



*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 κι ερευνώ»**

**Συγγραφή: ΠΕΤΡΟΥ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ**

**Εφαρμογή: ΠΕΤΡΟΥ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2013**



## ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμασούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Παίζω κι ερευνώ

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Κωνσταντίνος Πέτρου

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Κωνσταντίνος Πέτρου

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Ε΄ Δημοτικού

### ***Σχολική μονάδα***

20<sup>ο</sup> Δημοτικό σχολείο Λάρισας

### ***Χρονολογία***

Από 17-04-2013 έως 14-05-2013

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Σχολικό βιβλίο *Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού*, τεύχος β΄, ενότητα 10: «Μυστήρια-επιστημονική φαντασία».

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

### ***Διαθεματικό***

Όχι



## **Χώρος**

### **I. Φυσικός χώρος**

Εντός σχολείου: Εργαστήριο πληροφορικής, αίθουσα διδασκαλίας, σχολική βιβλιοθήκη.

Εκτός σχολείου: γειτονιά, σπίτι

### **II. Εικονικός χώρος: GoogleDrive, GoogleDocs**

## **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, 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**

Πέτρου Κωνσταντίνος, Παίζω κι ερευνώ, Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, 2013.

Από το αρχικό σενάριο δεν πραγματοποιήθηκε η 5η Δραστηριότητα του 3ου Φύλλου δραστηριοτήτων εξολοκλήρου, καθώς και η 6η Δραστηριότητα. Επίσης παραλείφθηκε εντελώς το 4ο Φύλλο δραστηριοτήτων.



*Το σενάριο αντλεί*

---

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Πλοήγηση των μαθητών στο διαδίκτυο με σκοπό την αλίευση και την 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 συλλεγούν 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, πραγματοποιείται ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας με τη χρήση των δυνατοτήτων που προσφέρει ένα λογιστικό φύλο.

## **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 δραστηριοτήτων 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 δίνει 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, της απόκτησης εμπειριών 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 εφαρμόζεται το παρόν.

#### ***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 τα συγκρίνουν με τα σύγχρονα, για να εντοπίσουν την απουσία συνεργασίας σε αυτά·
- να μάθουν ότι 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 ότι επιτραπέζια αλλά και παραδοσιακά παιχνίδια υπάρχουν από την αρχαιότητα·
- να κατανοήσουν τη σημασία των παιχνιδιών στην πνευματική, συναισθηματική και εν γένει κοινωνική εξέλιξή τους·
- 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 διαπιστώσουν τα δυσδιάκριτα όρια που υπάρχουν στον διαχωρισμό-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 και να συμμετέχουν ενεργά στην ανάλυση τους.

### ***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.

### **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, κ.λπ.)·
- 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 μπορούν να παραπέμπουν με υπερσύνδεση στην ηλεκτρονική πηγή πληροφοριών τους·
- να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητες που προσφέρει ένα λογιστικό φύλο για την ανάλυση των αποτελεσμάτων μιας έρευνας.





### *Διδακτικές πρακτικές*

Για τις διδακτικές πρακτικές βλ. πιο πάνω, 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» 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 χρονοτάξιο. 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 σ' 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. Αυτό, 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 σ' 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 μ' 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 κ.λπ.). 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.

Θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθεί η χρησιμοποίηση της υπηρεσίας ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, για να αποσταλεί σε όσο το δυνατόν περισσότερους αποδέκτες υπερσύνδεσμος που οδηγεί στο ερωτηματολόγιο.

### ***Κείμενα***

*Ιστοσελίδες-πηγές κειμένων*



Αρχαιακό υλικό δράσεων [3 Δημοτικών σχολείων](#) της Ηλιούπολης

Ρουμανική ιστοσελίδα με αναφορά στα ελληνικά [παραδοσιακά παιχνίδια](#).

[«Τα παιχνίδια των γονιών μας... παιχνίδια μας»](#). Πρόγραμμα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης του 31<sup>ου</sup> Δημοτικού Σχολείου Περιστερίου.

Συλλογή [κυπριακών](#) και άλλων παιχνιδιών από την Παγκύπρια Αθλητική Επιτροπή Π.Ο.Ε.Δ.

Ιστολόγιο του [Συλλόγου Γονέων](#) του 29ου Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης.

Βιντεάκια με θέμα τα παραδοσιακά παιχνίδια στην ιστοσελίδα του [9ου Δημοτικού Σχολείου Κιλκίς](#).

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

Η [προπαγάνδα των Ναζί](#) μέσα από τα επιτραπέζια παιχνίδια

Ιστότοπος με πλήθος παιχνιδιών όλων των ειδών (εδώ περιοριζόμαστε μόνο στα [επιτραπέζια](#))

Επιτραπέζια παιχνίδια στην [Αρχαία Ελλάδα](#).

Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο: [«Ερωτήσεις και απαντήσεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια»](#), Μακρής Ευάγγελος, M.Sc, 15-03-2011

Η ιστοσελίδα του Ινστιτούτου καταναλωτών – Άρθρο για το ηλεκτρονικό παιχνίδι της Μ. Τάσση, Παιδοψυχίατρον: [«Ηλεκτρονικό παιχνίδι: Θετικές ή αρνητικές επιδράσεις»](#)

Εκπαιδευτικός ιστότοπος «Εγκύκλιος Παιδεία»: [Ηλεκτρονικά παιχνίδια](#).



Διαδικτυακό κατάστημα Slroutz.gr: Υποκατηγορίες στην κατηγορία [Ηλεκτρονικά Παιχνίδια](#).

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

OSARENA, ελληνικό portal εναλλακτικής τεχνολογίας: [Μπορεί το ηλεκτρονικό παιχνίδι να βοηθήσει στην μάθηση](#); Δημοσιεύτηκε από [Alina Bunnerous](#).

TLife : [«Ηλεκτρονικά παιχνίδια... Τι να προσέξεις;»](#) - Ανδρομάχη Χιωτίνη.

Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση – 7ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή – Κόρινθος 2009, Σοφία Μυσιρλάκη, Φωτεινή Παρασκευά [Ηλεκτρονικά παιχνίδια, κίνητρα και μάθηση: Διερευνώντας το πεδίο των MMOGs](#).

2ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας – Μπαρμπάτσης Κων., Οικονόμου Δάφνη, Παπαμαγκανά Ιωάννα, Ζώζας Ιωάννης: [«Ηλεκτρονικά Παιχνίδια ως Εκπαιδευτικά Εργαλεία»](#)

www.infokids.gr: [Μπριτζ: Ένα πνευματικό παιχνίδι για όλες τις ηλικίες](#) – Άρθρο της Κωνσταντίνας Ντουντούμη.

