστωσαν ότι τα πνευματικά παιχνίδια όχι μόνο ασκούν το μυαλό, αλλά και το προφυλάσσουν από αρρώστιες όπως το Αλτσχάιμερ. Στη συνέχεια έμαθαν ότι το μπριτζ είναι ένα διεθνώς αναγνωρισμένο πνευματικό παιχνίδι



που παίζεται με τράπουλα, αλλά δεν έχει σχέση με τον τζόγο. Είναι αγωνιστικό άθλημα, αλλά όχι ολυμπιακό. Το σκάκι είναι επίσης πνευματικό παιχνίδι, ακόμη και όταν παίζεται ηλεκτρονικά. Είναι παιχνίδι στρατηγικής, κάτι το οποίο το γνώριζαν ήδη, γιατί στην τάξη έχουμε παίξει σκάκι. Τους έκανε όμως εντύπωση ότι χρησιμοποιείται στην στρατιωτική εκπαίδευση.

Από το αρχικό φύλλο εργασίας παρέλειψα την περιήγηση στην [«εύθυμη»](#) ιστοσελίδα, γιατί δεν εμφανίζονταν τα παιχνίδια που μας ενδιέφεραν.

Αξιολόγηση της εφαρμογής και των μαθητών

Παρόλο που οι ομάδες που σχηματίσαμε για αυτή την εφαρμογή είχαν διαφορετική σύνθεση από αυτή που είχαν συνηθίσει τα παιδιά στη διάρκεια της σχολικής χρονιάς, ομολογώ πως δούλεψαν άριστα. Αγόρια και κορίτσια συνεργάστηκαν άψογα, συζήτησαν μεταξύ τους και κέρδισαν οι μεν από τις δε και αντίστροφα, στον τρόπο σκέψης και έκφρασης, κάτι που έκρινα ως ιδιαίτερα θετικό και άρα θα το συνεχίσω και στην εργασία μας και στα άλλα μαθήματα μέσα στην τάξη. Τα παιδιά ακολούθησαν με πολύ καλό ρυθμό τις οδηγίες των φύλλων εργασίας, κράτησαν σημειώσεις στα τετράδιά τους, συζήτησαν μέσα στις ομάδες τους και κατέληξαν σε συμπεράσματα.

Συμμετείχαν ενεργά στην συζήτηση και τον σχολιασμό των συμπερασμάτων τους στην ολομέλεια και παρατήρησα ότι ο προφορικός τους λόγος και ο τρόπος με τον οποίο εκφράζονταν ήταν σαφώς βελτιωμένος σε σχέση με προηγούμενες εφαρμογές. Τέλος, διαπίστωσα πως οι μαθητές είναι ευαισθητοποιημένοι στους κινδύνους της υπερβολικής ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και παράλληλα χαίρονται να παίζουν στην πλατεία με τους φίλους τους, αλλά και επιτραπέζια παιχνίδια.



4η & 5η διδακτική ώρα

Γ΄ Φάση: Προετοιμασία Έρευνας, Δημιουργία του Ερωτηματολογίου – [3^ο Φύλλο Εργασίας](#)

Πέμπτη 23/4/2015 – 2 διδακτικές ώρες – [3^ο Φύλλο Εργασίας](#)

Στο εργαστήριο της Πληροφορικής ενημέρωσα τους μαθητές ότι θα προχωρήσουμε πλέον στην προετοιμασία του ερωτηματολογίου μας με τη βοήθεια των δραστηριοτήτων του [3^{ου} Φύλλου Εργασίας](#). Οι μαθητές έπρεπε στην 1η δραστηριότητα του φύλλου εργασίας να αναζητήσουν τους παράγοντες εκείνους που κάνουν ένα παιχνίδι να ξεχωρίζει από ένα άλλο, π.χ. παιχνίδια που παίζονται ατομικά ή ομαδικά, παιχνίδια που παίζονται με τη βοήθεια κάποιου αντικειμένου, πού παίζονται (σε εξωτερικό ή σε εσωτερικό χώρο) κτλ. Τα παιδιά στα φύλλα εργασίας τους κατέγραψαν τα εξής: «Ατομικά-ομαδικά. Δύσκολα-Εύκολα, Με μπάλες, με σχοινάκι, με τενεκεδάκια, με το μαντιλάκι, με δαχτυλίδι, με το δαχτυλίδι, με βόλους, με σβούρες».

Άλλη ομάδα έγραψε τα εξής: «...αν είναι καινούργια ή παλιά, ότι παίζονται στον υπολογιστή ή όχι, ο βαθμός δυσκολίας τους και τα διαχωρίζει ο χώρος και ο τρόπος που παίζονται. Επίσης οι ηλικίες που τα παίζουν και πόσα άτομα τα παίζουν».

Η γ΄ ομάδα έγραψε: «Μερικά παιχνίδια είναι για μεγάλα παιδιά ,μερικά για μικρά, άλλα πιο δύσκολα και άλλα εύκολα. Κάποια παιχνίδια είναι ατομικά και κάποια άλλα ομαδικά. Μερικά παιχνίδια υπάρχουν από παλιά και κάποια δημιουργήθηκαν τώρα».

Η δ΄ ομάδα: «Τα Πνευματικά παιχνίδια είναι πιο δύσκολα από τα επιτραπέζια και θέλουν πιο πολύ σκέψη. Τα Παραδοσιακά παιχνίδια παίζονται από πιο παλιά. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανακαλύφθηκαν για να παίζονται στις ηλεκτρονικές συσκευές».



Στη συνέχεια τα παιδιά κλήθηκαν να επισκεφτούν μια ιστοσελίδα όπου 29 παιδιά από όλο τον κόσμο φωτογραφήθηκαν με τα παιχνίδια τους. Οι φωτογραφίες τους προκάλεσαν μεγάλη εντύπωση. Παρατήρησαν διαφορές μεταξύ των παιχνιδιών που προτιμούν τα παιδιά σε διάφορες χώρες. Το παιδάκι από την Ουκρανία είχε πολλά όπλα και, όταν τους ρώτησα γιατί διάλεξε να παίζει με τα όπλα, τα παιδιά απάντησαν: «είναι λυπημένο», «είναι γεμάτο μίσος», «θέλει να κάνει ό,τι κάνουν οι μεγάλοι» «επηρεάζεται από το περιβάλλον γύρω του».

Σύγκριναν τα παιχνίδια που είχε το κοριτσάκι από τη Σουηδία. Είπαν ότι είχε πολλά και ακριβά παιχνίδια και προφανώς είναι πλούσιο, ενώ αντίθετα το αγοράκι που εικονιζόταν στην αμέσως επόμενη φωτογραφία από μια φτωχή χώρα της Αφρικής ζούσε σε ένα άθλιο σπίτι και είχε ένα και μοναδικό παιχνίδι. Είχαν την απορία πώς αφού ήταν τόσο φτωχό είχε χρήματα για φωτογραφική μηχανή. Τους απάντησα ότι μάλλον δεν έβγαλε το ίδιο φωτογραφία, αλλά κάποιος τρίτος-ερευνητής ή δημοσιογράφος. Τελικά κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι τα παιχνίδια επηρεάζονται και από την οικονομική κατάσταση των παιδιών. «Όποιος έχει πολλά παιχνίδια δεν τα δίνει και πολλή σημασία», είπε ένας μαθητής. Τέλος σχολίασαν ότι κάποια αγόρια προτιμούσαν διαφορετικά παιχνίδια από τα κορίτσια, άρα επηρεάζονται και από το φύλο.

Στην 3η δραστηριότητα οι μαθητές παρατήρησαν και σχολίασαν πίνακες ζωγραφικής, οι οποίοι παρουσίαζαν τα παιχνίδια των παιδιών. Όλα τα παιδιά βρήκαν ότι η παγκόσμια μέρα του παιδιού είναι στις 11 Δεκεμβρίου. Για το ντύσιμο των παιδιών στους πίνακες είπαν:

«Ήταν ντυμένα απλά»

«Στις τρεις εικόνες βλέπουμε παιδιά να φοράνε παλιά ρούχα ενώ στις υπόλοιπες ρούχα καινούργια»

«Μερικά παιδιά ντύνονται πιο φτωχά και άλλα πιο πλούσια»



«Τα αγόρια ντύνονταν με βερμούδες με τιράντες και κοντομάνικες μπλούζες και τα κορίτσια με φούστες ή φορέματα».

