



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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

Νεοελληνική Γλώσσα

Ε΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Παίζω κι ερευνώ»

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΕΤΡΟΥ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Θεσσαλονίκη 2013



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάρια 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>

Καραμαούνια 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 κι ερευνώ

Δημιουργός

Κωνσταντίνος Πέτρου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Μάρτιος 2013

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

10+ διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: εργαστήριο πληροφορικής, σχολική βιβλιοθήκη

Εκτός σχολείου: γειτονιά, σπίτι

Εικονικός χώρος: GoogleDrive, GoogleDocs, Picmonkey



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 είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πλοήγηση των μαθητών στο διαδίκτυο με σκοπό την αλίευση και καταγραφή στοιχείων που θα βοηθήσουν στη σύνταξη ερωτηματολογίου 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 ερωτηματολόγιο, το οποίο συντάσσεται με σκοπό τη διεξαγωγή έρευνας με θέμα τα παιχνίδια. Στο τέλος, με τις εικόνες που συγκεντρώθηκαν, δημιουργούν παρουσιάσεις σε ανάλογο πρόγραμμα, αλλά και αφίσες σε κατάλληλο περιβάλλον στο διαδίκτυο, τις οποίες αναρτούν στο Google Drive στον λογαριασμό που ήδη έχουν δημιουργήσει το ηλεκτρονικό τους ερωτηματολόγιο.

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 οικοδομικά 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

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 μάθουν να εκτυπώνουν κείμενο
- να στέλνουν μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- να εξοικειωθούν με τη γραφή σε ηλεκτρονικά συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης
- να εξοικειωθούν με το λογισμικό παρουσιάσεων και ιδιαίτερα με τη δημιουργία άλμπουμ φωτογραφιών
- να μπορούν να παραπέμπουν με υπερσύνδεση στην ηλεκτρονική πηγή πληροφοριών τους
- να δημιουργούν αφίσα σε ηλεκτρονικό περιβάλλον
- 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

Στα πλαίσια διδασκαλίας της ενότητας 10: *Μυστήρια-Επιστημονική φαντασία* («Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού») και συγκεκριμένα στη σελίδα 66 (άσκηση 1) του κεφαλαίου «Η μηχανή του χρόνου» προτείνεται στους μαθητές να διεξαγάγουν έρευνα σχετική με τις προτιμήσεις μιας σειράς ανθρώπων, με κεντρικό θέμα την έκφραση της επιθυμίας τους για συγκεκριμένο προορισμό σε ένα πιθανό χρονοτάξιδο. Η αφορμή για αυτήν τη διδακτική πρόταση στηρίζεται σε δύο παράγοντες. Ο πρώτος έγκειται στον ενθουσιασμό με τον οποίο υποδέχτηκαν οι μαθητές τη διεξαγωγή της έρευνας, τη συνεργατικότητα που επέδειξαν σε όλα τα στάδια της διαδικασίας και το ενδιαφέρον να συμμετάσχουν σε μια διαφορετική δραστηριότητα κατά τις ώρες του γλωσσικού μαθήματος. Ο δεύτερος παράγοντας αφορά τη δυσκολία που αντιμετώπισαν οι μαθητές στην ομαδοποίηση και στην ανάλυση των στοιχείων της συγκεκριμένης έρευνας, καθώς και στην εξαγωγή (ασφαλών) συμπερασμάτων. Τα παραπάνω σε συνδυασμό με την ανάγνωση στη σελίδα 64 της «ηλεκτρονικής ψηφοφορίας» και την παράθεση σε γράφημα των αποτελεσμάτων της έρευνας, αλλά και το γεγονός της πολυπληθούς συμμετοχής σε αυτήν, λειτούργησαν ως καταλύτης στην απόφαση των μαθητών ότι «η επόμενη έρευνά μας θα είναι ηλεκτρονική».

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 περιβάλλον GoogleDocs θα αναρτήσουν όποια ενδιαφέροντα στοιχεία προκύψουν, επεξεργασμένα και ενσωματωμένα σε παρουσιάσεις PowerPoint, καθώς και τις αποθηκευμένες στον υπολογιστή αφίσες, οι οποίες δημιουργήθηκαν στο Picmonkey, ένα περιβάλλον δημιουργίας ηλεκτρονικών αφισών.

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](#)» 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://paixnidia-games.blogspot.gr/> (ανάρτηση 2 Δεκεμβρίου 2012)

<http://www.1001paixnidia.gr/>: ιστότοπος με πλήθος παιχνιδιών όλων των ειδών (εδώ περιοριζόμαστε μόνο στα [επιτραπέζια](#))

«[Τηλεοπτικές διαφημίσεις με ρετρό επιτραπέζια παιχνίδια](#)», νήμα συζήτησης από το φόρουμ <http://www.retromaniax.gr/>

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

«[Επιτραπέζια παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα](#)», 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](#)»

«[Ηλεκτρονικό παιχνίδι : Θετικές ή αρνητικές επιδράσεις](#)» της Μ. Τάσση στην ιστοσελίδα του Ινστιτούτου καταναλωτών

«[Ηλεκτρονικά παιχνίδια](#)» 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.123raixnidia.gr/> : μεγάλη ποικιλία με on line παιχνίδια

«[Μπορεί το ηλεκτρονικό παιχνίδι να βοηθήσει στη μάθηση](#);», άρθρο στην ιστοσελίδα <http://osarena.net> (δημοσίευση 27/9/2012)

«[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 Μπαρμπάτση Κ., Οικονόμου Δ., Παπαμαγκανά Ι., Ζώζα Ι. 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 της «[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)

gelame.com: μια «[εύθυμη](#)» ιστοσελίδα (και) με πνευματικά παιχνίδια

«[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)

«Πώς να δημιουργήσετε το δικό σας [online ερωτηματολόγιο](#) εύκολα και γρήγορα», από το ιστολόγιο <http://greekpcguides.blogspot.gr> (ανάρτηση 7/10/2010)

«[Οδηγίες για τη σύνταξη ερωτηματολογίου](#)» από το ιστολόγιο της Α΄ τάξης του Γενικού Λυκείου Κρύας Βρύσης Πέλλας <http://gelkvproject2011.wordpress.com>

«[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)

<http://www.picmonkey.com>: διαδικτυακό λογισμικό δημιουργίας αφίσας

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Α΄ Φάση: Προκαταρκτικό στάδιο

Τελειώνοντας την ενότητα 11 ξεκινά συζήτηση με θέμα τα παιχνίδια και τις κατηγορίες τους. Αναφερόμαστε στην ύπαρξη αρκετών παιχνιδιών για καθεμία κατηγορία και στο γεγονός ότι παρόλο που συναντήσαμε αρκετά παιχνίδια κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας αυτής της ενότητας, υπάρχουν ακόμη αρκετά, και γι' αυτό



συμφωνήσαμε να ερευνήσουμε περισσότερο το θέμα. Για καλύτερη οργάνωση, εξοικονόμηση χρόνου και αποτελεσματικότητα οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες και η καθεμία από αυτές αναλαμβάνει μία κατηγορία για να διερευνήσει:

- Η ομάδα Α αναλαμβάνει τα παραδοσιακά παιχνίδια
- Η ομάδα Β αναλαμβάνει επιτραπέζια παιχνίδια
- Η ομάδα Γ αναλαμβάνει ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- Η ομάδα Δ αναλαμβάνει πνευματικά παιχνίδια

Δίνεται το [1^ο Φύλλο Εργασίας](#) (ηλεκτρονικά), το οποίο είναι κοινό για όλες τις ομάδες, και ζητούμε από τους μαθητές να καταγράψουν στον πίνακα τα ονόματα όσων παιχνιδιών έχουμε εντοπίσει έως τώρα, ενώ κάθε ομάδα εργάζεται ξεχωριστά σε αυτήν τη φάση. Μετά την καταγραφή η κάθε ομάδα διαβάζει στην ολομέλεια αυτά που συμπλήρωσε και οι υπόλοιποι προσθέτουν οτιδήποτε χρειάζεται ή έχει παραληφθεί. Προτείνουμε στους μαθητές να επεκταθούν στην αναζήτηση και άλλων παιχνιδιών στο σπίτι τους ή στον περίγυρό τους, τα οποία καταγράφουν επίσης στον πίνακα.

Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να αξιολογήσουμε κατά πόσο οι μαθητές θυμούνται τα παιχνίδια που αναφέρονταν στην ενότητα αλλά και την ικανότητά τους να «αποσπάσουν» περισσότερα από τους μεγαλύτερους. Θα μπορέσουμε ίσως να καταλάβουμε αν το εγχείρημα τυγχάνει αποδοχής από αυτούς, μιας και παιδί σημαίνει παιχνίδι. Επίσης, κατά τη διάρκεια της παραπάνω διαδικασίας μας δίνεται η δυνατότητα να ελέγξουμε τις δεξιότητες γραφής των μαθητών σε επεξεργαστή κειμένου.

B' Φάση: Πλοήγηση

Στη συνέχεια οι μαθητές επισκέπτονται ανά ομάδα σχετικές με το θέμα μας ιστοσελίδες. Η πλοήγηση γίνεται με βάση το 2^ο Φύλλο Εργασίας (ηλεκτρονικά), το



οποίο είναι διαφορετικό για κάθε ομάδα ([2Α](#), [2Β](#), [2Γ](#), [2Δ](#)), αλλά οι δραστηριότητές τους πραγματοποιούνται ταυτόχρονα από όλες τις ομάδες.

Ομάδα Α: παραδοσιακά παιχνίδια - 2^ο Φύλλο Εργασίας (Α)

Δίνουμε στους μαθητές το [2^ο Φύλλο Εργασίας \(Α\)](#) και τους ζητάμε να επισκεφτούν ιστότοπο όπου βρίσκεται συγκεντρωμένο το [Αρχαιακό Υλικό Δράσεων](#) τριών Δημοτικών Σχολείων της Ηλιούπολης. Στην αρχική σελίδα οι μαθητές επιλέγουν τον υπερσύνδεσμο «[Αγαπημένα παιχνίδια παιδιών](#)». Τα αποτελέσματα για την ομάδα μας είναι αποκαρδιωτικά. Υπάρχει όμως αναφορά στα επιτραπέζια παιχνίδια και καλό είναι είτε να γνωστοποιήσουμε τη διεύθυνση στην ομάδα που τα ανέλαβε, είτε να κρατήσουμε σημείωση για τη συζήτηση που θα πραγματοποιηθεί σε ολομέλεια. Παρακάτω οι μαθητές παρατηρούν εικονογραφημένη παράθεση ορισμένων παιχνιδιών. Επειδή οι εικόνες είναι γλαφυρότατες και εικαστικά άψογες, προτείνουμε στους μαθητές να δημιουργήσουν έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή με όνομα «Παραδοσιακά - Εικόνες» και να αποθηκεύσουν εκεί όλες τις διαθέσιμες εικόνες. Θα τις χρειαστούν στο τέλος, όταν κατά τη δημιουργία παρουσίασης θα δημιουργήσουν ένα άλμπουμ φωτογραφιών. Ταυτόχρονα διαβάζουν και το σχετικό κείμενο με τις οδηγίες για το πώς παίζεται το κάθε παιχνίδι. Τα ευρήματα (τα καινούργια ονόματα παιχνιδιών) καταχωρίζονται στον πίνακα του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας.

Από τον σύνδεσμο «[παραδοσιακά παιχνίδια και πώς παίζονται](#)» που υπάρχει στην αρχική σελίδα, οι μαθητές οδηγούνται σε [ρουμανική ιστοσελίδα](#), όπου αναφέρονται ελληνικά παραδοσιακά παιχνίδια με τις οδηγίες τους. Επιλέγοντας στο πάνω μέρος της σελίδας «[Greek games Index](#)» βλέπουν και άλλα παιχνίδια και μάλιστα με τις ονομασίες τους (αλλά και τις οδηγίες τους) στα Αγγλικά. Αν επιλέξουν τον υπερσύνδεσμο «Games» θα αντιληφθούν ότι επισκέπτονται έναν ιστότοπο όπου υπάρχουν παιχνίδια άλλων χωρών. Ότι καινούργιο προκύπτει



εννοείται ότι καταγράφεται στη λίστα, που όλο μεγαλώνει. Αυτό συνεχίζεται έως το τέλος, χωρίς να χρειάζεται να αναφερθεί πάλι.

Στη συνέχεια οι μαθητές, για να υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία, επισκέπτονται άλλη ιστοσελίδα όπου οι μαθητές της Ε΄ τάξης του 31^{ου} Δημοτικού Σχολείου Περιστερίου έχουν αναρτήσει τα αποτελέσματα της υλοποίησης του Προγράμματος Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης με τίτλο [«Τα παιχνίδια των γονιών μας, τα παιχνίδια μας»](#). Από το κείμενο που ακολουθεί επισημαίνουμε την καταγραφή και αρκετών παιχνιδιών από χώρες προέλευσης των οικονομικών μεταναστών στην Ελλάδα. Ενδεχομένως οι πληροφορίες που αντλούμε από εκεί να μας χρειαστούν παρακάτω, στη σύνταξη του ερωτηματολογίου. Επιλέγουμε (με τη σύμφωνη γνώμη των παιδιών που ίσως λόγω καταγωγής γνωρίζουν) μερικά χαρακτηριστικά παιχνίδια, για να τα συμπεριλάβουμε στη λίστα μας, αφού άλλωστε η έρευνα θα έχει και «μεταναστευτικό» κοινό. Σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός μπορεί να εμβαθύνει περισσότερο, εκμεταλλευόμενος την «πολυπολιτισμικότητα» που πιθανόν χαρακτηρίζει το τμήμα του. Ίσως πρωτεύοντα ρόλο να διαδραματίσουν οι γονείς αυτών των μαθητών, μιας και τα παραδοσιακά παιχνίδια δεν είναι στην κορυφή των προτιμήσεών τους. Ενδέχεται όμως να υπάρχει και κυπριακό «δείγμα» στην έρευνά μας, γι' αυτό χρήσιμο είναι να δούμε κι ορισμένα παραδοσιακά κυπριακά παιχνίδια, για να δοθεί έτσι και η δυνατότητα να συγκριθούν με αυτά των Ελλαδιτών. Επισκεπτόμαστε την ιστοσελίδα της [Παγκύπριας Αθλητικής Επιτροπής ΠΟΕΑ](#) και την ενότητα «Παραδοσιακά παιχνίδια», όπου συναντάμε τόσα όσα μας χρειάζονται για να εμπλουτίσουμε κατάλληλα τον πίνακά μας. Το ίδιο κάνουμε και από το [ιστολόγιο](#) του Συλλόγου Γονέων του 29^{ου} Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης. Για να ολοκληρωθεί η «γεωγραφική κατανομή» των πληροφοριών μας παροτρύνουμε τους μαθητές να επισκεφτούν τον ιστότοπο του [9^{ου} Δημοτικού Σχολείου Κιλκίς](#) και δεξιά από το μενού να επιλέξουν «Προγράμματα» και μετά «Παραδοσιακά παιχνίδια». Μπροστά τους ανοίγεται μια υπερφορτωμένη ιστοσελίδα με πληθώρα πληροφοριών. Αρχικά προτείνουμε στους μαθητές να παρακολουθήσουν τα τρία βιντεάκια με θέμα -



τι άλλο;- τα παραδοσιακά παιχνίδια. Κατόπιν κατευθύνουμε την αναζήτησή μας παρακάτω, όπου θα συναντήσουμε γνωστές εικόνες και κείμενα από άλλη ιστοσελίδα. Αυτό συμβαίνει στο διαδίκτυο: η πληροφορία διαχέεται αλλά και επαναλαμβάνεται. Πιο κάτω, όμως, η επίσκεψη μας αποζημιώνει, αφού οι πληροφορίες που βρίσκουμε μας βοηθούν στο να τις συγκρίνουμε με τις προηγούμενες, αλλά και ανακαλύπτουμε ενδιαφέρουσες εικόνες, τις οποίες αποθηκεύουν οι μαθητές στον γνωστό τους φάκελο.

