



Σχεδιάζοντας ένα εκπαιδευτικό διαδραστικό παιχνίδι για εφήβους

Μαρία Ρούσσου
Δημήτρης Νάστος

Σοφία Αηδόνη
Ευγενία Οικονομίδου


makebelieve



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Έφηβοι:

το πιο δύσκολο κοινό

“Teens are wired”:

- Διαδίκτυο, social media
- παιχνίδια



Μέθοδοι προσέλκυσης ενδιαφέροντος

- ❑ Συγκεκριμένοι στόχοι & κανόνες (έλεγχος)
- ❑ Δομή επιβράβευσης (αναγνώριση)
- ❑ Αύξηση δυσκολίας με το πέρασμα του χρόνου (πρόκληση)
- ❑ Χαρακτήρες & πλοκή (ενσυναίσθηση, φαντασία)
- ❑ Ελκυστικά γραφικά κι ηχητικά εφέ (όχι κατ' ανάγκη φωτορεαλιστικά!)

Πρακτικά, **ελκυστικότητα** με:

- ❑ παιχνίδια δομημένα σε σύντομες ενότητες ή επίπεδα
- ❑ οδηγίες, κανόνες και γενικώς κείμενα που είναι πολύ σύντομα (διότι κανείς δεν διαβάζει!)
- ❑ εκπαιδευτικό περιεχόμενο που είναι ενσωματωμένο, όχι διαχωρισμένο
- ❑ αφηγηματική διάσταση ως «κόλλα», ενιαίο πλαίσιο

9 μίνι-παιχνίδια

δομημένα σε 3 ενότητες - επίπεδα

Στόχος κάθε παιχνιδιού:

- η άμεση πρόκληση ενδιαφέροντος, αρχικά
- υποστήριξη παρατεταμένης ενασχόλησης, μετά (prolonged engagement)

Χρονολογική δομή:

1^ο επίπεδο - Την εποχή πριν από το αλφάβητο



Τα πρώτα σημάδια «γραπτής» επικοινωνίας τα βρίσκουμε χαραγμένα σε βράχους ή σπήλαια. Δεν αποτελούσαν, βέβαια, γραφή, αλλά παρείχαν πληροφορίες και αποτελούσαν μια πρώτη καλλιτεχνική έκφραση!



Γραπτά σημάδια χρησιμοποιήθηκαν στην αρχή ως διακοσμητικά μοτίβα και φυλαχτά,



αργότερα, όμως, οργανώθηκαν σε ένα πολύπλοκο σύστημα, για να καταγράφουν...



το προσωπικό αλλά και τα προϊόντα στις αποθήκες των μινυαίων και μυκηναϊκών ανακτόρων.

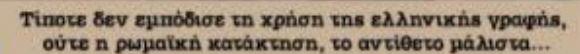
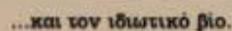
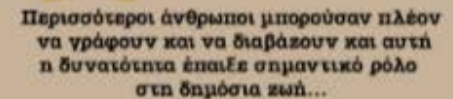
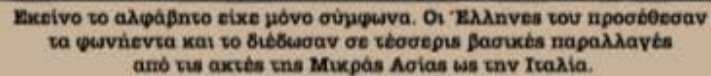
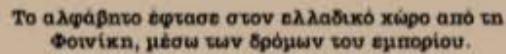


Πήλινες πινακίδες ήταν τα πρώτα κατάστιχα!



Η δουλειά του γραφέα ήταν δύσκολη αλλά σπουδαία για τη λειτουργία εκείνων των παλιών παλατιών...

Στα χρόνια που το αλφάβητο είχε μόνο κεφαλαία...



OK

3^ο επίπεδο

...και τα γράμματα απλώθηκαν παντού!

Στα χρόνια τα βυζαντινά
χρησιμοποιήθηκαν για
πρώτη φορά
τα «μικρά» γράμματα
για οικονομία χρόνου
και υλικού...



...και οι αυτοκράτορες
δήλωναν με κάθε
γραφτό τρόπο
την παντοδυναμία τους!



Στα μοναστήρια δούλευαν πυρετωδώς, για να αντιγράψουν
και να διατηρήσουν κείμενα της αρχαιοελληνικής γραμματείας
και επιστήμης...