Ως βασικότερο συναίσθημα των παιδιών που παίζουν εντόπισαν τη χαρά και ως αιτία, ότι παίζουν με τους φίλους τους:

«Μερικά νιώθουνε χαρά και απασχολημένα»

«Πιστεύουμε ότι όλα τα παιδιά είναι χαρούμενα γιατί είναι με τους φίλους τους»

«Μερικοί νιώθουν χαρούμενοι και μερικοί λυπημένοι»

«Χαρούμενοι γιατί παίζουν όλοι μαζί»

Στην ερώτηση αν τους θυμίζουν προσωπικές τους στιγμές απάντησαν θετικά. Απλά μία ομάδα απάντησε πως ναι, αλλά όταν ήταν πιο μικροί και παίζανε (άρα τώρα δεν παίζουνε;). Μόνο μια ομάδα εντόπισε πίνακα ζωγραφικής με ένα κοριτσάκι να κάνει μόνο του τσουλήθρα.

Στη συνέχεια, και ενώ ο χρόνος μας τελείωνε, να διαβάσουν τις οδηγίες της 4ης δραστηριότητας και να σκεφτούν πώς θα οργανώσουν το ερωτηματολόγιό τους. Κάποιοι μαθητές μου είπαν πως δεν κατάλαβαν ακόμη τι πρέπει να κάνουν. Σε αυτό το σημείο τους θύμισα δύο ερωτηματολόγια που είχαν πρόσφατα συμπληρώσει. Τους είπα ότι θα κάνουμε κι εμείς κάτι ανάλογο και πρέπει να αποφασίσουν:

- Σε ποιους θα απευθυνθούν για την έρευνά τους, δηλαδή σε ποιους ανθρώπους θα μοιράσουν τα ερωτηματολόγια τους.
- Τι θέλουν ακριβώς να μάθουν από αυτούς τους ανθρώπους, τι θεωρούν ενδιαφέρον και θα τους ρωτήσουν.

Τους ζήτησα να ανοίξουν ένα καινούριο αρχείο στον κειμενογράφο, να το ονομάσουν Ιδέες για το ερωτηματολόγιο και η κάθε ομάδα να καταγράψει εκεί τις τυχόν ιδέες ή και ερωτήσεις, ώστε την επόμενη φορά να τα επεξεργαστούμε και να καταλήξουμε στο τελικό μας κείμενο. Οι σημειώσεις των μαθητών ήταν οι εξής:



Α΄ ΟΜΑΔΑ

Φύλο, Ηλικία, Κατοικία, Έτος γέννησης,

Τι παιχνίδια παίζατε όταν ήσασταν μικρός.

Σας άρεσε να παίζετε με άλλα παιδιά όταν ήσασταν μικρός ή μόνος σας .

Αν είχατε παιδιά θα τα αφήνατε να έπαιζαν ηλεκτρονικά παιχνίδια .

Αμα είχε εθιστεί τι θα κάνατε.

Β΄ ΟΜΑΔΑ

Όνομα:

Φύλο:

Ηλικία:

Ποιο ήταν το αγαπημένο σας παιχνίδι;

Ποιο παιχνίδι δεν σας άρεσε όταν ήσασταν μικροί;

Όταν παίζατε ήσασταν με παρέα;

Τι παιχνίδια παίζατε;

Αγοράζατε παιχνίδια ή τα φτιάχνατε;

Γ΄ ΟΜΑΔΑ

Μέχρι τι ηλικία αγοράζατε παιχνίδια ;

Ποιο ήταν ή είναι το αγαπημένο σας παιχνίδι

Παίζατε ηλεκτρονικά παιχνίδια στην παιδική σας ηλικία

Σας άρεσε να παίζεται μόνι σας ή με παρέα

Αφήνετε τα παιδιά σας να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια

Δ΄ ΟΜΑΔΑ

Θα το δώσουμε στους άλλους μαθητές, στους δασκάλους μας και στους γονείς μας.



Τι είδους παιχνίδια παίζατε ή παίζετε?

Ποιο ήταν ή είναι το αγαπημένο σας παιχνίδι;

Σας αρέσει να παίζετε ομαδικά ή ατομικά παιχνίδια;

Θα αφήνατε ή αφήνετε τα παιδιά σας να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια; Αν ναι πόση ώρα;

Στο τέλος οι ομάδες ανακοίνωσαν στην ολομέλεια της τάξης τις ιδέες τους και με αυτά ως τροφή για σκέψη, τελειώσαμε την εφαρμογή μας μέχρι την επόμενη συνάντησή μας.

6η & 7η διδακτική ώρα

Παρασκευή 24/4/2015 – [3^ο Φύλλου Εργασίας](#)

Συνεχίσαμε τις δραστηριότητες του [3^{ου} Φύλλου Εργασίας](#) και συγκεκριμένα την 5^η δραστηριότητα που αφορούσε τη δημιουργία του ερωτηματολογίου. Θεώρησα ότι σε αυτή τη φάση οι ομάδες των μαθητών έπρεπε να εργαστούν στην ολομέλεια της τάξης. Κάθε ομάδα έπρεπε να καταθέσει τις ιδέες της και η ολομέλεια αποφάσιζε ποιες από αυτές θα αξιοποιούνταν και ποιες όχι. Έτσι ξεκινήσαμε τη συζήτηση από το τι ακριβώς θέλουμε να ερευνήσουμε. Απαντήσεις που καταγράφηκαν ήταν οι εξής:

«Αν τα παιδιά έχουν εθιστεί στα ηλεκτρονικά παιχνίδια»

«Τι παιχνίδια παίζουν».

«Αν παίζουν επιτραπέζια».





Τους ρώτησα σε ποιους θα δώσουμε το ερωτηματολόγιο να το συμπληρώσουν και απάντησαν «Στα παιδιά». Κάποιος απάντησε: «Και στους μεγάλους, κυρία. Και οι μεγάλοι παίζουν παιχνίδια». Στη συνέχεια ρώτησα τους μαθητές αν μας ενδιαφέρει να εξετάσουμε διαφορές στα παιχνίδια που παίζουν οι μεγαλύτερης ηλικίας άνθρωποι και τα παιδιά. Μετά από αυτή τη συζήτηση καταλήξαμε στο συμπέρασμα ένας μαθητής από κάθε ομάδα –διαφορετικός κάθε φορά– να έρχεται στον κεντρικό υπολογιστή και να διατυπώνει την ερώτηση κάθε φορά και τις πιθανές απαντήσεις. Έκανα στους μαθητές μια μικρή επίδειξη του περιβάλλοντος της δημιουργίας ηλεκτρονικής φόρμας στο Google Docs και η συνέχεια αποδείχθηκε ιδιαίτερα δημιουργική.

