

# Ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι στην Φυσική Αγωγή

Αντώνιος Σ. Δαλάκης  
Καθηγητής Φυσικής Αγωγής  
8<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Ξάνθης

# ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η Φυσική Αγωγή και οι νέες τεχνολογίες είναι δύο έννοιες συνυφασμένες (Σολομωνίδου, 1999; Κυνηγός & Δημαράκη, 2002; Ιωάννου & Φερεντίνος 2007; Σίσκος 2002; Αντωνίου, 2003; Βερναδάκης, 2002). Μεγάλη γκάμα δραστηριοτήτων έχει πραγματοποιηθεί με αφορμή αυτές. Μεγάλη η γκάμα και των δραστηριοτήτων που έχουν δημιουργηθεί από τον συγκεκριμένο εκπαιδευτικό τα προηγούμενα χρόνια (νέες τεχνολογίες, φυσική αγωγή και ιδιαίτερα περιβάλλοντα σχολείο Ηλιόπετρας Ξάνθης (αθίγγανοι μουσουλμάνοι μαθητές-τριες) 2014-2015, φυσική αγωγή και υπολογιστές σχολείο Δημαρίου Ξάνθης (μουσουλμάνοι μαθητές-τριες) 2013-2014, τα περιφερειακά μηχανήματα υπολογιστών και η φυσική αγωγή σχολείο Δημαρίου Ξάνθης (μουσουλμάνοι μαθητές-τριες) 2012-2013.

# ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι νέες τεχνολογίες κομμάτι της ζωής των μαθητών-τριών του δημοτικού πια. Η φυσική αγωγή από τα πιο αγαπητά μαθήματα στο σχολείο. Τα δύο παραπάνω έγιναν αφορμή μετά από κουβέντα με τους μαθητές-τριες της Στ' τάξης του 8<sup>ου</sup> δημοτικού σχολείου Ξάνθης για κατασκευή ενός παιχνιδιού για τους υπολογιστές που θα έχει μέσα φυσική αγωγή, στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης (2 ώρες εβδομαδιαίως για περίπου 5 μήνες).

# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

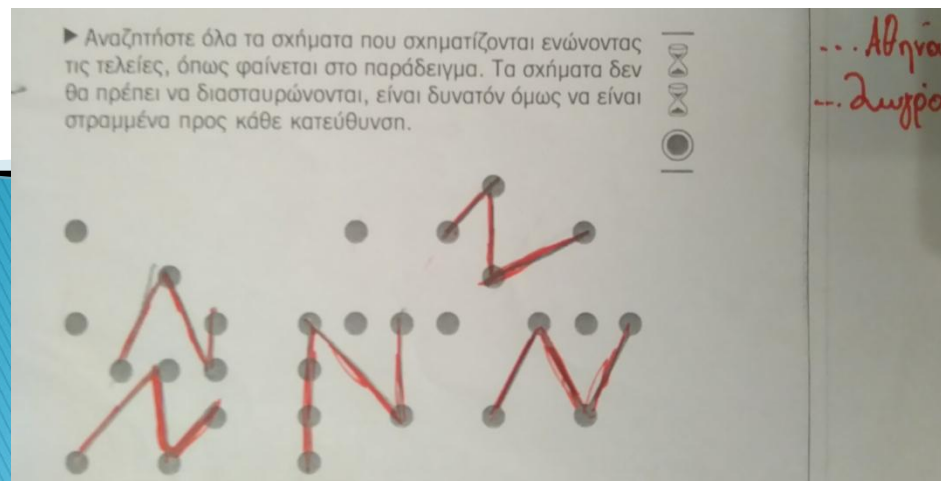
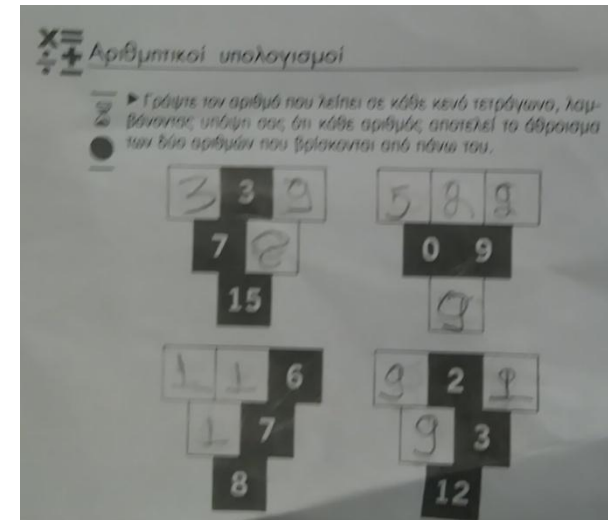
Οι μαθητές-τριες (12 αγόρια, 10 κορίτσια) χωρίστηκαν σε έξι ομάδες.

