

«Το Ηλεκτρονικό Παιχνίδι» Εκπαιδευτικό Σχέδιο Εργασίας (Project)

Χαράλαμπος Δήμου
Εκπαιδευτικός ΠΕ2 – Επιμορφωτής ΤΠΕ,
Μ.Ε.δ. στην Ανοικτή και Από Απόσταση Εκπαίδευση της Έδρας UNESCO του Πανεπιστημίου
U.N.E.D).
Αθήνα, Ελλάδα
chdimou@sch.gr
charalampos.net

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το κείμενο αυτό περιγράφει ένα εκπαιδευτικό Project (Σχέδιο Εργασίας) που υλοποιήθηκε στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης Καινοτόμων Δράσεων στο Γυμνάσιο, κατά το σχολικό έτος 2003 – 2004 με μια ομάδα μαθητών της Γ' Τάξης του 3^{ου} Γυμνασίου Χαϊδαρίου. Το Project, διαμορφωμένο από κοινού με την ομάδα των μαθητών που επέλεξαν ελεύθερα να συμμετάσχουν στην υλοποίησή του, αναπτύχθηκε στη διάρκεια οκτώ διωρών και είχε ως αντικείμενο το Ηλεκτρονικό Παιχνίδι στα πλαίσια μιας ευρύτερης διαθεματικής διερεύνησης της έννοιας ΠΑΙΧΝΙΔΙ που ήταν και το Κεντρικό Θέμα του προγράμματος της Ευέλικτης Ζώνης για την Πρώτη και Τρίτη Γυμνασίου, ενώ για τη Δευτέρα Γυμνασίου υλοποιήθηκε διαφορετικό Θέμα. Η Θεματική Ενότητα «Το Ηλεκτρονικό Παιχνίδι» υλοποιήθηκε εξολοκλήρου στο εργαστήριο πληροφορικής σκοπεύοντας να αξιοποιήσει δημιουργικά τη διαθέσιμη τεχνολογία του σχολικού εργαστηρίου («Μνηστήρες»), από ομάδες μαθητών που εργάστηκαν σε ανεξάρτητες μεταξύ τους, μικρότερες θεματικές ενότητες, με σκοπό την ανάπτυξη διερευνητικού και συνεργατικού πνεύματος.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Ευέλικτη Ζώνη Καινοτόμων Δράσεων στο Γυμνάσιο, ανοικτή δραστηριότητα, Σχέδιο Εργασίας (Project), ηλεκτρονικό παιχνίδι, αξιοποίηση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας, διαθεματική προσέγγιση, ομαδοσυνεργατική και διερευνητική μάθηση.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Project αναπτύχθηκε στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης Καινοτόμων Δράσεων στο Γυμνάσιο, κατά το σχολικό έτος 2003 – 2004 με μια ομάδα μαθητών της Γ' Τάξης του 3^{ου} Γυμνασίου Χαϊδαρίου. Ήταν η πρώτη φορά που το Σχολείο ενέτασσε την Ευέλικτη Ζώνη στο πρόγραμμά του, ενώ ήταν η τρίτη σχολική χρονιά από την αρχική πιλοτική εφαρμογή του προγράμματος. Επομένως, ήταν κάτι άγνωστο για εμάς, τους εκπαιδευτικούς που αποφασίσαμε να ενταχθούμε στην Ευέλικτη Ζώνη, επιλέγοντας να αναπτύξουμε μια δραστηριότητα με διαθεματική προσέγγιση. Το κεντρικό θέμα που επέλέγη για την Πρώτη και Τρίτη Τάξη ήταν το ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ένα θέμα που προσεγγίστηκε από διαφορετικές οπτικές γωνίες, όπως για παράδειγμα «Το παιχνίδι από την αρχαιότητα ως σήμερα» ή «Πνευματικές - διασκεδαστικές ασκήσεις, γρίφοι σπαζοκεφαλίες και τυχερά παιχνίδια». Έτσι, ακολουθήθηκε η διαδικασία που προβλέπεται για την υλοποίηση της Ευέλικτης Ζώνης Καινοτόμων Δράσεων στο Γυμνάσιο, η παραχώρηση, δηλαδή, ενός

εβδομαδιαίου κυλιόμενου δώρου μέσα στο κανονικό πρόγραμμα μαθημάτων. Το χρονικό διάστημα που κάλυψε η εφαρμογή του Project ήταν οκτώ εβδομάδες, από 14 Ιανουαρίου μέχρι 9 Μαρτίου 2004 (Παράρτημα, Ημερολόγιο του Project).