Φύλο*

- Αγόρι/Άρσεν
- Κορίτσι/Γυναίκα

Ηλικία*

- μέτρι 12
- 13 - 19
- 20 -30
- 30-50
- 50 και πάνω

Ποιά μόνιμη;

- Σε χωριό
- Σε πόλη
- Σε εκμάση

Εθνικότητα ή χώρα καταγωγής

Παίζετε ή παίζετε παιχνίδια:

- Ναι
- Όχι

Αρχικά έγιναν οι γενικές ερωτήσεις (φύλο, ηλικία, τόπος καταγωγής, τόπος κατοικίας) και στη συνέχεια ερωτήσεις καταγραφής των προτιμήσεων των ερωτώμενων. Τέλος η α΄ ομάδα ανέλαβε να «στολίσει» το ερωτηματολόγιο με μια κατάλληλη εικόνα και φυσικά προτίμησε μια εικόνα παραδοσιακού παιχνιδιού

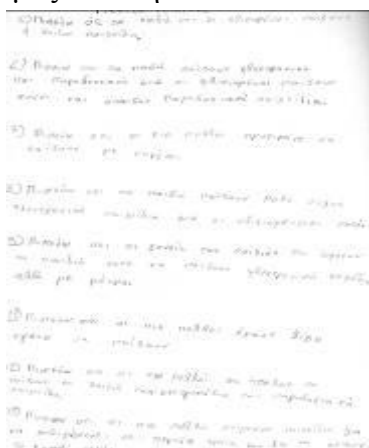


(τυφλόμυγα). Η β΄ ομάδα ανέλαβε να κάνει τη σύμπτυξη του url του ερωτηματολογίου, σύμφωνα με την 6η δραστηριότητα, η γ΄ ομάδα ανέλαβε να γράψει το εισαγωγικό κείμενο και η δ΄ ομάδα δημιούργησε ένα σχετικό άρθρο στην ιστοσελίδα της τάξης, στο οποίο έγινε ενσωμάτωση του ερωτηματολογίου και το οποίο «ανέβηκε» στην αρχική σελίδα.



8η & 9η διδακτική ώρα

Δευτέρα 27/4/2015-2 διδακτικές ώρες –προβλέψεις, εξόρμηση στη γειτονιά Το ερωτηματολόγιο μας έχει ολοκληρωθεί και είναι ήδη αναρτημένο ηλεκτρονικά. Μόλις μπήκα στην τάξη μοίρασα στους μαθητές εκτυπωμένο το ερωτηματολόγιο σε έντυπη μορφή και τους ενημέρωσα ότι θα κάνουμε μια βόλτα στη γειτονιά μας, για να βρούμε ανθρώπους να μας απαντήσουν.





Πριν όμως αρχίσουμε να συμπληρώνουμε το ερωτηματολόγιο, τους ζήτησα ως μικρούς επιστήμονες να κάνουν υποθέσεις και να προβλέψουν τι απαντήσεις θα λάβουμε και σε τι συμπεράσματα θα καταλήξουμε από την έρευνά μας. Τα παιδιά κατέγραψαν τις προβλέψεις τους σε χαρτί μέσα στην τάξη.

Τα περισσότερα παιδιά πρόβλεψαν ότι θα υπάρχουν διαφορές στο είδος των παιχνιδιών που προτιμούν άνθρωποι μεγαλύτερης ηλικίας και παιδιά. Θεωρούν όμως ότι όλοι θα προτιμούν να παίζουν με παρέα. Πιστεύουν ότι οι μεγάλοι δεν παίζουν πια τόσο συχνά, όσο παίζουν τα παιδιά. Επίσης πως και οι μεγάλοι και οι μικροί θα θέλουν τα παιδιά να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, αλλά με μέτρο. Κρίνουν ότι οι παππούδες θα έχουν ελεύθερο χρόνο, ότι θα επιλέξουν όλων των ειδών τα παιχνίδια εκτός από τα ηλεκτρονικά, ενώ αντίθετα τα παιδιά κυρίως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Όλοι όμως παίζουν για να περνούν ωραία και όχι τυχαία.

Πριν ξεκινήσουμε ζήτησα από τους μαθητές να μου αναπαραστήσουν πώς θα πλησιάσουν και πώς θα απευθυνθούν σε ανθρώπους μεγαλύτερης ηλικίας, άγνωστους σε αυτούς. Κάποιοι μαθητές παρίσταναν τους ερωτώμενους και κάποιοι τους ερωτώντες. Διαπιστώσαμε πολύ γρήγορα ότι τα παιδιά δεν ήξεραν πώς να δώσουν στους ερωτώμενους να καταλάβουν τι ακριβώς ζητούμε από αυτούς. Έτσι κάναμε πρόβα αρκετές φορές τα λόγια μας, μέσα στην τάξη, φροντίζοντας να αναφέρουμε ποιοι είμαστε, τι ερευνούμε, ότι το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο κτλ. Αφού όλα αυτά ξεκαθαρίστηκαν, ξεκινήσαμε.

Επειδή για το έντυπο ερωτηματολόγιο μας ενδιαφέρουν ηλικιακές ομάδες, στις οποίες δεν μπορούμε να απευθυνθούμε εύκολα ηλεκτρονικά, π.χ. άνθρωποι μεγαλύτερης ηλικίας, αποφασίσαμε καταρχήν να επισκεφτούμε το ΚΑΠΗ της γειτονιάς. Εκεί βρήκαμε πολλούς παππούδες που δέχτηκαν με χαρά να απαντήσουν στα παιδιά. Κάποιος από αυτούς κατάλαβε και τον παιδαγωγικό σκοπό της δράσης



μας και μου είπε: «Έτσι, έτσι να καταλάβουν ότι δεν πρέπει να παίζουν όλη μέρα ηλεκτρονικά».



Τα παιδιά γρήγορα ξεπέρασαν τη συστολή τους και, όσα δεν κατάφεραν να συμπληρώσουν τα έντυπά τους, αναζήτησαν άτομα να ρωτήσουν στο φαρμακείο, στον φούρνο, στο βιβλιοπωλείο. Κάποιοι σταμάτησαν και περαστικούς στον δρόμο. «Κυρία, να το ξανακάνουμε» «Είναι πολύ ωραίο!». Επιστρέψαμε στο σχολείο, πήγαμε στη βιβλιοθήκη (το εργαστήριο της πληροφορικής ήταν απασχολημένο με άλλο τμήμα) και στον υπολογιστή αρχίσαμε να περνάμε τις απαντήσεις ηλεκτρονικά. Έδειξα στα παιδιά πώς μπορούν να το κάνουν αυτό και από το σπίτι τους και υποσχέθηκαν ότι θα το ολοκληρώσουν.

10η διδακτική ώρα

Πέμπτη 30/4/2015

Εκτυπώσαμε και άλλα ερωτηματολόγια και οι μαθητές απευθύνθηκαν για τη συμπλήρωσή τους στους ενήλικους τους σχολείου μας: εκπαιδευτικούς όλων των ειδικοτήτων, τον διευθυντή, αυτούς που δουλεύουν στο κυλικείο, επισκέπτες που έτυχε να βρεθούν εκείνη την ώρα στο σχολείο μας.



Ακολουθώντας πήγαμε στο εργαστήριο για να εισάγουμε τα στοιχεία που πήραμε και επιστρέψαμε στην τάξη μας.

11η–13η διδακτική ώρα

Δ' Φάση-Αποτελέσματα, Συμπεράσματα

ΔΕΥΤΕΡΑ 4/5/2015–[4^ο Φύλλο Εργασίας](#)

Σήμερα, αφού μπήκαμε στην τάξη και συζητήσαμε για το πώς θα οργανώσουμε την ημέρα μας, ρώτησα τους μαθητές αν έχουν κάποια εκκρεμότητα ως προς τα ερωτηματολόγια. Μου απάντησαν πως δεν περιμένουν άλλες απαντήσεις. Έτσι λοιπόν αποφασίσαμε να πάμε στο εργαστήριο της πληροφορικής και να δούμε τα αποτελέσματα της έρευνάς μας. Σε αυτό το σημείο θέλω να σημειώσω πως διαφοροποιήθηκα κάπως από το αρχικό σενάριο, το οποίο προέβλεπε τη δημιουργία παρουσίασης με παραδοσιακά, επιτραπέζια, ηλεκτρονικά και πνευματικά παιχνίδια και στη συνέχεια δημιουργία ηλεκτρονικής αφίσας. Οι παραπάνω δραστηριότητες αντικαταστάθηκαν με την επεξεργασία των αποτελεσμάτων και των συμπερασμάτων, τη δημιουργία μιας σχετικής με αυτά παρουσίασης και τη δημοσίευσή της στο Google Docs.