...αλλά και το best seller όλων των εποχών,
τη Βίβλο.



Όταν ήρθε η τυπογραφία, τα βιβλία έγιναν
πιο πολλά και πιο φθηνά



και περισσότεροι
άνθρωποι μπορούσαν
να ενημερώνονται
για τις καινούργιες
ιδέες,

OK



μέχρι σήμερα, που η ταχύτητα μετάδοσης της γνώσης
και της πληροφορίας έχει πιάσει ασύλληπτους ρυθμούς!!

Τα παιχνίδια κάθε επιπέδου πρέπει να έχουν
παιχτεί για να ξεκλειδώσει το επόμενο

Την εποχή
πριν από το αλφάβητο



Εισαγωγή



A

Οι «φίλοι» μας,
τα ζώα

ΣΚΟΡ: 0/100

Κάν' το, όπως
οι Μυκηναίοι

ΣΚΟΡ: 25/100



Καράβια και τρίποδες,
πελέκεις και αγγεία

ΣΚΟΡ: 95/100



Κλείσε το ημερολόγιο

1. Οι «φίλοι» μας, τα ζώα

Εντοπίστε τις προϊστορικές παραστάσεις ζώων που κρύβονται μέσα στην κινούμενη βραχογραφία.



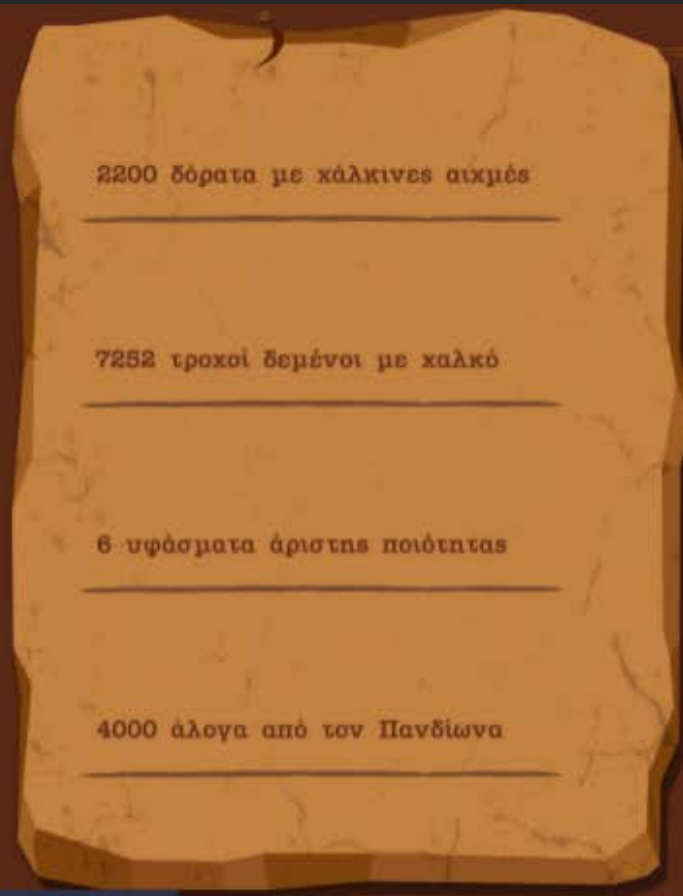
2. Κάν'το, όπως οι Μυκηναίοι

Επιλέξτε το κατάλληλο ιδεόγραμμα και τα αριθμητικά σημεία για τα αγαθά και το προσωπικό των μυκηναϊκών ανακτόρων.

[illegible]

3. Κάν'το, όπως οι Μυκηναίοι

Στο τέλος φαίνονται όλα: συλλαβογράμματα, ιδεογράμματα, αριθμητικά σημεία, μετάφραση.



OK

3. Καράβια και τρίποδες, πελέκει και αγγεία

Παρατηρήστε τα σύμβολα γραφής των προϊστορικών ανθρώπων στον ελλαδικό χώρο κι επιλέξτε αυτό που δεν ταιριάζει.



