

Διαδκτικακό εργατήρι
μέσω zoom
Οι κολήγες θα
παρατακοφθούν από
εξιδικακωμένους
επιστήμονες και
αποκόλονται στην
επιστήμη και κωνότητα και
σε κριοντές των
αθρωπιστικων επιστημών.



Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες συναντούν την εκπαίδευση

22-23 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 2020
10:00- 14:30



Ψηφιακά μέσα στην Εκπαίδευση

Ο Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας Επιτραπέζιου ή Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού

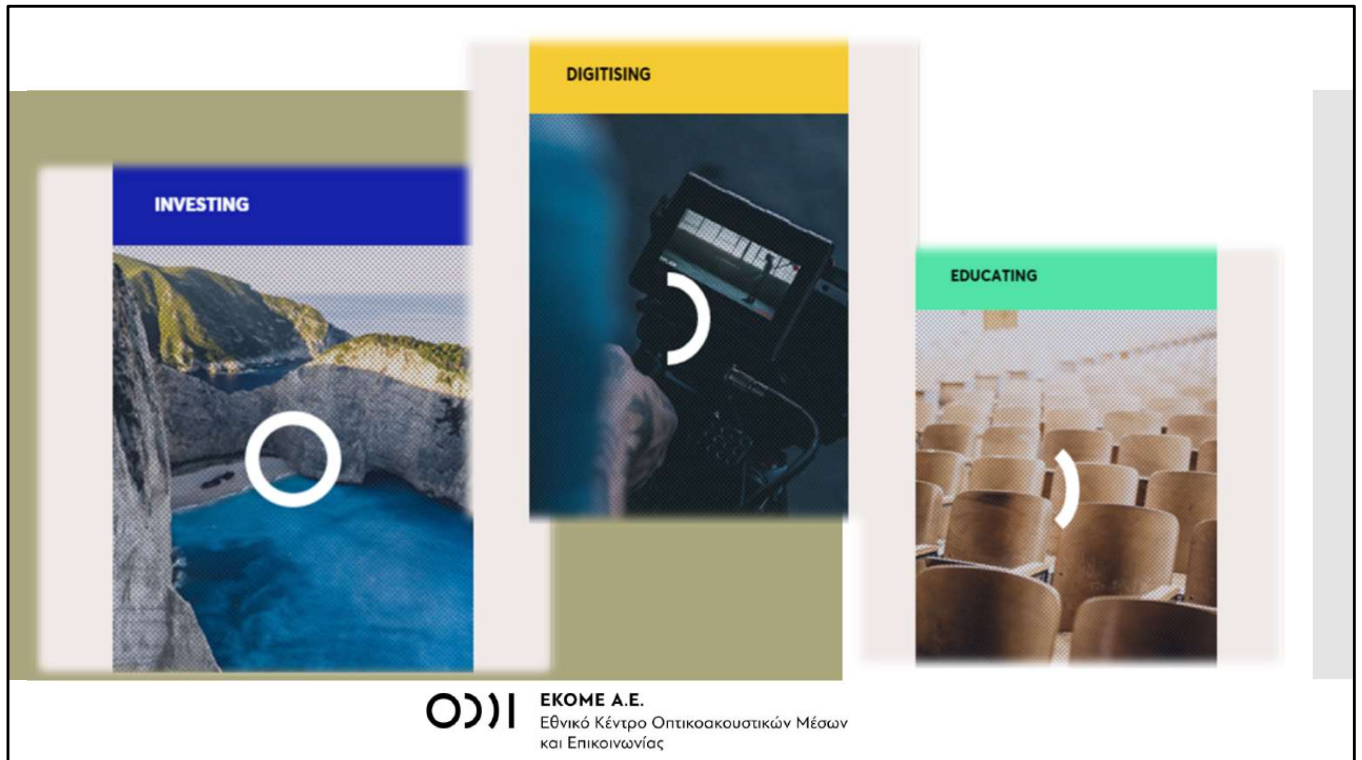
Δέσποινα Λαμπαδά - Στέλιος Κυμιωνής

Διεύθυνση Ανάπτυξης & Διαχείρισης Ψηφιακού Περιεχομένου



EKOME A.E.

Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας



Καλημέρα σε όλους,

Θα θέλαμε καταρχάς να ευχαριστήσουμε τους διοργανωτές για την πρόσκληση να συμμετάσχουμε σε αυτήν τη διημερίδα και να παρουσιάσουμε ένα σενάριο που σχετίζεται με τη νέα εκπαιδευτική δράση του ΕΚΟΜΕ, τον Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου ή Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού.

Προτού περάσω στην καθαυτό παρουσίαση, θα ήθελα να πω δυο λόγια για το ΕΚΟΜΕ, το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας, για όσους δεν το γνωρίζουν. Το ΕΚΟΜΕ σκοπό έχει την υποστήριξη του κλάδου των οπτικοακουστικών μέσων, την δημιουργία αρχειακών δομών προστασίας, ψηφιακής διατήρησης και αξιοποίησης της οπτικοακουστικής παραγωγής, και την ενίσχυση της οπτικοακουστικής παιδείας και των ψηφιακών δεξιοτήτων. Υπό το πνεύμα αυτό, οι δράσεις του περιστρέφονται γύρω από τρεις κεντρικούς πυλώνες, τον παραγωγικό, τον αρχειακό και τον εκπαιδευτικό, που λειτουργούν αλληλένδετα και συμπληρωματικά μεταξύ τους.

Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας
Επιτραπέζιου και
Ψηφιακού
Αφηγηματικού
Παιχνιδιού

EDUCATION
13.10.20



1st International Student Competition for the
Creation of Board and Digital Games (2020-21)

Η σημερινή παρουσίαση γίνεται με αφορμή μια δράση που αναπτύσσουμε φέτος για πρώτη φορά, τον Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού για μαθητές των τριών τελευταίων τάξεων της πρωτοβάθμιας και όλων των τάξεων της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Ο διαγωνισμός συνδιοργανώνεται από το ΕΚΟΜΕ, τη Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών του Υπουργείου Ψηφιακής Διακυβέρνησης και την Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής και Επικοινωνιών.

Στόχος του διαγωνισμού είναι να δοθεί η αφορμή σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να εντάξουν τη δημιουργική διαδικασία του σχεδιασμού παιχνιδιού στο πλαίσιο του μαθήματος. Φέτος, στην πιλοτική φάση του διαγωνισμού, προτείνουμε στους εκπαιδευτικούς να αντλήσουν τις θεματικές των παιχνιδιών που θα δημιουργήσουν από το μάθημα της ιστορίας.

