



Π.Μ.Σ. "Θεωρία, Πράξη και Αξιολόγηση του Εκπαιδευτικού Έργου"

ΘΕ.Π.Α.Ε.Ε

Εκπόνηση Διπλωματικής Εργασίας.

Θέμα: *Η Εργαλειακή γένεση και οι Διαφυλικές διαφορές μέσα από μία παιγνιώδη προσέγγιση στο αντικείμενο της Ιστορίας.*

Οκτώβριος 2018

ΤΜΗΜΑ: Ψηφιακές τεχνολογίες στην εκπαίδευση.

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Α. Μακρή

Συμβουλευτική επιτροπή: Χ. Κυνηγός, Ζ. Σμυρναίου, Α. Μακρή

Ονοματεπώνυμο εξεταζόμενου φοιτητή: Στούμπης Άγγελος

Α.Μ: 216035

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	5
Abstract	6
Ευρετήριο	7
1.Εισαγωγή.....	9
1.1 Η προβληματική που πραγματεύεται η συγκεκριμένη διπλωματική.	9
1.2 Η Διδακτική της ιστορίας σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ του προγράμματος σπουδών.	11
1.3 Λίγα λόγια για το ψηφιακό παιχνίδι του ChoiCo « Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942».....	13
1.4 Τα ψηφιακά παιχνίδια στην τάξη	15
2. Η Βιβλιογραφική επισκόπηση της έρευνας	22
2.1 Οι δεξιότητες του 21 ^{ου} αιώνα και τα ψηφιακά παιχνίδια στην εκπαίδευση.	22
2.2 Η Εργαλειακή γένεση.....	30
2.3 Οι διαφορές των δύο φύλων στα παιχνίδια των υπολογιστών.	40
3.1 Η Μεθοδολογία της έρευνας	52
3.2 Ο Εκπαιδευτικός σχεδιασμός.	56
4.Ευρήματα	62
4.1 Πρώτο ερευνητικό ερώτημα:.....	62
4.2 Δεύτερο ερευνητικό ερώτημα	92
4.3 Τρίτο ερευνητικό ερώτημα.....	104
4.4 Σύνδεση των ευρημάτων με άλλες έρευνες από τη βιβλιογραφική επισκόπηση.	136
5. Συμπεράσματα	146
5.1 Για το πρώτο ερευνητικό ερώτημα.....	146
5.2 Για το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα.	149
5.3 Για το τρίτο ερευνητικό ερώτημα.....	151
5.4 Επιπλέον συμπεράσματα που εξήχθησαν κατά τη διάρκεια της έρευνας.	157
5.5 Η σπουδαιότητα των συγκεκριμένων συμπερασμάτων για την έρευνα.....	158
5.6 Η σπουδαιότητα των συγκεκριμένων συμπερασμάτων για τη διδακτική πράξη και την επιμορφωτική πράξη	159
5.7 Οι Περιορισμοί της έρευνας.....	160
5.8 Εισηγήσεις / επέκταση της έρευνας.	161
6. Βιβλιογραφία.....	162
7. Παράρτημα.....	172