Ομάδα Β: επιτραπέζια παιχνίδια - 2^ο Φύλλο Εργασίας (Β)

Για να μάθουμε περισσότερα για τα επιτραπέζια παιχνίδια, θα πρέπει πρώτα να οριοθετήσουμε την έννοια. Οι μαθητές επισκέπτονται τη [Βικιπαίδεια](#) και πληκτρολογούν τις λέξεις «επιτραπέζιο παιχνίδι». Σημειώνουμε στον πίνακα του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας τα καινούργια επιτραπέζια παιχνίδια που αναφέρονται εκεί. Δεν παραλείπουμε καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας να αποθηκεύουμε εικόνες που μας αρέσουν και που πιστεύουμε ότι θα μας χρειαστούν στο τέλος για τη δημιουργία παρουσίασης και αφίσας, σε φάκελο με ονομασία «Επιτραπέζια - Εικόνες» που έχουμε δημιουργήσει στην επιφάνεια εργασίας.

Για να διαφωτιστούμε περισσότερο όσον αφορά την έννοια του επιτραπέζιου παιχνιδιού, προτείνουμε στους μαθητές να επισκεφτούν τον ιστότοπο www.epitrapaizoume.gr. Το όνομα τομέα (domain name) μαρτυρά περί τίνος πρόκειται. Συγκεκριμένα οδηγούμε τους μαθητές να μάθουν περισσότερα στην ενότητα [«Επιτραπέζιο και Ιστορία»](#). Ζητούμε από τους μαθητές να καταγράψουν τις κατηγορίες και συμπληρωματικά τους προτείνουμε, αν επιθυμούν, να ακολουθήσουν τον [υπερσύνδεσμο](#) που προτείνεται παρακάτω για να δούνε αμέσως μετά τη (μακροσκελή) λίστα με τα επιτραπέζια παιχνίδια, μια διαφορετική κατηγοριοποίηση. Στη συνέχεια και στον ίδιο ιστότοπο οι μαθητές μπορούν να δουν τον ορισμό του επιτραπέζιου παιχνιδιού από τη Βικιπαίδεια αλλά, όπως μπορούν να αντιληφθούν από τη σύγκριση, πρόκειται για μετάφραση και όχι για το αυθεντικό κείμενο της



ελληνικής Βικιπαίδειας, όπως άλλωστε έχουν διαπιστώσει «ιδίους όμμασι». Εδώ μπορούμε να τονίσουμε αλλά και να εμβαθύνουμε περισσότερο στο ότι πολλές «αυθεντικές» ιστοσελίδες στο διαδίκτυο «παραποιούνται κομψά», για να εξυπηρετήσουν κάποιους σκοπούς ή να βοηθήσουν σε μια ενέργεια. Ολοκληρώνοντας την περιήγησή μας σε αυτόν τον ιδιαίτερα ευχάριστο και χρήσιμο για την έρευνά μας ιστότοπο, παροτρύνουμε τους μαθητές να διαβάσουν τους [«Δέκα λόγους γιατί παίζουμε επιτραπέζια»](#), ώστε να συνειδητοποιήσουν την αξία του επιτραπέζιου στην πνευματική τους εξέλιξη, στην εκπαιδευτική διαδικασία και στην κοινωνικοποίησή τους μέσω της αλληλεπίδρασης, εφόσον αυτά προϋποθέτουν την ταυτόχρονη φυσική παρουσία δύο παικτών τουλάχιστον. Βέβαια αυτό -πλέον- δεν μπορεί να υποστηριχθεί με βεβαιότητα, αφού οι μαθητές μπορούν να διαπιστώσουν ότι επιτραπέζια παιχνίδια είναι δυνατόν να παίζονται και μέσω υπολογιστή, τα λεγόμενα [Διαδικτυακά επιτραπέζια](#).

Μια άλλη στρεβλωτική εκδοχή μπορούν να διαπιστώσουν οι μαθητές κατά την επίσκεψη στην ιστοσελίδα στην οποία περιγράφεται η εκμετάλλευση του επιτραπέζιου παιχνιδιού από τη [Ναζιστική Προπαγάνδα](#). Σε αυτό το σημείο μπορούμε να αναφέρουμε το γεγονός ότι η πολιτική, κοινωνική και οικονομική κατάσταση μιας χώρας και ιδιαίτερα το πολίτευμά της καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό τη φυσιογνωμία των παιχνιδιών, αυτών που έχουν να κάνουν με τη λογική, τη σκέψη και την κρίση των πολιτών (π.χ. Μονόπολη).

Αυτό φαίνεται και από την ιδιαίτερη σημασία που έδιναν στα επιτραπέζια παιχνίδια οι αρχαίοι Έλληνες, αφού, όπως διαβάζουμε σε σχετικό [ιστολόγιο](#), φιλόσοφοι όπως ο Πλάτων ήξεραν τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού στην εν γένει διαμόρφωση του χαρακτήρα του παιδιού. Επιστούμε την προσοχή των μαθητών στην ομοιότητα πολλών σημερινών παιχνιδιών με παιχνίδια της αρχαιότητας, γεγονός που μπορούν να διαπιστώσουν καλύτερα σε [ιστοσελίδα](#) που αναφέρεται στα επιτραπέζια (και όχι μόνο) παιχνίδια των αρχαίων Ελλήνων.



Όσον αφορά τους Νεοέλληνες, για να έχουν οι μαθητές ολοκληρωμένη εικόνα, καλό είναι να δούνε επίσης και κάποιες [διαφημίσεις](#) με επιτραπέζια παιχνίδια της δεκαετίας του '80, έτσι ώστε να συμπληρωθεί ο πίνακας του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας και με επιτραπέζια εκείνης της εποχής, που μάλιστα χαρακτηρίζεται ήδη «ρετρό».

Ομάδα Γ: ηλεκτρονικά παιχνίδια - [2^ο Φύλλο Εργασίας \(Γ\)](#)

Στα πλαίσια της ομάδας ξεκινά συζήτηση για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η οποία αναμένεται να ενθουσιάσει τους μαθητές, οι οποίοι καταθέτουν τη γνώμη τους. Ήδη έχουν καταγράψει αρκετά παιχνίδια. Γίνεται προσπάθεια στο να έρθει η συζήτηση στο πότε εμφανίστηκαν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην Ελλάδα, ώστε να ξεκαθαρίσουν οι μαθητές ότι ηλεκτρονικά παιχνίδια πρώτον δεν είναι μόνο αυτά στο διαδίκτυο και δεύτερον ότι αυτά μετρούν μόνο 30 χρόνια «ζωής». Ως πρώτη προσπάθεια ορίζεται η επίσκεψη στη [Βικιπαίδεια](#) και η πληκτρολόγηση του λήμματος «ηλεκτρονικό παιχνίδι». Εναλλακτικά επισκέπτονται την [Εγκύκλιο Παιδεία](#), όπου θα συναντήσουν τον ορισμό, σημαντικές πληροφορίες, αλλά και μία ενδιαφέρουσα κατηγοριοποίηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Δεν παραλείπουμε σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε στους μαθητές ότι πρέπει να δημιουργήσουν στην επιφάνεια εργασίας έναν φάκελο τον οποίο θα ονομάσουν «Ηλεκτρονικά - Εικόνες», όπου θα αποθηκεύουν οποιαδήποτε εικόνα τους αρέσει και κρίνουν ότι θα τους χρησιμεύσει στη συνέχεια.

