

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

Α) ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η φύση είναι υπέροχη, άμα της δώσεις λίγη προσοχή και αποτελεί την βάση για όλη τη ζωή . Η επιβίωσή μας εξαρτάται από αυτή , αφού μας παρέχει όλα τα απαραίτητα στοιχεία που χρειαζόμαστε. Είναι χρέος μας λοιπόν να την προστατεύουμε και ένας τρόπος για να το πετύχουμε αυτό είναι να ευαισθητοποιηθούμε και να γίνουμε σύμμαχοι στον αγώνα για την προστασίας της .

Γι' αυτό τον λόγο, με αυτό εδώ το διασκεδαστικό και συγχρόνως εκπαιδευτικό παιχνίδι μπορούμε να κατανοήσουμε και να αγαπήσουμε τη φύση όπως ακριβώς είναι. Χρησιμοποιώντας λοιπόν τα ίδια τα υλικά που παίρνουμε από τη φύση, μπορούμε να βοηθήσουμε τα δέντρα και τα φυτά να αναπτυχθούν σωστά χωρίς να μολύνουμε το περιβάλλον.

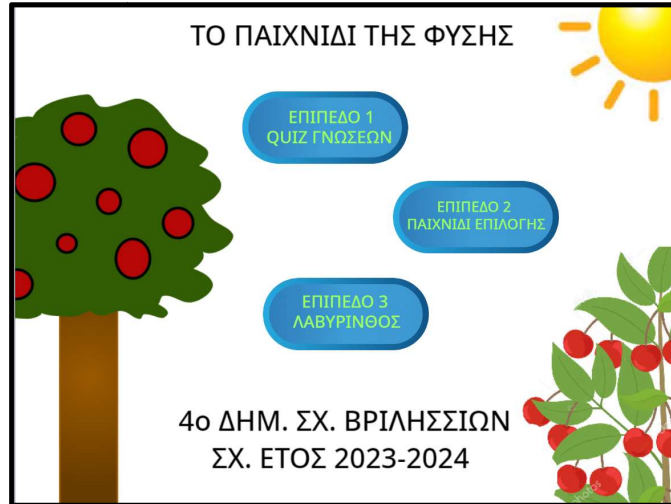
Α) ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΠΛΟΚΗ, ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΕΙΔΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ)

- Πρόκειται για ένα ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι ατομικού χαρακτήρα με έμμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα .
- Το Θέμα του παιχνιδιού είναι η Φύση καθώς εμπνευστήκαμε από τα εργαστήρια δεξιοτήτων για την Ε' και ΣΤ' τάξη του Δημοτικού με θέμα «Φροντίζω το περιβάλλον – Οικολογία - Παγκόσμια και Τοπική Φυσική Κληρονομιά».
- Με τη βοήθεια του παιχνιδιού, ο παίκτης μαθαίνει
 - ο Πώς να βοηθήσει ένα δέντρο/ φυτό να αναπτυχθεί οικολογικά χωρίς να επιβαρύνει το περιβάλλον.
 - ο Διάφορες πληροφορίες σχετικά με τα φυτά, τους σπόρους και την κομποστοποίηση
- Για την κατασκευή του παιχνιδιού χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα ελεύθερης πρόσβασης για τη δημιουργία της ψηφιακής εφαρμογής «Scratch», μιας και έχει διδαχθεί στα πλαίσια του μαθήματος ΤΠΕ.
- Στο παιχνίδι υπάρχει αφήγηση του κειμένου και των ερωτήσεων από τα παιδιά.

Β) ΟΔΗΓΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ, ΚΑΝΟΝΕΣ, ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΚΤΩΝ, ΣΚΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΗΛΙΚΙΕΣ)

- Το παιχνίδι παίζεται για έναν παίκτη κάθε φορά σε ηλεκτρονικό υπολογιστή με τη χρήση ποντικιού και πληκτρολογίου.