Τώρα, γιατί κάνουμε λόγο για σχεδιασμό παιχνιδιού κι όχι για παιχνιδοποίηση; Η παιχνιδοποίηση στην εκπαιδευτική διαδικασία είθισται να αξιοποιείται κυρίως στην ενσωμάτωση μηχανισμών και χαρακτηριστικών παιχνιδιού στη διδασκαλία και την αξιολόγηση.

Οδηγός για ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ



Δίνει επομένως τη δυνατότητα αύξησης της συμμετοχικότητας των μαθητών και της προσωπικής τους επένδυσης στην ίδια τη διαδικασία και τους μαθησιακούς στόχους, αξιοποιώντας τις συμπεριφορικές τους τάσεις ως παικτών παιχνιδιών, μέσω ενός συστήματος εξωτερικών κυρίως κινήτρων και επιβραβεύσεων.

Όμως ο σχεδιασμός παιχνιδιού είναι μια ευρύτερη διαδικασία και απαιτεί από τους συμμετέχοντες σε αυτήν να κινητοποιήσουν ένα φάσμα δημιουργικών δεξιοτήτων, που υπερβαίνει την εξεύρεση λύσεων εντός ενός ήδη προσδιορισμένου πλαισίου πιθανών απαντήσεων. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού περιλαμβάνει την δημιουργία του ίδιου του πλαισίου. Έτσι, η κινητοποίηση και η βαθύτερη εμπλοκή των συμμετεχόντων στη διαδικασία δεν έρχεται μόνο ως ανταπόκριση σε εξωτερικά κίνητρα.

Επιπλέον, καθώς τα παιχνίδια προϋποθέτουν τη δομημένη και τυποποιημένη σύνδεση ενεργειών / ακολουθίας ενεργειών και αποτελεσμάτων, ο σχεδιασμός παιχνιδιών αποτελεί καίρια δραστηριότητα για την ανάπτυξη υπολογιστικής σκέψης και ψηφιακών δεξιοτήτων εν τη ευρεία έννοια.

Αξίζει να τονιστεί ότι οι παραπάνω διαπιστώσεις έχουν εφαρμογή τόσο ως προς τα ψηφιακά, όσο και ως προς τα αναλογικά και επιτραπέζια παιχνίδια. Εξάλλου, ακόμα και για τους σχεδιαστές ψηφιακών παιχνιδιών, η ενασχόληση με επιτραπέζια παιχνίδια αποτελεί σημαντική πηγή έμπνευσης και, συχνά, μέρος της δημιουργικής δραστηριότητας.

Μεθοδολογία 5 σημείων για την δημιουργία παιχνιδιού

- **Στόχος:** Τι πρέπει να πετύχουν οι παίκτες για να κερδίσουν το παιχνίδι
- **Χώρος:** Πού παίζεται το παιχνίδι (χώρος, ταμπλώ, ψηφιακό περιβάλλον, κ.ο.κ.)
- **Δομικά συστατικά:** Όλα όσα απαιτούνται για να παιχτεί το παιχνίδι: π.χ. περιεχόμενα και απαραίτητα αντικείμενα σε ένα επιτραπέζιο· χαρακτήρες, γρίφοι, ψηφιακά αντικείμενα κ.ο.κ. σε ένα ψηφιακό παιχνίδι. (Μπορούμε να σκεφτούμε τα δομικά συστατικά ως τα **ουσιαστικά** στο παιχνίδι.)
- **Μηχανισμοί:** Οι ενέργειες που μπορούν να κάνουν οι παίκτες στο πλαίσιο του παιχνιδιού, και που ορίζουν τον τρόπο παιξίματος: π.χ. ρίχνουν ζάρι, απαντούν ερωτήσεις κλπ σε ένα επιτραπέζιο· περπατούν, τρέχουν, εξερευνούν κλπ σε ένα ψηφιακό παιχνίδι. (Μπορούμε να σκεφτούμε τους μηχανισμούς ως τα **ρήματα** στο παιχνίδι.)
- **Κανόνες:** Οδηγίες για το τι μπορούν και τι δεν μπορούν να κάνουν οι παίκτες στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Συχνά είναι το πρώτο που θεωρούμε ότι συνθέτουν ένα παιχνίδι.

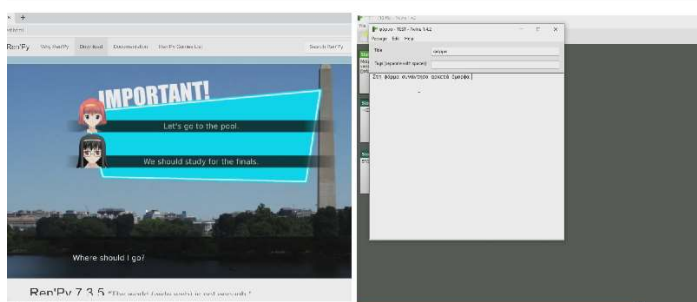
Για τις ανάγκες του διαγωνισμού, και ειδικότερα για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών, σχεδιάζουμε ορισμένα εκπαιδευτικά υλικά, που θα είναι σύντομα διαθέσιμα στην ιστοσελίδα του ΕΚΟΜΕ.

Στα υλικά αυτά περιλαμβάνεται, μεταξύ άλλων, μια συνοπτική μεθοδολογία 5 σημείων, όπως την έχει αναπτύξει η οργανωτική ομάδα του GGJ Next, μια διεθνής ομάδα που έχει φτιάξει μια σειρά βίντεο για τη δημιουργία παιχνιδιού από παιδιά 12-17 ετών, μερικά από τα οποία έχουμε μεταφράσει για να εντάξουμε στο εκπαιδευτικό μας υλικό. Η μεθοδολογία αφορά το πώς μπορούμε να αναλύσουμε και να τροποποιήσουμε υπάρχοντα παιχνίδια, προσαρμοσμένα σε διαφοροποιημένους εκπαιδευτικούς / μαθησιακούς στόχους, αλλά αποτελεί και μια χρήσιμη άσκηση, που μπορεί να γίνει με κάποια αυτονομία, χωρίς να καταλήγει απαραίτητως στη δημιουργία ενός παιχνιδιού.