Ευχαριστίες

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε το διάστημα μεταξύ Φεβρουαρίου 2018 και Σεπτεμβρίου 2018 στα πλαίσια του μεταπτυχιακού προγράμματος του τμήματος Φιλοσοφίας, Παιδαγωγικής και Ψυχολογίας, Π.Μ.Σ. «Θεωρία, Πράξη και Αξιολόγηση του Εκπαιδευτικού Έργου» και τη κατεύθυνσης «Ψηφιακές Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση». Ως την ελάχιστη δυνατή μνεία, με την παρούσα παράγραφο οφείλω να ευχαριστήσω όλους όσους συνέβαλαν στην εκπόνησή της και ιδιαίτερα: Τον κύριο Κυνηγό Χρόνη, για την επιστημονική και εις βάθος παιδαγωγική κατάρτιση που μας εμφύσησε στα μαθήματα του και την πολύτιμη καθοδήγηση του και την κυρία Ζαχαρούλα Σμυρναίου για το θεωρητικό υπόβαθρο, με το οποίο μας μύησε κατά τη διάρκεια των μαθημάτων της. Την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου, κ. Μακρή Αικατερίνη, για την πολύτιμη υποστήριξή της, τις παραγωγικές υποδείξεις της και το άριστο κλίμα συνεργασίας που διαμορφώθηκε μεταξύ μας, συμβάλλοντας κατά αυτόν τον τρόπο, τα μέγιστα για την κατάρτιση της διπλωματικής μου εργασίας. Επίσης, ευχαριστίες απευθύνω σε όλα τα στελέχη του 21^{ου} δημοτικού σχολείου Ηλιούπολης και ιδιαίτερα στον Γενικό Διευθυντή κ. Παναγιωτόπουλο Παναγιώτη τον δάσκαλο της έκτης τάξης κ. Καραμάνο Νίκο, για τον πολύτιμο χρόνο που μου διέθεσαν προκειμένου να με δεχτούν και να μου παραχωρήσουν την τάξη για την εκπόνηση της έρευνας μου. Επιπροσθέτως, θα ήθελα να ευχαριστήσω τις συναδέλφισσες μου Παναγιώτα Κυριακού, Παρασκευή Καλυβά και Ελένη Δημάκου για το ειλικρινές ενδιαφέρον τους και για τη σημαντική βοήθειά τους στο σχολείο. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαιτέρως και την κοινωνικό λειτουργό του δήμου Ηλιούπολης Ανάστου Αναστασία, η οποία επιτέλεσε σημαντικό ρόλο στη συντόνιση των διαδικασιών, για να με δεχθούν έγκαιρα στο σχολείο .

Περίληψη

Αυτή η διπλωματική εργασία διερεύνησε τρία ερευνητικά ερωτήματα, μέσα από μία παιγνιώδη προσέγγιση της ιστορίας στην έκτη τάξη του 21^{ου} δημοτικού σχολείου Ηλιούπολης. Η εφαρμογή που χρησιμοποιήθηκε είναι αυτή του ChoiCo « μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942 », το οποίο είναι ένα λογισμικό που υλοποιήθηκε με σκοπό να υποστηρίξει μαθητές και καθηγητές στη δημιουργία των δικών τους ψηφιακών παιχνιδιών. Η συγκεκριμένη διπλωματική έρχεται να καλύψει το κενό της ελληνικής κατοχής στο πρόγραμμα σπουδών της Ιστορίας, το οποίο είναι ένα έντονα σημασιολογικό κεφάλαιο για το ελληνικό έθνος. Ακόμη, συνδράμει στη διευκρίνιση αυτών των σημαντικών προϋποθέσεων, που επιτυγχάνουν την ενεργό συμμετοχή και των δύο φύλων στα ψηφιακά παιχνίδια, το οποίο αποτελεί ένα διαχρονικό και καίριο θέμα στη βιβλιογραφική επισκόπηση. Καινοτόμος είναι και ο τρόπος που προσεγγίζεται το θέμα, καθώς αυτό δεν αποτυπώνεται με μάχες, αλλά υπό την οπτική γωνία ενός παιδιού που προσπαθεί να επιβιώσει στη δύσκολη περίοδο της Κατοχής, μέσα από διάφορες διατροφικές επιλογές, λαμβάνοντας σοβαρά υπόψη πέντε μεταβλητές, όπως είναι ο κίνδυνος, η ευχαρίστηση, η πείνα, η υγεία τους και η αλληλεγγύη. Ακόμη, η συγκεκριμένη έρευνα έρχεται να προσθέσει ένα μικρό λιθαράκι στην περιορισμένη εφαρμογή εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών στις τάξεις του σχολείου και ως εκ τούτου να αποτυπώσει αυτή την εμπειρία. Ο σκοπός αυτής της διπλωματικής είναι να απαντήσει στα τρία ερευνητικά ερωτήματα που θέτονται: Ποιο μοτίβο-ποια διαδρομή ακολούθησε η κάθε ομάδα στο παιχνίδι; Ποια αντίληψη σχημάτισαν οι μαθητές για το αντικείμενο της ιστορίας, μέσα από την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι του ChoiCo; Τι διαφορές που προέκυψαν ανάμεσα στα αγόρια και τα κορίτσια κατά τη διάρκεια της έρευνας. Η ποιοτική μέθοδος , χρησιμοποιήθηκε για τη συλλογή και την ανάλυση των δεδομένων. Συγκεκριμένα, η παρατήρηση, η καταγραφή οθόνης-ηχογράφηση και η συνέντευξη με ομάδα εστίασης(focus group). Τα ευρήματα αποκαλύπτουν διαφορές μεταξύ των αγοριών και των κοριτσιών κατά τη διεκπεραίωση του ChoiCo, ενώ επιδεικνύουν στοιχεία για την αντίληψη που σχημάτισαν οι μαθητές για το αντικείμενο της ιστορίας. Τα συμπεράσματα, αποτυπώνουν, ότι τα αγόρια σε σχέση με τα κορίτσια, ανταποκρίθηκαν πλήρως στο παιχνίδι συναγωνισμού και κατόρθωσαν πολύ υψηλότερα σκορ στο παιχνίδι(παίκτες του παιχνιδιού), ενώ τα κορίτσια έδωσαν μεγαλύτερη σημασία στην εποικοδομητική συνεργασία, αλληλεπίδραση μεταξύ τους και στο κομμάτι της τροποποίησης του παιχνιδιού (σχεδιαστές του παιχνιδιού).