Για να εμπλουτιστεί ο πίνακας του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας, οι μαθητές επισκέπτονται δύο ιστοσελίδες οι οποίες το μόνο που έχουν να προσφέρουν στην παρούσα διαδικασία είναι η -ομολογουμένως- αρκετά καλή παράθεση, τόσο των κατηγοριών των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο [Skroutz.gr](#), όσο και των ποικίλων [ονομάτων](#) παιχνιδιών και μία -σαφώς διαφορετική- ομαδοποίηση αυτών. Μια διαφορετική κατηγοριοποίηση μπορούν οι μαθητές να δουν στην ιστοσελίδα του [Ινστιτούτου Καταναλωτών](#), αλλά και να διαβάσουν, να προβληματιστούν και να συζητήσουν για την αρνητική και θετική επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



Στον ίδιο ιστότοπο παρατηρούν στατιστικά δεδομένα, τα οποία αναλύονται απλά, ίσα-ίσα για να ενεργοποιήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών.

Μία άλλη άποψη (πιο σύντομη) μπορούν να δουν σε μία ιστοσελίδα lifestyle με τίτλο [«Ηλεκτρονικά παιχνίδια... Τι να προσέξεις;»](#), όπου η συντάκτρια τονίζει την αντιφατικότητα των αποτελεσμάτων των ερευνών για το αν είναι εποικοδομητική ή όχι η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι τα συγκεκριμένα παιχνίδια υποκινούν τη μάθηση με πιο διασκεδαστικό τρόπο από αυτόν που υιοθετεί έως τώρα η συμβατική εκπαίδευση. Η άποψη αυτή υποστηρίζεται και σε portal εναλλακτικής τεχνολογίας στη δημοσίευση της Alina Bunnerous [«Μπορεί το ηλεκτρονικό παιχνίδι να βοηθήσει στη μάθηση;»](#). Στη συνέχεια οι μαθητές, μιας και η εμπειρία τους εστιάζεται περισσότερο στα διαδικτυακά παιχνίδια, οδηγούνται στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο, για να διαβάσουν τις [«Ερωτήσεις και απαντήσεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια»](#). Κατόπιν καταγράφουν τα στοιχεία εκείνα που θα τους χρειαστούν παρακάτω.

Ομάδα Δ: πνευματικά παιχνίδια - 2^ο Φύλλο Εργασίας (Δ)

Η ομάδα των μαθητών που είναι αρμόδια για την έρευνα σχετικά με τα πνευματικά παιχνίδια με την επίσκεψή της στη [Βικιπαίδεια](#) ανακαλύπτει το μήνυμα [«δημιουργία: πνευματικό παιχνίδι»](#). Πολύ καλή ιδέα, αλλά δεν είναι της ώρας!

Πιο κάτω υπάρχει υπερσύνδεσμος για το Μπριτζ, το μαζικότερο πνευματικό παιχνίδι, όπως μπορούμε να διαβάσουμε, αν τον επιλέξουμε. Οι μαθητές με έκπληξη ανακαλύπτουν ότι το Μπριτζ δεν είναι ένα τυχερό παιχνίδι, όπως πολλοί πιστεύουν συνδυάζοντάς το με τον τζόγο, αλλά ένα πνευματικό παιχνίδι, που μάλιστα σε πολλές χώρες συμπεριλαμβάνεται στη διδακτέα ύλη ως εξεταζόμενο μάθημα, όπως αναφέρεται σε άρθρο [ιστότοπου](#) για παιδιά, αλλά και στον ιστότοπο της [Κυπριακής Ομοσπονδίας](#). Από τον ίδιο ιστότοπο προέρχεται και το αρχείο που βρίσκεται στο Googledocs, με τη βοήθεια του οποίου οι μαθητές κατανοούν [«τι εννοούμε λέγοντας πνευματικά παιχνίδια»](#). Εκεί θα διαβάσουν επίσης ότι τα πνευματικά παιχνίδια



βοηθούν στη διατήρηση των πνευματικών μας λειτουργιών σε φυσιολογικά επίπεδα, αρκεί να μην έχουμε πλέον Alzheimer, όπως πολύ εύστοχα αναφέρεται σε σχετική με το θέμα μας [ιστοσελίδα](#).

Δεν παραλείπουμε σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε στους μαθητές ότι πρέπει να δημιουργήσουν στην επιφάνεια εργασίας έναν φάκελο που θα τον ονομάσουν «Πνευματικά - Εικόνες», στον οποίο θα αποθηκεύουν οποιαδήποτε εικόνα τους αρέσει και κρίνουν ότι θα τους χρησιμεύσει στη συνέχεια.

Στη μέχρι τώρα περιήγησή μας λίγα ήταν τα παιχνίδια που συναντήσαμε. Έτσι ο πίνακας του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας δεν περιέχει αρκετά. Γι' αυτόν τον λόγο οι μαθητές επισκέπτονται μια [«εύθυμη»](#) ιστοσελίδα, για να καταγράψουν τα πνευματικά παιχνίδια που θα συναντήσουν. Επειδή όμως δεν υπάρχουν αρκετά, οδηγούνται σε σελίδα ηλεκτρονικού εμπορίου και συγκεκριμένα σε [ιστότοπο](#) όπου πωλούνται πνευματικά παιχνίδια και σε [ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο](#). Αφού οι μαθητές αντιληφθούν ότι ο διαχωρισμός των πνευματικών από τα επιτραπέζια παιχνίδια, που ταυτόχρονα μπορεί να είναι και ηλεκτρονικά-διαδικτυακά, είναι δύσκολος, μας δίνεται η δυνατότητα να επισημάνουμε ότι μερικά παιχνίδια λογίζονται ως επιτραπέζια, ενώ κάλλιστα θα μπορούσαν να υπολογίζονται ως πνευματικά, και το αντίστροφο. Μερικά δε από αυτά και μάλιστα τον «βασιλιά» των πνευματικών, το σκάκι, μπορούν οι μαθητές να τα δουν σε ηλεκτρονική μορφή με παρουσία στο διαδίκτυο, και μάλιστα μπορούν –γιατί όχι;- να [παίζουν](#). Αν δεν αρκεί αυτό, επισκέπτονται σελίδα με πνευματικά αλλά και [διαδικτυακά](#) παιχνίδια. Ολοκληρώνοντας, οι μαθητές επισκέπτονται [ιστοσελίδα](#), στην οποία μπορούν να πληροφορηθούν περισσότερα για το σκάκι και να κατανοήσουν την παγκόσμια διάστασή του αλλά και την «αρχαία» καταγωγή του.

Σε αυτό το σημείο προτείνουμε στους μαθητές να συνεργαστούν με την ομάδα των επιτραπέζιων, έτσι ώστε να μην υπάρξει διπλή καταγραφή παιχνιδιών, όπως επίσης ενδέχεται να υπάρξει συνεργασία στην περίπτωση κατά την οποία δεν ξέρει κανείς στην ομάδα να παίζει σκάκι. Με αυτό το δεδομένο ίσως είναι προτιμότερο να



μεταθέσουμε το παιχνίδι για το τέλος στην ολομέλεια, και μάλιστα ως ένα είδος και μια μορφή ανταμοιβής για τον κόπο τους.