4. Μια βελανιδιά που λέει το μέλλον

Διαβάστε τις ερωτήσεις των πιστών προς το μαντείο του Δία στη Δωδώνη και φανταστείτε ποια απάντηση είναι πιθανότερο να έδωσε ο θεός.

Ο Λυκόφρων θα τιμωρηθεί.

Τι ακριβώς ρωτούν οι
Οριγγαίοι, κατάλαβε
κανείς;

Δεν τον βλέπω πολύ
καλά τον Λυκόφωνα...

Ο Λυκόφρων σκότωσε τον
Θαμύρα. Θάνατος στον
Λυκόφωνα. Οι Οριγγαίοι ρωτούν.
Από τα χτυπήματα του
Λυκόφωνα πέθανε.

4. Μια βελανιδιά που λέει το μέλλον

90+ ερωτήσεις! Πολλοί και διαφορετικοί πιστοί: άντρες, γυναίκες, ηλικιωμένοι, κακομοίρηδες...

Γιατί δεν μπορώ να νικήσω
στους αθλητικούς αγώνες;

Έδειξες αναίδεια προς
τους θεούς. Να θυσιάσεις
στον Δία.

Μάτι κακό και φθονερό
σε μάτιασε. Φτύσε τον
κόρφο σου τρεις φορές.

Οι άλλοι αθλητές είναι
απλώς καλύτεροι.

5. Ποιος θα φύγει;

Τοποθετήστε τα όστρακα στο σωστό αγγείο. Η καταμέτρηση θα δείξει ποιος, τελικά, θα φύγει.



ΣΚΟΡ: 1

Σύρε κάθε όστρακο μέσα στο κατάλληλο αγγείο

ΧΡΟΝΟΣ: 84



6. Με καλέμι ή κοντύλι

Συνδυάστε σωστά το είδος του κειμένου που δίνεται με την επιφάνεια γραφής, καθώς και το κατάλληλο εργαλείο που θα χρησιμοποιούνταν στην αρχαιότητα.

ΕΠΙΦΑΝΕΙΕΣ



Λίθος

ΕΡΓΑΛΕΙΑ



ΚΕΙΜΕΝΑ

Δες, έχουν όλοι όμοια μυστήρια.
Μαζί με τους παππούδες.

Σπένδουσα, γυναίκα του Φήλικα,
ετών 50, χαιρε.

Να φανεί με πρόσωπο και
να ναι με τη σφύρα.

Οι παλιότεροι πηγαίνουν, η νεότερη
μένει στο σπίτι. Η παλιά, η νεότερη
και η νεότερη, η νεότερη.

Τώρα γράψε με
πολλαπλά κλικ στο
κέντρο της
επιφάνειας



ΣΚΟΡ: 0



ΔΙΑΛΕΞΕ
ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ



ΔΙΑΛΕΞΕ
ΚΕΙΜΕΝΟ



ΔΙΑΛΕΞΕ
ΕΡΓΑΛΕΙΟ



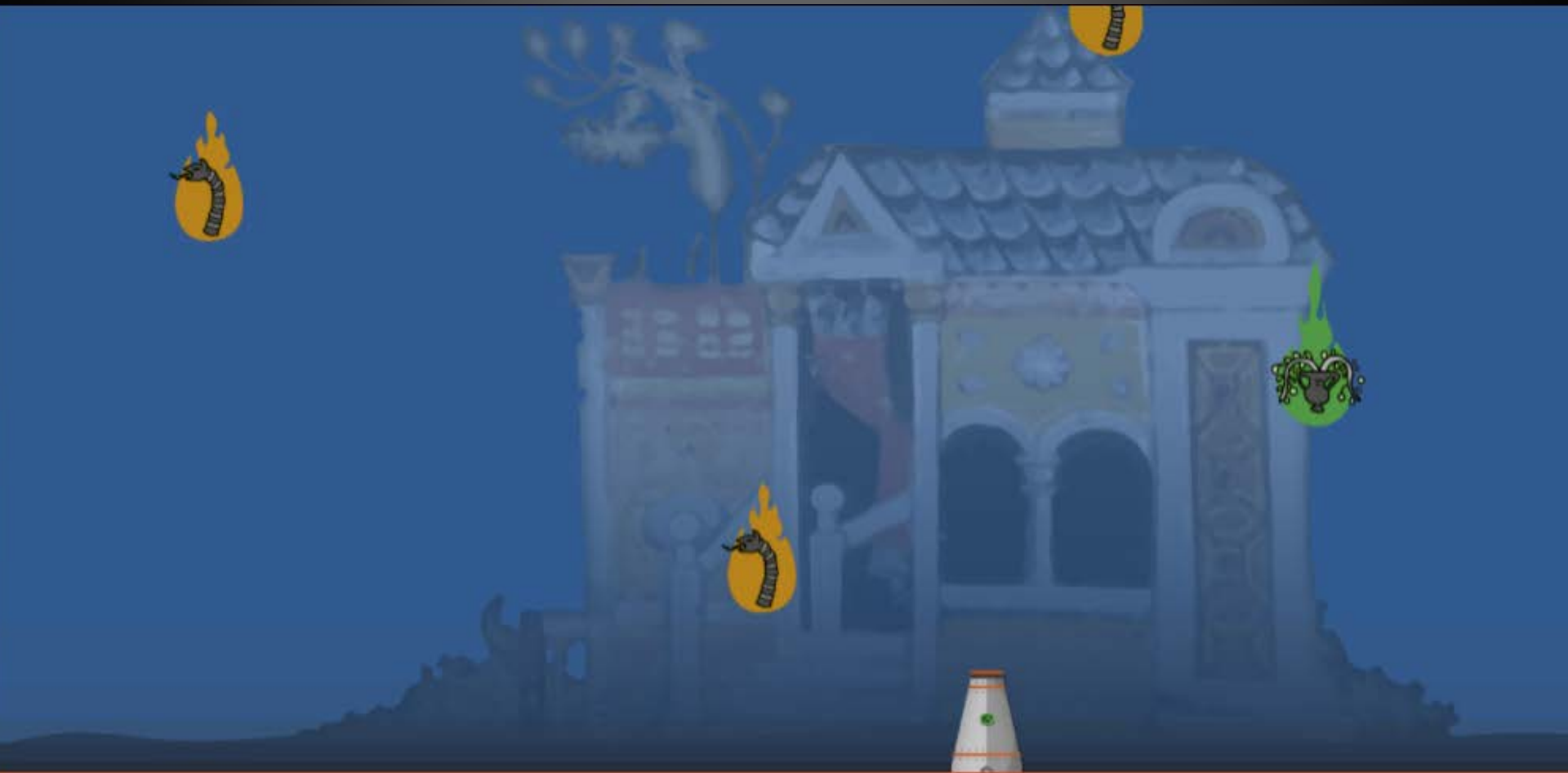
ΓΡΑΦΕ
ΜΕ ΚΑΛΚ

ΧΡΟΝΟΣ: 93



7. Άμπρα Κατάμπρα

Επιλέξτε το κατάλληλο φυλαχτό, για να εξουδετερώσετε τις αιωρούμενες κατάρες, προτού πέσουν.



ΣΚΟΡ:



ΧΡΟΝΟΣ: 38



8. Μια εικόνα, χίλιες λέξεις

Συνδυάστε σωστά το μέταλλο, τον εμπροσθότυπο και τον οπισθότυπο και κατασκευάστε αυθεντικά βυζαντινά νομίσματα.

ΕΜΠΡΟΣΘΟΤΥΠΟΣ



ΟΠΙΣΘΟΤΥΠΟΣ



Α' ΜΗΤΡΑ



Β' ΜΗΤΡΑ

ΑΡΓΥΡΟΣ

ΧΡΥΣΟΣ

ΧΑΛΚΟΣ



Φτιάξε ένα χρυσό υπέρπυρο.
Στον εμπροσθότυπο θα πρέπει να εικονίζεται η Θεοτόκος και στον οπισθότυπο ο Χριστός να στέφει τον αυτοκράτορα Ανδρόνικο Α' Κομνηνό.

ΣΚΟΡ: 0



ΣΥΡΕ ΕΜΠΡΟΣΘΟΤΥΠΟ ΣΤΗΝ Α' ΜΗΤΡΑ

ΣΥΡΕ ΟΠΙΣΘΟΤΥΠΟ ΣΤΗΝ Β' ΜΗΤΡΑ

ΚΑΛΕ ΣΤΟ ΣΦΥΡΙ

ΧΡΟΝΟΣ: 79



9. Συγγνώμη για τα λάθη μου

Βοηθήστε τους μοναχούς να ολοκληρώσουν τους κώδικες που ετοιμάζουν, δίνοντάς τους κάθε φορά το κατάλληλο αντικείμενο.



Η εκπαιδευτική πληροφορία είναι σύντομη...

(διότι ο χρήστης δεν διαβάζει!)

ΟΔΗΓΙΕΣ

Οι «φίλοι» μας, τα ζώα

Η ανάγκη για γραπτή επικοινωνία, έκφραση και δημιουργία εμφανίζεται ήδη από την προϊστορική εποχή. Οι άνθρωποι δημιουργούσαν στα σπήλαια και την ύπαιθρο πολύχρωμες ή χαραγμένες παραστάσεις που απεικόνιζαν τον κόσμο που έβλεπαν γύρω τους. Έτσι, έχουμε και τα πρώτα δείγματα ζωγραφικής τέχνης, που δεν είναι άλλα από τις βραχογραφίες.

Εντοπίστε τις προϊστορικές παραστάσεις ζώων, που κρύβονται μέσα στην κινούμενη βραχογραφία.

OK

ΣΚΟΡ: 0

ΧΡΟΝΟΣ



...με επιλογή για περισσότερη λεπτομέρεια

**ΜΑΘΕ
ΚΙ ΑΥΤΟ**



Στις πινακίδες Γραμμικής Β καταγράφονταν αγαθά τα οποία είτε φυλάσσονταν στις ανακτορικές αποθήκες, είτε στέλνονταν ως προσφορά στον άνακτα, είτε αποτελούσαν αντικείμενα εμπορικών ανταλλαγών, είτε διαμοιράζονταν στα ανακτορικά εργαστήρια, είτε προσφέρονταν ως αναθήματα στους θεούς.

 ΜΑΘΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

OK

ΧΡΟΝΟΣ **5**



Τα μουσειακά / αρχαιολογικά αντικείμενα είναι ενσωματωμένα στην αισθητική των παιχνιδιών

ΕΜΠΡΟΣΘΟΤΥΠΟΣ



ΟΠΙΣΘΟΤΥΠΟΣ



ΥΛΙΚΟ



ΑΡΓΥΡΟΣ

ΧΡΥΣΟΣ



ΧΑΛΚΟΣ



ΣΚΟΡ: 40



ΧΡΟΝΟΣ: 50



Κλασικά στοιχεία παιχνιδοποίησης (gamification):
χρόνος, δομή επιβράβευσης



ΣΚΟΡ: 25

ΧΡΟΝΟΣ: 5



Κλασικά στοιχεία παιχνιδοποίησης (gamification): «παράσημο»



