

# Το κυνήγι του χαμένου Θησαυρού

---

Ένα διαθεματικό διαδικτυακό παιχνίδι

Νικόλαος Γιαγκούλης<sup>1</sup>, Αναγνώστης Γενιτζές<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Καθηγητής Πληροφορικής , Γυμνάσιο Καμπάνη, Κιλκίς

[yagoulis@gmail.com](mailto:yagoulis@gmail.com)

<sup>2</sup> Καθηγητής Πληροφορικής , Γενικό Λύκειο Καμπάνη, Κιλκίς

[notisy@yahoo.com](mailto:notisy@yahoo.com)

*Πες μου και θα ξεχάσω.  
Δείξε μου και μπορεί να θυμηθώ.  
Κάνε με να συμμετάσχω και θα καταλάβω.  
(Κονφούκιος 450 π.Χ.)*

---

# Το εκπαιδευτικό παιχνίδι “το κυνήγι του χαμένου θησαυρού” στο Διαδίκτυο, με μια ματιά

---

- Σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε από ομάδα καθηγητών του Γυμνασίου και Λυκείου Καμπάνη – Κιλκίς.
- Αποτελεί μια διαθεματική προσέγγιση βιωματικής μάθησης και πρόκειται για μια δραστηριότητα που συμπεριλαμβάνει καινοτομία στον τρόπο εκπαίδευσης.
- Τα στοιχεία του παιχνιδιού περιλαμβάνουν ευρεία χρήση Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), εργαστήρια Φυσικών Επιστημών, αλλά και συμβατικά μέσα διδασκαλίας.



# Συνοπτική περιγραφή

---

- Αποτελείται από γρίφους που πρέπει να λύσουν οι μαθητές και τίθενται από καθηγητές διαφορετικών ειδικοτήτων με κλιμάκωση του βαθμού δυσκολίας.
- Στόχος του παιχνιδιού είναι η συλλογή όλων των εκτυπωμένων γραμμάτων που αποτελούν την λέξη-θησαυρό.
- Οι μαθητές λειτουργούν σε ομάδες οι οποίες συναγωνίζονται. Οι ομάδες λειτουργούν σε όλο το σχολικό συγκρότημα αλλά και στον Κυβερνοχώρο.
- Οι μαθητές χρησιμοποιούν τα εργαστήρια πληροφορικής ως ορμητήριο, ψηφιακές συσκευές πολυμέσων, όργανα φυσικών επιστημών, ειδικό λογισμικό, γραφική ύλη ακόμη και την αυλή του σχολείου και το φυσικό περιβάλλον.

# Η διαθεματική διάσταση

---

- **Διαθεματικότητα:** ο τρόπος οργάνωσης του αναλυτικού προγράμματος που αντιμετωπίζει τη γνώση ως ενιαία ολότητα την οποία προσεγγίζει συνήθως μέσα από διερεύνηση θεμάτων ζητημάτων προβληματικών καταστάσεων που παρουσιάζουν κατά την κρίση των μαθητών, ενδιαφέρον.

(Αργυροπούλου Χ. 2010).

# Η Διαθεματική διάσταση

---

- Η λύση του παιχνιδιού είναι ένα πρόβλημα που ζητά επίλυση και απαιτεί γνώσεις που προέρχονται από πολλά επιστημονικά πεδία χρησιμοποιώντας την πληροφορική ως κοινό παρανομαστή.
- Οι μαθητές δεν καλούνται απλά να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις που απέκτησαν από κάποιο μάθημα, αλλά να τις διευρύνουν και να τις αξιοποιήσουν στο πώς να μπορούν να ερευνούν και να ανακαλύπτουν νέες γνώσεις.
  - Μπορούν για παράδειγμα να ανακαλύψουν στοιχεία για την ιστορική περίοδο στην οποία διατυπώθηκε ένα μαθηματικό θεώρημα ή νόμος της φυσικής.
- Τέλος, η ίδια η συνεργασία πολλών καθηγητών από διαφορετικά επιστημονικά πεδία, έδωσε την ευκαιρία σε μια διαθεματική προσέγγιση στον σχεδιασμό και υλοποίηση του παιχνιδιού.



# Βιωματικό παιχνίδι

---

- “Το **παιχνίδι** έχει κακή φήμη” όπως τονίζεται σε σχετικό άρθρο το παιχνίδι από μόνο του σχετίζεται με **αρνητικές** σκέψεις όπως ότι η δουλειά και το παιχνίδι δεν συμβιβάζονται, ότι το παιχνίδι δεν είναι κατάλληλο για ενηλίκους, ότι είναι μια **φανταστική** κατάσταση εκτός πραγματικότητας.