Κατά τη διάρκεια της Β΄ φάσης οι μαθητές περιηγούνται στον Παγκόσμιο Ιστό και «αλιεύουν» πληροφορίες, με τις οποίες πρώτον συμπληρώνουν τον πίνακα του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας και δεύτερον μαθαίνουν, συζητούν, συγκρίνουν και αποφασίζουν σε ό,τι έχει να κάνει με τα παιχνίδια. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί και να αξιολογηθεί με την υλοποίηση των δραστηριοτήτων στα Φύλλα Εργασίας, με το υλικό που θα συλλεχθεί στους φακέλους που έχουν δημιουργηθεί, αλλά και με την προφορική αναφορά των μαθητών για ό,τι νέο προέκυψε και πώς αυτό θα γίνει γνώση. Οι μαθητές αναμένεται να αποκτήσουν περισσότερες δεξιότητες στην αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο, αλλά και στην επιλογή των στοιχείων εκείνων που είναι κατάλληλα για τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων. Σε αυτό το σημείο ιδιαίτερα – με βάση τα προαναφερθέντα- θα αξιολογηθεί η καταλληλότητα, η ευκολία και οι κατάλληλες πρακτικές και οδηγίες του σεναρίου, καθώς κι εάν προσφέρει τις δυνατότητες για περαιτέρω μελέτη και διερεύνηση των στοιχείων που συλλέχθηκαν.

Γ΄ Φάση: Προετοιμασία έρευνας και σύνταξη ερωτηματολογίου

Σε αυτή τη φάση οι μαθητές, αποτιμώντας και συγκρίνοντας τα αποτελέσματα της περιήγησής τους και γενικότερα της έρευνας που πραγματοποίησαν, συζητούν και σχολιάζουν τις διαφοροποιήσεις που εντοπίζονται στο υλικό που συλλέχθηκε. Με αυτόν τον τρόπο θα αξιοποιήσουν τα δεδομένα, για να καταλήξουν σε συμπεράσματα τα οποία θα βοηθήσουν στην έρευνα που σκοπεύουμε να πραγματοποιήσουμε. Συγκεκριμένα, αφού δημιουργήσουμε κατάλληλο κλίμα, παροτρύνουμε τους μαθητές με τις ερωτήσεις του (κοινού και ηλεκτρονικού) [3^{ου} Φύλλου Εργασίας](#) να προβληματιστούν –ακόμα και να μαντέψουν- ποια είναι εκείνα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν την οποιαδήποτε προτίμηση που μπορεί να έχουν οι άνθρωποι όταν παίζουν ή έπαιζαν. Αναφέρουμε την προτίμησή μας δικαιολογώντας την και



αναθέτουμε στα παιδιά να ανακαλύψουν ποιοι είναι οι παράγοντες που επηρεάζουν την επιλογή μας. Χρησιμοποιώντας πολλά (κοντινά) μας παραδείγματα βοηθούμε τους μαθητές να ξεχωρίσουν, να καταγράψουν και να δώσουν έμφαση σε στοιχεία και ιδιαίτερους παράγοντες, όπως το φύλο, η ηλικία, η καταγωγή, ο τόπος διαμονής, το μορφωτικό επίπεδο κ.ά. Στην προσπάθεια αυτή των μαθητών ενδέχεται να βοηθήσει η αναφορά των υποκατηγοριών –βάσει των οποίων χωρίζονται οι 4 βασικές- που έχουν καταγραφεί κατά τη Β' φάση. Αμέσως οι μαθητές πιθανολογείται ότι θα διακρίνουν τα κοριτσίστικα από τα αγορίστικα παιχνίδια, θα αναφέρουν αυτό που βιώνουν καθημερινά τα αγόρια (ποδόσφαιρο), τα κορίτσια θα συναντήσουν «παλιές» φίλες-κούκλες κ.ο.κ. Τα νέα στοιχεία καταγράφονται και προστίθενται σε αυτά που ήδη οι μαθητές έχουν προ πολλού αντιληφθεί και γνωρίζουν (π.χ. οι μεγαλύτεροι των 40 ετών έπαιζαν μόνο παραδοσιακά και επιτραπέζια, ενώ τώρα παίζουν τα πάντα εκτός από αυτά – αν παίζουν).

Αυτό που ενδεχομένως οι μαθητές δε θα αντιληφθούν -απόλυτα φυσιολογικά- είναι η οικονομική διάσταση του παιχνιδιού, δηλαδή η συμβολή του οικονομικού παράγοντα στην επιλογή και στις προτιμήσεις των παιδιών. Ένα άλλο γεγονός που πιθανόν οι μαθητές ενδέχεται να αγνοούν είναι η παγκόσμια και διαχρονική παρουσία του παιχνιδιού στη ζωή του ανθρώπου και κατά συνέπεια τις ομοιότητες και τις διαφορές που εντοπίζει κανείς βλέποντας τα παιχνίδια του κόσμου. Για να διαφωτίσουμε περισσότερο τους μαθητές γι' αυτά τα δύο θέματα, τους ζητούμε να επισκεφθούν ιστοσελίδα όπου μπορούν να δουν [29 παιδιά](#) από όλον τον κόσμο φωτογραφημένα με τα παιχνίδια τους. Στη συνέχεια τους αφήνουμε να εκφραστούν ελεύθερα, αφού αναμένεται καταιγισμός απόψεων και εντυπώσεων.

Κατόπιν, οι μαθητές μετά την καταγραφή της ιδεοθύελλας οδηγούνται σε ιστολόγιο Νηπιαγωγείου, όπου μπορούν να θαυμάσουν [πίνακες ζωγραφικής](#) που έχουν ως κεντρικό θέμα τα παιχνίδια. Εδώ μπορούν να διακρίνουν την ιδιαίτερη εμφάνιση των παιδιών που απεικονίζονται στους πίνακες, τη χαρά που αναδύεται από τις απεικονίσεις των προσώπων, την αληθινή διασκέδαση, όπως άλλοτε. Επίσης, οι



μαθητές μπορούν να παρατηρήσουν, όπως και στην προηγούμενη φάση, την ομαδικότητα που αναδύεται από οποιονδήποτε πίνακα και να εξετάσουν σχολαστικότερα, καθώς και να πληροφορηθούν για την παγκόσμια ημέρα του παιδιού, που είναι η 11^η Δεκεμβρίου, όπως καθιερώθηκε από τη Unicef.

Τώρα πια είμαστε έτοιμοι να δημιουργήσουμε και να συνθέσουμε το ερωτηματολόγιο. Συζητώντας οι μαθητές αναφέρουν τα στοιχεία αυτά που κατέγραψαν και με τη βοήθειά μας ορίζονται οι ερωτήσεις καθώς και οι πιθανές απαντήσεις σύμφωνα και με βάση αυτά που θέλουμε να βγουν στην επιφάνεια, να γίνουν γνωστά. Προσπαθούμε να καταλάβουν οι μαθητές ότι οι απαντήσεις πρέπει να καλύπτουν κάθε πιθανή περίπτωση (άλλωστε είναι κανόνας κάθε έρευνας). Στην περίπτωση που τα στοιχεία είναι πολλά, γίνεται μια προέρευνα στον στενό κύκλο (τάξη, σπίτι, γειτονιά κλπ.), ώστε να αποκλείσουμε τις πιο απίθανες περιπτώσεις ή/και να περιορίσουμε το εύρος των απαντήσεων. Προσπαθούμε το ερωτηματολόγιο να περιέχει ξεκάθαρες, σύντομες και εύκολες στην απάντηση ερωτήσεις και γενικότερα να μην απαιτεί πολύ χρόνο ή ειδικές γνώσεις για να συμπληρωθεί. Η δημιουργία του ερωτηματολογίου γίνεται εξαρχής σε επεξεργαστή κειμένου (αφενός για να υπάρχει και σε εκτυπώσιμη μορφή, αφετέρου για να είναι έτοιμα τα κείμενα να αντιγραφούν στα πλαίσια της φόρμας), αφού πολλά άτομα από το δείγμα στην έρευνα είτε δεν έχουν, είτε δε χρησιμοποιούν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Η καταχώριση αυτού του είδους δεδομένων θα γίνει στην ηλεκτρονική φόρμα που θα δημιουργηθεί σε δεύτερο χρόνο από τους ίδιους τους μαθητές. Δεν παραλείπουμε να τονίσουμε στους μαθητές τα στοιχεία που είναι απαραίτητα στην (κάθε) έρευνα και αποτελούν το δημογραφικό πλαίσιο μέσα στο οποίο κινείται η διεξαγωγή της.