Λέξεις κλειδιά: εκπαιδευτικά παιχνίδια στην τάξη, φύλο και ψηφιακά παιχνίδια στην τάξη, οι ικανότητες του 21^{ου} αιώνα, εργαλειακή γένεση, ChoiCo, μαθητές έκτης δημοτικού, ανταγωνισμός, συνεργασία, Κατοχή στην Αθήνα, τροποποίηση μεταβλητών-μερών του παιχνιδιού, παίκτες του παιχνιδιού-σχεδιαστές του παιχνιδιού.

Abstract

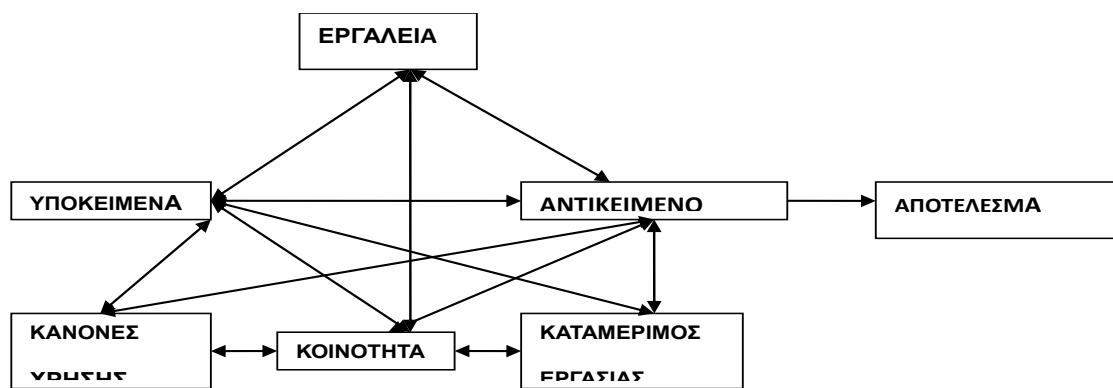
This diploma thesis explored three research questions through a playful approach to history in the sixth grade of the 21st Elementary School of Ilioupolis. The application used is that of ChoiCo “ a tour of Athens in 1942”, which is a software developed to support students and teachers in creating their own digital games. This diploma comes to fill the void of Greek occupation in the history curriculum, which is a highly semantic chapter for the Greek nation. Innovative is the way the subject is approached, as this is not reflected in battles but in the perspective of a child trying to survive in the difficult period of Occupation, through various nutritional choices, taking into account five variables, such as the risk , their pleasure, their hunger, their health and solidarity. At the same time, it helps to specialize these important conditions that achieve the active participation of both sexes in digital games, which are a timeless and important issue in the bibliographic review. In addition, this research adds a small bit to the limited application of digital educational games in school classes and therefore to capture this experience. The purpose of this diploma thesis is to answer the three exploratory queries that are asked: Which pattern-which route did each team play in the game? What did students think about the subject matter of the history, through their interaction with ChoiCo's game? What differences have arisen between boys and girls during the research? The quality method was used to collect and analyze the data. In particular, observation, screen recording-recording and focus group interview. The findings reveal differences between boys and girls when playing ChoiCo while showing evidence of the students' perception of the subject matter of the story. The conclusions show that the boys in relation to the girls responded fully to the game of competition and achieved much higher scores in the game (game players), while the girls attached more importance to constructive collaboration, interaction between themselves and to the modifications of the game (game designers).