Έτσι το [4^ο Φύλλο Εργασίας](#) που έδωσα στους μαθητές, αρχικά αφορούσε τη διαδικασία λήψης των απαντήσεων και σύνοψης των αποτελεσμάτων. Στη συνέχεια οι ομάδες έπρεπε να καταγράψουν κάποια στοιχεία από τα αποτελέσματα της έρευνας με σκοπό να τα παρατηρήσουν και να τα σχολιάσουν περισσότερο μεταξύ τους, τι δηλαδή τους έκανε μεγαλύτερη εντύπωση από τα αποτελέσματα που λάβαμε και τι τους άρεσε περισσότερο από την όλη ερευνητική διαδικασία.



Ακολούθως έπρεπε να αντιγράψουν και να επικολλήσουν τα στοιχεία και τα διαγράμματα από τη σύνοψη των αποτελεσμάτων στο φύλλο εργασίας τους, με σκοπό να τα χρησιμοποιήσουν στην εξαγωγή των συμπερασμάτων κατά την τελευταία δραστηριότητα για τη δημιουργία των παρουσιάσεων.

Με τις οδηγίες του Φύλλου Εργασίας 4, μπήκαμε στη φόρμα του ερωτηματολογίου και εκεί στον βιντεοπροβολέα έγινε η αποδοχή των απαντήσεων, η οποία έγινε αποδεκτή με επιφωνήματα, που έδειχνε τη χαρά των παιδιών. Ούτε τα ίδια δεν πίστευαν ότι θα συγκεντρώναμε 187 ερωτηματολόγια. Εξήγησα στα παιδιά πως από εδώ και στο εξής η φόρμα συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου δεν θα είναι πλέον ενεργή και δεν θα μπορεί κανείς να την συμπληρώσει.

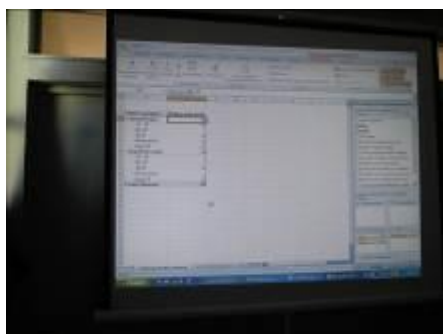
Ακολούθησαν τις οδηγίες του φύλλου εργασίας και να δουν τις απαντήσεις και τη σύνοψη των απαντήσεων. Τους έδειξα στον βιντεοπροβολέα πώς μπορούμε να «κατεβάσουμε» το αρχείο με τις απαντήσεις και να το αποθηκεύσουμε στον τοπικό μας δίσκο σε ως λογιστικό φύλλο Excel και τους είπα ότι μπορεί κανείς να κάνει και το αντίστροφο, δηλαδή ένα αρχείο του υπολογιστή να το «ανεβάσει» στα Google Docs. Στη συνέχεια ρώτησα την ολομέλεια των μαθητών, τι ακριβώς θέλαμε να ερευνήσουμε με αυτό το ερωτηματολόγιο. Ένας μαθητής είπε: «Να δούμε αν οι μεγάλοι παίζουν διαφορετικά παιχνίδια από τους μικρούς». Μια μαθήτρια συμπλήρωσε: «Αν τα κορίτσια παίζουν διαφορετικά παιχνίδια από τα αγόρια». «Αν τα παιδιά έχουν εθιστεί στα ηλεκτρονικά παιχνίδια».

Εδώ θα πρέπει να σημειώσω πως στη δική μας έρευνα δεν εστίασαμε ιδιαίτερα στις τυχόν διαφορές μεταξύ Ελλήνων και ατόμων από άλλες χώρες. Όσοι από τους μαθητές της τάξης μας τυχαίνει να είναι παιδιά οικονομικών μεταναστών, δεν νιώθουν διαφορετικά από τα άλλα παιδιά και, εφόσον ήταν έτσι, θεώρησα πως δεν έπρεπε να επιμείνω σε αυτό το σημείο. Επιπλέον, στο συγκεκριμένο ερώτημα,



επειδή ήταν συμπλήρωση κειμένου στο ερωτηματολόγιο, πολλοί δεν απάντησαν, άρα δεν είχαμε και πολλά στοιχεία.

Σε ερώτησή μου για τον οικονομικό παράγοντα διαπιστώσαμε πως δεν μας έδωσαν τέτοιες απαντήσεις οι ερωτώμενοι. Ίσως κι εμείς να μην εστιάσαμε όσο έπρεπε σε αυτό κατά τη διαδικασία των ερωτήσεων ή να μην είχαμε διατυπώσει σωστά και τη σχετική ερώτηση.



Εφόσον λοιπόν τα παιδιά εστίασαν στο συσχετισμό φύλου, ηλικίας και ηλεκτρονικών παιχνιδιών, στο βιντεοπροβολέα της τάξης τους έδειξα πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν συγκεντρωτικό πίνακα με αυτά τα στοιχεία και στη συνέχεια με αντιγραφή-επικόλληση στο 4ο φύλλο εργασίας τους τον έδωσα, ώστε να διευκολυνθεί η διαδικασία των συμπερασμάτων τους. Κάθε ομάδα δούλεψε από κοινού σε δύο γειτονικούς υπολογιστές, ώστε οι μαθητές να μην βαριούνται (λόγω απραξίας), αλλά και να μπορούν να συνεργάζονται.





Ξεκίνησαν να εργάζονται με τις δραστηριότητες του φύλλου εργασίας, παρατηρώντας παράλληλα και τα συγκεντρωτικά στοιχεία με τις απαντήσεις που πήραμε στην έρευνα.

Ξαφνικά έπεσε η τάση του ρεύματος με αποτέλεσμα να κλείσουν όλοι οι υπολογιστές και να «κολλήσει» το δίκτυο. Οι υπολογιστές δεν άνοιγαν. Αναγκαστήκαμε να καλέσουμε τον διευθυντή να μας βοηθήσει για να ανοίξουμε τον πίνακα του ρούτερ και να επαναφέρουμε το δίκτυο. Το γεγονός αυτό μας καθυστέρησε αρκετά, γιατί κάποια στοιχεία που οι μαθητές δεν είχαν προλάβει να αποθηκεύσουν τα έχασαν και χρειάστηκε να τα ξαναγράψουν. Έτσι δεν προλάβαμε να ολοκληρώσουμε την εξαγωγή των συμπερασμάτων, την οποία την κάναμε στην τάξη μας την επόμενη διδακτική ώρα. Τη δημιουργία της παρουσίασης και τη μεταφόρτωσή της στο Google Drive την αφήσαμε για την επόμενη μέρα. Κάνοντας μια επισκόπηση των φύλλων εργασίας που συμπλήρωσαν τα παιδιά βλέπουμε τα παρακάτω.

Στην ερώτηση «τι σας έκανε εντύπωση από τις απαντήσεις των ερωτώμενων» τα παιδιά απάντησαν: «Μας έκανε εντύπωση ότι οι περισσότεροι άνθρωποι και παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια απαντούσαν ότι δεν θα άφηναν τα παιδιά τους να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια». «Ότι 16 άτομα απάντησαν ότι θέλουν να παίζουν μόνα τους». «Ότι μερικά παιδιά δεν έχουν καθόλου χρόνο για να παίζουν».

Στο σημείο που οι μαθητές καλούνταν να θυμηθούν τις προβλέψεις που είχαν κάνει και αν θεωρούν ότι αυτές επιβεβαιώθηκαν ή όχι πήραμε απαντήσεις όπως:

«Όχι όλες».

«Ναι (π.χ. ότι οι περισσότεροι έπαιζαν με παρέα)».



«Πιστεύουμε πως οι προβλέψεις μας ήταν σωστές».

«Πιστεύουμε ότι επιβεβαιώθηκαν, διότι τα πιο πολλά παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια».

Από το συγκεντρωτικό πίνακα που συσχέτιζε το φύλο, την ηλικία και την προτίμηση ή όχι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, οι μαθητές κατέληξαν στο συμπέρασμα:

«Τα αγόρια παίζουν πιο πολύ ηλεκτρονικά παιχνίδια».