Τα 5 σημεία στα οποία εστιάζει η προτεινόμενη μεθοδολογία είναι: Ο στόχος, ο χώρος, τα δομικά συστατικά, οι μηχανισμοί και οι κανόνες του παιχνιδιού.

Βίντεο – οδηγοί εκμάθησης για τις πλατφόρμες Ren'ry και Twine

- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ RENPY-ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ(ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ RENPY-ΜΕΡΟΣ ΕΚΤΟ(ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΞΑΓΩΓΗ DEMO, ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΟΥ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ RENPY-ΜΕΡΟΣ ΠΕΜΠΤΟ(ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΜΕΤΑΞΥ ΣΚΗΝΩΝ ΚΑΙ ΑΦΗΓΗΣΗ ΜΕ ΔΙΑΚΛΑΔΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ RENPY-ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ(ΕΙΣΑΓΩΓΗ ,ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΡΓΟΥ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ RENPY-ΜΕΡΟΣ ΤΕΤΑΡΤΟ(ΔΙΑΛΟΓΟΙ ΚΑΙ ΗΧΟΣ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ RENPY-ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ(ΕΙΚΟΝΕΣ, ΣΚΗΝΙΚΑ, ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ TWINE 1.4-ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ(ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ, ΕΞΕΛΙΞΗ ΑΦΗΓΗΣΗΣ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ TWINE 1.4-ΜΕΡΟΣ ΠΕΜΠΤΟ(ΕΞΑΓΩΓΗ ΔΟΚΙΜΑΣΤΙΚΗΣ ΕΚΔΟΣΗΣ ΣΕ HTML, ΠΑΡΑΠΟΜΠΗ ΣΕ ΣΧΕΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ TWINE 1.4-ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ(ΕΙΣΑΓΩΓΗ, ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΝΕΟΥ ΕΡΓΟΥ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ TWINE 1.4-ΜΕΡΟΣ ΤΕΤΑΡΤΟ(ΕΝΩΜΑΤΩΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ, ΗΧΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ).mp4
- ▶ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ TWINE 1.4-ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ(ΔΙΑΚΛΑΔΩΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ, ΠΟΛΥΑΠΛΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΚΛΕΙΣΙΜΑΤΑ ΑΦΗΓΗΣΗΣ...



Στα εκπαιδευτικά μας υλικά περιλαμβάνονται επίσης μια σειρά βίντεο-οδηγών για τη δημιουργία ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού στις πλατφόρμες Ren'ry και Twine. Τα παιχνίδια που μπορεί κανείς να δημιουργήσει με αυτές εμπίπτουν ουσιαστικά στην κατηγορία της ψηφιακής διαδραστικής νουβέλας, με την έμφαση να δίνεται στο σενάριο, χωρίς να απαιτείται η δημιουργία απαιτητικού γραφιστικού περιβάλλοντος.

Η επιλογή έγινε προκειμένου το βάρος της δημιουργικής διαδικασίας να πέσει στη συγκρότηση σεναρίων και στην απαιτούμενη ιστορική τεκμηρίωση ως προς γεγονότα, συνθήκες και πρόσωπα, κάτι που μπορεί να συνδεθεί ευκρινέστερα με τις ανάγκες του μαθήματος της ιστορίας σε σχολικό πλαίσιο.



1. Η ΜΕΤΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΡΩΜΑΪΚΟΥ ΚΡΑΤΟΥΣ

1. Από τη Ρώμη στη Νέα Ρώμη

Όροι - κλειδιά της ενότητας

Ίδρυση Κωνσταντινούπολης, χρυσό νόμισμα, Χριστόγγραμμα, διάταγμα των Μεδιολάβων, οικουμενική σύνοδος της Νίκειας.

Το Βυζάντιο συνδέει την ύπαρξή του με το έργο του ρωμαίου αυτοκράτορα Κωνσταντίνου Α'. Ο μεγάλος αυτός ηγέτης, για να ανορθώσει το κράτος που κλονιζόταν, πήρε τα ακόλουθα μέτρα:

- Ίδρυσε ένα νέο διοικητικό κέντρο στην Ανατολή, την Κωνσταντινούπολη.
- Αναγνώρισε το δικαίωμα άσκησης της χριστιανικής λατρείας.
- Καθιέρωσε στη διοίκηση τη διάκριση της πολιτικής από τη στρατιωτική εξουσία.
- Έκοψε και έθεσε σε κυκλοφορία ένα πολύ σταθερό χρυσό νόμισμα.

α. Ίδρυση Κωνσταντινούπολης

Όταν ο Κωνσταντίνος νίκησε το Λικίνιο, αὐγουστοῦ του ανατολικού τμήματος του κράτους και έμεινε μονοκράτορας (324), αποφάσισε να ιδρύσει ένα νέο διοικητικό κέντρο στη θέση του αρχαίου Βυζαντίου, πόλης που είχε μοναδική γεωπολιτική θέση, αφού βρισκόταν στο σταυροδρόμι της Ασίας και της Ευρώπης, του Ευξείνου Πόντου και της Μεσογείου, και μεγάλη εμπορική σημασία.

Η οικοδόμηση της Κωνσταντινούπολης

Ο Κωνσταντίνος έκανε ένα μεγάλο ανάκτορο και έναν θαυμάσιο λιπόδromo και έστησε δυο στοές, δηλαδή σκεπαστούς δρόμους, για το εμπόριο.

Ονόμασε την πόλη Νέα Ρώμη. Έπειτα πάλι έφτιαξε τις ένδοξες εκκλησίες: τη Μεγάλη Σοφία, τους Αγίους Αποστόλους και την Αγία Ειρήνη, τον Άγιο Μωκίσο και τον Αρχάγγελο Μιχαήλ.

Έστησε και μια θαυμαστή πορφυρή κολόνα. Τρία χρόνια έκαναν τα πλοία να τη φέρουν από τη Ρώμη στη Βασιλεύουσα, γιατί ήταν πολύ μεγάλη και βαριά, και έναν ολόκληρο χρόνο έκαναν να την πλύνει από την βλάσσα ως την πλάτεια [...]. Στην κορυφή της έστησε ένα αγάλμα που το έφεραν από την Ηλιούπολη της Φρυγίας και είχε γύρω στο κεφάλι επτά ακτίνες. Επίσης έφερε κι άλλα υπέροχα πράγματα από πολλές χώρες και πόλεις.