Keywords: classroom games, gender and digital games in the classroom, skills of the 21st century, instrumental genesis, ChoiCo, elementary school students, competition, collaboration, Occupation in Athens, modification of game variables, game players-designers of the game.

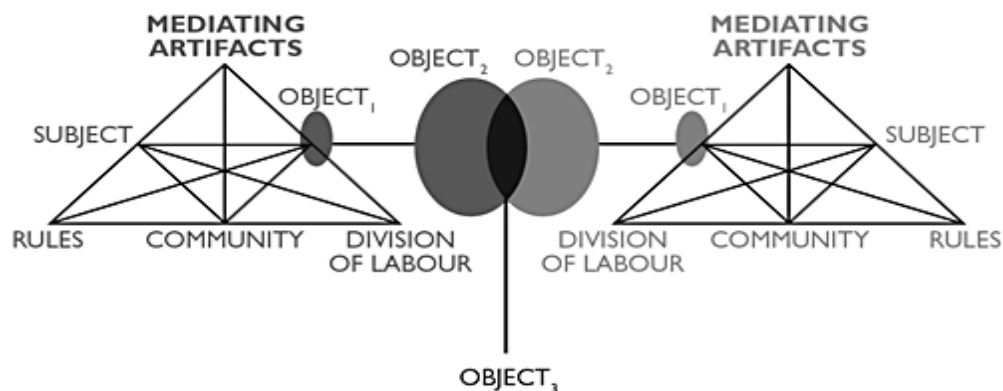
Ευρετήριο

GBL: game based learning: η μάθηση που στηρίζεται στο παιχνίδι και υλοποιείται με βάση αυτό.

Serious Games (SG): Ένα σοβαρό παιχνίδι ή ένα εφαρμοσμένο παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι σχεδιασμένο με κάποιον άλλον πρωταρχικό σκοπό, πέρα από την καθαρή ψυχαγωγία. Το "σοβαρό" ως επίθετο γενικά αναφέρεται σε βιντεοπαιχνίδια που χρησιμοποιούνται από βιομηχανίες και οργανισμούς, όπως είναι το υπουργείο άμυνας, η εκπαίδευση, επιστημονικοί οργανισμοί που ασχολούνται με την έρευνα, η υγειονομική περίθαλψη, η διαχείριση έκτακτης ανάγκης, ο πολεοδομικός σχεδιασμός, η μηχανική και η πολιτική.



Αυτό είναι ένα τρίγωνο μία δραστηριότητας σύμφωνα με τον Engeström, όπου φαίνονται οι διαφορετικές συνιστώσες που αλληλεπιδρούν σε μία δραστηριότητα.



Εδώ παρουσιάζονται δύο αλληλοεπιδρώντα οικοδομήματα δραστηριοτήτων, τα οποία αποτυπώνονται τόσο μέσα σε μία ομάδα, όσο και ανάμεσα σε διαφορετικές ομάδες. Αυτή η αναπαράσταση απλά δείχνει δύο, από τις πολλές εν δυνάμει και

πιθανές αλληλεπιδράσεις και συγκρούσεις, που ενδέχεται να υπάρξουν σε ένα δίκτυο από δραστηριότητες, τις οποίες εκτελούν πολλά και διαφορετικά άτομα. Αποτελεί την εξέλιξη του προηγούμενου σχήματος, ενέχοντας μεγαλύτερη πολυσημία και ποικιλία στις δραστηριότητες των μαθητών(Engestrom 1999).

Χαρουπιά: είναι ένα δέντρο αείφυλλο, το οποίο χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον στην Κατοχή του Β Παγκοσμίου πολέμου, λόγω των θρεπτικών στοιχείων του καρπού του.

Χαρουπάλευρο: Παράγωγο της χαρουπιάς, το οποίο άλεθαν οι κάτοικοι, πολλές φορές και με χέρια τους, ώστε να φτιάξουν αυτοσχέδια γλυκά ή γενικά μικρά και βρώσιμα εδέσματα

Σέσκουλα: Το σέσκουλο ή σέσκλο ή Βέτα είναι μια ποικιλία παντζαριού.

Λουμπούνι: Τα λούπινα, μοιάζουν με τα όσπρια και προέρχονται από τα πολυετή φυτά της οικογένειας των ψυχανθών , γνωστά και ως λουμπούνια και έχουν πολλαπλές ιδιότητες με τεράστια θρεπτική αξία. Χρησιμοποιήθηκαν και αυτά κατά κόρον στην Κατοχή της Αθήνας, από τους πολίτες της πόλης.

Αντιφλεγμονώδες: Το λουμπούνι χρησιμοποιούνταν ως καταπραϊντικό και ως θεραπευτικό μέσο πάνω στις πληγές κατά την περίοδο της Κατοχής.

Μπομπότα: Η μπομπότα είναι μια γλυκιά πίτα, την οποία συνήθιζαν να τρώνε κατά την περίοδο της φτώχειας, της Γερμανικής και Ιταλικής κατοχής, το αποκαλούμενο και ως «το ψωμί των φτωχών». Η παρασκευή του γινόταν από το καλαμπόκι.

Πατατοφλουδοκεφτέδες: Στην Κατοχή έφτιαχναν κεφτέδες από φλούδες των πατατών.

Ζυμαρικά: Παρασκευάζονταν από τα λούπινα, που αποτελούν τον καρπό του λουμπουνιού.

Στα ευρήματα υπάρχουν τα παρακάτω σύμβολα:

- :Με αυτό το σύμβολο δηλώνονται επακριβώς τα λόγια των μαθητών της έρευνας.
- :Αποτελεί την άποψη του ερευνητή με βάση τα δεδομένα που έχουν εξαχθεί.

1.Εισαγωγή

1.1 Η προβληματική που πραγματεύεται η συγκεκριμένη διπλωματική.