<https://docs.google.com>: [Τι εννοούμε λέγοντας πνευματικά παιχνίδια](#) – Κυπριακή Ομοσπονδία Μπριτζ

<http://www.healthyliving.gr/>: [Τα πνευματικά παιχνίδια επιταχύνουν το Alzheimer μετά την έναρξή του](#). 02/09/2010

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

Βιβλιοπωλείο Χαρτόραμα, σελίδα ηλεκτρονικού εμπορίου: [Παιχνίδια Νοημοσύνης](#)

Best Book Shop, Διαδικτυακό βιβλιοπωλείο: [Πνευματικά παιχνίδια–Επιτραπέζια](#)

Ιστότοπος με παιχνίδια: [On-line](#) σκάκι



Ιστολόγιο, Εγκύκλιος Παιδείας: Πνευματικά παιχνίδια – [σκάκι](#)

Ιστολόγιο με διαδικτυακά παιχνίδια: [πνευματικά](#)

Ιστολόγιο με υλικό για το Νηπιαγωγείο: [πίνακες ζωγραφικής](#) με θέμα τα παιχνίδια

Από τη σειρά Toy Stories του Gabriele Galimberti: [29 παιδιά απ' όλο τον κόσμο](#) φωτογραφίζονται με τα παιχνίδια τους

*Ιστοσελίδες-περιβάλλοντα*

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

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

### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### **1η & 2η διδακτική ώρα**

##### *Προετοιμασία*

Η εφαρμογή του σεναρίου ξεκίνησε την Τετάρτη 17/4/2013 με αναφορά και συζήτηση μέσα στην τάξη για τα παιχνίδια. Οι μαθητές με ενθουσιασμό ξαναθυμήθηκαν όλα αυτά που αναφέρθηκαν κατά τη διάρκεια διδασκαλίας της 11ης ενότητας «Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια». Μάλιστα, στη θέα των πληροφοριών στα φύλλα χαρτιού που είχαν φέρει (Τεκμήριο 1), κάποια μαθήτρια θυμήθηκε το κείμενο



Τεκμήριο 1α

Τεκμήριο 1β

που έγραψε για το αγαπημένο της παιχνίδι (τεκμήριο 2). Σιγά-σιγά οι μαθητές άρχισαν να θυμούνται ο καθένας πώς συμμετείχε στη διαδικασία της διδασκαλίας αυτής της ενότητας και τι του άρεσε περισσότερο. Η στιγμή –πλέον– ήταν κατάλληλη. Με συγκρατημένη χαρά υποδέχτηκαν την ανακοίνωση για την ενασχόλησή μας με τα παιχνίδια. Εξαρχής εξηγήθηκε στους μαθητές ότι ο σκοπός μας είναι να κάνουμε μια έρευνα — όπως αυτή που διεξαγάγαμε στα πλαίσια της



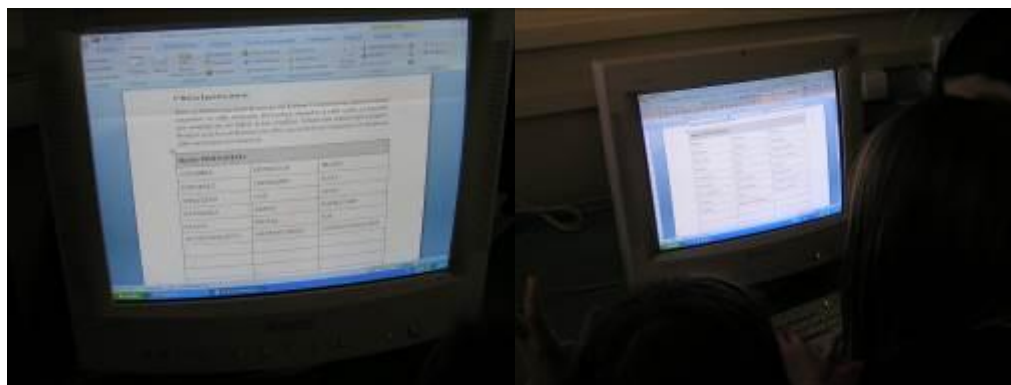
#### Τεκμήριο 2

ενότητας 10, αυτήν τη φορά όμως λιγάκι διαφορετική. Επειδή τότε το γεγονός που μας δυσκόλεψε περισσότερο ήταν η καταγραφή, μα πολύ περισσότερο η οργάνωση και η ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας, αποφασίστηκε να διεξαγάγουμε έρευνα με θέμα –τι άλλο- τα παιχνίδια, αλλά αυτήν τη φορά με πιο εύκολο τρόπο, χρησιμοποιώντας σύγχρονα εργαλεία που απλόχερα μας προσφέρει το Διαδίκτυο. Για να οργανωθεί και να λειτουργήσει καλύτερα η τάξη μας, αποφασίστηκε οι μαθητές να χωριστούν σε ομάδες με αποκλειστικό κριτήριο όμως αυτήν τη φορά (οι μαθητές είναι ήδη χωρισμένοι σε 4 ομάδες) την κατηγορία παιχνιδιού από τις 4 που συναντήσαμε στην ενότητα 11. Έτσι, οι τέσσερις ομάδες που δημιουργήθηκαν ήταν: Α- παραδοσιακά, Β- επιτραπέζια, Γ- ηλεκτρονικά, Δ- πνευματικά. Ο κάθε μαθητής επέλεξε την ομάδα που προτιμούσε. Η διαδικασία συγκρότησης των ομάδων έγινε στον πίνακα της τάξης (τεκμήριο 3), ώστε να υπάρχει ευελιξία στις αλλαγές που προέκυπταν. Έτσι, μετά από πολλές διαπραγματεύσεις, οι ομάδες κατέληξαν και καταγράφηκαν. Στη συνέχεια ανακοινώθηκε σ' αυτές τι ακριβώς –αρχικά- θα κάνουμε.



Τεκμήριο 3

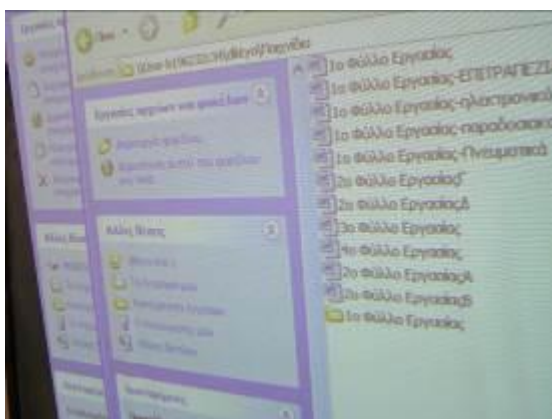
Οι μαθητές οδηγήθηκαν στην αίθουσα των Η/Υ και από τον κοινόχρηστο φάκελο που υπάρχει επέλεξαν τον φάκελο «Παιχνίδια» και κατόπιν το [1ο Φύλλο δραστηριότητας](#). Εξηγήθηκε στους μαθητές ότι θα πρέπει να συμπληρώσουν την ονομασία της ομάδας τους στο Φύλλο δραστηριοτήτων και κατόπιν να συμπληρώσουν στα κενά του πίνακα τα παιχνίδια που γνωρίζει η κάθε ομάδα για την κατηγορία της (τεκμήριο 4). Αφού οι



Τεκμήριο 4

μαθητές κατέγραψαν τα παιχνίδια που θυμήθηκαν ή εντόπισαν στο βιβλίο, ζήτησαν να επισκεφτούν το διαδίκτυο, για να βρουν κι άλλα. Τους προτάθηκε να κάνουν υπομονή και να το αφήσουνε αυτό για την επόμενη ημέρα. Αντί αυτού τους ζητήθηκε





Τεκμήριο 5

να αποθηκεύσουν τα (νέα) αρχεία στον κοινόχρηστο φάκελο με το ίδιο όνομα της κάθε ομάδας (Τεκμήριο 5). Στη συνέχεια τα συμπληρωμένα Φύλλα δραστηριοτήτων (βλ. φάκελο «1ο Φύλλο δραστηριοτήτων» – αρχικά) εκτυπώθηκαν και δόθηκαν στους μαθητές έντυπα, ώστε να συνεχίσουν στο σπίτι, στη γειτονιά τους ή όπου αλλού τη συμπλήρωσή τους. Η αξιολόγηση αυτής της φάσης θα μπορούσε να είναι η εντυπωσιακή συλλογή παιχνιδιών που γρήγορα κατέγραψαν οι μαθητές στον πίνακα (του 1ου Φύλλου δραστηριοτήτων), αλλά πολύ περισσότερο η συνεργασία που επέδειξαν στην προσπάθειά τους.