«Ότι τα αγόρια παίζουν περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια από τα κορίτσια».

«...τα περισσότερα παιδιά μέχρι 12 ετών παίζουν πιο πολλά ηλεκτρονικά παιχνίδια από τις άλλες ηλικίες».

Στο ερώτημα τι τους άρεσε περισσότερο από την έρευνα που κάναμε, απάντησαν ως εξής:

«Μας άρεσε που πηγαίναμε και ρωτούσαμε τους ανθρώπους για να μάθουμε τι παιχνίδια έπαιζαν και που δουλέψαμε στους υπολογιστές».

«Μας άρεσε πιο πολύ ότι μάθαμε πιο πολλά για τα παιχνίδια. Επίσης βγήκαμε έναν περίπατο στη γειτονιά με τη δασκάλα μας για να ρωτήσουμε διάφορους ανθρώπους για την έρευνα μας».

«Μας άρεσε που μάθαμε τις άλλες απόψεις των ανθρώπων.»

«Ότι συνεργαστήκαμε με τους συμμαθητές μας για ένα κοινό σκοπό.»

«Ότι μάθαμε για όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών!!!!!!!!!!!!!!»



14η & 15η διδακτική ώρα

Την επόμενη διδακτική ώρα οι μαθητές στα θρανία τους ανά ζεύγη ή ανά τρία άτομα κατέγραψαν [τα συμπεράσματά τους](#).

ΤΡΙΤΗ 5/5/2015 – 4^ο Φύλλο Εργασίας

Η δημιουργία των παρουσιάσεων που δεν είχαμε προλάβει, ήταν το αντικείμενο της εργασίας μας τη σημερινή ημέρα. Αφού διαβάστηκαν στην τάξη τα συμπεράσματα που είχαν καταγράψει τα παιδιά, στο εργαστήριο πληροφορικής τους ζήτησα να ακολουθήσουν τις δύο τελευταίες οδηγίες του [4^{ου} Φύλλου Εργασίας](#) και κάθε ομάδα να δημιουργήσει μια [παρουσίαση](#) με τα στοιχεία και τα αποτελέσματα της έρευνας, την οποία στο τέλος θα έπρεπε να την ανεβάσει στο «σύννεφο».



Μπορώ να πω ότι αυτή η τελευταία δραστηριότητα ήταν πολύ ευχάριστη και ξεκούραστη για τα παιδιά, γιατί η πιο ουσιαστική δουλειά είχε ήδη γίνει και έπρεπε απλά να περάσουν τα στοιχεία στις διαφάνειες. Τους άρεσε πάρα πολύ που πειραματίστηκαν με τη σχεδίαση των διαφανειών και την εναλλαγή τους και χάρηκαν που ένα δικό τους δημιούργημα «ταξιδεύει» πλέον στο σύννεφο του διαδικτύου.



Αξιολόγηση της εφαρμογής και αξιολόγηση των μαθητών

Οι μαθητές ενθουσιάστηκαν με το γεγονός ότι κατάφεραν να επικοινωνήσουν με άλλους ανθρώπους και ηλεκτρονικά και δια ζώσης, ώστε να ολοκληρώσουν την έρευνά τους. Χάρηκαν επίσης πολύ ότι κατάφεραν να συγκεντρώσουν τόσα πολλά αποτελέσματα. Σε σχετική ερώτηση στο φύλλο εργασίας που συμπλήρωσαν τα περισσότερα παιδιά είπαν ότι τους άρεσε ιδιαίτερα που βγήκαν από το σχολείο και πήγαν στη γειτονιά και απευθύνθηκαν ακόμη και σε άγνωστους ανθρώπους για τη συμπλήρωσή τους.

Όσον αφορά την παρατήρηση των αποτελεσμάτων συμμετείχαν ενεργά και έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Μάλιστα τα κορίτσια της τάξης με περηφάνια ανέφεραν ότι σύμφωνα με τα αποτελέσματα δεν παίζουν τόσο πολύ συχνά ηλεκτρονικά παιχνίδια, αντίθετα με τα αγόρια. Τα αγόρια πάλι έδειξαν να θίγονται για το συγκεκριμένο θέμα και εκείνη τη στιγμή η συζήτηση «άναψε» στην τάξη. Χρειάστηκε να επιστρατεύσουμε το χιούμορ, για να ηρεμήσουν τα πνεύματα και συνεχιστεί ομαλά η εργασία. Η διακοπή της λειτουργίας του δικτύου μας δυσκόλεψε λιγάκι, αλλά όχι αρκετά, ώστε να μην τελειώσουμε με τα συμπεράσματα.

Όσον αφορά τη διαδικασία εξαγωγής των συμπερασμάτων, εδώ συναντήσαμε αναμενόμενες, θα έλεγα, δυσκολίες. Αναμενόμενες, γιατί κάθε φορά που απαιτείται κριτική σκέψη κάποιοι μαθητές δυσκολεύονται. Έτσι και σήμερα κάποια παιδιά δυσκολεύτηκαν να συνδέσουν αποτελέσματα και συμπεράσματα. Η δυσκολία αυτή ξεπεράστηκε με την συνεργασία τους στις ομάδες, όπου άλλοι μαθητές συμπλήρωναν, διόρθωναν και τους έδειχναν τον τρόπο με τον οποίο έπρεπε να εργαστούν. Τελικά όλα τα παιδιά κατάφεραν να καταλήξουν σε κάποια συμπεράσματα και να τα καταγράψουν.



Παρόμοια έρευνα είχε γίνει στο σχολείο μας πριν από δύο χρόνια, από άλλο τμήμα και κάποια από τα συμπεράσματα στα οποία καταλήξαμε ήταν παρόμοια. Για παράδειγμα, ότι περισσότερο τα νεαρά άτομα και ιδιαίτερα τα αγόρια ασχολούνται πολύ συχνά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και λιγότερο έως καθόλου τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας. Στην παλιότερη έρευνα οι μαθητές κατάφεραν να καταγράψουν και τη σχέση του οικονομικού παράγοντα με το παιχνίδι που παίζουν οι ερωτώμενοι, κάτι που δεν φάνηκε στη δική μας έρευνα, ίσως γιατί δεν διατυπώσαμε εμείς κατάλληλα τη σχετική ερώτηση.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1^ο Φύλλο Εργασίας

Κατά τη διάρκεια της ασχολίας μας με την ενότητα 11 συναντήσαμε αρκετά ονόματα παιχνιδιών σε κάθε κατηγορία. Καταγράψτε παρακάτω η κάθε ομάδα τα παιχνίδια που γνωρίζετε ή που αναφέρονται στο βιβλίο. Γράψτε όσα περισσότερα μπορείτε. Ρωτήστε κι άλλους ανθρώπους στο σπίτι, στη γειτονιά και ενημερώστε τον πίνακα με κάθε νέο στοιχείο που προκύπτει.

Ομάδα:		



Δίνονται τα φύλλα εργασίας που αξιοποιούνται στην εφαρμογή και με τα οποία έχουμε συνδέσει (εσωτερικός υπερδεσμός) αντίστοιχα σημεία της διδακτικής πορείας.

2^ο Φύλλο Εργασίας (Α)

Δραστηριότητα 1

Ενδεχομένως οι ονομασίες των παιχνιδιών που συμπληρώσατε στον πίνακα του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας να μην αρκούν. Για να βρείτε περισσότερα επισκεφτείτε την ιστοσελίδα όπου βρίσκεται συγκεντρωμένο το [Αρχαιακό Υλικό Δράσεων](#) τριών Δημοτικών Σχολείων της Ηλιούπολης. Επιλέξτε τον υπερσύνδεσμο «ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΑΙΔΙΩΝ» Πλοηγηθείτε στην υπόλοιπη σελίδα και στη συνέχεια καταγράψτε τις νέες ονομασίες παιχνιδιών που εντοπίσατε.