Κριτήρια επιλογής του θέματος

Ύστερα από την επιλογή της κεντρικής θεματικής ενότητας για το ΠΑΙΧΝΙΔΙ ο συντάκτης αυτού του κειμένου αποφάσισε να προτείνει την υλοποίηση της επιμέρους ενότητας «Το Ηλεκτρονικό Παιχνίδι» για τους ακόλουθους λόγους:

- Η ενασχόληση με τα πάσης φύσεως ηλεκτρονικά παιχνίδια, όπως τα video games, τα on line παιχνίδια στο διαδίκτυο ή τα παιχνίδια σχεδιασμένα για περιβάλλον Windows, είναι μια αγαπημένη και συναρπαστική δραστηριότητα των μαθητών αυτής της ηλικίας που θα εξασφάλιζε την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στο Project.
- Η αναγκαστική -λόγω αντικειμένου- διενέργεια της δραστηριότητας μέσα στο σχολικό εργαστήριο πληροφορικής των «Μνηστήρων» θα ήταν η αφορμή για μια ευχάριστη αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας και των επαναστατικών δυνατοτήτων που προσφέρουν (Aparici, 1993), καθώς και μια ευκαιρία για συνεργασία με τους μαθητές σε μια διαφορετικά δομημένη σχολική δραστηριότητα, όπου περιορίζεται ο παραδοσιακός ρόλος του διδάσκοντα και δίδεται η ευκαιρία στους μαθητές να αυτενεργήσουν και να απελευθερώσουν δημιουργικές δυνάμεις υπό διακριτική καθοδήγηση και επίβλεψη.
- Η αρχική θετική στάση των μαθητών θα μπορούσε με τις κατάλληλες τεχνικές ενδυνάμωσης ομάδων να τους εμπλέξει στην προσδοκώμενη διαδικασία διερεύνησης και συνεργατικής συμπεριφοράς κατά τη διάρκεια υλοποίησης του προγράμματος.

Σκοπός του Project

Ως κύριος **σκοπός** της περιγραφόμενης δραστηριότητας «Το Ηλεκτρονικό Παιχνίδι» θα μπορούσε να οριστεί η παιδαγωγική και μαθησιακή αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. Αναλυτικότερα, μέσα από το Project επιδιώκεται:

- Η ανάπτυξη του συνεργατικού πνεύματος (Ματσαγγούρας, 1995) και διερευνητικής μάθησης.
- Η δημιουργική ενασχόληση με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας και η διαθεματική παρέμβαση του διδάσκοντα -φιλόλογου- σε γλωσσικά – εκφραστικά θέματα κατά τη διάρκεια της σύνθεσης των κειμένων των εργασιών, σύμφωνα με τις τάσεις της σύγχρονης Γλωσσοδιδασκτικής για την αποτελεσματικότητα του γλωσσικού μαθήματος.

Επιμέρους στόχοι του Project

- Σύζευξη του σχολικού περιβάλλοντος με μια δημοφιλή δραστηριότητα των μαθητών, το ηλεκτρονικό παιχνίδι.
- Ένταξη του διαδικτύου και των υπολογιστικών συστημάτων σε μια συνεχή διαδικασία μάθησης.
- Διερεύνηση της δημοφιλούς ενασχόλησης των μαθητών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και των στοιχείων της ενασχόλησης των μαθητών με αυτό το αντικείμενο.
- Ένταξη μιας αγαπημένης δραστηριότητας των παιδιών, του παιχνιδιού, σε μια διαδικασία διερεύνησης των δημοφιλέστερων παιχνιδιών και αξιολόγησής τους.
- Ανάδειξη ποιοτικών χαρακτηριστικών στη σχέση μελέτης / παιχνιδιού των μαθητών.
- Αυτενεργό εξαγωγή συμπερασμάτων από τους ίδιους τους μαθητές.
- Ανάδειξη της δυνατότητας υλοποίησης μιας ευχάριστης εκπαιδευτικής δραστηριότητας στο περιβάλλον του ελληνικού σχολείου, παράλληλα με τη δημιουργική αναζήτηση που είναι η βάση της μάθησης.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού

Στη διάρκεια υλοποίησης της δραστηριότητας ο εκπαιδευτικός περιορίστηκε σε καθαρά συμβουλευτικό και καθοδηγητικό ρόλο και σε «δράση από το παρασκήνιο» (Δάλλκος), βοηθώντας τους μαθητές στις δυσκολίες υλοποίησης των επιμέρους εργασιών, προτείνοντας λύσεις σε προβλήματα που προέκυπταν. Οι αποφάσεις λαμβάνονταν συμμετοχικά, σύμφωνα με τη βασική αρχή της ομαδικής διδασκαλίας, «στην οποία συμμετέχουν αποφασιστικά όλοι και η ίδια η διαδικασία διαμορφώνεται και διεξάγεται από όλους όσους συμμετέχουν» (Frey, 1986). Ήταν απαραίτητη η περιφορά του διδάσκοντα από σταθμό σε σταθμό και η συνεργασία με τους μαθητές, ενώ η πιθανή εμπλοκή και δεύτερου εκπαιδευτικού στην ίδια ή ανάλογη δραστηριότητα αξιολογείται ως επιθυμητή αν όχι αναγκαία.

Εργαστηριακές απαιτήσεις

Η ύπαρξη του εργαστηρίου πληροφορικής των «Μνηστήρων» με τις δυνατότητες πρόσβασης στο Διαδίκτυο (Internet) και τα βασικά εργαλεία λογισμικού, όπως το MS Office, ήταν καθοριστική για τη διεξαγωγή της δραστηριότητας. Οι δυνατότητες του εργαστηρίου υπερκάλυψαν τις ανάγκες της δραστηριότητας:

- Windows 98
- MS Office 97
- Επεξεργαστής σταθμών εργασίας: Intel Celeron

ΜΕΘΟΔΟΣ ΤΟΥ PROJECT

Στη συνέχεια περιγράφονται και σχολιάζονται τα στάδια ανάπτυξης της δραστηριότητας:

Δήλωση συμμετοχής των μαθητών

Ύστερα από ανακοίνωση σε όλους τους μαθητές των επιμέρους θεμάτων έγιναν δηλώσεις συμμετοχής από τους ίδιους για τη θεματική ενότητα που επιθυμούσαν να παρακολουθήσουν. Οι επιλογές ικανοποιήθηκαν σχεδόν σε απόλυτο βαθμό. Έτσι, συγκροτήθηκε το Τμήμα του Ηλεκτρονικού Παιχνιδιού από 22 μαθητές.

Διερεύνηση του θέματος από κοινού με τους μαθητές

Όπως θα ταίριαζε σε μια ανοιχτή δραστηριότητα, ο διδάσκων στην πρώτη συνάντηση παρουσίασε στους μαθητές την αρχική ιδέα του, εξήγησε τους λόγους που τον οδήγησαν να προτείνει τη συγκεκριμένη δραστηριότητα και τη μεθοδολογία που επρόκειτο να ακολουθηθεί και τους κάλεσε να καταθέσουν και τις δικές τους ιδέες για τη μορφή και το περιεχόμενο που θα έπαιρνε η δραστηριότητα στη συνέχεια. Κατατέθηκαν διάφορες απόψεις και διαμορφώθηκε ένα άτυπο συμβόλαιο. Τέλος διαμορφώθηκε συλλογικά ένα ερωτηματολόγιο που θα απευθυνόταν σε όλους τους μαθητές της Δευτέρας και Τρίτης Γυμνασίου του Σχολείου με σκοπό την έρευνα της σχέσης των μαθητών με το παιχνίδι, ηλεκτρονικό και μη, αλλά και τη σχέση παιχνιδιού - διαβάσματος.

Δημιουργία Ομάδων

Δημιουργήθηκαν οι ακόλουθες ομάδες εργασίας των μαθητών (Meyer, 1987):

- Ομάδα Α, έρευνας στο διαδίκτυο, καταγραφής και αξιολόγησης των δημοφιλέστερων παιχνιδιών.
- Ομάδα Β, συγγραφής ενός μικρού Οδηγού Ηλεκτρονικού Παιχνιδιού.
- Ομάδα Γ, ερωτηματολογίου, με υποομάδες σύνταξης, διανομής, επεξεργασίας του ερωτηματολογίου και παρουσίασης των αποτελεσμάτων.