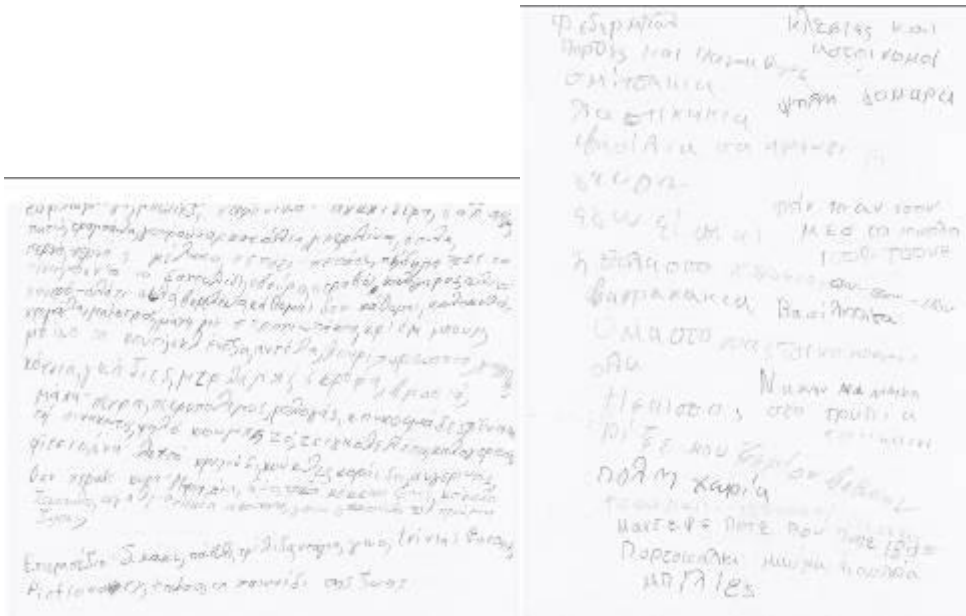
### **3η, 4η & 5η διδακτική ώρα**

#### *Πλοήγηση στο διαδίκτυο*

Η δεύτερη μέρα –Πέμπτη 18/4/2013– ξεκίνησε με την επίδειξη των (χειρόγραφα) συμπληρωμένων Φύλλων δραστηριοτήτων στο σπίτι και αλλού. Η προσπάθεια στέφθηκε με επιτυχία (βλ. φάκελο «1ο Φύλλο δραστηριοτήτων» – στο σπίτι), αφού μερικοί, όχι απλώς συμπλήρωσαν τον πίνακα, αλλά έγραψαν επιπρόσθετα και άλλα (Τεκμήριο 6). Βέβαια, υπήρξαν και μερικοί, που ξεκίνησαν την έρευνα βιαστικά (Τεκμήριο 7). Τους συστάθηκε να κάνουν υπομονή και τους ζητήθηκε να



διατηρήσουν τη θέλησή τους για αργότερα. Στη συνέχεια οι μαθητές στο εργαστήριο πληροφορικής καταχώρισαν ηλεκτρονικά τα νέα ονόματα στον πίνακα του 1ου Φύλλου δραστηριοτήτων, εκτός από την ομάδα των ηλεκτρονικών (υποσχέθηκαν ότι θα το κάνουν αργότερα). Έτσι



Τεκμήριο 6



**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



**ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ**  
**ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ**  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*

**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**  
**ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ**

**ΕΣΠΑ**  
**2007-2013**  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
**ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ**

**Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης**

ΑΝΟΜΙΑ	ΚΑΤΑΡΤΙΣΤΕΣ	ΑΝΟΜΙΑ	ΚΑΤΑΡΤΙΣΤΕΣ	ΑΝΟΜΙΑ	ΚΑΤΑΡΤΙΣΤΕΣ
Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓
Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓
Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓
Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓

Παιχνίδια		Παιχνίδια	
Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓
Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓
Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓
Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓
Παιχνίδι	✓	Παιχνίδι	✓

Τεκμήριο 7

προέκυψαν καινούργιοι πίνακες με περισσότερα ονόματα παιχνιδιών (βλ. φάκελο «1ο Φύλλο δραστηριοτήτων – μετά το σπίτι).

Κατόπιν εξηγήθηκε στους μαθητές ότι θα συνεχίσουν πραγματοποιώντας μια διαδικτυακή «βόλτα», όχι τόσο για να «μαζέψουν» και άλλα παιχνίδια, όσο για να δουν κάποιες διαφορετικές διαστάσεις του παιχνιδιού, που μάλλον (φυσιολογικά) τις αγνοούν. Για να μην «ξεφύγουν», αλλά και για να βοηθηθούν οι μαθητές, ανοίγουν από τον κοινόχρηστο φάκελο το αντίστοιχο σε κάθε ομάδα [2ο Φύλλο δραστηριότητας](#). Οι οδηγίες είναι σαφείς και οι μαθητές τις ακολουθούν χωρίς πρόβλημα. Σε κάποιες στιγμές ο εκπαιδευτικός βοηθά, υποδεικνύει, αλλά και εφιστά την προσοχή σε σημαντικές πληροφορίες. Πού και πού η μια ομάδα «δανείζει» κάποιον σε άλλη για βοήθεια. Καθόλη τη διάρκεια της διαδικασίας ορισμένες πληροφορίες δημοσιοποιούνται στην ολομέλεια και μετά ακολουθούν δίλεπτα ή τρίλεπτα σχόλια. Η ομάδα «Επιτραπέζια» λόγω απουσίας ενός μέλους της δεν προλαβαίνει να ολοκληρώσει τις δραστηριότητες του 2ου Φύλλου δραστηριοτήτων και γι' αυτό οι υπόλοιπες πραγματοποιούνται στην ολομέλεια. Οι μαθητές εν τω μεταξύ –σύμφωνα και με τις οδηγίες των Φύλλων δραστηριοτήτων– έχουν



δημιουργήσει η καθεμία φάκελο με εικόνες σχετικές με την κατηγορία παιχνιδιών που ανέλαβε να διερευνήσει (βλ. φάκελο –ΕΙΚΟΝΕΣ).

Μετά την περιήγησή τους στις ιστοσελίδες που πρότειναν τα Φύλλα δραστηριοτήτων, οι μαθητές κλήθηκαν να αναπτύξουν επιχειρηματολογία, για να δώσουν απαντήσεις στο ερώτημα: «για ποιους λόγους προτιμώ τα ... παιχνίδια;». Πολλά από τα επιχειρήματα ήδη τα είχαν συναντήσει στους ιστότοπους – απλώς χρειάστηκε να καθοδηγηθούν λίγο, για να επαναφέρουν την προαποκτηθείσα γνώση. Πάντως, αν κρίνει κανείς από τα αποτελέσματα του εγχειρήματος, μάλλον καλά τα πήγαμε (βλ. φάκελο «Γιατί προτιμώ»). Όλη η διαδικασία διήρκεσε 2 ώρες. Με περισσότερες πλέον γνώσεις οι μαθητές συζητούν στην ολομέλεια γι' αυτά που τους εντυπωσίασαν περισσότερο. Δύο-τρεις ανέφεραν το Μπριτζ, άλλοι τις ωραίες εικόνες, οι περισσότεροι το σκάκι —άλλωστε πολλοί τελειώνοντας τις δραστηριότητες ασχολήθηκαν και έπαιζαν, όπως προέβλεπε το [2ο Φύλλο δραστηριότητας– Δ](#). Γενικά, αξιολογώντας το προϊόν της συζήτησης θα υποστηριζόταν ότι οι μαθητές χωρίς να χρειαστεί να απομνημονεύσουν οτιδήποτε, είδαν τα παιχνίδια από μια άλλη οπτική, τέτοια που θα επιτρέπει στους μαθητές, όπως στην μοναδική στο τμήμα βουλγαρικής καταγωγής μαθήτρια, να ξεχωρίζουν τα στοιχεία εκείνα που τα κάνουν να διαφοροποιούνται. Το θέμα, όπως ήταν αναμενόμενο, πήρε διαστάσεις. Πολλά ειπώθηκαν. Το κουδούνι σταμάτησε τη συζήτηση. Το επόμενο ραντεβού κανονίστηκε για την επόμενη ημέρα. Τότε θα έχουν την ευκαιρία να δουν κι άλλες διαστάσεις για το αγαπημένο τους «παιχνίδι» και να σχηματίσουν πιο ολοκληρωμένη άποψη.