Η προβληματική που παρουσιάζεται στη συγκεκριμένη διπλωματική είναι η εφαρμογή ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού στην τάξη και δε για μία ενότητα της ιστορίας, η οποία δεν υπάρχει στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Δεν είναι όμως απλά η «παθητική» ένταξη ενός ακόμη ηλεκτρονικού παιχνιδιού στην τάξη του δημοτικού. Σκοπός του ερευνητή, με τη συγκεκριμένη πτυχή της ιστορίας που πραγματεύεται το ChoiCo, είναι η συμμετοχή και η ενεργής εμπλοκή των μαθητών σε αυτή, οι οποίοι θα έχουν έναν πρωταγωνιστικό και αυτόβουλο ρόλο μέσα στις δραστηριότητες που πλαισιώνουν τη χρήση του παιχνιδιού (Μαραγκός κ.α., 2006). Εδώ, η θεματική ενότητα της ιστορίας δεν παρουσιάζει μάχες και γεγονότα, αλλά παρουσιάζεται μέσα από το πρίσμα ενός απλού καθημερινού ανθρώπου-παιδιού, ο οποίος επιδιώκει να επιβιώσει την Κατοχή της Αθήνας τον χειμώνα του 1942, μέσα από εναλλακτικές επιλογές τροφών και σημείων, λαμβάνοντας πάντα υπόψη πέντε μεταβλητές του παιχνιδιού, οι οποίες αποτυπώνουν τα δύσκολα προβλήματα που αντιμετώπιζε τότε. Η Κατοχή, δηλαδή στην Αθήνα, υπό την οπτική γωνία του απλού ανθρώπου και τα μάτια ενός μικρού παιδιού είναι αυτή η σημασιολογική θεματική ενότητα και αυτό το κενό που έρχεται να καλύψει αυτή η διπλωματική στο υπάρχον πρόγραμμα σπουδών της Ελλάδας. Επιπροσθέτως, οι περισσότερες μελέτες που έχουν γίνει για τη χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη, αφορούν εμπορικά παιχνίδια, τα οποία ενέχουν πολλές φορές και στερεοτυπικά πρότυπα (Jenson & de Castell 2010, Cherney & London 2006 & Romrell, 2014), ενώ συγχρόνως δεν συγκεντρώνουν και όλες τις απαραίτητες παιδαγωγικές προϋποθέσεις για την ενεργό συμμετοχή και εμπλοκή όλων των μαθητών. Η υπάρχουσα διπλωματική έρχεται να συνδράμει σε αυτό το κενό, δημιουργώντας τις προϋποθέσεις στην αρχή και αποσαφηνίζοντας στην συνέχεια τις εναλλακτικές πορείες και τις τροποποιήσεις των μαθητών μέσα στο παιχνίδι, γεγονός που αποτελεί μία σημαντική πτυχή για την ενεργή συμμετοχή όλων των μαθητών ανεξαιρέτως φύλου σε αυτή (Kinzie & Joseph, 2008). Ακόμη διερευνάται ποια αντίληψη σχημάτισαν οι μαθητές για το αντικείμενο της ιστορίας, μέσα από την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι του ChoiCo, ώστε να εκτιμηθεί αν μπορεί να εφαρμοστεί μελλοντικά στην τάξη. Τέλος, διερευνώνται περαιτέρω και εις βάθος, οι διαφορές που προκύπτουν ανάμεσα στα δύο φύλα κατά την εμπλοκή τους με το παιχνίδι, ώστε να υπάρξει η μέγιστη δυνατή ενημέρωση για μία πιο εποικοδομητική, αλλά και καθολική χρήση και από τα δύο φύλα, ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη.

Στις μέρες μας υπάρχει ένας αυξανόμενος αριθμός υποστηρικτών που επισημαίνει, ότι τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν μία υποσχόμενη μορφή διδασκαλίας που μπορεί να εμπλέξει τους μαθητές στη διαδικασία της μάθησης και να ενισχύσει τις δεξιότητες που είναι σημαντικές στην τρέχουσα αυτή και εναλλασσόμενη εποχή της πληροφορίας . Κεντρικό χαρακτηριστικό αυτής της προσέγγισης όμως ,είναι να δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στην παιδαγωγική πτυχή της χρήσης της σύγχρονης τεχνολογίας, αντί για την ευρέως διαδεδομένη αντίληψη, ότι αυτή πρέπει να ενσωματωθεί στο εκπαιδευτικό μας σύστημα ως μία αυτονόητη αναγκαιότητα (Κυνηγός & Δημαράκη, 2002 & Μαραγκός, κ.α., 2006).

Τα βιντεοπαιχνίδια έχει διαπιστωθεί, ότι προωθούν την ενεργό μάθηση, τις δεξιότητες κριτικής σκέψης, τη γνώση, την οικοδόμηση, τη συνεργασία και την αποτελεσματική χρήση και πρόσβαση σε ηλεκτρονικές μορφές πληροφόρησης (Ellis, Heppell, Kirriemuir, Krotoski & McFarlane, 2006). Ο Gee (2003) υποστηρίζει, ότι η σπουδαιότητα και η εποικοδομητική σημασία στη χρήση των υπολογιστών και των βιντεοπαιχνιδιών έγκειται στη δυνατότητα που δίνουν στους ανθρώπους να αναδημιουργούν σε νέους κόσμους και αν επιτύχουν υψηλή διασκέδαση και γνωστική εμβάθυνση μέσα σε αυτόν τον κόσμο. Επιπροσθέτως, στην εποχή που διανύουμε, οι σημερινοί μαθητές τείνουν να προσεγγίζουν διαφορετικά την εκπαίδευση και να παρουσιάζουν επιτακτική την ανάγκη για συμμετοχή και εμπλοκή στα δρώμενα των δραστηριοτήτων του σχολείου. Αυτό θα υλοποιηθεί με την εφαρμογή νέων τεχνολογικών εργαλείων, τα οποία μπορούν να ευδοκιμήσουν μόνο με την παράλληλη υιοθέτηση καινοτόμων εκπαιδευτικών πολιτικών (Horpe, Kynigos, & Magli, 2002). Τέλος, η Ομοσπονδία Αμερικανών Επιστημόνων (2006) έχει προχωρήσει τόσο πολύ ώστε να δηλώνει, ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να επιφέρουν επανάσταση στην εκπαίδευση, ζητώντας μεγαλύτερη χρηματοδότηση για την έρευνα και την ενσωμάτωση αυτών στο πρόγραμμα σπουδών. Ωστόσο, παρά τις αυξανόμενες συστάσεις για αυξημένη χρήση εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών, χρειάζονται περισσότερες ποιοτικές μελέτες οι οποίες θα διερευνούν την πραγματική αποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών (Fletcher & Tobias, 2006). Εν ολίγοις, εντοπίζεται μία σημαντική έλλειψη κατευθυντήριων αρχών και κανόνων, οι οποίοι θα επεξηγούν πώς να εφαρμοστούν καλύτερα και πιο εποικοδομητικά τα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια στην τάξη και στο πρόγραμμα σπουδών γενικότερα.

1.2 Η Διδακτική της ιστορίας σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ του προγράμματος σπουδών.

Σύμφωνα με το ΦΕΚ των νέων ΔΕΠΠΣ – ΑΠΣ (ΦΕΚ 303B/13-03-2003&ΦΕΚ 304B/13-03-2003) γενικός σκοπός της διδασκαλίας της Ιστορίας είναι η ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης και της ιστορικής συνείδησης. Η ανάπτυξη ιστορικής σκέψης αφορά την κατανόηση των ιστορικών γεγονότων μέσα από την εξέταση αιτίων και αποτελεσμάτων, ενώ η καλλιέργεια ιστορικής συνείδησης αφορά την κατανόηση της συμπεριφοράς των ανθρώπων σε συγκεκριμένες καταστάσεις και τη διαμόρφωση αξιών και στάσεων που οδηγούν στην εκδήλωση υπεύθυνης συμπεριφοράς στο παρόν και το μέλλον. Έτσι, με τη διδασκαλία της Ιστορίας ο μαθητής μπορεί να αποκτήσει όχι μόνο την επίγνωση ότι ο σύγχρονος κόσμος αποτελεί συνέχεια του παρελθόντος, αλλά και την αντίληψη ότι ο σύγχρονος ιστορικός ορίζοντας συνδέεται άμεσα με τη ζωή του. Ο σκοπός της ιστορικής σκέψης και της ιστορικής συνείδησης συνδέεται έτσι με το γενικότερο σκοπό της εκπαίδευσης που αναφέρεται στην προετοιμασία υπεύθυνων πολιτών.