Δραστηριότητα 2

Σημειώστε παρακάτω -εκτός από τα νέα παιχνίδια που θα βρείτε στον πίνακα- αυτό που σας κάνει εντύπωση κατά την περιήγησή σας σε μια [ρουμανική ιστοσελίδα](#).

Δραστηριότητα 3

Από την εργασία της Ε΄ τάξης του [31ου Δημοτικού Σχολείου Περιστερίου](#) μπορείτε να δείτε και να πληροφορηθείτε για τα παιχνίδια των Αλβανών, Βούλγαρων,



Ρουμάνων κλπ. Επιλέξτε με τη βοήθεια των αλλοδαπών συμμαθητών σας ορισμένα αντιπροσωπευτικά, γιατί στην έρευνα θα συμμετάσχουν και αυτές οι εθνικότητες.

Ωρα να δείτε και ορισμένα κυπριακά παραδοσιακά παιχνίδια, επισκεπτόμενοι τη σελίδα της [Παγκύπριας Αθλητικής Επιτροπής ΠΟΕΔ](#)

Το ίδιο κάνουμε και από το [ιστολόγιο](#) του Συλλόγου Γονέων του 29^{ου} Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης.

Καταγράψτε στον γνωστό πίνακα ό,τι καινούργιο βρίσκετε.

Δραστηριότητα 4

«Επισκεφτείτε» τώρα το [9^ο Δημοτικό Σχολείο Κιλκίς](#). Στο δεξί μενού επιλέξτε «Προγράμματα» και μετά «Παραδοσιακά παιχνίδια». Δείτε τα βιντεάκια. Τι παρατηρείτε; Πόσα παιδιά συμμετέχουν; Καταγράψτε τις παρατηρήσεις σας.

2^ο Φύλλο Εργασίας (B)

Δραστηριότητα 1

Προσπαθώντας να συμπληρώσετε τον πίνακα του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας με καινούργιες ονομασίες αλλά και για να μάθουμε τι είναι το επιτραπέζιο παιχνίδι, επισκεφτείτε τη [Βικιπαίδεια](#) και πληκτρολογήστε «επιτραπέζιο παιχνίδι». Διαβάστε τον ορισμό, συζητήστε μεταξύ σας αν σας καλύπτει. Στη συνέχεια καταγράψτε τις νέες ονομασίες παιχνιδιών που εντοπίσατε.



Δραστηριότητα 2

Στη συνέχεια θα επισκεφτείτε έναν «επιτραπέζιο» ιστότοπο. Στην ιστοσελίδα [«Επιτραπέζιο και Ιστορία»](#) θα βρείτε τον ορισμό της έννοιας, την ιστορία και την εξέλιξη του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Στην ίδια ιστοσελίδα –παρακάτω– υπάρχει μια διαφορετική πολύ καλή ομαδοποίηση με κάποιες βασικές κατηγορίες επιτραπέζιων παιχνιδιών. Καταγράψτε τις.

Δραστηριότητα 3

Θεωρείτε θετική την επίδραση των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εξέλιξη των παιδιών; Μπορείτε να το υποστηρίξετε με επιχειρήματα στη συζήτηση που θα κάνετε; Αν νιώθετε πως δεν είστε έτοιμοι, επισκεφτείτε τους [«Δέκα λόγους γιατί παίζουμε επιτραπέζια»](#), για να στηρίξετε και θεωρητικά την άποψή σας.

Δραστηριότητα 4

Σε αυτήν τη φάση θα εξετάσουμε δύο παράπλευρα –αρνητικά– φαινόμενα. Καταρχάς, το γεγονός πως αρκετά από τα οφέλη των επιτραπέζιων παιχνιδιών εξανεμίζονται, όταν αυτά μετατρέπονται σε [Διαδικτυακά επιτραπέζια](#). Γιατί άραγε συμβαίνει αυτό; Στη συνέχεια δείτε πώς χρησιμοποιήθηκε το επιτραπέζιο παιχνίδι από τη Ναζιστική Προπαγάνδα στον υπερσύνδεσμο <http://newpost.gr/post/172722/i-propaganda-stin-psyxagogia-ta-epitrapezia-paixnidia-ton-nazi-fotoreportaz>. Καταγράψτε στις παρατηρήσεις σας οποιαδήποτε άλλη παρόμοια περίπτωση γνωρίζετε ή μπορείτε να φανταστείτε.



Δραστηριότητα 5

Παρατηρήστε στο σχετικό [ιστολόγιο](#) και στη σχετική [ιστοσελίδα](#), που αναφέρονται στα επιτραπέζια (και όχι μόνο) παιχνίδια των αρχαίων Ελλήνων, τις ομοιότητες που έχουν με τα σημερινά.

2^ο Φύλλο Εργασίας (Γ)

Δραστηριότητα 1

Στην προσπάθειά σας να συμπληρώσετε τον πίνακα του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας με καινούργιες ονομασίες, ας μάθετε πρώτα τι είναι το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Για τον λόγο αυτόν επισκεφτείτε τη [Βικιπαίδεια](#) και πληκτρολογήστε «ηλεκτρονικό παιχνίδι». Μεταβείτε και στην [«Εγκύκλιο Παιδείας»](#), διαβάστε, συζητήστε μεταξύ σας, και στη συνέχεια καταγράψτε τις νέες ονομασίες παιχνιδιών που εντοπίσατε καθώς και τις κατηγορίες.

Δραστηριότητα 2

Στη συνέχεια επισκεφτείτε έναν [ιστότοπο](#) διαδικτυακών πωλήσεων, όπου υπάρχει μια πολύ καλή ομαδοποίηση με κάποιες βασικές κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Για να έχετε μεγαλύτερη ποικιλία στις κατηγορίες αλλά και πλήθος ονομάτων, ακολουθήστε τον παρακάτω [υπερσύνδεσμο](#). Καταγράψτε ό,τι θεωρείτε ενδιαφέρον.

Δραστηριότητα 3



Ποια πιστεύετε πως είναι τα αποτελέσματα από την επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά; Μπορείτε να μάθετε περισσότερα αν επισκεφτείτε την ιστοσελίδα [«Ηλεκτρονικά παιχνίδια... Τι να προσέξετε;»](#), για να στηρίξετε την άποψή σας, χρησιμοποιώντας και τα αποτελέσματα των σχετικών ερευνών.

Δραστηριότητα 4

Επισκεφτείτε το [Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο](#) και διαβάστε για τα διαδικτυακά παιχνίδια, τις ιδιαιτερότητες που τα διακρίνουν, τι πρέπει να προσέχετε και πώς δεν θα γίνετε «εξαρτημένοι».

2^ο Φύλλο Εργασίας (Δ)

Δραστηριότητα 1

Στην προσπάθειά σας να συμπληρώσετε τον πίνακα του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας με καινούργιες ονομασίες, καλό θα ήταν να μάθετε πρώτα τι είναι το πνευματικό παιχνίδι. Για τον λόγο αυτόν επισκεφτείτε τη [Βικιπαίδεια](#) και πληκτρολογήστε «πνευματικό παιχνίδι». Ακριβώς από κάτω υπάρχει υπερσύνδεσμος με το όνομα «Μπριτζ». Επιλέξτε τον και διαβάστε την πρώτη παράγραφο. Συμπληρωματικά επισκεφτείτε έναν παιδικό [ιστότοπο](#), για να καταλάβετε τι εστί Μπριτζ, αλλά και πόση σημασία δίνουν σ' αυτό το παιχνίδι στην [Κύπρο](#).

Δραστηριότητα 2



Στη συνέχεια επισκέπτεστε ιστότοπο για να καταλάβετε ακριβώς [τι εννοούμε λέγοντας πνευματικά παιχνίδια](#) και ποια είναι η σπουδαιότητά τους στην πνευματική καλλιέργεια. Επισκεφτείτε κατόπιν έναν [ιστότοπο](#) και διαβάστε τι πρέπει να κάνετε για να μην αποκτήσετε Alzheimer. Καταγράψτε ό,τι θεωρείτε ενδιαφέρον.