Στη συνέχεια, οι μαθητές επισκέπτονται την υπηρεσία <https://drive.google.com>, όπου χρησιμοποιώντας τους κωδικούς του δασκάλου προσπαθούν οι πιο μνημόνοι από αυτούς στη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή να δημιουργήσουν φόρμα, όπου θα «αντιγράψουν» το έντυπο ερωτηματολόγιο στα κενά πλαίσια που θα προκύψουν ανάλογα με το είδος των ερωτήσεων που θα αποφασιστεί να υιοθετηθεί. Εννοείται



πως τόσο κατά τη διάρκεια της δημιουργίας της φόρμας, όσο και στο τελικό στάδιο, παροτρύνουμε τους μαθητές να «δοκιμάζουν» τη συμπλήρωση της φόρμας για τυχόν εντοπισμό λαθών ή λαθεμένης καταχώρισης. Επιπρόσθετα προτείνουμε στους μαθητές να επιλέξουν φωτογραφίες ή κινούμενες εικόνες ή οτιδήποτε θα δώσει ομορφιά και παρουσιαστικό αντάξιο του περιεχομένου της φόρμας.

Για να εξασφαλίσουμε την επιτυχή έκβαση του εγχειρήματος αλλά και για να απλοποιηθεί η διαδικασία, παροτρύνουμε τους μαθητές μας να επισκεφθούν ιστοσελίδα όπου δίνονται (αρκετά κατατοπιστικές) [οδηγίες](#) για τη δημιουργία on line ερωτηματολογίου, και συμπληρωματικά επισκέπτονται το ιστολόγιο τάξης Λυκείου, για να διαβάσουν τις [«οδηγίες για τη σύνταξη ερωτηματολογίου»](#) που υπάρχουν εκεί και αφορούν περισσότερο την ποιοτική σύνθεση του ερωτηματολογίου παρά πληροφορίες τεχνικού χαρακτήρα. Μια άλλη -πιο παραστατική- παρουσίαση των βημάτων για τη δημιουργία ερωτηματολογίου στο Google Drive βρίσκεται σε ιστοσελίδα μαθήματος στην ηλεκτρονική πλατφόρμα του [Πολυτεχνείου Κρήτης](#). Οι μαθητές επισκέπτονται την ιστοσελίδα, συγκρίνουν την πληρότητα και σαφήνεια των οδηγιών που δίνονται, και αποφασίζουν σε ποιον οδηγό θα βασιστούμε για τη δημιουργία της φόρμας του ερωτηματολογίου μας. Στο σημείο αυτό χρήσιμο είναι οι μαθητές να δουν ένα υπάρχον [ερωτηματολόγιο - παράδειγμα](#), το οποίο έχει φροντίσει ο εκπαιδευτικός να δημιουργήσει, για να έχουν μια τυπική εικόνα στο μυαλό τους.

Αφού δημιουργηθεί το ερωτηματολόγιο, οι μαθητές αντιγράφουν την ηλεκτρονική διεύθυνσή του στο περιβάλλον [goo.gl](#) για να «μικρύνουν» τον Ενιαίο Εντοπιστή Πόρων (URL) και στη συνέχεια το αντιγράφουν σε έγγραφο επεξεργαστή κειμένου, στο οποίο ήδη έχει γραφτεί από τους ίδιους μια εισαγωγή και κείμενο με οδηγίες για τη μετάβαση και συμπλήρωση του ερωτηματολογίου. Εναλλακτικά μπορούν να δημιουργήσουν «θερμό» υπερσύνδεσμο σε μια λέξη ή φράση του κειμένου. Κατόπιν οι μαθητές αποφασίζουν με την ανάλογη παρότρυνση, πού θα κοινοποιηθεί ο υπερσύνδεσμος, πώς θα το καταφέρουν εύκολα και αποτελεσματικά, και τι θα γίνει με την έντυπη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου και κατ' επέκταση



με τη μεταφορά των στοιχείων που θα συλλεχθούν στο περιβάλλον της φόρμας. Ως παράδειγμα αναφέρουμε την αποστολή του με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο στην ομάδα των δασκάλων του σχολείου, τη σταδιακή καταχώριση των απαντήσεων των μαθητών του σχολείου στο εργαστήριο πληροφορικής, την οργάνωση της έρευνας με τον συμβατικό τρόπο κλπ.

Ως επιστέγασμα της πολύπλευρης προσέγγισης των παιχνιδιών από την πλευρά των μαθητών, τους παροτρύνουμε να καταγράψουν τις προβλέψεις τους για τα αποτελέσματα της έρευνας. Με αυτόν τον τρόπο ανακεφαλαιώνονται όλα όσα έχουν οι μαθητές εντοπίσει στην περιήγησή τους και ταυτόχρονα οι προβλέψεις αυτές αποτελούν το καταλληλότερο υλικό για σύγκριση με τα πραγματικά αποτελέσματα. Αξιολογείται έτσι και η ικανότητα εκτίμησης και πρόβλεψης που διαθέτουν.

Στη φάση αυτή η αξιολόγηση των μαθητών αλλά και το σύνολο της προσπάθειάς τους θα αναδυθεί μέσα από το τελικό αποτέλεσμα. Η εμφάνιση της φόρμας αναμένεται να είναι ελκυστική. Θα πρέπει όμως και το περιεχόμενό της να είναι αντιπροσωπευτικό των όσων οι μαθητές κατανόησαν, εντόπισαν και χρησιμοποίησαν καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας. Επίσης, θα τους δοθεί η ευκαιρία να δοκιμάσουν τις δεξιότητές τους τόσο στη συγγραφή κειμένου όσο και στη δημιουργία ηλεκτρονικής φόρμας. Ένα σημαντικό στοιχείο αξιολόγησης της συμμετοχής των μαθητών στο εγχείρημα θα είναι και η ικανοποιητική διασπορά του δείγματος της έρευνας σχετικά με βασικά δημογραφικά στοιχεία (φύλο, ηλικία, καταγωγή κλπ.).

Δ' Φάση: Δημιουργία και δημοσίευση παρουσίασης

Οι μαθητές πλέον μετά από όλη αυτήν τη διαδικασία είναι έτοιμοι να δημιουργήσουν με όλο το υλικό που συνέλεξαν μια παρουσίαση με το κατάλληλο πρόγραμμα. Η βοήθεια που χρειάζονται παρέχεται με τις σαφείς οδηγίες που δίνονται στο [4^ο Φύλλο Εργασίας](#). Έτσι, λοιπόν, παροτρύνονται να ανοίξουν μια κενή παρουσίαση στο Microsoft PowerPoint και από το μενού «Εισαγωγή» να επιλέξουν το «Άλμπουμ



φωτογραφιών». Η κάθε ομάδα μεταβαίνει στον αντίστοιχο φάκελο, επιλέγει ποιες εικόνες επιθυμεί να συμπεριλάβει, και με τις κατάλληλες ρυθμίσεις στο παράθυρο διαλόγου το άλμπουμ είναι έτοιμο. Η κάθε ομάδα, αφού αποθηκεύσει την παρουσίασή της με ανάλογο για την κατηγορία όνομα, μεταβαίνει στο <https://drive.google.com>, όπου δημιουργήθηκε η φόρμα του ερωτηματολογίου, και επιλέγει το βέλος δίπλα από τη «ΔΗΜΟΥΡΓΙΑ» για να «ανεβάσει» την παρουσίαση στο περιβάλλον.

Με τις ίδιες εικόνες οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν αφίσες, εάν επισκεφθούν σχετική ιστοσελίδα [Picmonkey](#). Επιλέγουν «Create a collage» και αφού τοποθετήσουν τις εικόνες όπως θέλουν, επιλέγουν «save», για να αποθηκεύσουν τις αφίσες που θα προκύψουν. Ένας άλλος τρόπος δημοσιοποίησης της προσπάθειάς τους και των αποτελεσμάτων της είναι να επιλέξουν «Share», για να δημιουργηθεί ο υπερσύνδεσμος, τον οποίο μπορούν να κοινοποιήσουν οπουδήποτε.