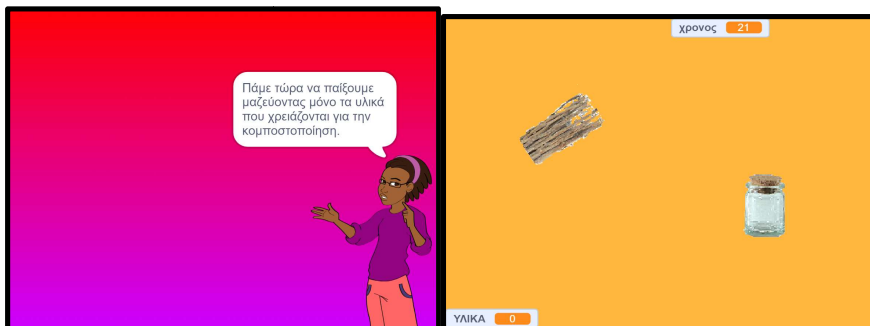
- Το παιχνίδι ξεκινάει με την αρχική σελίδα, όπου ο παίκτης έχει 3 επιλογές να κάνει με τη βοήθεια του ποντικιού:

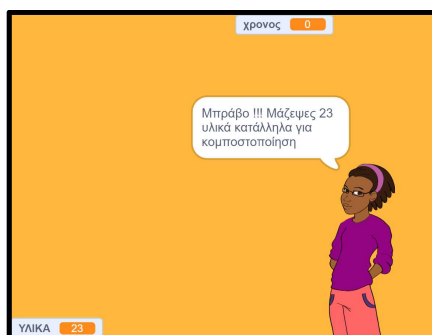


- **1^ο επίπεδο - QUIZ** : Παιχνίδι γενικών γνώσεων για την κομποστοποίηση. Το παιχνίδι αυτό αποτελείται από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, οι οποίες απαντώνται με την βοήθεια του ποντικιού κάνοντας αριστερό κλικ στο κουμπί με την σωστή απάντηση. Στο τέλος, αφού ενημερωθεί ο παίκτης για το σύνολο των σωστών απαντήσεων, μεταφέρεται στην αρχική σελίδα του παιχνιδιού.



- **2^ο επίπεδο - Παιχνίδι Επιλογής (clickable game):**



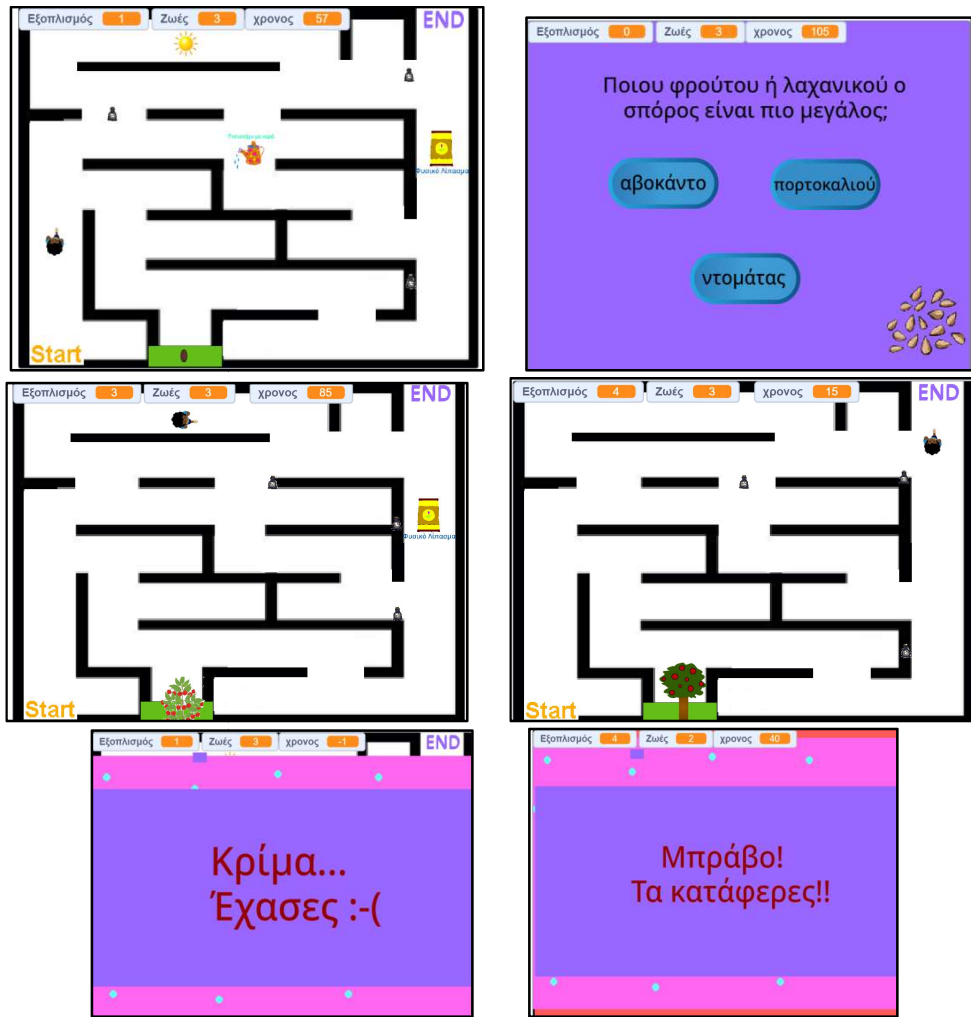


Σκοπός του παίκτη είναι να κάνει κλικ σε όσα περισσότερα υλικά, που χρησιμοποιούνται για κομποστοποίηση, μπορεί, μέσα σε 30 δευτερόλεπτα. Στο τέλος, αφού ενημερωθεί ο παίκτης για το σύνολο των υλικών που μάζεψε, μεταφέρεται στην αρχική σελίδα του παιχνιδιού.

- ο **3^ο επίπεδο – Λαβύρινθος**: Λαβύρινθος γνώσεων για την οικολογική ανάπτυξη ενός δέντρου.

Σκοπός του παίκτη είναι να βγει από τον λαβύρινθο έχοντας καταφέρει να αναπτυχθεί ένα δέντρο σωστά, χρησιμοποιώντας σπόρους, ήλιο, νερό και φυσικό λίπασμα, αποφεύγοντας τα χημικά λιπάσματα και την επαφή με τους τοίχους του λαβύρινθου. Ο παίκτης έχει 2 λεπτά στη διάθεσή του και 3 ζωές, οι οποίες χάνονται κάθε φορά που έρχεται σε επαφή με τα χημικά λιπάσματα. Σε περίπτωση που ο παίκτης έρθει σε επαφή με τους τοίχους του λαβύρινθου ξεκινάει πάλι από την αρχή. Ο παίκτης θα πρέπει να έχει φτάσει στο τέλος του λαβυρίνθου, χρησιμοποιώντας τα 4 βελάκια του πληκτρολογίου, έχοντας περάσει από όλα τα σύνεργα (σπόρος – ήλιος – νερό – φυσικό λίπασμα) μέσα σε 2 λεπτά, χωρίς να χάσει όλες τις ζωές. Παράλληλα κάθε φορά που θα περνάει και από ένα σύνεργο θα πρέπει να απαντήσει σε μία ερώτηση πολλαπλής επιλογής, με την βοήθεια του ποντικιού κάνοντας αριστερό κλικ στο κουμπί με την σωστή απάντηση. Κάθε φορά που ο παίκτης θα περνά πάνω από κάθε σύνεργο και απαντά σωστά μια ερώτηση, ο σπόρος θα αναπτύσσεται σε δέντρο σε 4 επίπεδα. Στο τέλος, ο παίκτης μεταφέρεται στην αρχική σελίδα του παιχνιδιού.





- Το παιχνίδι αφορά κυρίως ηλικίες 8 -12 ετών

Γ) ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΠΟΥ ΕΠΙΔΙΩΚΕΤΑΙ ΝΑ ΑΠΟΚΟΜΙΣΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ/ΧΡΗΣΤΗΣ (PLAYER EXPERIENCE GOALS)

- Εξοικείωση με ψηφιακά παιχνίδια και τη χρήση του υπολογιστή
- Ευαισθητοποίηση σε θέματα προστασίας του περιβάλλοντος και ενημέρωση για την διαδικασία της κομποστοποίησης, μέσω της ανακύκλωσης οργανικών αποβλήτων.

Δ) ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΠΟΥ ΑΞΙΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στα πλαίσια της συμμετοχής των μαθητών στα εργαστήρια δεξιοτήτων και σε συνεργασία με την δασκάλα της τάξης, σκοπός μας ήταν η οικολογική ευαισθητοποίηση των μαθητών. Έτσι τα παιδιά ασχολήθηκαν με το θέμα της παραγωγής οργανικού λιπάσματος μέσω της διαδικασίας της κομποστοποίησης και την αποφυγή χρήσης χημικών λιπασμάτων που μολύνουν τον υδροφόρο ορίζοντα.

Αφού τα παιδιά παρακολούθησαν σχετικά βίντεο με το θέμα αυτό και αναζήτησαν πληροφορίες στο διαδίκτυο, αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι με απώτερο στόχο την εμπέδωση του θέματος αυτού.

Για την δημιουργία του παιχνιδιού συνετέλεσε η αγάπη των μαθητών για την φύση και την προστασία του περιβάλλοντος, η συμμετοχή των μαθητών σε δράσεις μέσα από τα εργαστήρια δεξιοτήτων πάνω σε παρεμφερή θεματολογία καθώς και η πολύ καλή γνώση της ψηφιακής εφαρμογής «Scratch».

Ε) ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ/ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΠΟΥ ΑΥΤΟ ΕΞΥΠΗΡΕΤΕΙ.

- Ευαισθητοποίηση των μαθητών σε θέματα προστασίας του περιβάλλοντος, παραγωγής οργανικού λιπάσματος μέσω της διαδικασίας της κομποστοποίησης και αποφυγή χρήσης χημικών λιπασμάτων που μολύνουν τον υδροφόρο ορίζοντα.
- Εξοικείωση των μαθητών με σύγχρονα μοντέλα και εργαλεία εκπαίδευσης (SCRATCH), που βασίζονται στη διευρυμένη προσέγγιση S.T.E.A.M. και απόκτησης ψηφιακών δεξιοτήτων.
- Η έμπρακτη κατανόηση από τους μαθητές, της πολυπλοκότητας του σχεδιασμού, της παραγωγής, και της ανάλυσης αποτελεσμάτων, των δοκιμών ελέγχου, και της υλοποίησης ενός πολύπλευρου έργου (project).
- Η καλλιέργεια της διαθεματικότητας και της διεπιστημονικότητας, μέσα από τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη πρωτότυπων μαθητικών προσεγγίσεων σε θέματα που προκύπτουν από τη διδασκόμενη ύλη, με σκοπό τη δημιουργία παιχνιδιών, επιτραπέζιων και ψηφιακών.
- Η προώθηση του ομαδοσυνεργατικού πνεύματος μέσα από την εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών ιδεών και πρακτικών διδασκαλίας, για την ανάπτυξη της προσωπικότητας, της αυτοεκτίμησης και της αυτοπεποίθησης των μαθητών, μέσα από δεξιότητες όπως η επικοινωνία, η συνεργασία, η οργάνωση του χρόνου και κατανομή δραστηριοτήτων.
- Η αξιολόγηση των τελικών γνώσεων που απέκτησαν οι μαθητές σε θέματα οικολογίας.

ΣΤ) ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Για την δημιουργία του ψηφιακού αυτού παιχνιδιού συντέλεσαν:

- Οι μαθήτριες της ΣΤ τάξης:
 - Κονδυλάκη Στέλλα
 - Δερμιτζόγλου Μελία
 - Τσόμη Ειρήνη
- Η εκπαιδευτικός: Ζαφείρη Κωνσταντίνα ΠΕ86

Σύνδεσμος του παιχνιδιού: <https://scratch.mit.edu/projects/996693135>