Διερευνητική διαδικασία – καταγραφή των αποτελεσμάτων

Η ομάδα Α των μαθητών ανέλαβε να διερευνήσει το διαδίκτυο για να συλλέξει πληροφορίες για ηλεκτρονικά παιχνίδια προορισμένα για κάθε είδους περιβάλλον εκτέλεσής τους, να τα καταγράψει συστηματικά σε συγκεκριμένο Φύλλο Εργασίας και να τα αξιολογήσει. Εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε:

- Internet Explorer

Η ομάδα Β ανέλαβε να συλλέξει πληροφοριακό υλικό και να συντάξει ένα μικρό Οδηγό Ηλεκτρονικού Παιχνιδιού, επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον της κυρίως στην εξειδικευμένη ορολογία γύρω από τον κόσμο του ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν:

- Internet Explorer
- MS Word

Διενέργεια έρευνας με ερωτηματολόγιο

Η ομάδα Γ χωρίστηκε σε υποομάδες και ανέλαβε τη σύνταξη, διανομή, επεξεργασία του ερωτηματολογίου με σκοπό την έρευνα της σχέσης των μαθητών με το παιχνίδι, ηλεκτρονικό και μη, αλλά και τη σχέση παιχνιδιού - διαβάσματος και παρουσίασης των αποτελεσμάτων. Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν:

- MS Word για τη σύνταξη του ερωτηματολογίου.
- Φωτοτυπικό μηχάνημα αναπαραγωγής αντιτύπων για διανομή στους μαθητές και συμπλήρωση.
- MS Excel για τη γραφική απεικόνιση των αποτελεσμάτων.

Συγκέντρωση, επεξεργασία και απεικόνιση αποτελεσμάτων

Αφού συμπληρώθηκαν τα ερωτηματολόγια από τους μαθητές, συγκεντρώθηκαν τα αποτελέσματα από τα παιδιά της ομάδας του ερωτηματολογίου και στη συνέχεια προχωρήσαμε στην επεξεργασία και την απεικόνιση των αποτελεσμάτων σε γραφήματα. Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν:

- Αριθμομηχανή για τον υπολογισμό των ποσοστών
- MS Excel για τα γραφήματα

Αξιολόγηση του προγράμματος

Με τον όρο αξιολόγηση στα πλαίσια ενός εκπαιδευτικού προγράμματος εννοούμε τη «συστηματική διαδικασία συγκέντρωσης αξιόπιστων, ακριβών, σημαντικών πληροφοριών, προσανατολισμένη να εκτιμήσει την ποιότητα και τα επιτεύγματα του προγράμματος, ως βάση για τη λήψη αποφάσεων για τη βελτίωση τόσο του προγράμματος όσο και του εμπλεκόμενου προσωπικού» (Pérez Juste, 1991).

Με ανάλογο πνεύμα δόθηκε στο τέλος ειδικό ερωτηματολόγιο για να συμπληρώσουν οι μαθητές που συμμετείχαν στην υλοποίησή του. Ο βασικός στόχος του ερωτηματολογίου ήταν να δοθεί στους μαθητές η δυνατότητα να εκφράσουν τις εντυπώσεις τους αλλά και να διατυπώσουν απόψεις και προτάσεις σε μια ανατροφοδοτική διαδικασία για τη βελτίωση παρόμοιων μελλοντικών δραστηριοτήτων. Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν:

- MS Word για τη σύνταξη του ερωτηματολογίου.
- Φωτοτυπικό μηχάνημα αναπαραγωγής αντιτύπων για διανομή στους μαθητές και συμπλήρωση.

Τελική παρουσίαση του προγράμματος

Η τελική παρουσίαση του προγράμματος μπορεί να γίνει με τη δημοσίευση των αποτελεσμάτων στη Σχολική Εφημερίδα, σε κάποιο ψηφιακό δίσκο ή στο διαδίκτυο, στη δικτυακή τοποθεσία του σχολείου. Προτεινόμενα εργαλεία για την τελική παρουσίαση των αποτελεσμάτων του Project:

- MS Word.

- Κάποιο δημιουργικό πρόγραμμα πολυμέσων -authoring tool-, όπως το Director ή το Toolbook.
- Λογισμικό δημιουργίας ιστοσελίδων στο Web, όπως το FrontPage ή το Dreamweaver.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Κατά την ανάπτυξη της δραστηριότητας δημιουργήθηκε θετικό κλίμα συνεργατικής μάθησης και διερευνητικό πνεύμα. Οι μαθητές ένιωσαν ελεύθεροι να εργαστούν με τους δικούς τους ρυθμούς, ανακάλυψαν παιχνίδια on line αναζητώντας στοιχεία στο διαδίκτυο, έμαθαν μυστικά των υπολογιστών από τους συμμαθητές τους, ρώτησαν το διδάσκοντα για θέματα γλωσσικής διατύπωσης των κειμένων τους.

Πρόέκυψε ένας μικρός Οδηγός Ηλεκτρονικού Παιχνιδιού. Οι μαθητές έμαθαν να συντάσσουν ένα ερωτηματολόγιο και να επεξεργάζονται τα στοιχεία. Τέλος, τα σχόλια των μαθητών στο τελικό ερωτηματολόγιο της αξιολόγησης (Ερωτηματολόγιο 2) ήταν πάρα πολύ θετικά για όλη τη δραστηριότητα και πολλοί ζήτησαν περισσότερο διαθέσιμο χρόνο για ανάλογες δραστηριότητες και κλιμάκωση ανάλογων δραστηριοτήτων με χρήση ΤΠΕ.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Aparici, R. (1993), *La revolución de los medios audiovisuales*, Madrid: Ediciones de la Torre.
- Δάλκος, Γ. «Μέθοδος Σχεδίων Εργασίας ή Project», στο *Πολυθεματικό βιβλίο και σχέδια εργασίας για το Γυμνάσιο*, Οδηγός για τον καθηγητή, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Frey, K. (1986) *Η μέθοδος Project. Μια μορφή συλλογικής εργασίας στο σχολείο ως θεωρία και πράξη*, Αφοί Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη, σ. 9.
- Κανάκης, Ι. (1987), *Η οργάνωση της διδασκαλίας – μάθησης με ομάδες εργασίας*. Αθήνα.
- Ματσαγγούρας, Η. (1995), *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία*, Γρηγόρης, Αθήνα.
- Meyer, E. (1987), *Ομαδική διδασκαλία: θεμελίωση και παραδείγματα*, Αφοί Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη.
- Pérez Juste, R. (1991), “Evaluación de programas”, Primer Simposium Nacional sobre Programas de Enseñar a Pensar, Granada

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΥΕΛΙΚΤΗΣ ΖΩΝΗΣ		
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΔΗΜΟΥ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΘΕΜΑ: ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ		
ΑΡ	ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ	ΩΡΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ
1	ΤΕΤΑΡΤΗ 14 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ	3/4/ Συγκρότηση ομάδων, γνωριμία μεταξύ μαθητών, διερεύνηση θέματος, σχεδιασμός δράσης, σχεδίαση ερωτηματολογίου
2	ΤΡΙΤΗ 20 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ	1/2/ Έρευνα στο διαδίκτυο, συγγραφή ερωτηματολογίου, συγγραφή οδηγού, συγγραφή γλωσσαρίου
3	ΤΡΙΤΗ 27 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ	3/4/ Έρευνα στο διαδίκτυο, διανομή ερωτηματολογίου, συγγραφή οδηγού, συγγραφή γλωσσαρίου
4	ΤΡΙΤΗ 3 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ	5/6/ Έρευνα στο διαδίκτυο, επεξεργασία ερωτηματολογίου, συγγραφή οδηγού, συγγραφή γλωσσαρίου
5	ΤΕΤΑΡΤΗ 11 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ	4/5/ Έρευνα στο διαδίκτυο, επεξεργασία ερωτηματολογίου, συγγραφή οδηγού, συγγραφή γλωσσαρίου
6	ΔΕΥΤΕΡΑ 16 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ	3/4/ Ολοκλήρωση της έρευνας στο διαδίκτυο, καταγραφή δεδομένων, ανάλυση αποτελεσμάτων έρευνας, συγγραφή οδηγού, συγγραφή γλωσσαρίου
7	ΔΕΥΤΕΡΑ 1 ΜΑΡΤΙΟΥ	5/6/ Καταγραφή δεδομένων, ερμηνεία αποτελεσμάτων έρευνας, συγγραφή οδηγού, συγγραφή γλωσσαρίου. Παχνίδι.
8	ΤΡΙΤΗ 9 ΜΑΡΤΙΟΥ	3/4/ Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Αξιολόγηση δραστηριότητας με συμπλήρωση ερωτηματολογίου και καταγραφή απόψεων από τους μαθητές.

Ημερολόγιο του Project