Δραστηριότητα 3

Μεταβείτε σε σελίδα ηλεκτρονικού εμπορίου και συγκεκριμένα σε [ιστότοπο](#), όπου πωλούνται πνευματικά παιχνίδια, και σε [ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο](#), για να μπορέσετε να συγκεντρώσετε περισσότερα.

Δραστηριότητα 4

Τι είδους παιχνίδι είναι το [σκάκι](#); Επιτραπέζιο ή πνευματικό; Μήπως [ηλεκτρονικό](#); Συζητήστε μεταξύ σας αλλά και με την ομάδα των επιτραπέζιων παιχνιδιών για τη δυσκολία διαχωρισμού των πνευματικών από τα επιτραπέζια παιχνίδια, που ταυτόχρονα –μερικά από αυτά– είναι και [ηλεκτρονικά-διαδικτυακά](#). Αποφασίστε ποια ομάδα θα καταγράψει ποια παιχνίδια. Καταγράψτε επίσης και τις παρατηρήσεις σας.

3^ο Φύλλο Εργασίας

1^η Δραστηριότητα



Όπως καταλάβατε, τόσο από τη συμπλήρωση του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας όσο και από την πλοήγησή σας στο διαδίκτυο, υπάρχει τεράστια ποικιλία παιχνιδιών που χωρίζεται σε πολλές υποκατηγορίες. Γράψτε παρακάτω τους λόγους και τον τρόπο με τον οποίο γίνεται αυτός ο διαχωρισμός. Με μια απλή ερώτηση: τι είναι αυτό που κάνει ένα παιχνίδι να διαφέρει από ένα άλλο; Δηλαδή ποιος το παίζει, γιατί το διάλεξε, υπήρχε από παλιά, πώς το έμαθε, πού το έπαιξε, απαιτεί πολλά άτομα, παίζεται μόνο στην Ελλάδα κ.ο.κ.

2^η Δραστηριότητα

Ίσως –και δικαιολογημένα– να μη λάβατε υπόψη σας κάποιους λόγους και παράγοντες που επηρεάζουν την επιλογή των παιχνιδιών. Δείτε σε μια ιστοσελίδα [29 παιδιά](#) –σαν κι εσάς– φωτογραφημένα με τα παιχνίδια τους και καταγράψτε παρακάτω κάθε συναίσθημα, εντύπωση και άποψη που διαμορφώνετε βλέποντας τις εικόνες.

3^η Δραστηριότητα

Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα με υλικό για το Νηπιαγωγείο και θαυμάστε τους καταπληκτικούς [πίνακες ζωγραφικής](#) που θα συναντήσετε. Διαβάστε και τα σχόλια που υπάρχουν ανάμεσά τους, σκεφτείτε, συζητήστε και απαντήστε:

- 1) Πότε είναι η παγκόσμια ημέρα του παιδιού;
- 2) Τι παρατηρείτε σχετικά με το ντύσιμο των ανθρώπων;
- 3) Πώς πιστεύετε ότι νιώθουν οι εικονιζόμενοι;
- 4) Σας θυμίζουν οι πίνακες προσωπικές σας στιγμές;



5) Εντοπίστε τους πίνακες όπου υπάρχει μόνο ένα πρόσωπο.

4^η Δραστηριότητα

Μετά από όλα όσα αναφέρθηκαν και έχετε συλλέξει είμαστε έτοιμοι για την επιλογή των ερωτήσεων και των αντίστοιχων πιθανών απαντήσεων που θα περιέχει το ερωτηματολόγιό μας. Προσέχουμε να μην παραλείψουμε κάτι, και μάλιστα ουσιαστικό, και προσπαθούμε να καλύψουμε όλο το φάσμα των πιθανών απαντήσεων. Γράψτε σε ένα έγγραφο τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις, γιατί θα χρειαστεί να διεξαγάγουμε την έρευνά μας και με τον συμβατικό τρόπο. Έτσι θα είναι έτοιμα και για αντιγραφή στην ηλεκτρονική φόρμα. Μην ξεχάσετε απαραίτητα στοιχεία, όπως είναι η ηλικία, το φύλο, η μόρφωση κλπ.

5^η Δραστηριότητα

Μεταβείτε στο

<https://docs.google.com/forms/d/1wg7mV3naIhc401vrka8PpCUvs6A3O3FbeOueNLBTHdY/edit?usp=sharing> και προσπαθήστε να δημιουργήσετε φόρμα, όπου θα καταχωρίσουμε τις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου. Διακοσμήστε την ανάλογα, εισάγοντας εικόνες απλές ή κινούμενες, και επιλέγοντας φόντο και θέμα. Κάντε την πιο ελκυστική και όμορφη.

Για να μην αντιμετωπίσουμε προβλήματα, μεταβείτε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα του [Πολυτεχνείου Κρήτης](#) και δείτε σημειώσεις μαθήματος που αναφέρονται στη «Δημιουργία Ηλεκτρονικού Ερωτηματολογίου στο Google».



Θυμηθείτε άλλα παραδείγματα ερωτηματολογίων που έχετε συμπληρώσει κατά το παρελθόν.

6^η Δραστηριότητα

Δημιουργήστε ένα έγγραφο σε επεξεργαστή κειμένου, στο οποίο να γράψετε μια εισαγωγή για το θέμα της έρευνας που διεξάγουμε, και στη συνέχεια ένα εξηγηματικό κείμενο με τις απαραίτητες βασικές πληροφορίες και οδηγίες. Επειδή ο Ενιαίος Εντοπιστής Πόρων (URL) είναι πάρα πολύ μεγάλος, αντιγράψτε τον από τη γραμμή διεύθυνσης. Μεταβείτε στο goo.gl και επικολλήστε τον στο πλαίσιο. Πατήστε «Shorten URL» και αντιγράψτε το νέο URL στο έγγραφο. Αυτό το έγγραφο θα το επισυνάψουμε στα e-mails που θα στείλουμε (σε δασκάλους του σχολείου, συμμαθητές μας κ.ά.). Μπορούμε επίσης το περιεχόμενό του να το ενσωματώσουμε στην ηλεκτρονική φόρμα, μιας και οι μαθητές των άλλων τάξεων θα συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο on-line, με τη βοήθειά μας φυσικά.

7^η Δραστηριότητα

Καταγράψτε σε ένα έγγραφο τις προβλέψεις σας για τα αποτελέσματα της έρευνας. Μην παρασυρθείτε από τη δική σας άποψη. Σκεφτείτε τι θα απαντήσει το πλήθος σύμφωνα με όλα αυτά που συναντήσατε κατά την περιήγησή σας στις προηγούμενες φάσεις.



4^ο Φύλλο Εργασίας

Έφτασε η ώρα να παρουσιάσουμε τα αποτελέσματα της έρευνάς μας. Μεταβείτε στον παρακάτω υπερσύνδεσμο Μεταβείτε στο <https://docs.google.com/forms/d/1wg7mV3naIhc401vrka8PpCUvs6A3O3FbeOueNLBTHdY/edit?usp=sharing>, όπου είναι η φόρμα του ερωτηματολογίου που είχατε δημιουργήσει κατά τη γ' φάση.

Στο οριζόντιο μενού επιλέξτε Accepting Responses (Αποδοχή Απαντήσεων). Αν γίνει αυτό, τότε η φόρμα του ερωτηματολογίου σας δεν είναι πλέον ενεργή και δεν μπορεί κανένας άλλος να την συμπληρώσει.

Στη συνέχεια επιλέξτε Responses (Απαντήσεις) – View Responses (Προβολή Απαντήσεων). Θα ανοίξει ένα υπολογιστικό φύλλο, όπου φαίνονται όλες οι απαντήσεις όσων συμμετείχαν στην έρευνά μας.

Στη συνέχεια επιλέξτε πάλι Responses (Απαντήσεις)- Summary of Responses (Σύνοψη απαντήσεων). Θα δείτε σε μορφή γραφήματος πίτας τις συνολικές απαντήσεις των ερωτώμενων.