Οι μαθητές-τριες πέρασαν μία σειρά από έξι εβδομάδες προετοιμασίας παίζοντας με γρίφους προκειμένου να γίνει σε όλους κατανοητό το πώς πρέπει να σκέφτομαι για να παίξω με επιτυχία ένα παιχνίδι. Παράλληλα οι μαθητές έπαιρναν υλικό για εκμάθηση τυφλού συστήματος γραφής στους υπολογιστές.



# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Οι γρίφοι αντλήθηκαν από βιβλίο με ασκήσεις για τη βελτίωση της νοημοσύνης (ένθετο εφημερίδας καθημερινής).

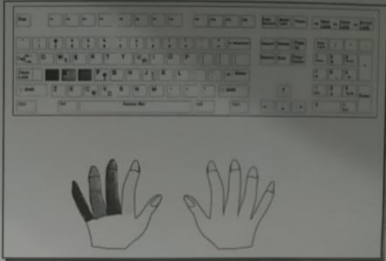


# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Το υλικό για την εκμάθηση του τυφλού συστήματος ήταν από το βιβλίο «ΤΥΦΛΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗΣ», LCPC, εργαστήριο ελευθέρων σπουδών, Μπαμπατζιάνη Χρύσα, Θεσσαλονίκη 1997.

Ενότητα 2: Βασική σειρά πλήκτρων ελληνικού πληκτρολογίου 16

Τα γράμματα α σ δ φ γ ψ




Τοποθετήστε τα δάκτυλα στη βασική σειρά των πλήκτρων. Δοκιμάστε μόνο το αριστερό χέρι πληκτρολογώντας ρυθμικά τις ακόλουθες γραμμές με το δείκτη του αριστερού χεριού να εκτείνεται προς τα δεξιά για την πληκτρολόγηση του γράμματος γ, φροντίζοντας όμως τα δάκτυλα του δεξιού χεριού να μην απομικρύνονται από τα πλήκτρα "αετηρίδας".

ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ  
ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ  
ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ  
ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ  
ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ  
ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ  
ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ  
ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ ασδφγ

LCPC  
Τυφλό σύστημα πληκτρολόγησης  
Χ. ΜΠΑΜΠΑΤΖΙΑΝΗ

Ενότητα 1: Παρουσίαση του τυφλού συστήματος πληκτρολόγησης 7

ΜΙΚΡΟΙ  
ΠΑΡΑΜΕΣΟΙ  
ΜΕΣΟΙ  
ΔΕΙΚΤΕΣ



Κατανομή των γραμμάτων του Ελληνικού αλφαβήτου στα οκτώ δάκτυλα.

Τυφλό σύστημα πληκτρολόγησης  
Χ. ΜΠΑΜΠΑΤΖΙΑΝΗ

LCPC

# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Οι ομάδες αφού έφτασαν σε ένα ενιαίο επίπεδο από πλευράς ικανότητας και στο γράψιμο και στον τρόπο σκέψης άρχισαν να περιγράφουν το πώς θα ήθελαν να είναι το παιχνίδι που θα έφτιαχναν. Έτσι η κάθε ομάδα ανέλαβε για παράδειγμα να δώσει χρώματα για το παιχνίδι, μουσική, όνομα παιχνιδιού κ.α. χαρακτηριστικά.

# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Οι ομάδες άρχισαν να δουλεύουν στους υπολογιστές (8 συνολικά υπολογιστές), με το πρόγραμμα κατασκευής του παιχνιδιού, το πρόγραμμα Unity 5.3.1f1 (64-bit) (γλώσσα προγραμματισμού). Αφού κατάφεραν να γνωρίσουν και να κατασκευάσουν με τις οδηγίες του εκπαιδευτικού ορισμένα παραδείγματα έγινε σύνθεση για να φτάσουμε στο αποτέλεσμα του παιχνιδιού.



# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ



# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

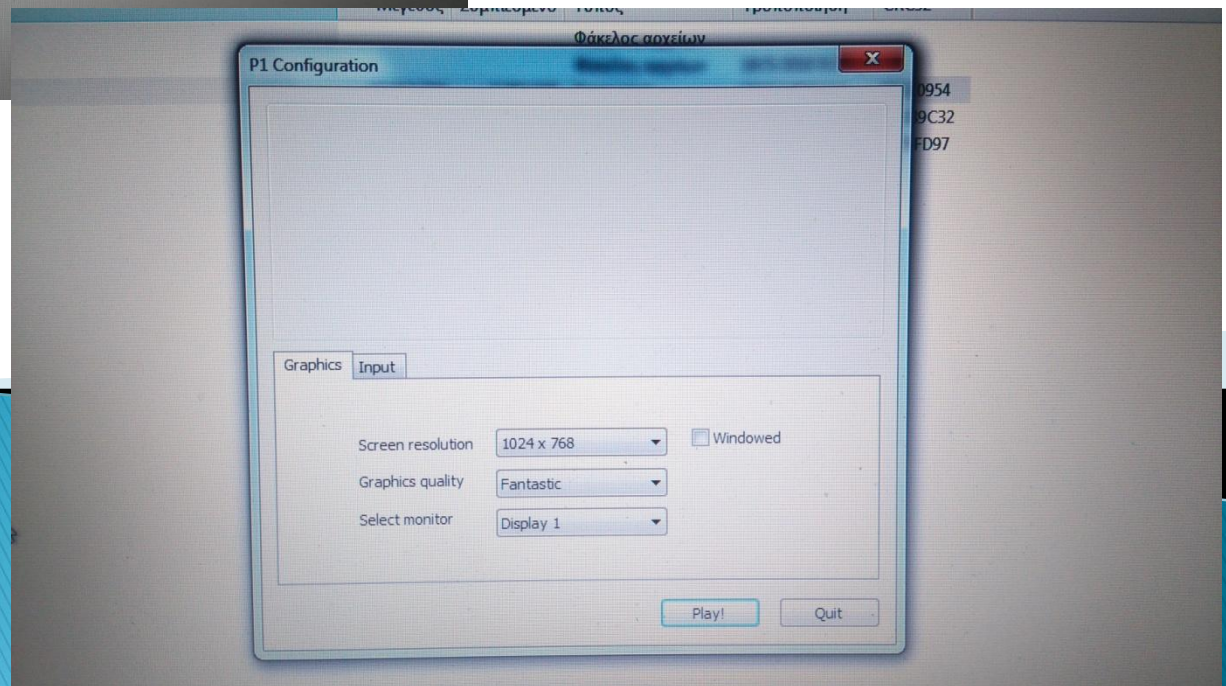