## **6η & 7η διδακτική ώρα**

### *Επιλογή ερωτήσεων ερωτηματολογίου*

Την Παρασκευή 19/4/2013 ξεκίνησε στην τάξη συζήτηση για το ποιες ερωτήσεις θα έπρεπε να συμπεριλάβουμε στο ερωτηματολόγιό μας. Οι μαθητές άρχισαν να



καταθέτουν τις απόψεις τους, οι περισσότερες εκ των οποίων ήταν άσχετες με το ζητούμενο. Μια μαθήτρια κατέθεσε την άποψη της γραπτώς, καθώς το είχε δουλέψει την προηγούμενη ημέρα στο σπίτι της και είχε καταλήξει σε κάποιες ερωτήσεις (Τεκμήριο 8).



Τεκμήριο 8

Μετά από διευκρινήσεις και βοήθεια οι μαθητές άρχισαν σιγά-σιγά να καταλαβαίνουν τι έπρεπε να κάνουν. Για να εξασφαλιστεί η συμμετοχή όλων και για να ακουστούν όλες οι γνώμες, οι ερωτήσεις καταγράφονταν στον πίνακα (Τεκμήριο 9).



Τεκμήριο 9

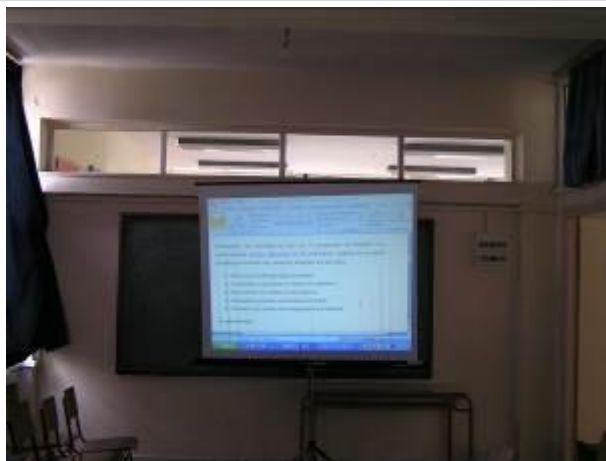


Εκείνη τη στιγμή προτάθηκε στους μαθητές να πάμε στην αίθουσα πληροφορικής, για να εξετάσουμε περισσότερο το θέμα. Οι μαθητές ενθουσιασμένοι και βάσει του [3ου Φύλλου δραστηριότητας](#) είδαν πρώτα σε ολομέλεια και κατόπιν η κάθε ομάδα ξεχωριστά στους Η/Υ της 29 παιδιά φωτογραφημένα με τα παιχνίδια τους (Τεκμήριο 10). Τους



Τεκμήριο 10

ζητήθηκε να καταγράψουν τα συναισθήματά τους και τις εντυπώσεις τους. Το αποτέλεσμα ήταν να προκύψουν 4 κείμενα στα οποία διακρίνεται έντονα η οικονομική διάσταση που εντόπισαν οι μαθητές στη σειρά αυτών των φωτογραφιών (βλ. φάκελο «Εντυπώσεις»). Επίσης εντύπωση προκάλεσε το γεγονός ότι τα περισσότερα παιδιά, ίσως κι αυτά που δε θα περίμενε κανείς, ήταν με το χαμόγελο στα χείλη κι έδειχναν ευτυχισμένα. Στη συνέχεια με βάση τη δραστηριότητα 3 (Τεκμήριο 11) οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με πίνακες ζωγραφικής με θέμα τα παιχνίδια (Τεκμήριο 12).



Τεκμήριο 11

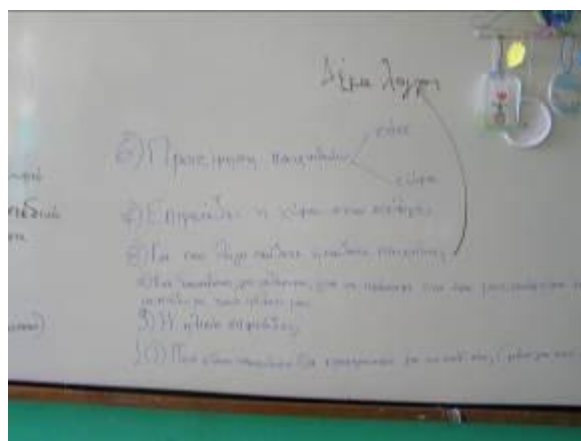


Τεκμήριο 12

Οι ερωτήσεις που έπρεπε να απαντηθούν βοήθησαν τους μαθητές να διαμορφώσουν άποψη για την ομαδικότητα των παιχνιδιών αλλά και για το (παλαιού τύπου) ντύσιμο των απεικονιζόμενων στους πίνακες προσώπων. Το ευχάριστο είναι ότι αρκετοί μαθητές θυμήθηκαν δικές τους στιγμές και έφεραν στο μυαλό τους ευχάριστες αναμνήσεις (βλ. φάκελο «Βλέπω πίνακες»). Κατόπιν στην αίθουσα διδασκαλίας συνεχίστηκε η συζήτηση, για να ολοκληρώσουμε το ερωτηματολόγιο. Οι νέες ερωτήσεις καταγράφηκαν στον πίνακα μαζί με τις άλλες (Τεκμήριο 13). Αποφασίστηκε ο τρόπος παράθεσης των ερωτήσεων, καθώς και οι πιθανές



απαντήσεις που θα έπρεπε να συμπεριληφθούν στο ερωτηματολόγιο. Προτάθηκε στους μαθητές να ελέγξουν στο σπίτι τους αν θα μπορούσαμε να προσθέσουμε και άλλες ερωτήσεις ή, το βασικότερο, μήπως ξεχάσαμε κάποια σημαντική.



Τεκμήριο 13

Το περιεχόμενο του ερωτηματολογίου καθώς και η διαδικασία σύνταξής του αποτελούν τους βασικούς άξονες αξιολόγησης των δραστηριοτήτων που προηγήθηκαν. Από τη διάρθρωση και την κάλυψη των ερωτήσεων με τις ανάλογες απαντήσεις θα μπορεί να αξιολογήσει κανείς αν τελικά η περιήγηση και η επαφή με τόσες πληροφορίες διαμόρφωσε τις απόψεις των μαθητών και τους βοήθησε στη σύνταξη του ερωτηματολογίου.

## 8η & 9η διδακτική ώρα

### *Ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο και έναρξη έρευνας*

Η τέταρτη ημέρα εφαρμογής (23/4/2013) δεν είχε ούτε απρόοπτα, ούτε εκπλήξεις, ούτε καθυστερήσεις. Διατηρώντας οι μαθητές τις αρχικές ομάδες οδηγήθηκαν στην αίθουσα πληροφορικής, όπου θα τελειοποιούσαμε το ερωτηματολόγιο (τεκμήριο 14).