(Legall 2010)

# Βιωματικό παιχνίδι

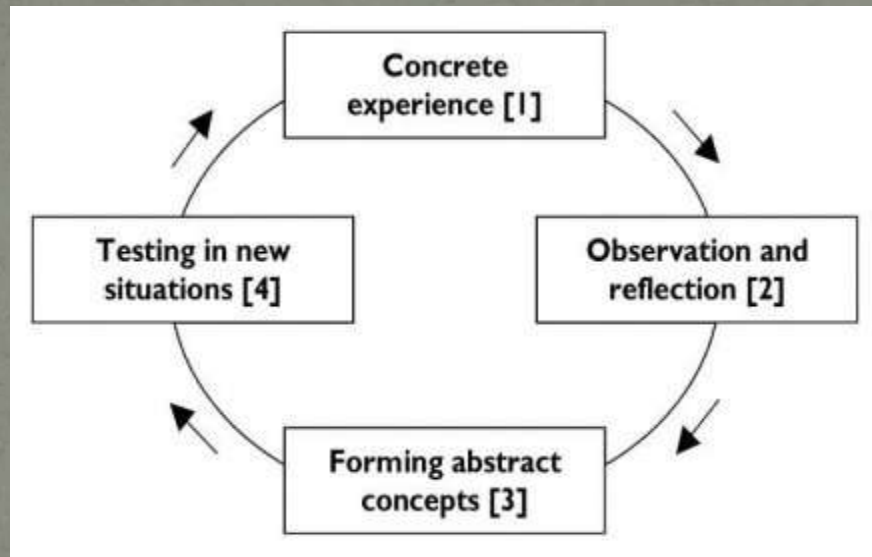
---

- Ενισχύει το παιχνίδι τη **γνώση** και τις **ικανότητες** που είναι απαραίτητες στην πραγματική ζωή; Υπάρχουν οι παρακάτω αρνητικές και θετικές απαντήσεις:
  - **Αρνητικές** γιατί οι τεχνικοί κανόνες ενός **φαντασιακού** περιβάλλοντος είναι πολλές φορές **εκτός πραγματικότητας**. Για παράδειγμα αν χρεοκοπήσει κανείς στην Μονοπολι δεν υπάρχει καμία επίδραση στον τραπεζικό του λογαριασμό.
  - Αντίθετα, **θετικές** απαντήσεις υπάρχουν αφού κάθε παίκτης την ώρα του παιχνιδιού **μαθαίνει να συνεργάζεται** και αυτό δεν είναι ένα μη πραγματικό συναίσθημα.
- Εξάλλου η **μίξη** των δύο απόψεων αυτών δίνει σημαντική **δύναμη** και **αποτελεσματικότητα** στο παιχνίδι ως μέθοδο **επίλυσης** προβλημάτων αφού και το παιχνίδι **προσομοιώνει** την **πραγματικότητα**.



# Βιωματικό παιχνίδι

---



- Το διάσημο **μοντέλο** της βιωματικής μάθησης, από τον David A **Kolbs** του οποίου η δουλειά έχει επηρεαστεί από τον Lewin (1951).

# Αναλυτική περιγραφή του παιχνιδιού

---

- Μπορεί να πραγματοποιηθεί με **διάφορες παραλλαγές**.
- Θα περιγραφεί **όπως πραγματοποιήθηκε** από τους μαθητές της Γ' Γυμνασίου στο τέλος του σχολικού έτους 2008-09 αλλά και με μαθητές από 8 ξένες χώρες (στην αγγλική γλώσσα), στα πλαίσια προγράμματος Comenius στην επίσκεψή τους στο σχολείο μας τον Οκτώβριο του 2009.

# Αναλυτική περιγραφή του παιχνιδιού

---

- Η **αναγγελία** του παιχνιδιού έχει γίνει αρκετές ημέρες πριν.
- Το παιχνίδι **ξεκινάει** στην αυλή του σχολείου όπου εξηγούνται οι **βασικοί κανόνες** του
- Οι μαθητές χωρίζονται σε **ομάδες**
- Κηρύσσεται η **έναρξη** όπου οι μαθητές θα πρέπει να βρουν ποιος καθηγητής του κρατά **τον πρώτο γρίφο** με το όνομα της ομάδας τους.
- Ο πρώτος γρίφος τους οδηγεί στο **εργαστήριο πληροφορικής** περιέχει το όνομα χρήστη και τον κωδικό.