Οι δημιουργίες των μαθητών καθώς και οι δεξιότητες χειρισμού της διαδικασίας για την δημιουργία αφίσας και παρουσίασης, αλλά και η ευκολία με την οποία όλα αυτά θα αναρτηθούν στον παγκόσμιο ιστό, αποτελούν τα βασικά κριτήρια αξιολόγησης της πορείας αυτής της φάσης.



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 [Αρχαικό 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

Δημιουργήστε στην επιφάνεια εργασίας έναν φάκελο και ονομάστε τον «Παραδοσιακά - Εικόνες». Στη συνέχεια αποθηκεύστε τις εικόνες που βλέπετε στην αρχική σελίδα του ιστότοπου σε αυτόν τον φάκελο. Θα τις χρειαστείτε αργότερα όταν θα δημιουργήσετε μια παρουσίαση και μια αφίσα.

Δραστηριότητα 3

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 4

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 5

«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 και αποθηκεύστε τις ωραίες εικόνες που βρίσκονται στο περιεχόμενο της αρχικής σελίδας.



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

Δημιουργήστε στην επιφάνεια εργασίας έναν φάκελο και ονομάστε τον «Επιτραπέζια – εικόνες». Στη συνέχεια αποθηκεύστε τις εικόνες που βλέπετε στην ιστοσελίδα σε αυτόν τον φάκελο. Θα τις χρειαστείτε αργότερα, όταν θα δημιουργήσετε μια παρουσίαση και μια αφίσα. Το ίδιο να κάνετε και στο εξής για κάθε εικόνα που πιστεύετε ότι θα μας φανεί χρήσιμη.

Δραστηριότητα 3

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. Αν δε φτάνουν, ακολουθήστε τον [υπερσύνδεσμο](#) που προτείνεται παρακάτω για να βρείτε περισσότερες.

Δραστηριότητα 4

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 5

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](#). Καταγράψτε στις παρατηρήσεις σας οποιαδήποτε άλλη παρόμοια περίπτωση γνωρίζετε ή μπορείτε να φανταστείτε.

Δραστηριότητα 6

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. Καταγράψτε και ομαδοποιήστε τις. Ρίξτε και μια ματιά σε [διαφημίσεις](#) με επιτραπέζια παιχνίδια της δεκαετίας του '80, έτσι ώστε να συμπληρωθεί ο πίνακας του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας και με επιτραπέζια εκείνης της εποχής.



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

Δημιουργήστε στην επιφάνεια εργασίας έναν φάκελο και ονομάστε τον «Ηλεκτρονικά - Εικόνες». Στη συνέχεια αποθηκεύστε τις εικόνες που βλέπετε στην ιστοσελίδα σε αυτόν τον φάκελο. Θα τις χρειαστείτε αργότερα, όταν θα δημιουργήσετε μια παρουσίαση και μια αφίσα. Το ίδιο να κάνετε από τώρα και στο εξής για κάθε εικόνα που σας αρέσει.

Δραστηριότητα 3

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 4

Ποια πιστεύετε πως είναι τα αποτελέσματα από την επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά; Μπορείτε να μάθετε περισσότερα και να τα υποστηρίξετε με επιχειρήματα στη συζήτηση που θα κάνετε, επισκεπτόμενοι την ιστοσελίδα του [Ινστιτούτου Καταναλωτών](#). Συμπληρωματικά, επισκεφτείτε την ιστοσελίδα



[«Ηλεκτρονικά παιχνίδια... Τι να προσέξεις;»](#), για να στηρίξετε την άποψή σας, χρησιμοποιώντας και τα αποτελέσματα των σχετικών ερευνών.

Δραστηριότητα 5

Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια υποκινούν τη μάθηση με πιο διασκεδαστικό τρόπο. Σε αυτήν τη φάση θα επισκεφτούμε portal όπου το άρθρο [«Μπορεί το ηλεκτρονικό παιχνίδι να βοηθήσει στη μάθηση;»](#) θα μας διαφωτίσει περισσότερο. Καταγράψτε τις παρατηρήσεις σας.

Δραστηριότητα 6

Επισκεφτείτε το [Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο](#) και διαβάστε για τα διαδικτυακά παιχνίδια, τις ιδιαιτερότητες που τα διακρίνουν, τι πρέπει να προσέχετε και πώς δε 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. Συμπληρωματικά επισκεφτείτε έναν παιδικό [ιστότοπο](#), για να καταλάβετε τι εστί Μπριτζ, αλλά και πόση σημασία δίνουν σ' αυτό το παιχνίδι στην [Κύπρο](#).

Δραστηριότητα 2

Δημιουργήστε στην επιφάνεια εργασίας έναν φάκελο και ονομάστε τον «Πνευματικά - Εικόνες». Στη συνέχεια αποθηκεύστε τις εικόνες που βλέπετε στην ιστοσελίδα σ' αυτόν τον φάκελο. Θα τις χρειαστούμε αργότερα. Το ίδιο να κάνετε από και στο εξής για κάθε εικόνα που σας αρέσει και πιστεύετε ότι θα μας φανεί χρήσιμη στη δημιουργία παρουσίασης και αφίσας.

Δραστηριότητα 3

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 4

Αν δεν καταφέρατε να συμπληρώσετε τον πίνακα του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας με καινούργιες ονομασίες, γι' αυτό επισκεφτείτε μια [«εύθυμη»](#) ιστοσελίδα, για να καταγράψετε τα πνευματικά παιχνίδια που θα συναντήσετε. Αν δε σας φτάνουν, μεταβείτε σε σελίδα ηλεκτρονικού εμπορίου και συγκεκριμένα σε [ιστότοπο](#), όπου



πωλούνται πνευματικά παιχνίδια, και σε [ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο](#), για να μπορέσετε να συγκεντρώσετε περισσότερα.

Δραστηριότητα 5

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 υπόψιν 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://drive.google.com> 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. Στην αρχική σελίδα μπορείτε να δείτε και ένα έτοιμο παράδειγμα φόρμας παρόμοιας με αυτήν που θέλουμε να δημιουργήσουμε.

Για να μην αντιμετωπίσουμε προβλήματα, για όσα δεν ξέρετε επισκεφθείτε ιστοσελίδα με κατατοπιστικές [οδηγίες](#) για τη δημιουργία φόρμας στο Google Drive ή μεταβείτε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα του [Πολυτεχνείου Κρήτης](#) και δείτε σημειώσεις μαθήματος που αναφέρονται στη «Δημιουργία Ηλεκτρονικού Ερωτηματολογίου στο Google». Όσον αφορά τους κανόνες που χρειάζεται να γνωρίζουμε για το στήσιμο ενός αξιοπρόσεκτου ερωτηματολογίου, μεταβείτε σε σχετικό ιστολόγιο μαθητών της Α΄ τάξης Λυκείου και μελετήστε τις [«διαφορετικές»](#) οδηγίες σύνταξης ερωτηματολογίου. Για να έχετε μια εικόνα στον νου σας για το τι πρόκειται να δημιουργήσετε δείτε ένα [παράδειγμα](#) του ερωτηματολογίου μας.