Το ρωσικό χρονικό του Νέστορα Ισκαντέρη, απόδ. Μ. Αλεξάνδρoπουλος, εκδ. Κέδρος, Αθήνα 1978, 333Α.



6. Μια νέα πρωτεύουσα, η Κωνσταντινούπολη

Ο Κωνσταντίνος παίρνει τη μεγάλη απόφαση να μεταφέρει την πρωτεύουσα της αυτοκρατορίας από τη Ρώμη στο Βυζάντιο. Η θέση της νέας πρωτεύουσας έχει πολλά φυσικά και στρατηγικά πλεονεκτήματα.



1. Από το Βυζάντιο περνούσαν όλα τα πλοία που ταξίδευαν από το Αιγαίο πέλαγος προς τον Ευξείνου Πόντο και αντίστροφα.

Ας δούμε τώρα ένα πιο συγκεκριμένο παράδειγμα για το πώς θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αυτή η προσέγγιση που προτείνουμε για τη δημιουργία παιχνιδιού, στο πλαίσιο της διδασκαλίας μιας ενότητας ιστορίας της Β΄ Γυμνασίου. Σημειωτέον ότι το συγκεκριμένο παράδειγμα δεν καταλήγει στη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου παιχνιδιού, αλλά αποτελεί έναν τρόπο εφαρμογής της μεθοδολογίας στην οποία αναφερθήκαμε παραπάνω για την εμβάθυνση σε μια θεματική ενότητα που περιλαμβάνεται στο σχολικό βιβλίο.

Πρόκειται για την ενότητα «Η μετεξέλιξη του Ρωμαϊκού Κράτους: Από τη Ρώμη στη Νέα Ρώμη», όπου παρουσιάζεται η ίδρυση της Κωνσταντινούπολης και η μεταφορά της πρωτεύουσας της Αυτοκρατορίας. Το ζήτημα της μεταφοράς της πρωτεύουσας και η Κωνσταντινούπολη ως Νέα Ρώμη είναι σίγουρα ένα σύνθετο ζήτημα για παρουσιαστεί στα παιδιά αυτής της ηλικίας.

Σημειωτέον ότι, όπως φαίνεται και στη δεξιά πλευρά της διαφάνειας, ένα αντίστοιχο κεφάλαιο περιλαμβάνεται και στο βιβλίο της Ιστορίας της Ε΄ Δημοτικού, καθώς η μεταφορά της πρωτεύουσας αποτελεί ένα εμβληματικό γεγονός που συμβατικά θεωρείται σημείο έναρξης της ιστορίας της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας.

Ιστορία (Γ. Λυκείου) - Βιβλίο Μαθητή (Εμπλουτισμένο)

Θεωρούνται βασικά βιβλία

Η Ρωμαϊκή αυτοκρατορία μεταμορφώνεται

6. Μια νέα πρωτεύουσα, η Κωνσταντινούπολη

Ο Κωνσταντίνος παίρνει τη μεγάλη απόφαση να μεταφέρει την πρωτεύουσα της αυτοκρατορίας από τη Ρώμη στο Βεζάντιο. Η θέση της νέας πρωτεύουσας έχει πολλά φυσικά και στρατηγικά πλεονεκτήματα.

1. Από το Βεζάντιο περνούν όλα τα πλοία που ταξίδευαν από το Αιγαίο πέλαγος προς τον Εξέλινο Πόντο και αντίστροφα.

1. Η ΜΕΤΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΡΩΜΑΪΚΟΥ ΚΡΑΤΟΥΣ

1. Από τη Ρώμη στη Νέα Ρώμη

Όροι - κλειδιά της ενότητας

Ίδρυση Κωνσταντινούπολης, χρυσό νόμισμα, Χριστόγγραμμα, διάταγμα των Μεδιολάνων, οικουμενική σύνοδος της Νίκαιας.

Το Βεζάντιο συνδέει την ύπαιθρο με το έργο του ρωμαίου αυτοκράτορα Κωνσταντίνου Α'. Ο μεγάλος αυτός ηγέτης, για να αναρρώσει το κράτος που κλονιζόταν, πήρε τα ακόλουθα μέτρα:

- Ίδρυσε ένα νέο διοικητικό κέντρο στην Ανατολή, την Κωνσταντινούπολη.
- Αναγνώρισε το δικαίωμα άσκησης της χριστιανικής λατρείας.
- Καθιέρωσε στη διοίκηση τη διάκριση της πολιτικής από τη στρατιωτική εξουσία.
- Έκοψε και έθεσε σε κυκλοφορία ένα πολύ σταθερό χρυσό νόμισμα.

α. Ίδρυση Κωνσταντινούπολης

Όταν ο Κωνσταντίνος νίκησε το Λικίνιο, αὐγουστο του ανατολικού τμήματος του κράτους και έμεινε μοναρχάτορας (324), αποφάσισε να ιδρύσει ένα νέο διοικητικό κέντρο στη θέση του αρχαίου Βεζαντίου, πόλης που είχε μοναδική γεωπολιτική θέση, αφού βρισκόταν στο σταυροδρόμι της Ασίας και της Ευρώπης, του Εξέλιου Πόντου και της Μεσογείου, και μεγάλη εμπορική σημασία.

Η οικοδόμηση της Κωνσταντινούπολης

Ο Κωνσταντίνος έπαιξε ένα μεγάλο ανάκτορο και έναν θαυμάσιο Ιππόδρομο και έστησε δυο στοές, δηλαδή σκεπαστούς δρόμους, για το εμπόριο.