Παρατηρήστε τα γραφήματα και απαντήστε στα παρακάτω:

- Πόσα άτομα συμμετείχαν στην έρευνά σας;.....
- Το φύλο των ερωτώμενων.....
- Τις ηλικίες τους.....
- Πού μένουν;
- Συγκεντρώστε τα στοιχεία για τις χώρες καταγωγής.....



- Καταγράψτε τις απαντήσεις τους στα υπόλοιπα ερωτήματα.
- Τι σας κάνει εντύπωση από τις απαντήσεις των ερωτώμενων;
- Θυμηθείτε τις προβλέψεις που είχατε κάνει. Πιστεύετε ότι οι προβλέψεις σας επιβεβαιώθηκαν;
- Παρατηρήστε τον παρακάτω συγκεντρωτικό πίνακα της έρευνάς μας. Τι παρατηρείτε για το φύλο, την ηλικία και τη σχέση των ερωτώμενων με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;

Πλήθος από Φύλο	Ετικέτες στήλης						Γενικό άθροισμα	
	Ετικέτες γραμμής	Πολύ	συχνά	Ποτέ	Σπάνια	Συχνά (κενό)		
Αγόρι/Αντρας		26		15	19	25	8	93
13 - 19		4			4	5	5	18
20 -30						1		1
30-50				6	2	2		10
50 και πάνω				9	2		1	12
μέχρι 12		22			11	17	2	52
Κορίτσι/Γυναίκα		18		23	23	25	5	94
13 - 19				2		1		3
20 -30		4						4
30-50		1		13	9	1	1	25
50 και πάνω				3		1		4
μέχρι 12		13		5	14	22	4	58
Γενικό άθροισμα		44		38	42	50	13	187

- Τι σας άρεσε περισσότερο από την έρευνα που κάναμε;
- Παρουσιάστε τα βασικά στοιχεία της έρευνάς μας (τι θέλαμε να ερευνήσουμε, με ποιο τρόπο το κάναμε, το δείγμα, δηλαδή τις κατηγορίες των ανθρώπων που ρωτήσαμε, τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματά στα οποία καταλήξαμε) σε μια



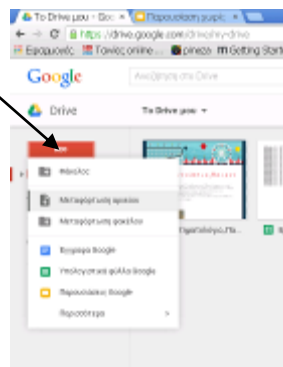
παρουσίαση με τη βοήθεια του λογισμικού Power Point. Βάλτε τις κατάλληλες εικόνες και φόντο της επιλογής σας.

- Ανεβάστε την στο Google Drive, δηλαδή εκεί όπου είχαμε δημιουργήσει το ερωτηματολόγιό μας ακολουθώντας τις οδηγίες.

- Μεταβείτε στο <https://drive.google.com/drive/my-drive>

- Επιλέξτε Νέο-Μεταφόρτωση Αρχείου

- Βρείτε την παρουσίασή σας εκεί που την είχατε αποθηκεύσει και πατήστε Άνοιγμα. Η παρουσίαση θα «ανεβεί» στο διαδίκτυο.





Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Η φυσιογνωμία του σεναρίου καθώς και το θέμα που πραγματεύεται προσφέρουν αρκετές διαφορετικές εκδοχές υλοποίησής του. Ίσως καλύτερα θα τις χαρακτηρίσουμε ως επεκτάσεις των δραστηριοτήτων και, γιατί όχι, ως εμπλουτισμό και συμπλήρωση του περιεχομένου του σεναρίου. Μια καλή εκδοχή είναι η συνεργασία με την καθηγήτρια των Αγγλικών με σκοπό τη μετάφραση του ερωτηματολογίου και ακολούθως την ανάρτησή του, έτσι ώστε να συμπληρωθεί και από αγγλόφωνους ανθρώπους.

Ως δεύτερη πρόταση προτείνεται η εγγραφή και συμμετοχή των μαθητών στον διαδικτυακό διαγωνισμό του [Λυσία](#). Έτσι θα τους δοθεί η ευκαιρία να γνωρίσουν έναν «ποιοτικό» ιστότοπο και να συμμετάσχουν σε έναν πρωτότυπο διαγωνισμό στο διαδίκτυο, και μάλιστα με τη σύμφωνη γνώμη των γονιών τους.

Πιο διασκεδαστική, εντυπωσιακή και σίγουρα ευχάριστη επέκταση θα μπορούσε να είναι η προβολή της πρόσφατης (2012) παιδικής ταινίας (animation) [«Wreck – it Ralf - Η επόμενη πίστα» \(trailer\)](#) όπου οι μαθητές μπορούν να δουν μια περιήγηση μέσα σε ηλεκτρονικά παιχνίδια, να τα γνωρίσουν και να τα δουν με μια «άλλη ματιά».

Εναλλακτικά, οι μαθητές θα εκτιμούσαν μερικά αποσπάσματα από τη σειρά των ταινιών «Toy Story», όπου πρωταγωνιστικό ρόλο κατέχουν τα παιχνίδια.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η εμπειρία που αποκομίσαμε από την εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου κρίνεται ως ιδιαίτερα θετική, γιατί δόθηκε η ευκαιρία στους μαθητές να οργανώσουν



και να φέρουν σε πέρας μια ερευνητική διαδικασία με παρόμοιο τρόπο με αυτόν που χρησιμοποιούν οι επιστήμονες-ερευνητές, κάνοντας μια βιβλιογραφική επισκόπηση, διατυπώνοντας ερωτήματα, χρησιμοποιώντας ερευνητικά εργαλεία, συλλέγοντας στοιχεία και καταλήγοντας σε συμπεράσματα.

Αρχικά οι μαθητές είχαν κάποια δυσκολία να πλησιάσουν ανθρώπους εκτός σχολείου και να ζητήσουν τη συμμετοχή τους στην έρευνα. Κρίνεται όμως ως πολύ θετικό ότι κατάφεραν να ξεπεράσουν τη συστολή τους και τη δυσκολία τους να επικοινωνήσουν και έτσι αναζήτησαν απαντήσεις στα ερωτήματά τους στον έξω από το σχολείο κόσμο είτε μέσω προσωπικής επαφής είτε με τη χρήση της τεχνολογίας. Κρίνεται επίσης ως πολύ θετικό ότι οι μαθητές γνώρισαν από κοντά πόσο σημαντική είναι η συμβολή της τεχνολογίας στη συγκέντρωση των δεδομένων και των αποτελεσμάτων.

Ιδιαίτερες άλλες δυσκολίες δεν συναντήσαμε πέρα από κάποιους ανενεργούς υπερσυνδέσμους στα φύλλα εργασίας, φαινόμενο αναμενόμενο, μιας και έχει περάσει αρκετός καιρός από τη δημιουργία του σεναρίου. Οι υπερσύνδεσμοι αυτοί είτε αντικαταστάθηκαν με άλλους, εφόσον κρίθηκε το περιεχόμενό τους πολύ σημαντικό για την εφαρμογή μας είτε παραλήφθηκαν, γιατί ο δημιουργός του σεναρίου είχε προβλέψει να υπάρχουν και άλλες δραστηριότητες που επιδίωκαν τους ίδιους διδακτικούς στόχους.

Τέλος θα επαναλάβω την ίδια παρατήρηση που έχω κάνει και σε άλλες εφαρμογές, ότι δηλαδή πάντοτε η μεταφορά της στην πράξη –εφόσον γίνεται σωστά– μας παίρνει περισσότερο χρόνο από όσον είχαμε προγραμματίσει, γιατί όλοι οι ενήλικες τείνουμε να υπερεκτιμούμε την ταχύτητα με την οποία τα μικρά παιδιά μπορούν να αφομοιώσουν γνώσεις και να κάνουν τις δραστηριότητες που τους αναθέτουμε.



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ
