

« Κάστρα και πραμάτειες- Πόλεις και βιωσιμότητα»

Θεματικό σεμινάριο για το Εθνικό Θεματικό
Δίκτυο:

«ΚΑΣΤΡΟ: Ο ΤΟΠΟΣ ΤΟ ΟΡΙΖΕΙ ΚΑΙ Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΤΟ
ΧΤΙΖΕΙ»

Θεσσαλονίκη 28 και 29 Ιανουαρίου 2016

ΚΠΕ Μολάων & ΚΠΕ Ελευθερίου-Κορδελιού
και Βερτίσκου

Χωρο-ευαίσθητα παιχνίδια και Περιβαλλοντική Εκπαίδευση

Τι είναι τα χωρο-ευαίσθητα παιχνίδια;

- Παιχνίδια διάχυτου υπολογισμού
- Αξιοποιείται η τεχνολογία
- Τα παιχνίδια είναι το μέσο για την επίτευξη εκπαιδευτικών στόχων σε ένα πραγματικό περιβάλλον
- Η μάθηση είναι μια διαδικασία δόμησης της γνώσης διασκεδάζοντας

Χωρο-ευαίσθητα παιχνίδια και Περιβαλλοντική Εκπαίδευση

- Τα Περιβαλλοντικά προγράμματα υλοποιούνται στο φυσικό και το δομημένο περιβάλλον χρησιμοποιώντας έξυπνες ηλεκτρονικές συσκευές
- Οι συσκευές αυτές αλληλεπιδρούν τόσο με τα αντικείμενα του χώρου όσο και με τους άλλους παίχτες-συμμαθητές.
- Οι μαθητές γίνονται δημιουργοί γνώσης σ' ένα περιβάλλον που εμπλέκει τον ψηφιακό με τον πραγματικό κόσμο με τη μεσολάβηση των φορητών συσκευών.

- Η μάθηση είναι μια διαδικασία που χτίζεται από το μαθητή για να είναι επιτυχής η διδασκαλία (Επικοδομιστική θεωρία)
- Είναι μια σύνθετη διαδικασία , μια διάδραση, μεταξύ φυσικού περιβάλλοντος – μαθητών και προσωπικών απαιτήσεων
- Στη συγκεκριμένη περίπτωση αλληλεπιδρούν οι παίχτες, ο περίγυρος και τα τεχνολογικά μέσα.

- Σε ένα χώρο διάχυτου υπολογισμού συνδέεται ο φυσικός με τον ψηφιακό χώρο μέσω της τεχνολογίας.
- Οι μαθητές βρίσκονται σε εγρήγορση , βιώνουν συναισθήματα, αναπτύσσουν δεξιότητες, καλούνται να βρουν λύσεις.
- Χάρη σ' αυτά τα παιχνίδια διευρύνεται ο «μαγικός κύκλος» του παιδιού τόσο χωρικά όσο χρονικά και κοινωνικά.

Χωρο-ευαίσθητα παιχνίδια και Περιβαλλοντική Εκπαίδευση

- Χρησιμεύουν ως διεπιφάνειες χρήσης και ως μέσο επικοινωνίας. Ενοποιείται ο πραγματικός με τον ψηφιακό χώρο και οι δραστηριότητες μεταφέρονται στον πραγματικό χώρο.
- Έχουν αυτονομία, οι μαθητές συνθέτουν τη μάθηση όπως επιθυμούν
- Τοπικότητα, επιλογή τόπου και χρόνου μάθησης.
- Σχετικότητα, ανάλογα με το υπόβαθρο του καθενός βιώνεται η μάθηση.

- Η χρήση παιχνιδιών με φορητές συσκευές και εκπαιδευτικό περιεχόμενο τώρα αρχίζει να χρησιμοποιείται ως τρόπος μάθησης
- Χώροι πολιτισμού (μουσεία) **museum**
Scrabble, παιχνίδια ανοιχτής πόλης (λογική κρυμμένου θησαυρού) **Frequency 1550.**

Αν... στη Μονεμβασιά

- Η σχεδίαση του παιχνιδιού έλαβε υπόψη τους παρακάτω εκπαιδευτικούς- περιβαλλοντικούς στόχους.
- Γνωστικοί (ιστορία, αρχιτεκτονική, πολεοδομία, καθημερινή ζωή, οικονομία...)
- Συναισθηματικοί (χαρά, διασκέδαση, ικανοποίηση...)
- Αισθητικοί (έμπνευση, ζωγραφική...)
- Κοινωνικοί (συνεργασία, άμιλλα, ομαδικότητα)
- Ψυχοκινητικοί (που έχουν σχέση με τις φυσικές δεξιότητες)
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης

Αν... στη Μονεμβασιά

- Υπάρχουν τρεις καταστάσεις (αναδόμηση, καθημερινή ζωή και Πολιορκία) με αρκετές ερωτήσεις η καθεμιά.
- Με τη βοήθεια του GPS και του χάρτη της πόλης ξέρουμε που βρισκόμαστε κάθε στιγμή. Αν εκεί κοντά υπάρχει ερώτηση ανοίγει στο χάρτη το ερωτηματικό και εμφανίζεται και η φωτογραφία του χώρου που έχουμε επιλέξει για την ερώτηση.
- Ο μαθητής καλείται να βρει τη σωστή ερώτηση που αντιστοιχεί για να την κλειδώσει και να πάρει τους πόντους πριν από τις άλλες ομάδες.

Αν... στη Μονεμβασιά

- Οι μαθητές χωρίζονται σε 4 ομάδες με 4-5 μαθητές η κάθε ομάδα. Κάθε ομάδα έχει το δικό της tablet.
- Όταν βρεθούν κοντά στο σημείο που υπάρχει ερώτηση και κλειδωθεί σωστά η ομάδα αυτή παίρνει 5 πόντους. Αν κλειδώσει λάθος χάνει 3 πόντους.
- Όταν μια ομάδα κλειδώσει την ερώτηση δεν μπορεί η άλλη να την απαντήσει εκ νέου. Αυτό σημαίνει ότι όποιος είναι πιο γρήγορος θα πάρει και περισσότερους πόντους.

Αν... στη Μονεμβασιά

- Αν έτρεχες να ξεφύγεις και δεν υπήρχε άλλη διέξοδος παρά μόνο η θάλασσα πού θα πήγαινες;
- Αν ήσουν αρχιτέκτονας και έψαχνες να βρεις έναν τρόπο για να επεκτείνονται τα σπίτια πάνω από τους δρόμους τι θα έκανες;
- Αν ήσουν Οθωμανός που θα πήγαινες για να προσευχηθείς;
- Αν ήσουν Βενετός Έμπορος και ήθελες να πουλήσεις τα προϊόντα σου που θα πήγαινες;

Αν... στη Μονεμβασιά

- Στόχος του παιχνιδιού είναι να αναδείξει τα βασικά στοιχεία του χαρακτήρα της καστροπολιτείας παρουσιάζοντας τις αποστολές συνδεδεμένες με ρόλους.
- Να δώσει ερεθίσματα και οπτικές μέσα από τα οποία θα δουν οι μαθητές την πόλη και τα διάφορα σημεία της.
- Η Μαθησιακή διαδικασία δεν εξαντλείται με το παιχνίδι επειδή κατά τη διάρκειά του η δυναμική που έχει αποκτήσει δεν έχει νόημα να διακοπεί.

Αν... στη Μονεμβασιά

- Μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό υπόβαθρο για μια αναστοχαστική συζήτηση στο τέλος είτε με τον εκπαιδευτικό είτε με τους συμμαθητές τους ανατρέχοντας οι ίδιοι στις πηγές.
- Το παιχνίδι αυτό βοηθά στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης του μαθητή επειδή τον καλεί να επιλέξει την κατάλληλη κατάσταση στην οποία αναφέρεται η ερώτηση και απαιτεί την επίκληση γνώσεων
- Αναπτύσσει την οξυδέρκεια επειδή πρέπει να καταλάβει γρήγορα σε ποιο σημείο βρίσκεται πριν προλάβουν οι αντίπαλοι και κλειδώσουν τις ερωτήσεις.

Αν... στη Μονεμβασιά

- **Συμπερασματικά**
- Τα χωρο-ευαίσθητα παιχνίδια είναι μια καινοτόμα εφαρμογή για την ΠΕ. Ανανεώνεται το υλικό της ΠΕ με κάτι πρωτόπορο για την εκπαίδευση.
- Είναι ευχάριστα για τους μαθητές επειδή παίζονται με οικείες συσκευές για τους νέους.
- Σχεδιάζονται ειδικά για τον κάθε χώρο με βάση στοχευμένες ερωτήσεις και παίζονται μόνο στο συγκεκριμένο χώρο.

Αν... στη Μονεμβασιά

- **Προβλήματα**
- Κόστος δημιουργίας (πολλές εργατοώρες για τη δημιουργία του)
- Ανάγκη κάλυψης χώρου με internet.
- **Προτάσεις**
- Θα μπορούσε να λειτουργήσει και ως μέρος μιας δράσης του δήμου για τα μνημεία της περιοχής του π.χ. Κάστρα Θεσ/νίκης σε συνδυασμό με τις ηλεκτρονικές ξεναγήσεις που εφαρμόζονται τελευταία σε διάφορες πόλεις.