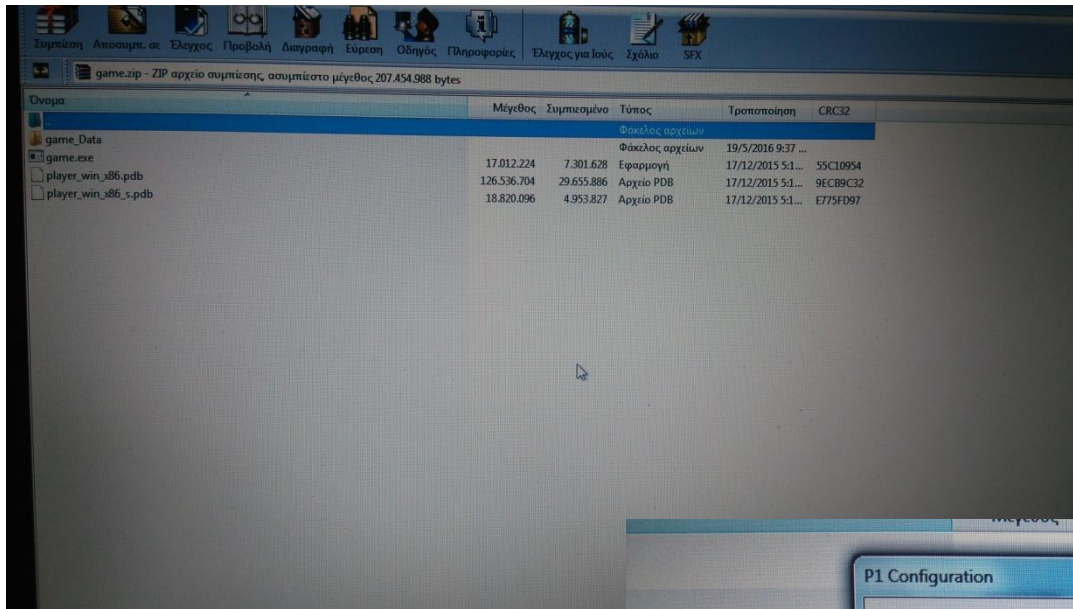
The image shows a screenshot of a web browser displaying the 'Made with Unity' website. The browser's address bar shows 'madewith.unity.com'. The website has a blue header with navigation links: 'Αρχείο', 'Επεξεργασία', 'Προβολή', 'Ιστορικό', 'Σελιδοδείκτες', 'Εργαλεία', and 'Βοήθεια'. Below the header, there are search and utility icons. The main content area features the 'Made with unity' logo and a navigation menu with 'HOME', 'GAMES', 'STORIES', and 'TRAILERS'. Three featured articles are displayed in a grid:

- THE CONCEPTION AND INFLUENCES OF FLAT KINGDOM. 27 MONTHS LATER.**  
How we came up with the idea for our first game, Flat Kingdom.
- MADE WITH UNITY SHOWCASE @ UNITE EUROPE**  
Sign up for a chance to show off your game in Amsterdam
- THE ANCIENT ART OF 3D MODELING: HOW ORIGAMI INFLUENCED THE DESIGN OF VOXPLODE 2 AND FRANTIC BALL**  
Some ideas aren't born on paper, but come from the paper itself. Whoa.

At the bottom, there is a cookie consent banner: 'We use cookies to ensure that we give you the best experience on our website. Click [here](#) for more information.' with a 'GOT IT' button. The browser's taskbar at the bottom shows the 'έναρξη' logo and the page title 'Made with Unity - Mo...'. The system tray shows 'EN', a volume icon, and the time '12:27 PM'.



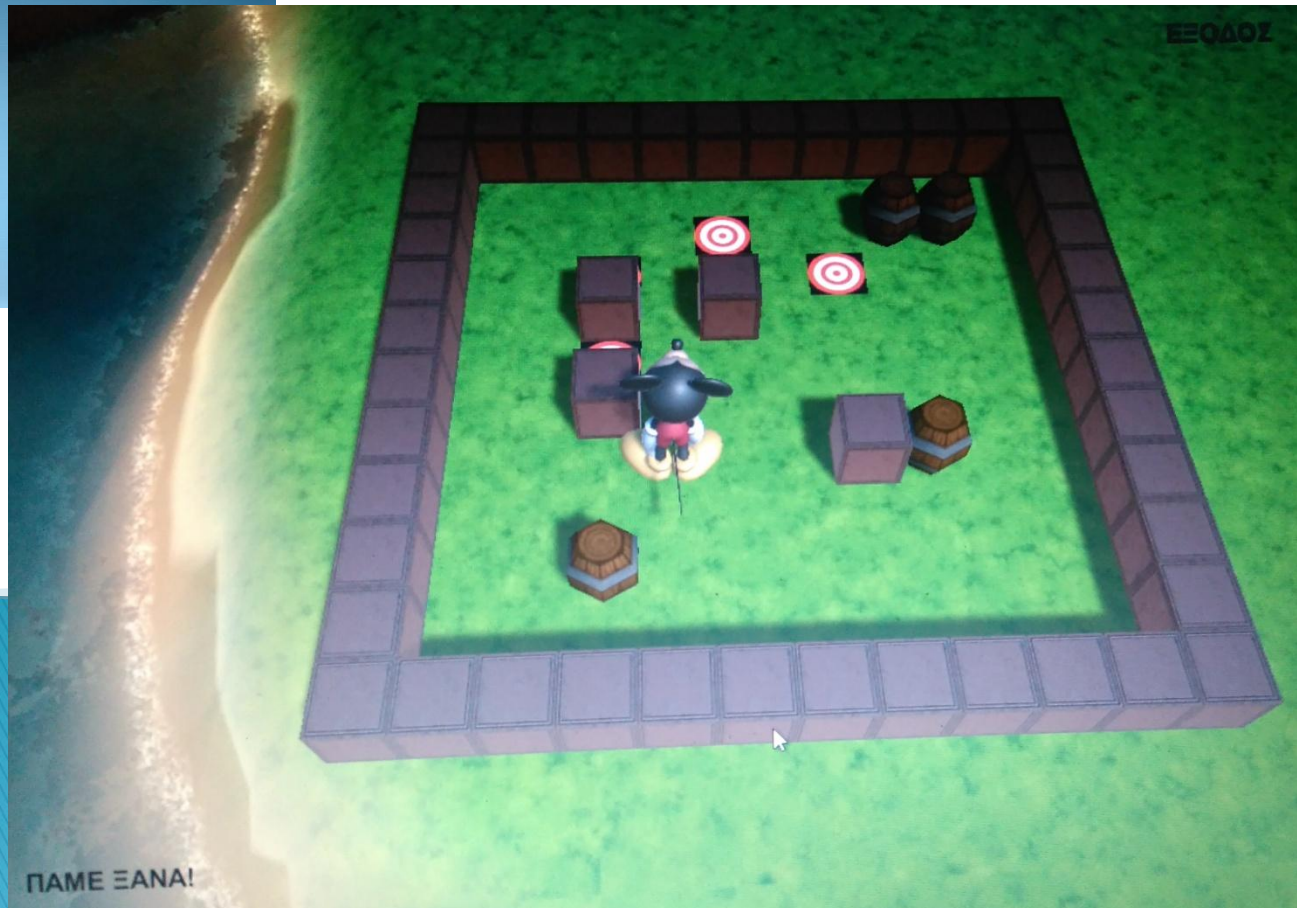
# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ



# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ



made with **unity**  
Personal Edition





# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Στην αρχή οι μαθητές-τριες απαντούσαν εντός ομάδας ατομικά με το τι θέλει ο καθένας.