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 επεξηγηματικό 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

1^η Δραστηριότητα

Έφτασε η ώρα να παρουσιάσουμε όλα αυτά (περισσότερο τις εικόνες) που συναντήσατε και συλλέξατε κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων της Β΄ Φάσης. Για να έχουμε ελκυστικό αποτέλεσμα, θα χρησιμοποιήσουμε το πρόγραμμα PowerPoint της Microsoft. Επιλέξτε «Εναρξη – Όλα τα προγράμματα – Microsoft PowerPoint». Στο μενού της Παρουσίασης που ανοίγει από το μενού «Εισαγωγή» επιλέξτε «Άλμπουμ Φωτογραφιών» και κατόπιν εντοπίστε πατώντας το κουμπί «Αρχείο/Δίσκος» τον φάκελο στον οποίο έχετε αποθηκεύσει τις εικόνες σας στην επιφάνεια εργασίας. Επιλέξτε αυτές που θέλετε και πατήστε «Εισαγωγή». Ρυθμίστε τη σειρά με την οποία θα εμφανίζονται οι φωτογραφίες και οτιδήποτε άλλο χρειάζεται (φωτεινότητα κλπ.) και πατήστε «Δημιουργία». Το άλμπουμ φωτογραφιών είναι έτοιμο. Ορίστε τίτλο και υπότιτλο και αποθηκεύστε.

2^η Δραστηριότητα

Τώρα είναι η ώρα για δημιουργήσετε αφίσα. Επιλέξτε τις καλύτερες εικόνες και ό,τι άλλο θεωρείτε ότι αξίζει να συμπεριληφθεί στην αφίσα. Μεταφερθείτε στο διαδικτυακό λογισμικό δημιουργίας αφίσας [Picmonkey](#) και πατήστε την επιλογή «create a collage». Διαλέξτε το σχέδιο της αφίσας σας και εισαγάγετε τις φωτογραφίες που έχει επιλέξει η κάθε ομάδα από τους φακέλους στην επιφάνεια του υπολογιστή. Μπορείτε να αλλάξετε το φόντο και το χρώμα της αφίσας.

Αν δε σας αρέσει η τοποθέτηση των εικόνων, μπορείτε εύκολα να την αλλάξετε πατώντας τα κατάλληλα κουμπιά. Μην ξεχάσετε να πατήσετε «save», για να αποθηκεύσετε το έργο σας στον υπολογιστή και να το εκτυπώσετε ή να πατήσετε «share», για να δημιουργήσετε υπερσύνδεσμο, ώστε μπορεί να το δει όποιος θέλει (και) στο διαδίκτυο.



3^η Δραστηριότητα

Μεταβείτε στο [Google Drive](#). Δίπλα από το κουμπί «Δημιουργία» πατήστε στο βέλος που δείχνει προς τα πάνω και επιλέξτε «Αρχεία». Επιλέξτε τις παρουσιάσεις και τις αφίσες σας και «ανεβάστε» τις. Αντιγράψτε το URL σε ένα έγγραφο επεξεργαστή κειμένου και κοινοποιήστε το και σε αυτούς που έχουν λάβει και τον υπερσύνδεσμο για την έρευνα ή σε οποιονδήποτε πιστεύετε ότι θα τον ενδιέφεραν οι δημιουργίες σας.



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 εφαρμογή του σεναρίου ενδέχεται να δημιουργήσει (όχι πάντως ανυπέρβλητα) προβλήματα, αφού συνδυάζει τη χρήση και την αξιοποίηση των ΤΠΕ σε τέτοιο βαθμό που πιθανόν να δυσκολέψει τους μαθητές της Ε΄ τάξης. Καλό είναι σε τέτοια περίπτωση να προετοιμαστούν κατάλληλα, αφιερώνοντας 1-2 ώρες πριν την εφαρμογή του σεναρίου, ώστε να εξοικειωθούν περισσότερο με τους νέους γραμματισμούς.



Ένα άλλο θέμα που πιθανόν να προκύψει αφορά την καταγραφή των ονομάτων των παιχνιδιών, λόγω του πλήθους αλλά και των συγκεχυμένων πληροφοριών που θα συναντήσουν οι μαθητές. Αυτό όμως που ενδιαφέρει την έρευνα είναι η επιρροή ορισμένων παραγόντων στη διαμόρφωση της προτίμησης (ή επιλογής) ενός παιχνιδιού από τα παιδιά. Γίνεται προσπάθεια να το προσπεράσουμε διακριτικά, να το υποβαθμίσουμε.

Για να υλοποιηθεί η διδακτική πρόταση, πρέπει οι μαθητές «να ξεπεράσουν τον εαυτό τους», γιατί θα έρθουν σε επαφή με αρκετούς ανθρώπους υπό το πρίσμα της έρευνας. Ίσως νιώσουν άβολα, αμήχανα και γενικότερα πρωτόγνωρα συμμετέχοντας σε μια τέτοια διαδικασία. Όμως στο μέλλον θα συναντήσουν αρκετές φορές τέτοιου είδους καταστάσεις, γι' αυτό μάλλον θα χρειαστεί μια υποτυπώδης υποστήριξη και, γιατί όχι, συνεργασία με τον εκπαιδευτικό.

Το σενάριο περιλαμβάνει αρκετές δραστηριότητες με πρωταρχικό σκοπό την παροχή πολλών εναλλακτικών προτάσεων στον εκπαιδευτικό. Η πληθώρα των πληροφοριών που περιέχουν αρκετές από τις προτεινόμενες ιστοσελίδες μπορεί να παρακινήσει τους μαθητές να επιλέγουν αυτό που χρειάζονται, να εστιάζουν δηλαδή σε αυτό που τους ενδιαφέρει. Άλλωστε και λιγότερες ιστοσελίδες από αυτές που προτείνονται να επισκεφθούν, οι γνώσεις που ενδεχομένως να αποκτήσουν θα είναι αρκετές για τη συμμετοχή τους στο «χτίσιμο» του ερωτηματολογίου, που είναι άλλωστε και ο βασικός σκοπός της παρούσης διδακτικής πρότασης.

Η επαφή των μαθητών με πληθώρα πληροφοριών πραγματοποιείται, για να αντιληφθούν την πολύπλευρη διάσταση του παιχνιδιού. Αυτό θα προκύψει και από τις συζητήσεις που προβλέπουν τα φύλλα εργασίας και κυρίως μετά το τέλος της περιήγησης που κάθε ομάδα έχει αναλάβει ξεχωριστά. Δηλαδή, γίνεται αναφορά στα όσα συνάντησαν, σε αυτά που τους έκαναν μεγαλύτερη εντύπωση, και τέλος σε εκείνους τους παράγοντες που καθορίζουν συμπεριφορές και επηρεάζουν τα αποτελέσματα μιας έρευνας σαν τη δική μας. Συμπληρωματικά, η επίσκεψη πολλών ιστοσελίδων αποβλέπει μόνο στην αναζήτηση των ονομασιών των αμέτρητων



παιχνιδιών που έχει κάθε κατηγορία, και όχι στο να παρακινήσει περαιτέρω συζήτηση, μελέτη και διερεύνηση (εκτός και αν ο εκπαιδευτικός επιλέξει να εμβαθύνει)

Καθ' όλη την πορεία εφαρμογής του σεναρίου δίδεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να εμβαθύνει περισσότερο σε αρκετούς τομείς. Έτσι, εμπλουτίζοντας πιθανόν κατάλληλα οποιαδήποτε δραστηριότητα, μπορεί να δώσει βάθος σε θέματα όπως η διαπολιτισμική διάσταση (εφόσον η τάξη του έχει και την ανάλογη σύνθεση), να τονίσει και να δώσει έμφαση στη διαχρονικότητα του παιχνιδιού και στην «αρχαία» καταγωγή του, ή να ασχοληθεί περισσότερο η τάξη του με την ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας. Τα ευρήματα της έρευνας μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εξαγωγή συμπερασμάτων από τους μαθητές, τα οποία μπορούν με τη μορφή κειμένου να αναρτηθούν στο διαδίκτυο ή να ενσωματωθούν στην τελική παρουσίαση. Οι μαθητές μπορούν επίσης να συγκρίνουν τα αποτελέσματα με τις προβλέψεις τους και να ερμηνεύσουν την ύπαρξη αποκλίσεων.

Σημείωση: Συμβατικά, για λόγους οικονομίας κειμένου (αλλά καταχρηστικά από άποψη γλωσσικής ισότητας των φύλων), χρησιμοποιούμε μόνο το αρσενικό των ουσιαστικών.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ
