

1^{ος} Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας
Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού



ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ “THE CROSSROADS”

ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΡΕΝΤΙΝΑΣ,
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

Μάιος 2021

Στοιχεία σχολείου, εκπαιδευτικών και δημιουργικής ομάδας

Σχολική Μονάδα: Γυμνάσιο Ρεντίνας, Θεσσαλονίκη

Τηλέφωνο επικοινωνίας: 2397061398

E-mail: gymrentinas@gmail.com

Διευθυντής: Χαραλαμπίδης Θεμιστοκλής, ΠΕ89 – Πληροφορικών

Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός: Ματεντσίδου Χριστιάνα, ΠΕ03 – Μαθηματικών

Συμμετέχουσα Εκπαιδευτικός: Τζιωρτζίδου Ελένη, ΠΕ05 – Γαλλικής Φιλολογίας

Δημιουργική Ομάδα Μαθητών

A/A	Επώνυμο	Όνομα
1	Ζορμπά	Τάνια
2	Κυριακίδης	Θοδωρής
3	Μήτση	Μαρίνα
4	Μπεντοσβίλι	Ιωάννα
5	Μπεντοσβίλι	Χρήστος
6	Μπεντοσβίλι	Χριστίνα
7	Πετράκη	Μιχαέλα
8	Πετράκης	Χρήστος
9	Σιώμος	Δημήτριος
10	Χαϊδευτού	Όλγα - Μαρία
11	Χατζηιορδάνης	Παναγιώτης

Περιγραφή παιχνιδιού

Θεματικός Άξονας

Η rock μουσική δεν είναι ένα φαινόμενο που μπορεί να μελετηθεί σε αυστηρά μουσικά πλαίσια και δε μπορεί να θεωρηθεί αυθύπαρκτο. Στο χρονολογικό φάσμα λίγο πριν από το 1900 μέχρι και τη σύγχρονη εποχή, σημειώθηκαν σημαντικές πολιτικές εξελίξεις που άλλαξαν τα γεωγραφικά σύνορα πολλών κρατών, κοινωνικές και πολιτισμικές αλλαγές μέσα από τις οποίες προέκυψαν κοινωνικά φαινόμενα και κινήματα για να τα καταστείλουν, ενώ η τεχνολογία σημείωνε αλματώδη πρόοδο. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο γεννήθηκε, διαμορφώθηκε και εξελίχθηκε μια αναίμακτη επανάσταση, αυτή της rock μουσικής.

Στοχεύοντας σε μια εποπτική προσέγγιση, θα μπορούσε να παραλληλιστεί ως ένα δέντρο, με ρίζες που φτάνουν βαθιά στους αιώνες και συνθέτουν ένα κράμα πολιτικής, κοινωνικής, τεχνολογικής και αισθητικής-καλλιτεχνικής έκφρασης. Οι ρίζες του δέντρου έχουν διαφορετικό στίγμα στο χάρτη των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής. Από τις βαμβακοφυτείες του αμερικανικού νότου (Δέλτα του Μισσισιπιπής) ξεκινά η ρίζα των rhythm 'n' blues, η οποία συναντά τις αντίστοιχες της country στην ανατολή ακτή, της western στη δυτική και της δημοφιλούς (pop) μουσικής που εντοπιζόταν σε ευρεία έκταση. Οι μεταξύ τους επιρροές έδωσαν υπόσταση σε ένα νέο είδος μουσικής, που αποτελεί τον κορμό του δέντρου και το οποίο διαμόρφωσε τη νεολαία της εποχής, όχι μόνο τοπικά, αλλά και σε παγκόσμια κλίμακα, αποδίδοντάς της έναν επαναστατικό χαρακτήρα. Το είδος αυτό ονομάστηκε rock 'n' roll. Από τη σκηνή της δεκαετίας του '50, καθώς και από τη blues περασμένων δεκαετιών θα εμπνευστούν και θα επηρεαστούν πολλοί μεταγενέστεροι καλλιτέχνες, που θα δώσουν το δικό τους στίγμα, δημιουργώντας νέα κλαδιά στο δέντρο της rock, όπως για παράδειγμα blues rock, jazz rock, theatrical rock, punk rock, new wave, alternative, metal, heavy metal, progressive και άλλα.

Βασική περιγραφή

Το παιχνίδι «The Crossroads» είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι γνώσεων, που αντλεί τη θεματολογία του από την ιστορία της Rock μουσικής και των κοινωνικο-πολιτικών και τεχνολογικών εξελίξεων που την περιβάλλουν, στη διάρκεια του 20^{ου} και 21^{ου} αιώνα.

Απευθύνεται σε ηλικίες από **12 ετών και άνω**.

Αριθμός παικτών: 2 έως 6 παίκτες (ή ομάδες παικτών)

Διάρκεια παρτίδας: 30 – 60 λεπτά (ο χρόνος μπορεί να ποικίλλει αναλόγως της εξοικείωσης των παικτών με τη θεματολογία του παιχνιδιού).

Πρόκειται για ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι, που μπορεί να αποκτήσει και συνεργατικό χαρακτήρα όταν παίζεται μεταξύ ομάδων.

Σκοπός του παιχνιδιού

Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να συγκεντρώσει τους 6 δίσκους – βινύλια που αντιστοιχούν σε κάθε χρωματική κατηγορία, να επιστρέψει στο σημείο εκκίνησης (αστέρι που βρίσκεται στο κέντρο του ταμπλό) και να απαντήσει σωστά στην ερώτηση που θα του τεθεί.

Νικητής είναι αυτός που θα ολοκληρώσει πρώτος τη διαδικασία.

Κατάλογος περιεχομένων

117 Κάρτες ερωτήσεων (6 κατηγορίες)



10 γαλάζιες, 10 κίτρινες,
28 ροζ, 36 πράσινες,
17 κόκκινες, 16 πορτοκαλί

42 Κάρτες – Bands



1 Ταμπλό



1 Ζάρι



6 Πιόνια



12 Πένες



36 Δίσκοι – Βινύλια



Το ταμπλό του παιχνιδιού έχει σχήμα κύκλου με τέσσερις ακτίνες, εμπνευσμένο από το σήμα της ειρήνης. Οι χρωματισμένες θέσεις στην περιφέρεια και στις ακτίνες του κύκλου αντιστοιχούν σε κάθε μια από τις 6 περιόδους της ιστορίας της rock μουσικής.

Τα τέσσερα σημεία τομής του κύκλου και των ακτινών και οι δύο κύκλοι αριστερά και δεξιά του άξονα του σήματος της ειρήνης αποτελούν τις κύριες αντιπροσωπευτικές θέσεις των 6 κατηγοριών.

Οι 6 κατηγορίες είναι οι ακόλουθες:

Γαλάζιο – Περίοδος 1900-1950

Κίτρινο – Περίοδος 1950- 1960

Ροζ – Περίοδος 1960-1970

Πράσινο – Περίοδος 1970-1980

Κόκκινο – Περίοδος 1980-1990

Πορτοκαλί – Περίοδος 1990-Σήμερα

Στις τέσσερις γωνίες του παιχνιδιού αντιστοιχίζονται κυκλικά πλαίσια, που αντιπροσωπεύουν τέσσερα μουσικά φεστιβάλ - συναυλίες - club (Whiskey A Go Go, Strawberry Fields, Woodstock, Live Aid) αντίστοιχα.

Τα 6 πιόνια, όπως και οι κάρτες ερωτήσεων, αντιστοιχούν σε καθεμία από τις 6 κατηγορίες (σύμφωνα με το χρώμα).

Οδηγίες για το παιχνίδι

Αναλυτική Περιγραφή

1. Στήσιμο παιχνιδιού

Τοποθετήστε τις κάρτες ερωτήσεων σε έξι στοίβες και τις κάρτες Bands στο πλαίσιο με την ένδειξη “Bands” που ορίζεται από τις διακεκομμένες γραμμές πάνω στο ταμπλό, ώστε να μη φαίνονται οι απαντήσεις. Οι πένες και οι δίσκοι – βινύλια μπορούν να τοποθετηθούν σε κάποια από τις θήκες που υπάρχουν στο κουτί του παιχνιδιού.

Κάθε παίκτης ή ομάδα διαλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στο αστέρι, που βρίσκεται στο κέντρο του ταμπλό.

2. Ποιός παίζει πρώτος;

Παίζει πρώτος ο παίκτης ή ομάδα που θα φέρει τη μεγαλύτερη ζαριά. Ακολουθούν οι επόμενοι παίκτες σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού. Τα πιόνια μπορούν να κινηθούν προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, τόσες θέσεις, όσες ορίζονται από τη ρίψη του ζαριού.

3. Κάρτες ερωτήσεων

Αν ο παίκτης σταματήσει σε ένα χρωματισμένο πλαίσιο – θέση του ταμπλό, καλείται να απαντήσει σε ερώτηση από τη στοίβα του αντίστοιχου χρώματος.

Ένας εκ των αντιπάλων τραβά την πρώτη κάρτα της στοίβας και διατυπώνει την ερώτηση σύμφωνα με τον αριθμό που αναγράφεται στο ζάρι. Έπειτα, η κάρτα τοποθετείται στο τέλος της στοίβας. Κάθε κάρτα είναι διπλής όψης (ερωτήσεις - απαντήσεις), με αρίθμηση από 1 έως 6.

4. Κάρτες Bands

Ο παίκτης καλείται να τραβήξει μια κάρτα από αυτή τη στοίβα, όταν βρεθεί στις θέσεις “Bands” του ταμπλό. Θα πρέπει να αναγνωρίσει τον εικονιζόμενο καλλιτέχνη ή μουσικό συγκρότημα. Στη συνέχεια, τοποθετεί την κάρτα κάτω από τη στοίβα.

5. Μουσικά φεστιβάλ, club, συναυλίες – Πλαίσια στις 4 γωνίες του ταμπλό

Στις γωνίες του ταμπλό εντοπίζονται τέσσερα κυκλικά πλαίσια, που αντιστοιχούν σε κάποιο μουσικό φεστιβάλ, συναυλία ή club. Ο παίκτης με τη ρίψη του ζαριού του πρέπει να φέρει τον ακριβή αριθμό που ορίζεται στα κουτάκια κάτω από το εκάστοτε πλαίσιο. *Μπορείτε να απλουστεύσετε τη διαδικασία, παραβλέποντας την ακριβή ζαριά.*

Εδώ θα πρέπει να απαντήσει σε ερώτηση από κατηγορία της επιλογής του.

Εφόσον απαντήσει σωστά, κερδίζει μια «πένα», η οποία αποτελεί **το εισιτήριο για την πράσινη και την κόκκινη κύρια αντιπροσωπευτική θέση**, που βρίσκονται αριστερά και δεξιά του άξονα του σήματος της ειρήνης.

Αν απαντήσει λάθος, έχει το δικαίωμα να παραμείνει στη θέση αυτή μέχρι να την κερδίσει.

6. Κύριες αντιπροσωπευτικές θέσεις

Αν ένας παίκτης ή μια ομάδα απαντήσει σωστά ενώ το πιόνι του βρίσκεται πάνω σε κάποια από τις κύριες αντιπροσωπευτικές θέσεις μιας ομάδας ερωτήσεων (χρωματισμένοι κύκλοι επάνω στο ταμπλό), τότε αποκτά το «**δίσκο – βινύλιο**» του αντίστοιχου χρώματος, εφόσον δεν τον κατέχει ήδη.

7. Ποιος κερδίζει;

Εφόσον ο παίκτης (ή ομάδα) αποκτήσει τους **έξι δίσκους-βινύλια**, που αντιστοιχούν στις έξι διαφορετικές κατηγορίες ερωτήσεων, πρέπει να μεταβεί στο σημείο εκκίνησης (**αστέρι**, που βρίσκεται στο κέντρο του ταμπλό), όπου καλείται να **απαντήσει σε μια ερώτηση της κατηγορίας στην οποία αντιστοιχεί το πιόνι που επέλεξε.**

Όταν ο παίκτης απαντήσει σωστά, κερδίζει το παιχνίδι.

Εμπειρία που επιδιώκεται να αποκομίσει ο παίκτης (Player Experience Goals)

Η προσδοκώμενη εμπειρία σε κάθε επίπεδο σχεδιασμού είναι άμεσα συνυφασμένη με τον **ψυχαγωγικό χαρακτήρα** που πρέπει να διέπει ένα παιχνίδι.

Σημαντικό ρόλο στην εμπλοκή ενός παίκτη παίζει η **αισθητική** και η **ευχρηστία** του παιχνιδιού. Η λεπτομερής σεναριακή δομή, συνοδεύεται από έναν προσεκτικό σχεδιασμό, ώστε να αποδίδεται αισθητικά η θεματική του παιχνιδιού και να ενισχύεται η ένταξη του παίκτη στο κλίμα του. Η χρωματική παλέτα και η γραμματοσειρά των ερωτήσεων, επιλέχθηκε με γνώμονα την ευχρηστία και την καλύτερη εμπειρία του παίκτη με σαφή κατηγοριοποίηση των στοιχείων του παιχνιδιού βάσει χρώματος (*πιόνια, ερωτήσεις, δίσκοι – βινύλια*), αλλά και την ευανάγνωστη μορφή κειμένου.

Η ποικιλομορφία των ερωτήσεων, τόσο ως προς το γνωστικό αντικείμενο (*μουσική, ιστορία, τεχνολογία*), όσο και ως προς το στυλ (*ανοικτού τύπου – κλειστού τύπου*) και την εμφάνιση (*ερωτήσεις κειμένου - εικόνας*), στοχεύει στην **ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος** του παίκτη, για την **εκμάθηση νέων πεδίων γνώσης**, με ψυχαγωγικό τρόπο. Οι σωστές απαντήσεις ενισχύουν την **αυτοπεποίθησή** του, προσδίδοντας ένα αίσθημα **ικανοποίησης**, ενώ οι λανθασμένες μπορούν να λειτουργήσουν εκπαιδευτικά τόσο για τον ίδιο, όσο και για τους συμπαίκτες του. Η **επιβράβευση** μέσω των αντικειμένων που κατακτά στη διάρκεια του παιχνιδιού (*δίσκοι – βινύλια και πένες*) λειτουργούν ενισχυτικά στη διατήρηση του **κινήτρου** και του ενδιαφέροντός του για την εμπλοκή του στο παιχνίδι.

Η δομή των καρτών περιλαμβάνει ερωτήσεις τουλάχιστον δύο εκ των τριών πεδίων (*μουσική, ιστορία, τεχνολογία*), ενώ το πλήθος των καρτών μεταφράζεται σε ένα ικανοποιητικό πλήθος ερωτήσεων (*744 ερωτήσεις*) στοχεύοντας στην, κατά το μέτρο του δυνατού, διατήρηση της **ισορροπίας** και της **διαβάθμισης** ως προς το βαθμό δυσκολίας.

Καθ' όλη τη διάρκεια, ο παίκτης καλείται να κάνει **λογικές επιλογές** και να εκμεταλλευτεί τη δυνατότητα μετακίνησης προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, αναπτύσσοντας μια **στρατηγική** κινήσεων και προσαρμόζοντάς τη κατάλληλα, ώστε να ελαχιστοποιεί την τυχαιότητα που προκαλείται από τη ρίψη του ζαριού. Αυτή η τυχαιότητα ωστόσο παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον καθώς λειτουργεί ανατρεπτικά, διατηρώντας αμείωτη την **αγωνία** και την **εγρήγορση** για τη λήψη της σωστής απόφασης.

Μεθοδολογία, μαθησιακοί και διδακτικοί στόχοι

Πολιτιστικό πρόγραμμα και παιχνίδι

Η υλοποίηση σχολικών πολιτιστικών προγραμμάτων δίνει τη δυνατότητα σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να προσεγγίσουν νέα γνωστικά αντικείμενα και θεματικές ενότητες που δεν εντάσσονται απαραίτητα στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών, παρέχοντάς τους την ελευθερία χρήσης εναλλακτικών μεθόδων εργασίας, συνυφασμένων με την εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας.

Το παιχνίδι “*The Crossroads*” είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι γνώσεων, που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του διετούς (2017 – 2019) πολιτιστικού προγράμματος «*Από τις βαμβακοφυτείες της Αμερικής, στη γέννηση και εξέλιξη της Rock μουσικής*», από μια ομάδα μαθητών του Γυμνασίου Ρεντίνας Θεσσαλονίκης, υπό την καθοδήγηση και επίβλεψη των εκπαιδευτικών Ματεντσίδου Χριστιάνας και Τζιωρτζίδου Ελένης. Η έμπνευση για τη δημιουργία του παιχνιδιού ήρθε κατόπιν ολοκλήρωσης των εργασιών του πρώτου έτους και της ανάγκης για τη μετατροπή του συγγραφικού και του φωτογραφικού υλικού που είχε συγκεντρωθεί, σε μια μορφή προσβάσιμη από μελλοντικούς μαθητές του σχολείου, με ευχάριστο, διασκεδαστικό και συνάμα εκπαιδευτικό χαρακτήρα.

Μεθοδολογία για τη δημιουργία του παιχνιδιού

Μέσα από μια διαθεματική προσέγγιση και υπό το πρίσμα των ιστορικο-πολιτικών γεγονότων (*δουλεμπόριο, α΄ και β΄ παγκόσμιος πόλεμος, ψυχρός πόλεμος, πόλεμος Βιετνάμ, Μάης του '68*) και των κοινωνικών (*φυλετικός διαχωρισμός, αντιρατσιστικό κίνημα, υποकुουλτούρα, αντικουουλτούρα*) και τεχνολογικών εξελίξεων (*εμφάνιση ραδιοφώνου, τηλεόρασης, βινυλίου, εισαγωγή ηλεκτρισμού στην κιθάρα, εξέλιξη της τεχνολογίας του ήχου*) του 20^{ου} και 21^{ου} αιώνα, μελετήθηκε η εμφάνιση και η εξέλιξη του rock φαινομένου. Το μουσικό αυτό είδος αποτελεί μέρος της αμερικανικής μουσικής κληρονομιάς που ενέπνευσε και συνεχίζει να εμπνέει καλλιτέχνες παγκόσμιας κλίμακας, ενώ η ιστορία του διδάσκεται διεθνώς σε πανεπιστημιακά προγράμματα μουσικών σπουδών.

Η οργάνωση των εργασιών καθώς και η επικοινωνία μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών πραγματοποιήθηκε με τη δημιουργία ενός ψηφιακού μαθήματος, μέσω της ασύγχρονης πλατφόρμας (e-class). Το μάθημα χωρίστηκε σε 6 χρονικές περιόδους (*1900-1950, 1950-1960, 1960-1970, 1970-1980, 1980-1990, 1990-σήμερα*), για καθεμία από τις οποίες είχαν αναρτηθεί προτεινόμενες πηγές, κυρίως διαδικτυακές. Υπήρχε χρονοδιάγραμμα με τις αναθέσεις των ατομικών ή των ομαδικών εργασιών. Οι μαθητές μπορούσαν να αναρτήσουν και να επεξεργαστούν το υλικό που τους δινόταν ή που έβρισκαν οι ίδιοι, με στόχο την απόδοση περιληπτικών κειμένων για τις θεματικές ενότητες που μελετούσε ο καθένας ή η κάθε ομάδα. Για τη συγγραφή των κειμένων αξιοποιήθηκε το κοινόχρηστο διαδικτυακό εργαλείο google docs. Μετά τον απαραίτητο έλεγχο, τις διορθώσεις και τις προσθήκες, από τις εκπαιδευτικούς, τα κείμενα διαβάζονταν, δια ζώσης, στην ολομέλεια. Παράλληλα, είχε δημιουργηθεί ένα αποθετήριο μουσικών βίντεο, ταξινομημένων ανά χρονική περίοδο, με τη χρήση του κοινόχρηστου διαδικτυακού εργαλείου padlet, στο οποίο οι μαθητές είχαν πρόσβαση ως ακροατές, αλλά και ως διαχειριστές. Επιπλέον, είχε αναρτηθεί ένας κατάλογος με προτεινόμενες κινηματογραφικές ταινίες/ντοκιμαντέρ συναφούς θεματολογίας.

Σημαντικό μέρος της εργασίας στηρίχθηκε στα διαδικτυακά πανεπιστημιακά μαθήματα της πλατφόρμας “Coursera”, με τίτλους “History of Rock, part 1” και “History of Rock, part 2”, του πανεπιστημίου του Rochester. Με στόχο την καλύτερη εποπτική προσέγγιση, πραγματοποιήθηκε διάλεξη στο χώρο του σχολείου από ένα μουσικό που δραστηριοποιείται εδώ και χρόνια στο χώρο της ελληνικής και της διεθνούς rock σκηνής.

Το επόμενο στάδιο ήταν η μετατροπή του συγγραφικού και φωτογραφικού υλικού, σε επιτραπέζιο παιχνίδι γνώσεων. Η δομή του στηρίχτηκε σε αυτή που ακολουθείται στα κλασικά παιχνίδια γνώσεων, με τη χρήση καρτών ερωτήσεων – απαντήσεων. Ακολούθησε η σύνθεση του σεναρίου, η συγγραφή των κανονισμών και ο σχεδιασμός των στοιχείων του (*ταμπλό, κουτί, κάρτες, πένες, δίσκοι, επιλογή χρωμάτων, πιόνια*).