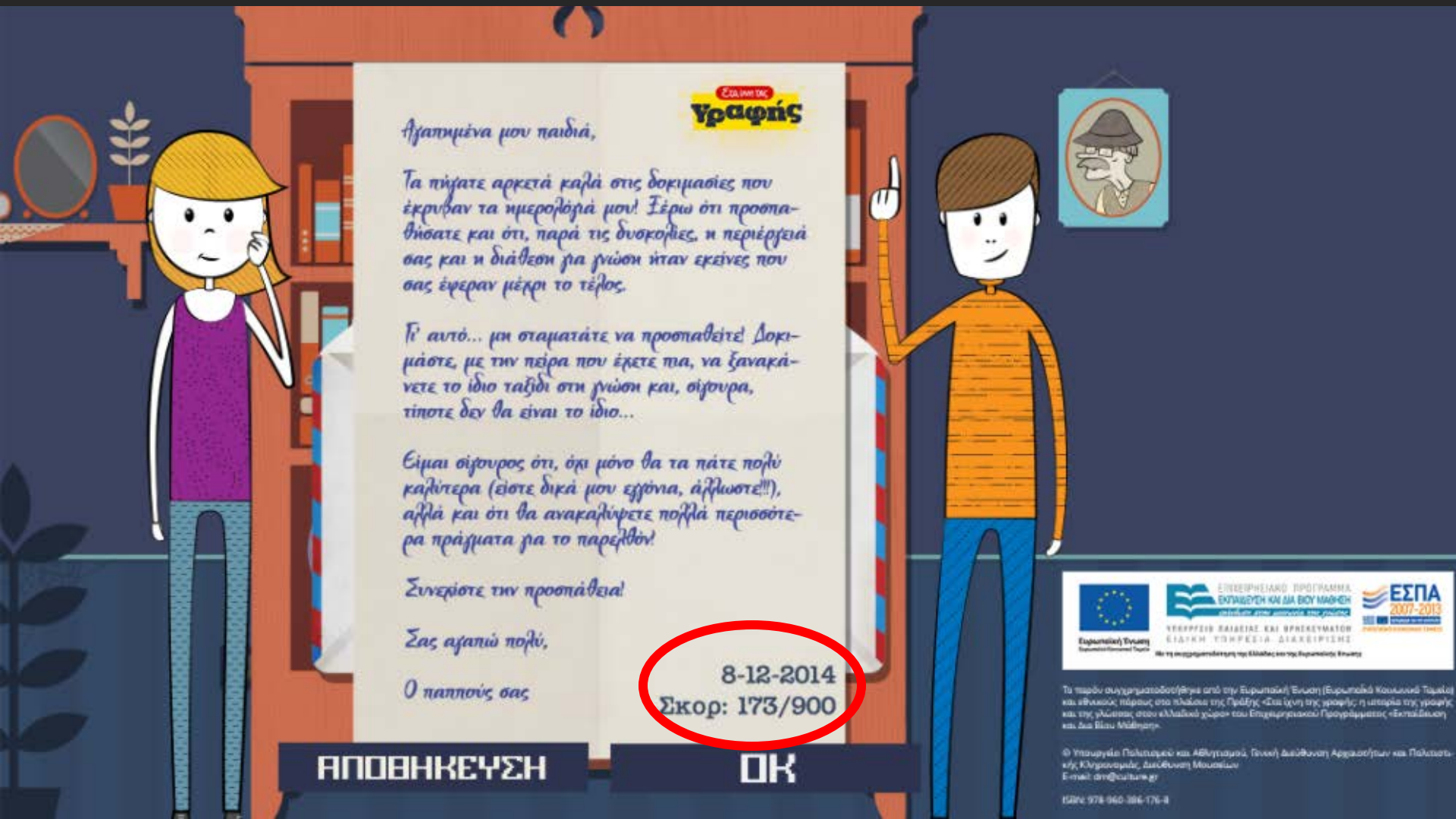
ΣΚΟΡ: 95

Βρες ποιο δεν ταιριάζει με τα
οικοδομήματα

ΧΡΟΝΟΣ: 0



Κλασικά στοιχεία παιχνιδοποίησης (gamification): αναμνηστικό γράμμα του παππού για εκτύπωση



Αγαπημένα μου παιδιά,

Τα πήγατε αρκετά καλά στις δοκιμασίες που έκαναν τα ημερολόγιά μου! Ξέρω ότι προσπαθήσατε και ότι, παρά τις δυσκολίες, η περιέργειά σας και η διάθεση για γνώση ήταν εκείνες που σας έφεραν μέχρι το τέλος.

Γι' αυτό... μη σταματάτε να προσπαθείτε! Δοκιμάστε, με την πείρα που έχετε πια, να ξανακάνετε το ίδιο ταξίδι στη γνώση και, σίγουρα, τίποτα δεν θα είναι το ίδιο...

Είμαι σίγουρος ότι, όχι μόνο θα τα πάτε πολύ καλύτερα (είστε δικά μου εγγόνα, αγγίζωστε!!!), αλλά και ότι θα ανακαλύψετε πολλά περισσότερα πράγματα για το παρελθόν!

Συνεχίστε την προσπάθεια!

Σας αγαπώ πολύ,

Ο παππούς σας

8-12-2014

Σκορ: 173/900

ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ

OK



Το παρόν συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους στο πλαίσιο της Πράξης «Σύγχρονη γραφή: η ιστορία της γραφής και της «λίστας» στο «Μαθαίνω χώρο» του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση».

© Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, Γενική Διεύθυνση Αρχαιοτήτων και Πολιτισμικής Κληρονομιάς, Διεύθυνση Μουσείων
E-mail: dm@culture.gr

ΕΛΛΑΣ 978-960-386-176-8

Συναισθηματική εμπλοκή και ταύτιση: αφήγηση μέσω μιας «χαλαρής» πλοκής

Αγαπημένα μου παιδιά,

Αφού βρίσκεστε εδώ, σημαίνει ότι έχετε διάθεση για περιπέτειες.

Είστε έτοιμοι για ένα παιχνίδι αναζήτησης στον χρόνο; Μη φοβάστε! Δεν θα βγείτε καθόλου από το δωμάτιο! Αρκούν η φαντασία σας και η ταχύτητά σας!

Ξέρω ότι σας αρέσει να ψάχνετε τα πράγματά μου. Σας δίνω, λοιπόν, την ευκαιρία να το κάνετε επίσημα, μεθοδικά και εξαντλητικά!

Ψάξτε, λοιπόν, για τρία ημερολόγια. Στο καθένα από αυτά θα βρείτε τρία παιχνιδιάρικους που πρέπει να λύσετε, για να προχωρήσετε στο επόμενο.

Οι οδηγίες εντός!

Θα είμαι πάντα δίπλα σας, για να σας βοηθάω!!!

OK

Συναισθηματική εμπλοκή και ταύτιση: αφήγηση μέσω μιας «χαλαρής» πλοκής



Ο Άγης και η Διώνη βρίσκονται στη
βιβλιοθήκη του παππού τους, του
Ανδρόνικου Χαροπία, ενός
αρχαιολόγου, που μελετούσε την
ιστορία της ελληνικής γραφής.

OK



Συναισθηματική εμπλοκή και ταύτιση: «μυστήριο» κι εξερεύνηση (αλλά με μέτρο)



Συναισθηματική εμπλοκή και ταύτιση: ολοκλήρωση (διαφορετική ανάλογα με επίδοση)

Αγαπημένα μου παιδιά,

Τα πέρατε αρκετά καλά στις δοκιμασίες που έκρυβαν τα ημερολόγιά μου! Ξέρω ότι προσπαθήσατε και ότι, παρά τις δυσκολίες, η περιέργειά σας και η διάθεση για γνώση ήταν εκείνες που σας έφεραν μέχρι το τέλος.

Γι' αυτό... μη σταματάτε να προσπαθείτε! Δοκιμάστε, με την πείρα που έχετε πια, να ξανακάνετε το ίδιο ταξίδι στη γνώση και, οίχουρα, τίποτε δεν θα είναι το ίδιο...

Είμαι οίχουρος ότι, όχι μόνο θα τα πάτε πολύ καλύτερα (είστε δικά μου εγγόνα, αββλωστε!!!), αλλά και ότι θα ανακαλύψετε πορρά περισσότερα πράγματα για το παρελθόν!

Συνεχίστε την προσπάθεια!

Σας αγαπιώ πορνύ,

Ο παππούς σας

Συναισθηματική εμπλοκή και ταύτιση: χαρακτήρες (Ανδρόνικος Χαροπίας, Άγης, Διώνη)



Υλοποίηση



CD-Rom (αρχική προδιαγραφή)



Διαδίκτυο! (HTML5)

- + προσβασιμότητα

- + μείωση κόστους

- + εξασφάλιση χρήσης - βιωσιμότητα

Επόμενα βήματα

- Να βγει στον αέρα!

- Αξιολόγηση

- ☒ διαμορφωτική με ομάδα παιδιών της ηλικιακής ομάδας στόχου και φοιτητές
- συγκεντρωτική αξιολόγηση στα σχολεία, με τη βοήθεια φοιτητών μουσειολογίας

Σας ευχαριστούμε!

Σοφία Αηδόνη
Ευγενία Οικονομίδου
Χρυσάνθη Σημανδηράκη

Δημήτρης Νάστος
Μαρία Ρούσσου
Αντώνης Μακρυγιάννης

Διεύθυνση Μουσείων
Υπουργείο Πολιτισμού & Αθλητισμού
dm@culture.gr



makebelieve
info@makebelieve.gr



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