Κωνσταντίνος Αφεικούλης ομάδα α

1,65 μ. ύψος σκούρα μαύρα μάλλια γαλάνα ρακία μειώδες μικρή μύτη να σησας ψηλά	Ο άνθρωπος θα φοραγι κορδύλα κοκκίνα νιγτζα στο μέτωπο κοκκίνο πατελόνι κε σανδάλια κερφί το χρώμα του δέρματος θα είναι μελαγχρόαλλά α
---	---

ΟΜΑΔΑ Γ

Αλέξανδρος Μπατζίας

- Γυπέδο Μπασκετ με χειμάτες κερκίδες,

Μανιώλη Βαρβάρα | Ομάδα Β

Ψηλές ✓

Μπλούζα ανοιχτό ροζ κοντομανίκη ✓

# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Εκ των υστέρων οι απαντήσεις μαζεύονταν στα πλαίσια της ομάδας προκειμένου να καταλήξουμε στα τελικά σχήματα.

Πυρρετός φαναίριος ομάδα Δ

Θα έχει μπλε ποδοσφαιρικό κρωμα.  
ασπρο με μαυρο, Τερματα 2,00 μ υψος  
και 5,00 μ κηκος, μουρες μηχανες, κίτρινα  
παντελονια, και μπλε κολλοτες.

ομάδα Ε

Θα υπάρχουν 4 διακετες  
που ο καθενος θα έχει την  
δικη του καρτα Τοπικηνησι  
μας είναι το ποδοσφαιρο που  
θα τελειονη οταν βαζει  
μια ομάδα 6 ογκοι τελιανη αρ  
μασο.  
1.000.000 θέσεις και  
ψευτικο χορταρι.

# ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

..\..\Public\Desktop\Unity 5.3.1 f1 (64-bit).lnk

# ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Νέος φάκελος (2)\Νέος φάκελος  
(4)\ΜΟΝ\_0025.mp4



# ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

UNITY FOR CONSOLE

PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox One,  
Xbox 360, Wii U & Nintendo 3DS

<https://unity3d.com/unity/multiplatform>

# ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΣΥΖΗΤΗΣΗ

- Το παιχνίδι, έργο των μαθητών άρεσε, πρώτα στους ίδιους και έπειτα στους υπόλοιπους εκπαιδευτικούς και γονείς που το είδαν.
- Η πρακτική του αξία είναι ότι μεταφέρετε εύκολα (χωρητικότητα μετά το zip μόνο 53MB).
- Κάθε μαθητής θα πάρει ένα αντίγραφο του στο σπίτι.
- Μπορεί να παίζεται είτε ατομικά είτε ομαδικά.
- Το παιχνίδι προσαρμόζεται σε κονσόλες και άρα έχει κινητικά αποτελέσματα για τους μαθητές-τριες.
- Το παιχνίδι φτιάχτηκε με την προοπτική ότι παίζεται και ζωντανά αντιγράφοντας την οθόνη και παίζοντας με στόχους και βαρέλια στο πάτωμα.

# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αντωνίου, Π. (2002). Applying multimedia computer – assisted instruction. *European Journal of Physical Education*, 8, 78 –79.

Βερναδάκης, Ν. (2003). The effectiveness of computer. *Journal of Human Movement Studies*, 43, 151–164.

Ιωάννου, Σ. & Φερεντίνος, Σ. (2007). Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση: Αλλάζοντας το μαθησιακό περιβάλλον. Διαπιστώσεις και προοπτικές, *Περιοδικό Αστrolάβος*, Τευχ. 6, ΕΜΕ, Αθήνα.

Κυνηγός, Χ. & Δημαράκη, Ε. (2002). «Νοητικά εργαλεία και πληροφοριακά μέσα», εκδόσεις Κατσανιώτη.

Σίσκος, Α. (2002). Η συμβολή των Αλληλεπιδραστικών Πολυμέσων στη Διδασκαλία της Φυσικής Αγωγής στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Μεταπτυχιακή Διατριβή ΔΠΘ. Κομοτηνή.

Σολομωνίδου, Χ. (1999). Εκπαιδευτική Τεχνολογία, εκδόσεις Κατσανιώτη.