Τεκμήριο 14

Καθόλη τη διάρκεια του τριημέρου που μεσολάβησε (τη Δευτέρα η τάξη μας πήγε ολοήμερη εκπαιδευτική εκδρομή) οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να ψηφίσουν αρκετές φορές, να δουν τα αποτελέσματα, να παρατηρήσουν τα γραφήματα, και γενικότερα ήταν οι μέρες «δοκιμασίας» (Τεκμήριο 15). Στη συνέχεια, μεταβαίνοντας



Τεκμήριο 15

στο Google Drive δόθηκε η δυνατότητα στους μαθητές να μάθουν τι είναι ένας λογαριασμός Google και τι μπορούμε να κάνουμε με αυτόν. Χρησιμοποιώντας τον λογαριασμό του εκπαιδευτικού οι μαθητές είδαν το «παρασκήνιο» του ερωτηματολογίου και ασχολήθηκαν με έννοιες όπως: «Δημιουργία φόρμας», «Σχεδίαση φόρμας», «Λογιστικό φύλλο» κ.λπ. Στο σημείο αυτό αναφέρθηκε και το γεγονός ότι το λογιστικό φύλλο μας δίνει ενδιαφέρουσες και λεπτομερείς



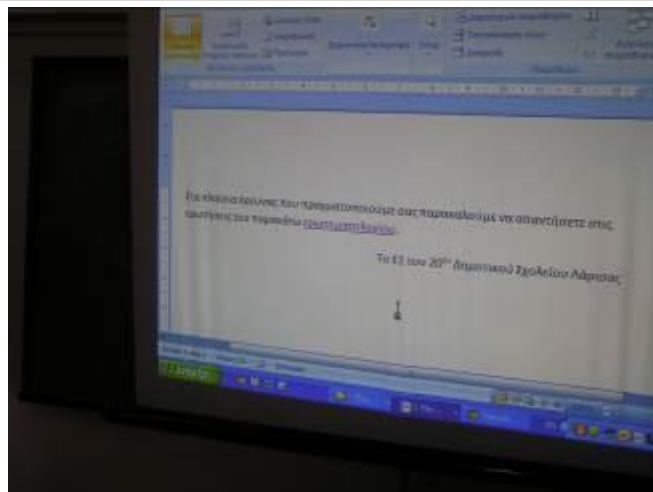
πληροφορίες για τη σύνθεση του δείγματος της έρευνας, ενώ μπορούμε κιόλας, όποτε θέλουμε, να βλέπουμε τον αριθμό των συμμετεχόντων στην έρευνα.

Ανοίγοντας από τον κοινόχρηστο φάκελο το 3ο Φύλλο δραστηριότητας – προσαρμοσμένο (όσον αφορά τις δραστηριότητες 4-7) οι μαθητές επισκέπτονται το ερωτηματολόγιο για να το δούμε όλοι μαζί. Κατόπιν καταχωρίζονται οι υπόλοιπες ερωτήσεις (και οι απαντήσεις), για να ολοκληρωθεί, και αλλάζει το θέμα, ώστε να είναι πιο «σοβαρό». Κάθε μαθητής έρχεται στον κεντρικό υπολογιστή, γράφει κάτι και ακολουθεί ο επόμενος (Τεκμήριο 16). Έτσι ολοκληρώνεται το ερωτηματολόγιο και είναι έτοιμο για

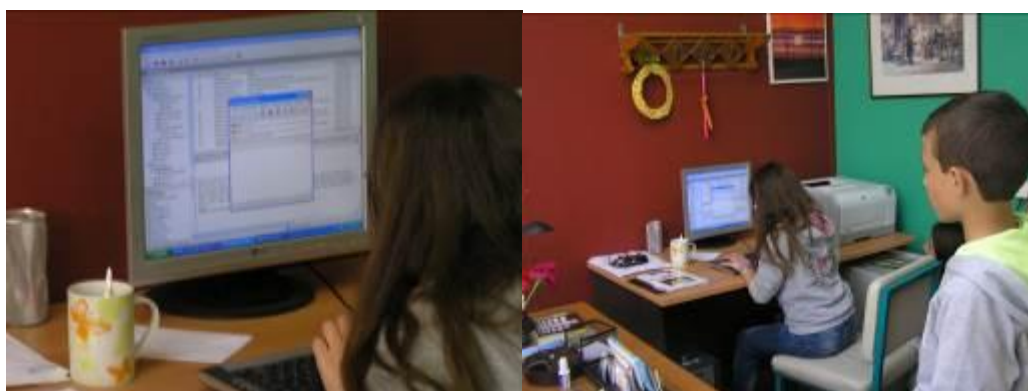


Τεκμήριο 16

κοινοποίηση. Στην ολομέλεια αποφασίζεται να γραφτεί το κείμενο που θα συνοδεύει το ηλεκτρονικό μήνυμα που θα σταλεί. Μια μαθήτρια αναλαμβάνει να το γράψει (τεκμήριο 17) και το αποθηκεύει στον κοινόχρηστο φάκελο (βλ. αρχείο «κείμενο για e-mail»). Στη συνέχεια οι μαθητές μεταβαίνουν στο γραφείο του Διευθυντή του



Τεκμήριο 17



Τεκμήριο 18

σχολείου για να συντάξουν το ηλεκτρονικό μήνυμα που θα στείλουν — καταρχήν στην ομάδα των εκπαιδευτικών του σχολείου (Τεκμήριο 18). Κατόπιν, συμπληρώνει το ερωτηματολόγιο ο Διευθυντής σύμφωνα με τις οδηγίες των μαθητών (τεκμήριο 19).

Το επόμενο βήμα είναι η καταγραφή των προβλέψεων των μαθητών. Αυτό έγινε στην αίθουσα διδασκαλίας, μετά από τις εξηγήσεις που δόθηκαν, σε επίπεδο ομάδων (βλ. φάκελο «Προβλέψεις»). Επειδή μερικοί μαθητές έχουν (οι ίδιοι ή οι

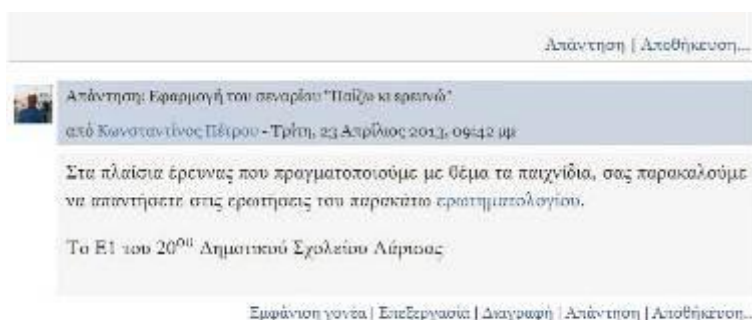


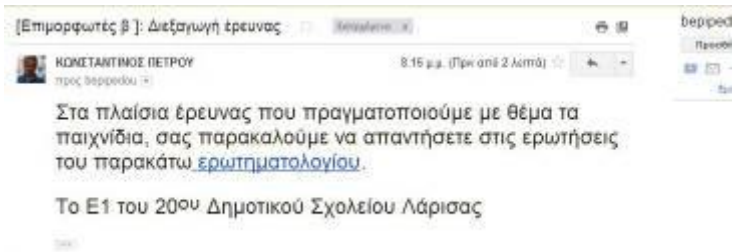
γονείς τους) πρόσβαση στις υπηρεσίες Google, παροτρύνονται να δημιουργήσουν μόνοι τους



Τεκμήριο 19

φόρμες για ερωτηματολόγια. Τις επόμενες ημέρες οι μαθητές μαζί με τον δάσκαλό τους βοηθούν και εξηγούν στους μαθητές των άλλων τάξεων πώς να συμπληρώσουν την ηλεκτρονική φόρμα. Γίνεται προσπάθεια να σταλεί και σε άλλους ανθρώπους ή ομάδες ανθρώπων, έτσι ώστε το δείγμα να είναι αντιπροσωπευτικό (Τεκμήριο 20).