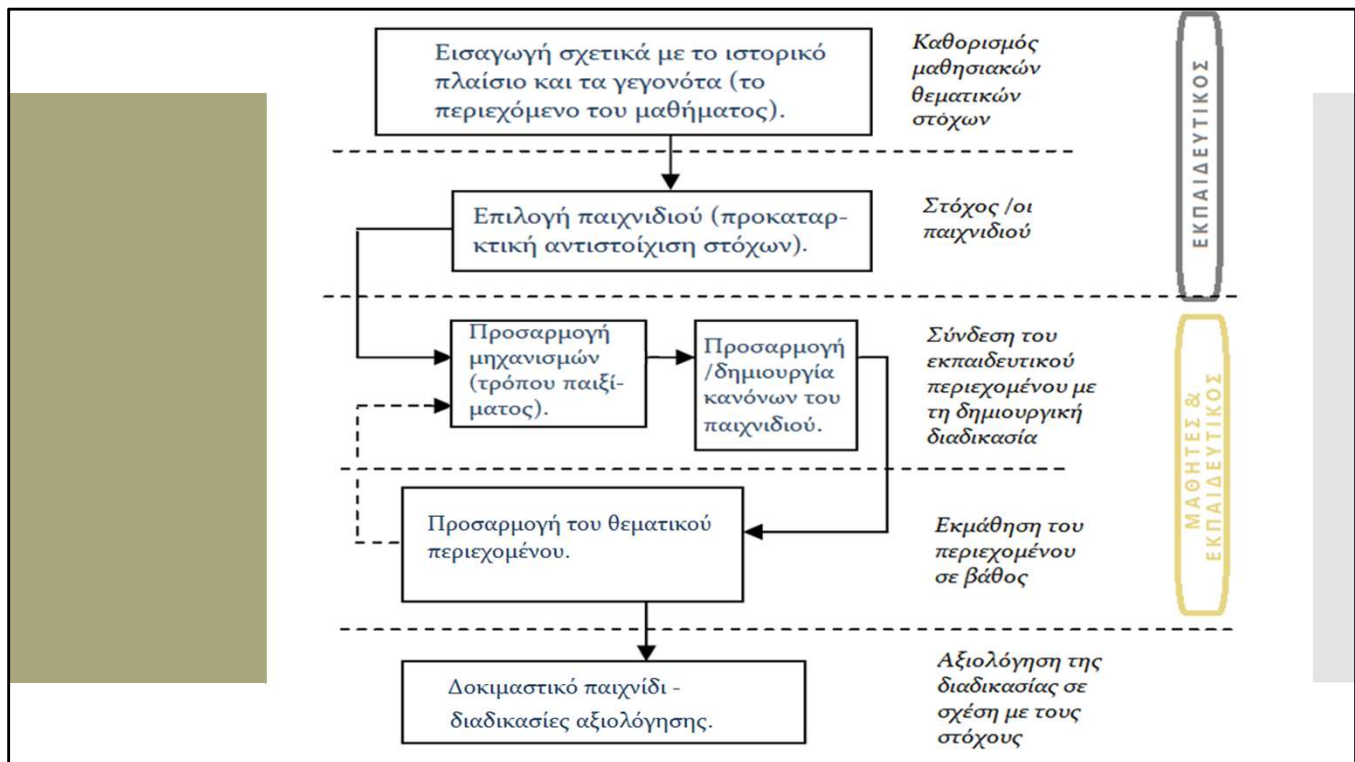
Ονόμασε την πόλη Νέα Ρώμη. Έπειτα πάλι έφτιαξε τις ένδοξες εκκλησίες: τη Μεγάλη Σοφία, τους Αγίους Αποστόλους και την Αγία Ειρήνη, τον Άγιο Μάρκο και τον Αρχάγγελο Μιχαήλ.

Έστησε και μια θαυμαστή πορφυρή κολόνα. Τρία χρόνια έκαναν τα πλοία να τη φέρουν από τη Ρώμη στη Βασιλεύουσα, γιατί ήταν πολύ μεγάλη και βαριά, και έναν αλόκληρο χρόνο έκαναν να την πάνε από την θάλασσα ως την πλατεία [...]. Στην κορφή της έστησε ένα άγαλμα που το έφεραν από την Ηλιούπολη της Φρυγίας και είχε γύρω στο κεφάλι έφτά ακτίνες. Επίσης, έφερε κι άλλα υπέροχα πράγματα από πολλές χώρες και πόλεις.

Το ρωμαϊκό χρονικό του Νέστορα Ιακεντέρη, απόδ. Μ. Αλεξανδρόπουλος, εκδ. Κάδρος, Αθήνα 1978, 3334.

Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι ο εκπαιδευτικός στο παράδειγμά μας θέλει να διερευνήσει με τους μαθητές του το τι σημαίνει η «μεταφορά της πρωτεύουσας». Είναι ας πούμε μια απόφαση που μπορεί να κατανοηθεί κατ' αναλογία με μια νεώτερη μεταφορά πρωτεύουσας (π.χ. τη μεταφορά της πρωτεύουσας του Νεοελληνικού Κράτους από το Ναύπλιο στην Αθήνα); Τι διαφορές είχε από παλαιότερες περιπτώσεις εγκατάστασης Ρωμαίων αυτοκρατόρων σε πρωτεύουσες προς τα ανατολικά (π.χ. του Διοκλητιανού στη Νικομήδεια); Γιατί (και πώς προκύπτει) η ονομασία «Νέα Ρώμη»;

- Διοικητικά θέματα: Μεταφορά θεσμών, (Σύγκλητος, αξίωμα του επάρχου πόλεως)· διοικητική διαίρεση (ρεγεώνες)
- Οικοδομικό πρόγραμμα (Ιππόδρομος, Σύγκλητος, φόρα): προσπάθεια αντιγραφής της τοπογραφίας της Ρώμης (σε μια από τις παρατιθέμενες πηγές στο βιβλίο, η μεταφορά συνδέεται με την κατασκευή του Ιπποδρόμου της Κωνσταντινούπολης.)
- Μεταφορά συμβόλων (θρύλος για το Παλλάδιο της Ρώμης στη βάση του αγάλματος του Κωνσταντίνου ως Απόλλωνα-Ήλιου, προσωποποιήσεις και οι απεικονίσεις τους σε δίπτυχα, χάρτες, κλπ), «επτάλοφος».



Έχοντας προσδιορίσει το τι θέλει να διδάξει, ο εκπαιδευτικός μπορεί πλέον να σκεφτεί την επιλογή του παιχνιδιού που θεωρεί πιο πρόσφορο να προσαρμόσει στις ανάγκες του μαθήματός του. Σε αυτή τη διαδικασία επιλογής θα μπορούσε να εμπλέξει και τους μαθητές, αλλά γεγονός είναι ότι η επιλογή είναι βασικά του εκπαιδευτικού, γιατί είναι ο πλέον αρμόδιος να αντιστοιχίσει τους μαθησιακούς στόχους με τους παιδαγωγικούς στόχους της δραστηριότητας.

Στο παράδειγμά μας, το παιχνίδι που έχει επιλεγεί είναι το Trivial Pursuit, γιατί ο εκπαιδευτικός μας θέλει να χρησιμοποιήσει τη μορφή που έχουν οι κάρτες ερωτήσεων, και για την ακρίβεια την ομοιότητά τους με μια μέθοδο μελέτης και ανακεφαλαίωσης πολύ κοινή στο αγγλοσαξωνικό εκπαιδευτικό σύστημα: τις flashcards. Πρόκειται για μια μέθοδο ενεργητικής μάθησης, που ενθαρρύνει τη συστηματοποίηση από τον μαθητή του υλικού προς μελέτη/εκμάθηση και την κωδικοποίησή του σε σειρά ερωτήσεων – απαντήσεων. Τα τελευταία χρόνια έχει γίνει πολύ δημοφιλής μια ψηφιακή εκδοχή των flashcards, μέσω της εφαρμογής Quizlet.

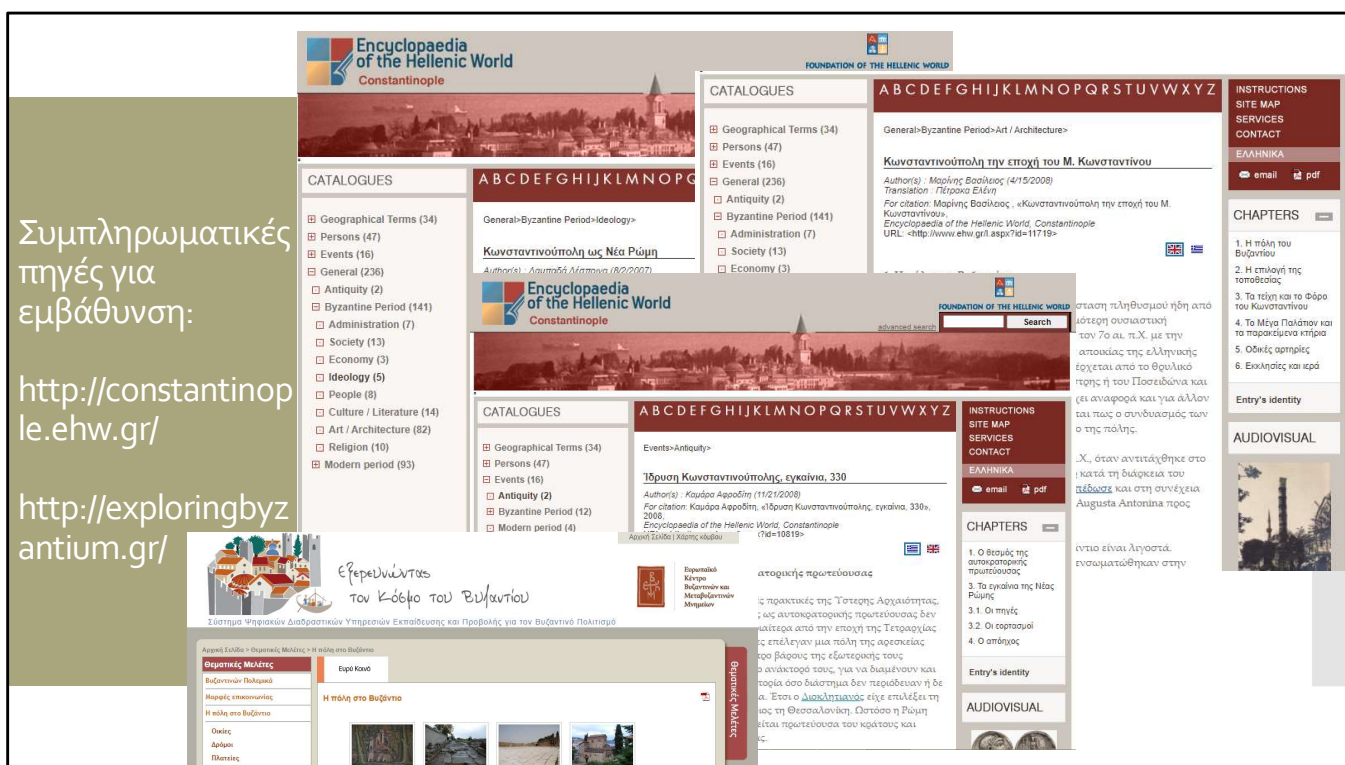
Παιδαγωγικοί στόχοι της δραστηριότητας: Ανάπτυξη κριτικής σκέψης, συνεργατικότητας, ενεργητικής και συνεργατικής μάθησης, αυτενέργειας στη μελέτη, δημιουργικής και συνδυαστικής σκέψης.

Μεθοδολογία 5 σημείων για την δημιουργία παιχνιδιού

- **Στόχος:** Τι πρέπει να πετύχουν οι παίκτες για να κερδίσουν το παιχνίδι
- **Χώρος:** Πού παίζεται το παιχνίδι (χώρος, ταμπλώ, ψηφιακό περιβάλλον, κ.ο.κ.)
- **Δομικά συστατικά:** Όλα όσα απαιτούνται για να παιχτεί το παιχνίδι: π.χ. περιεχόμενα και απαραίτητα αντικείμενα σε ένα επιτραπέζιο· χαρακτήρες, γρίφοι, ψηφιακά αντικείμενα κ.ο.κ. σε ένα ψηφιακό παιχνίδι. (Μπορούμε να σκεφτούμε τα δομικά συστατικά ως τα **ουσιαστικά** στο παιχνίδι.)
- **Μηχανισμοί:** Οι ενέργειες που μπορούν να κάνουν οι παίκτες στο πλαίσιο του παιχνιδιού, και που ορίζουν τον τρόπο παιχνιδιού: π.χ. ρίχνουν ζάρι, απαντούν ερωτήσεις κλπ σε ένα επιτραπέζιο· περπατούν, τρέχουν, εξερευνούν κλπ σε ένα ψηφιακό παιχνίδι. (Μπορούμε να σκεφτούμε τους μηχανισμούς ως τα **ρήματα** στο παιχνίδι.)
- **Κανόνες:** Οδηγίες για το τι μπορούν και τι δεν μπορούν να κάνουν οι παίκτες στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Συχνά είναι το πρώτο που θεωρούμε ότι συνθέτουν ένα παιχνίδι.