Τα διορθωμένα κείμενα επιστράφηκαν στους μαθητές, για την εξαγωγή ερωτήσεων και κατόπιν ελέγχου και διορθώσεων, ακολούθησε η ταξινόμησή τους στις κάρτες. Κάθε κάρτα έπρεπε να περιέχει έξι ερωτήσεις, όσες και τα δυνατά αποτελέσματα από τη ρίψη του ζαριού. Το φωτογραφικό υλικό ταξινομήθηκε σε μια ξεχωριστή κατηγορία καρτών, που απεικονίζουν χαρακτηριστικούς εκπροσώπους της rock σκηνής. Ακολούθησε ο ψηφιακός σχεδιασμός του παιχνιδιού, με τη χρήση του προγράμματος επεξεργασίας εικόνας Photoshop (*ταμπλό, κουτί, πένες, δίσκοι*), του προγράμματος παρουσιάσεων Powerpoint (*κάρτες*), και του προγράμματος επεξεργασίας κειμένου, Word (*κανονισμοί*). Το παιχνίδι ολοκληρώθηκε με την κατασκευή του περιεχομένου και του κουτιού του (*έγχρωμες εκτυπώσεις, κοπή, πλαστικοποίηση*).

Μαθησιακοί και διδακτικοί στόχοι

Η παιχνιδοκεντρική μάθηση αποτελεί αδιαμφισβήτητα έναν εναλλακτικό και ψυχαγωγικό τρόπο διδασκαλίας/εκμάθησης της νέας γνώσης, εξασκώντας παράλληλα και άλλες λειτουργίες του ανθρώπινου εγκεφάλου, όπως η παρατηρητικότητα, η κριτική σκέψη, η επινοητικότητα, η επίλυση προβλημάτων. Όταν όμως εκτός από ρόλο παίκτη, ο μαθητής καλείται να αναλάβει και ρόλο δημιουργού, τότε ο βαθμός δυσκολίας αυξάνεται και στις παραπάνω δεξιότητες προστίθενται η έρευνα, η ανάλυση, η σύνθεση, η δημιουργικότητα, η συνεργασία, η υπευθυνότητα και η τήρηση χρονοδιαγραμμάτων (soft skills).

Για το μαθητή σε ρόλο παίκτη, μέσα από ερωτήσεις ανοικτού τύπου, σωστού – λάθους ή πολλαπλής επιλογής, επιδιώκεται η εκπαίδευση και η εκμάθηση μέσω της επανάληψης, αλλά και των λογικών συνδυασμών, νέων γνώσεων γύρω από το θεματικό άξονα του παιχνιδιού.

Οι ίδιοι στόχοι επιδιώκονται και για το μαθητή σε ρόλο δημιουργού του παιχνιδιού και ίσως σε αυτή την περίπτωση η αφομοίωση της γνώσης επιτυγχάνεται με πιο άμεσο και ουσιαστικό τρόπο, καθώς ερευνά, κρίνει και επεξεργάζεται τη γνώση για τις ανάγκες των ανατιθέμενων εργασιών. Με την επιλογή του συγκεκριμένου θεματικού άξονα ανάπτυξης του παιχνιδιού, αναμένεται η ευαισθητοποίηση του μαθητή σε θέματα που αφορούν στα ανθρώπινα δικαιώματα, στη διεκδίκησή τους με ειρηνικά μέσα, στην αναζήτηση γεγονότων που χαρακτήρισαν την αμερικανική και την ευρωπαϊκή ιστορία, αλλά και την πολιτική του 20^{ου} αιώνα, ώστε να αναπτύσσεται υγιής κριτική ικανότητα και προβληματισμός.

Η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας για τις ανάγκες της διαδικτυακής έρευνας και για τη σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία, η αξιοποίηση των κοινόχρηστων διαδικτυακών εργαλείων κατά τις συνεργατικές εργασίες, ο ψηφιακός σχεδιασμός, καθώς και η χρήση της αγγλικής γλώσσας για τη μελέτη των ξενόγλωσσων πηγών, στοχεύουν στη βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων, στην απόκτηση νέων δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού, αλλά και στην ανάπτυξη εικαστικών δεξιοτήτων που επιτυγχάνεται μέσα από το σχεδιασμό πρωτοτύπων χαμηλής και υψηλής πιστότητας του παιχνιδιού.

Προστιθέμενη αξία αποτελούν, η ανάληψη ευθυνών, η εύρεση λύσεων σε ανακύπτοντα ζητήματα, η ανακάλυψη νέων κλίσεων και ενδιαφερόντων, η ενίσχυση της κοινωνικοποίησης των μαθητών, η καλλιέργεια συνεργατικού πνεύματος και ο σπουδαίος ρόλος της ατομικής προσφοράς για τις ανάγκες μιας ομαδικής εργασίας.

Φωτογραφίες