Τεκμήριο 20

Κλείνοντας μοιράζεται στους μαθητές το έντυπο ερωτηματολόγιο το οποίο δημιουργήθηκε από πριν (βλ. φάκελο «Έντυπο ερωτηματολόγιο»), για να μπορέσουν τις επόμενες 20 ημέρες που μεσολαμβάνουν οι γιορτές του Πάσχα να συλλέξουν περισσότερες απαντήσεις από ανθρώπους που εκ των πραγμάτων δεν μπορούν να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο ηλεκτρονικά. Συμφωνείται οι μαθητές να περάσουν τα «χειρόγραφα» στην ηλεκτρονική φόρμα μόνοι τους και με προσοχή, και κλείνεται το επόμενο ραντεβού για την Τρίτη 14/5/2013.

### 10η & 11η διδακτική ώρα

#### *Ανάλυση αποτελεσμάτων της έρευνας*

Η εφαρμογή ολοκληρώθηκε την Τρίτη 14/5/2013. Την προηγούμενη μέρα (πρώτη μετά τις διακοπές του Πάσχα) οι μαθητές είχαν φροντίσει –με τις οδηγίες τους– να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο οι υπόλοιποι μαθητές, οι οποίοι δεν πρόλαβαν πριν το Πάσχα να το κάνουν. Τονίστηκε ότι αν κάποιος το συμπλήρωσε ήδη θα έπρεπε να μην το ξανασυμπληρώσει, για λόγους εγκυρότητας της έρευνας. Ξεκίνησε συζήτηση με τους μαθητές καταρχάς για να περιγράψουν την εμπειρία τους ως ερευνητές και να μας μεταφέρουν τις εντυπώσεις των ερωτηθέντων σχετικά με το ερωτηματολόγιο. Επίσης με τη συζήτηση επιβεβαιώνεται η καταχώριση των «χειρόγραφων» ερωτηματολογίων στην ηλεκτρονική φόρμα και γενικότερα γίνεται μια συνολική αποτίμηση των ενεργειών που μεσολάβησαν από την προηγούμενη φορά.



Εξαρχής οι μαθητές δήλωσαν ότι η ιδέα τα ενθουσίασε και ότι ενέπλεξαν αρκετό κόσμο στη διαδικασία συλλογής των απαντήσεων του ερωτηματολογίου. Αρκετοί από τους μαθητές συγκέντρωσαν τα ερωτηματολόγια έντυπα και κατόπιν τα καταχώρισαν όλα μαζί. Αυτή την εξήγηση έδωσαν όταν τους επισημάνθηκε ότι η πορεία συμπλήρωσης της φόρμας σε μερικά σημεία ήταν «περίεργη», καθώς υπήρχαν μέσα σε ένα δεκάλεπτο 12 καταχωρίσεις ή 7 καταχωρίσεις σε 4 λεπτά κ.λπ.

Για την ανάλυση των αποτελεσμάτων χρησιμοποιήθηκε το αρχείο υπολογιστικών φύλλων (βλ. αρχείο: «Παιχνίδια-Παιχνίδια.xls» στο συνοδευτικό υλικό), το οποίο εξήχθη από το περιβάλλον Google Docs, όπου καταχωρίζονται αναλυτικά όλα τα στοιχεία, χωρίς να είναι ορατό σ' αυτούς που συμπληρώνουν το ερωτηματολόγιο. Βέβαια, ταυτόχρονα οι μαθητές παρακολούθησαν την «οπτικοποιημένη» παρουσίαση των αποτελεσμάτων, όπου με τα γραφήματα που δημιουργούνται αυτόματα είχαν μια παραστατικότερη προβολή των ευρημάτων της έρευνας. Εκεί οι μαθητές παρατήρησαν και την πορεία του πλήθους των συμμετεχόντων, όπου μετά τις πρώτες ημέρες (23/4-26/4/2013) η αυξητική τάση που υπήρχε αρχικά, μετατράπηκε σε «μειωμένη» μετά τη μεσολάβηση των εορτών του Πάσχα.

Στη συνέχεια, με τη χρήση του εργαλείου «Φίλτρο» που υπάρχει σε κάθε υπολογιστικό φύλλο, οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να δουν και να συγκρίνουν, να απομονώσουν κάποια στοιχεία, να αναζητήσουν σχέσεις και βέβαια να βγάλουν τα απαραίτητα συμπεράσματα (Τεκμήριο 21).



Τεκμήριο 21

Συμφωνήθηκε να κρατήσουν σημειώσεις για τα συμπεράσματα που θα προκύψουν (τεκμήριο 22), έτσι ώστε να περαστούν σε έγγραφο επεξεργαστή κειμένου για να είναι διαθέσιμα και σε ηλεκτρονική μορφή (βλ. [Παράρτημα](#)).

Εκεί, όπως μπορεί κανείς να παρατηρήσει, υπάρχουν αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία, προϊόν της σύγκρισης και της έρευνας. Αυτά τα στοιχεία, μαζί με τον υπερσύνδεσμο



14-5-2013 Τάξη 14/Αύγου 2013

**ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ**

- 1) Πόσους ετών είναι οι γονείς;
- 2) Το 45% είναι άνδρα μαθητές;
- 3) Ποια τουλάχιστον τμήματα είναι (άλλα δύο 22);
- 4) Πόσους 20% είναι οι 17% ετών μαθητές μαθητές;
- 5) Οι μαθητές που είναι 17% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 6) Οι μαθητές που είναι 17% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 7) Ποια τμήματα είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 8) 50% των μαθητών είναι μαθητές που είναι 17%;
- 9) Ποια τμήματα είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 10) Το 67% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 11) Το 67% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 12) Οι μαθητές που είναι 17% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 13) Οι μαθητές που είναι 17% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 14) Οι μαθητές που είναι 17% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 15) Οι μαθητές που είναι 17% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 16) Το 72% είναι οι μαθητές που είναι 17%;

- 17) Οι μαθητές που είναι 17% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 18) Το 65% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 19) Η ετήσια κερδοφορία των επιχειρήσεων;
- 20) Το 65% είναι οι μαθητές που είναι 17%;
- 21) Οι μαθητές που είναι 17% είναι οι μαθητές που είναι 17%;

Τεκμήριο 22

που οδηγεί στην ιστοσελίδα με τα συγκεντρωμένα αποτελέσματα της έρευνας, αποφάσισαν οι μαθητές να τα αναρτήσουν στο Wiki της τάξης (Τεκμήριο 23), αλλά και να τα κοινοποιήσουν σε όλους αυτούς που συμμετείχαν στην έρευνα (δασκάλους, φίλους, συγγενείς κλπ.).



Τεκμήριο 23





## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

### ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

(κοινό)

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 αναφέρονται στο βιβλίο ή που γνωρίζετε. Γράψτε όσα περισσότερα μπορείτε. Ρωτήστε κι άλλους ανθρώπους στο σπίτι, στη γειτονιά και ενημερώστε τον πίνακα με κάθε νέο στοιχείο που προκύπτει.