# Αναλυτική περιγραφή του παιχνιδιού

---

- Αφού η ομάδα κάνει επιτυχώς “login” στο λογαριασμό της θα δει στην επιφάνεια εργασίας ένα μήνυμα που θα την οδηγεί σε έναν ιστοχώρο που έχει προετοιμαστεί κατάλληλα για το παιχνίδι.
- Εκεί θα πρέπει να περιηγηθεί (απαντώντας σε γενικές ερωτήσεις) ώσπου να φτάσει τελικά στην κεντρική σελίδα του παιχνιδιού.
- Οι μαθητές θα βρουν μια λέξη (στην προκειμένη υλοποίηση η λέξη ήταν COMENIUS) και μια οδηγία ότι θα πρέπει να εκτυπώσουν όλα τα γράμματα της λέξης αυτής.
- Όμως η εμφάνιση των προς εκτύπωση γραμμάτων προστατεύεται από κωδικό ασφαλείας.

# Αναλυτική περιγραφή του παιχνιδιού

---

- Αν αποκωδικοποιήσουν κατάλληλα μια πρόταση που κρύβεται πίσω από κάθε γράμμα θα οδηγηθούν στον καθηγητή που θα τους παραδώσει τον γρίφο σχετικά με το μάθημα που διδάσκει, που όμως μπορεί να έχει στοιχεία και από άλλα μαθήματα.
- Ο γρίφος αυτός μπορεί να ολοκληρωθεί σε ένα ή περισσότερα βήματα, όπου μπορούν να εκτελεστούν σε οποιονδήποτε τόπο του σχολείου.
  - Για παράδειγμα ο γρίφος της Φυσικής είναι να εκτελέσουν ένα πείραμα. Εφόσον συμβεί αυτό, ο καθηγητής θα τους δώσει γεωγραφικές συντεταγμένες οι οποίες μέσω (Google Earth) θα προσδιορίζουν ένα σημείο στην αυλή του σχολείου. Στο σημείο αυτό θα βρύνε κρυμμένο τον κωδικό που θα τους ξεκλειδώσει ένα ή περισσότερα γράμματα από την λέξη που ψάχνουν.
- Αντίστοιχοι γρίφοι ήταν από άλλα μαθήματα όπως Μαθηματικά, Γεωγραφία, Αγγλικά ή άλλη Ξένη Γλώσσα, Φυσική Αγωγή, Φιλολογικά και Γλώσσα.

# Αναλυτική περιγραφή του παιχνιδιού

---

- Η λύση του γρίφου του κάθε καθηγητή οδηγεί τελικά στον κωδικό που ξεκλειδώνει την εκτύπωση του αντίστοιχου γράμματος.
- Με αυτόν τον τρόπο οι ομάδες συμπληρώνουν όσο ταχύτερα μπορούν την λέξη – θησαυρό.
- Η ομάδα που θα καταφέρει να εκτυπώσει πρώτη όλα τα γράμματα, φωτογραφηθεί κάτω από τη λέξη και αποστείλει τη ψηφιακή φωτογραφία στη διεύθυνση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του συντονιστή καθηγητή, είναι η νικήτρια ομάδα.
- Το κυνήγι του χαμένου θησαυρού ολοκληρώνεται με την βράβευση της νικήτριας ομάδας και αλλά και των υπόλοιπων..



# Αποτελέσματα - συμπεράσματα

---

- Κλίμα γιορτής και ενθουσιασμού
- Διαθεματικότητα στην πράξη
- Εύκολη υλοποίηση – επέκταση – συμμετοχή καθηγητών
- Κίνητρο για νέα γνώση και κριτική σκέψη
- Δραστηριοποίηση των “δύσκολων” παιδιών
- Εύκολη εφαρμογή σε όλες τις σχολικές βαθμίδες και μονάδες
- Παραλλαγές σε ένα “θέμα”
  - Για παράδειγμα εκτέλεσή του σε μεγαλύτερο χρονικό ορίζοντα
  - ή συμμετοχή περισσότερων του ενός σχολείου μέσω διαδικτύου.

# Βίντεο του παιχνιδιού

---

Όπως παρουσιάστηκε σε συναδέλφους άλλων χωρών στο πρόγραμμα Comenius

# Ευχαριστούμε !

---

Επισκεφτείτε τον ιστοχώρο του σχολείου μας

<http://blogs.sch.gr/lykkamp>