Ωστόσο επειδή, όπως προαναφέραμε, αυτή δεν είναι μια περίπτωση που καταλήγει στη δημιουργία ενός ολόκληρου παιχνιδιού, ο εκπαιδευτικός κατευθύνει τη συζήτηση (και προσαρμόζει την μεθοδολογία των 5 σημείων) να εστιάσει τελικά σε ένα συγκεκριμένο συστατικό κι έναν συγκεκριμένο μηχανισμό του παιχνιδιού: Τις γνωστές κάρτες ερωτήσεων, την ομαδοποίηση των ερωτήσεων ανά θεματικές κατηγορίες, που σημαίνονται με διαφορετικά χρώματα, και το ότι οι παίκτες πρέπει να απαντήσουν σωστά σε τουλάχιστον μία ερώτηση από κάθε κατηγορία προκειμένου να κερδίσουν.

Βέβαια, κάθε προσαρμογή σημαίνει ότι επηρεάζονται και οι κανόνες, οι οποίοι θα πρέπει να προσαρμοστούν στο να επιτρέψουν αυτήν την πιο απλοποιημένη εκδοχή του παιχνιδιού. Εξάλλου, μια συνεπτυγμένη εκδοχή Trivial, μόνο με το ζάρι με χρώματα και με τις κάρτες ερωτήσεων, κυκλοφορεί στο εμπόριο εδώ και χρόνια.



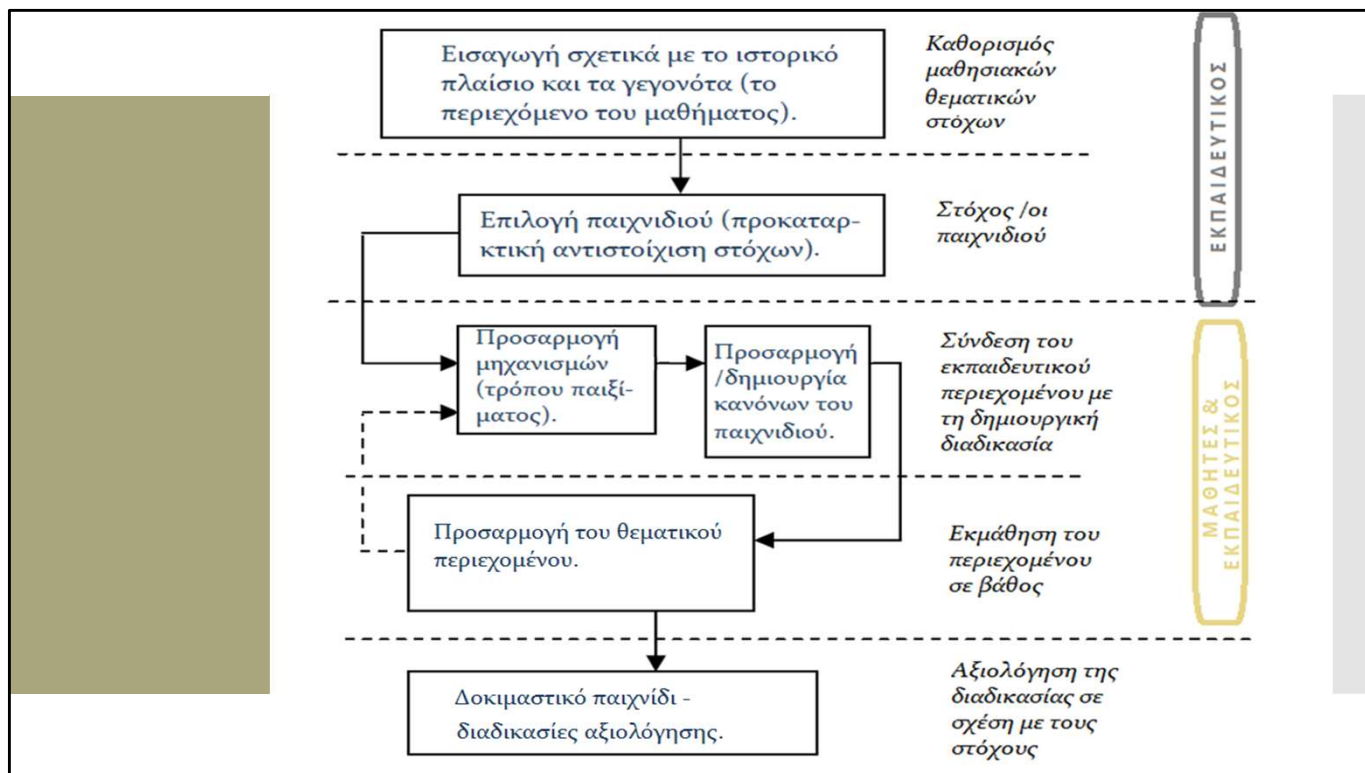
Συμπληρωματικές πηγές για εμβάθυνση:

<http://constantinople.ehw.gr/>

<http://exploringbyzantium.gr/>

Στη συνέχεια, θα χρειαστεί να γίνει η θεματική προσαρμογή του παιχνιδιού. Πώς θα προσαρμοστούν οι κατηγορίες των ερωτήσεων, και πώς θα διατυπωθούν οι ίδιες οι ερωτήσεις; Ουσιαστικά η διαδικασία εδώ δεν διαφέρει από την διαδικασία παραγωγής flashcards, αλλά οι μαθητές μπαίνουν σε αυτήν για να φτιάξουν ένα παιχνίδι, όχι υπό την πίεση της ανάγκης να μελετήσουν για ένα διαγώνισμα ή για τις τελικές εξετάσεις.