Ομάδα:		



## ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α1΄

### *Δραστηριότητα 1*

Ενδεχομένως οι ονομασίες των παιχνιδιών που συμπληρώσατε στον πίνακα του 1<sup>ου</sup> 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 σ' 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 κ.λπ. 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 29ου Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης.

Καταγράψτε στον γνωστό πίνακα ό,τι καινούργιο βρίσκετε.

#### *Δραστηριότητα 5*

«Επισκεφτείτε» τώρα το [9ο 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.



## ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α2΄

### *Δραστηριότητα 1*

Προσπαθώντας να συμπληρώσετε τον πίνακα του 1<sup>ου</sup> 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 σ' αυτόν τον φάκελο. Θα τις χρειαστείτε αργότερα, όταν θα δημιουργήσετε μια παρουσίαση και μια αφίσα. Το ίδιο να κάνετε από 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 δεν 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*

Σ' 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 πως χρησιμοποιήθηκε το επιτραπέζιο παιχνίδι από την [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 1ου Φύλλου δραστηριοτήτων και με επιτραπέζια εκείνης της εποχής.



## ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α3΄

### *Δραστηριότητα 1*

Στην προσπάθειά σας, να συμπληρώσετε τον πίνακα του 1ου Φύλλου δραστηριοτήτων 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 σ' 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. Σ' αυτήν τη φάση θα επισκεφτούμε portal όπου το άρθρο [«Μπορεί το ηλεκτρονικό παιχνίδι να βοηθήσει στην μάθηση;»](#) θα μας δια φωτίσει 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 πως δεν θα γίνετε «εξαρτημένοι».



## ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α4΄

### *Δραστηριότητα 1*

Στην προσπάθειά σας να συμπληρώσετε τον πίνακα του 1ου Φύλλου δραστηριότητας 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 1ου Φύλλου δραστηριοτήτων με καινούργιες ονομασίες, γι' αυτό επισκεφτείτε μια [«εύθυμη»](#) ιστοσελίδα, για να καταγράψετε τα πνευματικά παιχνίδια που θα συναντήσετε. Αν δεν 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.



## ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

### 1<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Όπως καταλάβατε, τόσο από τη συμπλήρωση του 1ου Φύλλου δραστηριοτήτων 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 ο διαχωρισμός αυτός. 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<sup>η</sup> 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<sup>η</sup> 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<sup>η</sup> 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 κ.λπ.

#### *5<sup>η</sup> Δραστηριότητα*

Για να έχετε μια εικόνα στο νου σας για το τι πρόκειται να δημιουργήσετε δείτε ένα [παράδειγμα](#) του ερωτηματολογίου μας. Μεταβείτε στο <https://drive.google.com> και προσπαθήστε να δημιουργήσετε φόρμα, όπου θα καταχωρίσουμε τις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου. Διακοσμήστε την ανάλογα, επιλέγοντας ένα θέμα. Στην αρχική σελίδα μπορείτε να δείτε και ένα έτοιμο παράδειγμα φόρμας παρόμοιας μ' αυτήν που θέλουμε να δημιουργήσουμε.

#### *6<sup>η</sup> 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.

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<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Καταγράψτε σε ένα έγγραφο, η κάθε ομάδα, 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.

## Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το θέμα με το οποίο καταπιάνεται το σενάριο παρέχει την ευχέρεια για εφαρμογή αρκετών προεκτάσεων. Οι προτεινόμενες από τον δημιουργό δε θα μπορούσαν να έχουν θέση στην εφαρμογή, διότι η μετάφραση στα Αγγλικά δε χρειάζεται, εφόσον το περιβάλλον στο οποίο «βρίσκεται» το ερωτηματολόγιο παρέχει τη δυνατότητα για μετάφραση σε πολλές γλώσσες. Αλλά και για το διαγωνισμό του Λυσία στον οποίο θα μπορούσαν να συμμετάσχουν οι μαθητές, η προθεσμία ήταν ως τις 31 Μαρτίου, οπότε... Όσο για την ταινία, η έλλειψη χρόνου δεν επέτρεπε την προβολή της.

Στην πορεία όμως της εφαρμογής, είτε από προτάσεις μαθητών είτε από ιδέες όλων, θα μπορούσαν οι μαθητές να δημιουργήσουν ένα Wiki (όπως έκαναν άλλωστε σε προηγούμενη εφαρμογή) και να αναρτήσουν εκεί οτιδήποτε θεωρούσαν κατάλληλο. Επίσης η κάθε ομάδα, στην τελευταία φάση, αυτή της ανάλυσης των αποτελεσμάτων, θα μπορούσε να «αποτυπώσει» τα συμπεράσματα που προέκυψαν σε εννοιολογικό χάρτη, χρησιμοποιώντας το περιβάλλον [bubbl.us](http://bubbl.us), γεγονός που προτάθηκε. και μάλιστα ιδιαίτερα από τους μαθητές.

Ακόμη η συμμετοχή στην έρευνα θα μπορούσε να αυξηθεί με τη διεύρυνση του δείγματος και σε άλλες χώρες (αφού δεν υπάρχει πρόβλημα με τη μετάφραση) χρησιμοποιώντας ανάλογα δίκτυα ανθρώπων με ευρωπαϊκή εμβέλεια, και, γιατί όχι, παγκόσμια. Μάλιστα, αν χρησιμοποιούνταν και η υπηρεσία «κουρέματος» του URL,



θα υπήρχε η δυνατότητα να παρατηρήσουν οι μαθητές των προέλευση των απαντήσεων στο ερωτηματολόγιο.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η εφαρμογή του σεναρίου «Παίζω κι ερευνώ» ξεκίνησε με τους καλύτερους ιωνούς, βασικά λόγω περιεχομένου, αλλά και λόγω καιρού, αφού αυτή η εποχή είναι η καλύτερη για παιχνίδια, ιδίως παραδοσιακά. Από την άλλη, οι μαθητές είχαν πρόσφατη εμπειρία με τις διαδικασίες για τη διεξαγωγή έρευνας από την προηγούμενη ενότητα. Παρότι –όπως θα περίμενε κανείς– το θέμα ήταν ευχάριστο, οι μαθητές δεν έδειξαν σπουδαίο ενθουσιασμό. Όπως αποδείχτηκε αργότερα, μάλλον δεν αντιλήφθηκαν αμέσως περί τίνος επρόκειτο, διότι η συνέχεια δεν ήταν όμοια με την αρχική αποδοχή.

Σε γενικές γραμμές οι μαθητές ανταποκρίθηκαν στις απαιτήσεις του σεναρίου και σιγά-σιγά άρχισαν να ενθουσιάζονται και να ενδιαφέρονται. Μάλιστα, σε μία άσκηση σεισμού –απροειδοποίητη– βιάζονταν να γυρίσουν στην αίθουσα πληροφορικής, για να συνεχίσουν. Λόγω όμως αυτής της καθυστέρησης προέκυψε το πρόβλημα, το οποίο λύθηκε με εσωτερική αλλαγή στο ωράριο του δασκάλου.

Το ενδιαφέρον τους υπήρξε αμείωτο για τις ιστοσελίδες που επισκέπτονταν, γεγονός που μαρτυρά την ενεργητικότερη συμμετοχή τους στις συζητήσεις. Βέβαια, μερικοί –ευτυχώς λίγοι– το παρατραβούσαν, αλλά γενικά η συμμετοχή των μαθητών ήταν θετικότερη. Επειδή αρκετοί «ξέφευγαν» από τον στόχο, έγιναν αρκετές συστάσεις και δόθηκε έμφαση στη συζήτηση παρά στα ευρήματα (όσον αφορά τα ονόματα των παιχνιδιών).

Σοβαρά προβλήματα δεν παρουσιάστηκαν, και τα λίγα και μικρά που προέκυψαν αφορούσαν απουσίες μαθητών, που είχαν συνέπεια την αποδυνάμωση των ομάδων τους. Πολλές από τις πληροφορίες που συνάντησαν οι μαθητές ήταν δύσκολα κατανοητές, ενώ για άλλες δε χρειάστηκε περαιτέρω αναφορά, γιατί δεν



μπορούσαν να κατανοήσουν τη σημασία τους (π.χ. για την προπαγάνδα της ναζιστικής Γερμανίας). Γι' αυτό άλλωστε δεν υπάρχει σχετική ερώτηση στο ερωτηματολόγιο, αφού οι μαθητές πρότειναν ερωτήσεις πάνω σε τομείς και θέματα που ήδη είχαν συζητηθεί. Όσον αφορά το τεχνικό μέρος, οι μαθητές δεν αντιμετώπισαν ιδιαίτερο πρόβλημα, μιας και η φόρμα είχε δημιουργηθεί, και εκείνοι απλώς συμπλήρωσαν τις ερωτήσεις. Όμως, ακόμα κι αν ξεκινούσαν από την αρχή, το πιθανότερο είναι ότι θα τα κατάφεραν, διότι αντιλήφθηκαν περί τίνος πρόκειται. Γι' αυτό άλλωστε δε χρειάστηκε να επισκεφτούμε τις ιστοσελίδες με τις οδηγίες για τη σύνταξη ερωτηματολογίου που προβλεπόταν να γίνει με την 5<sup>η</sup> Δραστηριότητα του 3<sup>ου</sup> Φύλλου Εργασίας, το οποίο προσαρμόστηκε ανάλογα, επειδή κιόλας δε χρειάστηκε να «κοντύνουμε» το URL, καθώς οι μαθητές είναι αρκετά εξοικειωμένοι με τη δημιουργία «θερμών» υπερσυνδέσμων. Το 4<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας δεν χρησιμοποιήθηκε, αφού ο χρόνος δεν επαρκούσε, αλλά και γιατί οι μαθητές «προσκολλήθηκαν» στην έκβαση της έρευνας και στη συλλογή όσο το δυνατόν περισσότερων ερωτηματολογίων. Και μάλλον τα κατάφεραν, αφού οι 500 απαντήσεις θεωρούνται ικανοποιητικός αριθμός για μια έρευνα που διεξάγουν μαθητές της Ε' Δημοτικού. Αυτό όμως που παρατηρήθηκε στους μαθητές ήταν η συμμετοχή όλων στις διαδικασίες που ήταν απαραίτητες. Ακόμη κι αυτών που θεωρούνται «αδύνατοι». Ήταν υπέροχο να βλέπει κανείς μαθητές που δεν αρθρώνουν σχεδόν ποτέ ένα ολοκληρωμένο κείμενο, να δίνουν οδηγίες στους μαθητές των μικρών τάξεων για τη συμπλήρωση της φόρμας, να φροντίζουν για την αναπαραγωγή των έντυπων ερωτηματολογίων κ.λπ.

Κλείνοντας θα πρέπει να τονιστεί η θετικότερη συμμετοχή των μαθητών στην ανάλυση των αποτελεσμάτων γιατί ήταν περισσότερη από την αναμενόμενη, αφού δεν είχαν στα χέρια τους υπολογιστή ή κάτι άλλο για να ασχολούνται. Απλώς η λειτουργία του «φίλτρου» και τα (λίγο) διαφοροποιημένα αποτελέσματα σε σχέση με τις προβλέψεις τους, τους τόνισαν το ενδιαφέρον. Σ' αυτό θα πρέπει να προστεθεί και το «αναπάντεχο γύρισμα» της συζήτησης στο θέμα της εγκυρότητας του



ερωτηματολογίου, αποτέλεσμα της εμπειρίας που αποκόμισαν οι μαθητές κατά τη διάρκεια συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου, όπου ανακάλυψαν «λάθη» ή παραλείψεις, ή διαπίστωσαν «περίεργα» πράγματα, όπως η ταυτόχρονη ψηφοφορία που παρατηρήθηκε (βλ. [5η ημέρα – 2η παράγραφος](#)) και η παρερμηνεία πολλών ερωτήσεων από τους συμμετέχοντες, που σήμαινε λαθεμένες επιλογές.

Το σημαντικότερο όμως είναι ότι εκτός από τις νέες γνώσεις στη Γλώσσα και τους νέους γραμματισμούς, οι μαθητές με την εφαρμογή του σεναρίου απέκτησαν και ορισμένες δεξιότητες «επικοινωνιακού» τύπου, αφού για πρώτη φορά – οργανωμένα και σοβαρά– ήρθαν σε επαφή με αρκετούς συμμαθητές τους, υπέδειξαν, διαπραγματεύτηκαν, και γενικότερα «πήραν την κατάσταση στα χέρια τους».

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

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

---

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### *Συμπεράσματα της έρευνας*

- 1) Οι μισοί είναι κάτω των 12ετών(48%).
- 2) Ψήφισαν εξίσου άντρες και γυναίκες.
- 3) Έχουμε λίγους ψήφους από ηλικίες (πάνω τον 65 και 13-25).



- 4) Ψήφισαν 83% Έλληνες και 17% άλλης εθνικότητας ποσοστό που το βλέπουμε στην Ελληνική κοινωνία.
- 5) Δεν συμμετείχαν μεγάλες ηλικίες γιατί δεν έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- 6) Οι περισσότεροι μεγάλοι προτιμάν ή προτιμούσαν τα παραδοσιακά παιχνίδια γιατί δεν υπήρχαν ηλεκτρονικά.
- 7) Υψηλό μορφωτικό επίπεδο υπάρχει στις μεσαίες ηλικίες.
- 8) 50 από τους ερωτηθέντες ενώ ζούσαν σε χωριό τώρα ζουν σε πόλη.
- 9) Αυτοί που έπρεπε να απαντήσουν είμαι ακόμα μαθητής, απάντησαν.
- 10) Το 67% έπαιζε ή παίζει παραδοσιακά παιχνίδια.
- 11) Το αντίστοιχο ποσό στα επιτραπέζια είναι 70%.
- 12) Από τους 43 οι 34 που έχουν ως πρώτη επιλογή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι άντρες.
- 13) Από τους 43 οι 34 είναι κάτω των 18 ετών.
- 14) Από τους 123 που προτιμούν μόνο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια οι 77 δεν θα ήθελαν κάτι τέτοιο για το παιδί τους.
- 15) Από τους 123 που προτιμούν μόνο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μόνο οι 62 πιστεύουν ότι βοηθούν στην σωστή ανάπτυξη ενός παιδιού.
- 16) Το 72% πιστεύει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια βοηθούν στη συνεργασία και στην ομαδική προσπάθεια, το 70% τα παραδοσιακά παιχνίδια, το 46% πνευματικά παιχνίδια και 31% τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.





- 17) Οι απαντήσεις για το αν επηρεάζει η οικονομική κατάσταση της οικογένειας στην επιλογή του παιχνιδιού είναι μοιρασμένη προς το αρκετά.
- 18) Το 65% πιστεύει ότι επηρεάζει αρκετά η ηλικία του παιδιού στην επιλογή του παιχνιδιού.
- 19) Η εθνική καταγωγή δεν επηρεάζει στην επιλογή του παιχνιδιού.
- 20) Το ίδιο συμβαίνει και στον τόπο που μεγαλώσαμε για την επιλογή του παιχνιδιού.
- 21) Οι άνθρωποι παίζουν περισσότερο για διασκέδαση, χαλάρωμα και ξεκούραση.