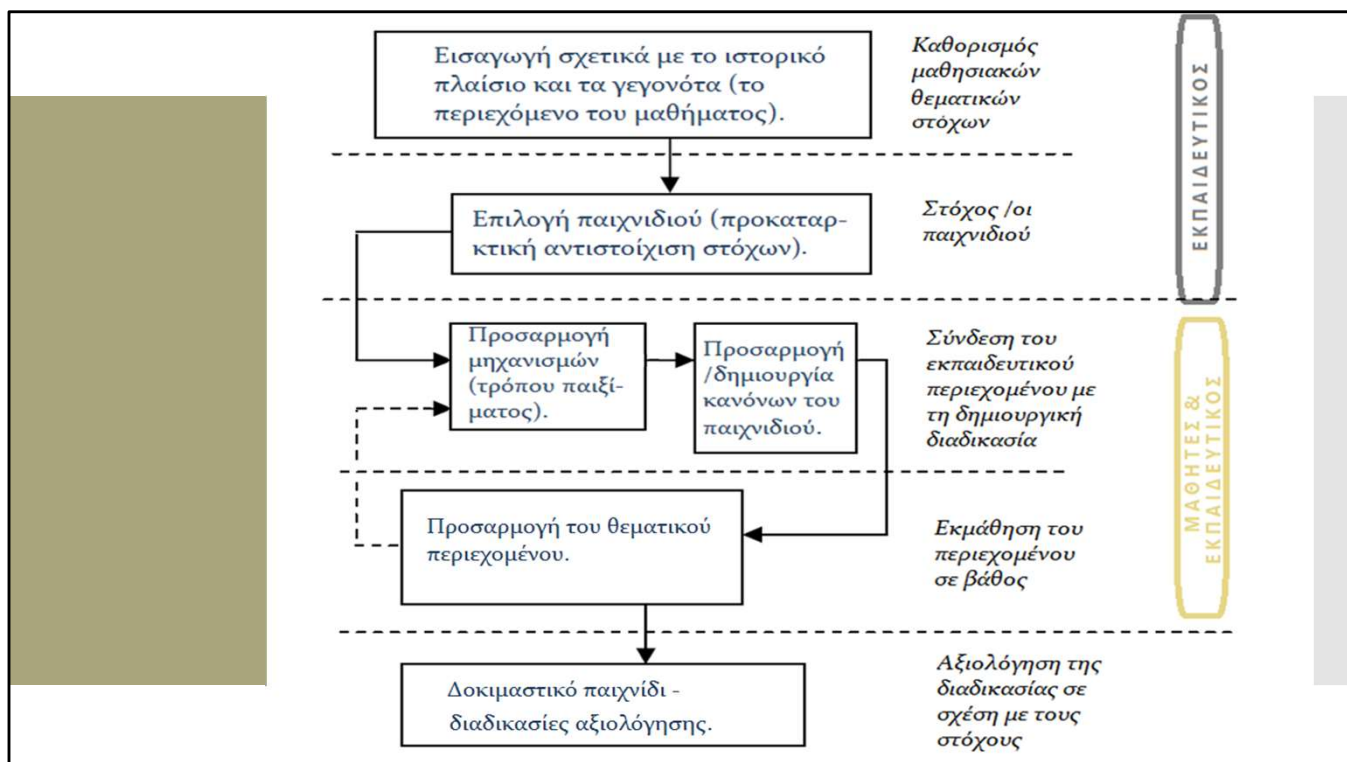
Στο σημείο αυτό, και προκειμένου να προετοιμαστούν και να συγκεντρώσουν υλικό, ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να διαβάσουν περισσότερο για την περίοδο και το θέμα που εξετάζουν, μπορεί να δώσει και κάποιες διαδικτυακές πηγές που θεωρεί πιο αξιόπιστες, αξιοποιώντας και κάποιους από τους συνδέσμους στα εμπλουτισμένα βιβλία στο Φωτόδεντρο (διαφάνεια με παραδείγματα από ΕΜΕ, Εξερευνώντας Κόσμο Βυζαντίου). Και πάλι, έχει σημασία ότι τα παιδιά μπαίνουν σε αυτήν την διαδικασία και επεξεργάζονται την πληροφορία όχι στο πλαίσιο κάποιας γραπτής εργασίας που πρέπει να παραδώσουν, αλλά στο πλαίσιο της δημιουργίας ενός θεματικού συνεπτυγμένου Trivial.



Να διευκρινίσουμε επίσης ότι τα στάδια της προσαρμογής των συστατικών, κανόνων κλπ κι εκείνο της θεματικής προσαρμογής δεν είναι απλώς διαδοχικά: Όσο συγκεντρώνει και επεξεργάζεται το υλικό της η ομάδα, τόσο επιστρέφει στον αριθμό των κατηγοριών ερωτήσεων που μπορεί να ορίσει, στην έκταση του παιχνιδιού της όπως διαμορφώνεται, και προσαρμόζει και τους κανόνες της.

Στο παράδειγμά μας προκύπτουν χονδρικά τρεις κατηγορίες ερωτήσεων: μια σχετική με διοικητικά ζητήματα που συνοδεύουν την ίδρυση της Νέας Ρώμης (π.χ. η ίδρυση Συγκλήτου, ο θεσμός του επάρχου πόλεως, η διοικητική διαίρεση)· μια σχετική με το οικοδομικό πρόγραμμα και τα μνημεία και μια σχετική με τη μεταφορά των συμβόλων.

Αυτό σημαίνει ότι θα χρειαστεί και μια πρόβλεψη για το πώς θα δουλεύει το ζάρι: θα αντιστοιχούν δύο αριθμοί κάθε φορά σε μία κατηγορία; Ή θα υπάρχουν ζαριές που θα επιβάλλουν στον παίκτη να ξαναρίξει, ή θα σημαίνουν ότι χάνει τη σειρά του, ή ότι μπορεί να διαλέξει ο ίδιος κατηγορία; (Βλέπετε ότι, στο πλαίσιο της θεματικής προσαρμογής, ξαναγυρίζουμε και στην προσαρμογή των κανόνων).



Δε χρειάζεται να είναι ολοκληρωμένο το παιχνίδι για να γίνει το δοκιμαστικό παίξιμο. Οι κάρτες μπορούν να είναι και απλά κομμάτια χαρτί, με τις ερωτήσεις υπογραμμισμένες με διαφορετικούς μαρκαδόρους highlighter. Η ουσία είναι ότι σε αυτό το παράδειγμα οι μαθητές φτιάχνουν έναν οδηγό μελέτης παίζοντας. Σίγουρα δεν εξαντλούν καν όλο το εύρος της δημιουργικής διαδικασίας για την προσαρμογή ενός παιχνιδιού σε σημείο ώστε να προκύπτει ένα επαρκώς πρωτότυπο παιχνίδι. Γι' αυτόν τον λόγο, όμως, το συγκεκριμένο παράδειγμα αναδεικνύει το πώς πλευρές της μεθοδολογίας για τη δημιουργία παιχνιδιού μπορούν να αξιοποιηθούν στην οργάνωση μιας εκπαιδευτικής δραστηριότητας στην τάξη, που μπορεί να προσαρμόζεται στον διαθέσιμο χρόνο. Κι αυτό είναι κάτι που ελπίζουμε να ενθαρρύνουμε, μεταξύ άλλων, με τον Μαθητικό Διαγωνισμό που διοργανώνουμε.

Σας ευχαριστούμε πολύ.

Δέσποινα Λαμπαδά
Στέλιος Κυμιωνής