Το νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών διαφοροποιείται από το Αναλυτικό Πρόγραμμα της δεκαετίας του '80 στη διάρθρωσή του, στην οργάνωση των περιεχομένων και τις μεθοδολογικές υποδείξεις. α) Στα περιεχόμενα είναι εμφανής η διαφοροποίησή του ως προς τη Μυθολογία, την Τοπική Ιστορία, την συνοπτική παρουσίαση της διδακτέας ύλης και την ανάπτυξη σύγχρονων θεμάτων. Συγκεκριμένα. - «Αναβαθμίζεται και αυτονομείται» η Ελληνική Μυθολογία, η οποία δεν συνεξετάζεται παράλληλα με την προϊστορία και την πρωτοϊστορία, όπως προβλέπεται στο προηγούμενο Αναλυτικό πρόγραμμα. - Θεσμοθετείται η Τοπική Ιστορία με τη διάθεση διδακτικού χρόνου γι' αυτήν στο Αναλυτικό Πρόγραμμα και τη διατύπωση στόχων και μεθοδολογικών υποδείξεων. - Περιορίζεται η διδακτέα ύλη και προτείνονται για ανάπτυξη σύγχρονα θέματα. β) Διαφοροποιείται στη διάρθρωσή του, γιατί πέρα από τους στόχους και τα περιεχόμενα, αναπτύσσονται ενδεικτικές δραστηριότητες για την επίτευξη των επιδιώξεων του μαθήματος και των επιμέρους στόχων κάθε ενότητας. γ) Διαφοροποιείται, επίσης, και στις μεθοδολογικές υποδείξεις αφού αναπτύσσονται σ' αυτό (στην εισαγωγή και τα επιμέρους μαθήματα) εκτός των άλλων και τρόποι για τη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης. δ) Τονίζεται, επίσης, σ' αυτό η ανάγκη να αξιοποιούνται οι ιστορικές πηγές για τη διδασκαλία του

μαθήματος και δίνονται οδηγίες για την αξιοποίηση του διαδικτύου, την κατανομή του διδακτικού χρόνου, τη σύνταξη σχεδίων εργασίας, τη χρήση μουσειοσκευών, κτλ.

Συγκεκριμένα στην έκτη τάξη του δημοτικού και στο κεφάλαιο «Η Ελλάδα τον 20ο αιώνα» το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών έχει ως στόχο για τους μαθητές να γνωρίσουν τις εξελίξεις και τα σημαντικότερα γεγονότα που συνέβησαν στον ελληνικό και τον παγκόσμιο χώρο κατά τον 20ο αιώνα. Επίσης, να αναπτύξουν θετική στάση για τη διεθνή ειρήνη, σε συνδυασμό με το σεβασμό στο δημοκρατικό πολίτευμα. Τέλος, λέξεις κλειδιά τις οποίες πρέπει να κατακτήσουν γνωστικώς είναι ο χώρος, χρόνος, αγώνας, πόλεμοι, αλύτρωτος, παγκόσμιος πόλεμος, μεσοπόλεμος, φασισμός, ναζισμός, σοσιαλισμός, κομμουνισμός, Εθνική Αντίσταση, κατοχή, εμφύλιος, δικτατορία, Ευρωπαϊκή Ένωση.

1.3 Λίγα λόγια για το ψηφιακό παιχνίδι του ChoiCo « Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942».

Το ChoiCo είναι ένα λογισμικό που υλοποιήθηκε με σκοπό να υποστηρίξει μαθητές και καθηγητές στη δημιουργία των δικών τους ψηφιακών παιχνιδιών. Η παιδαγωγική του πτυχή έγκειται, α) ότι ο σχεδιαστής μπορεί να είναι ο εκπαιδευτικός, αλλά και ο ίδιος ο μαθητής, ο οποίος σχεδιάζει τα παιχνίδια για να παίχτούν είτε από την ίδια του την ομάδα, είτε και από άλλες ομάδες μαθητών και β) ,ότι οι κανόνες που το διέπουν δεν είναι κλειστοί και απρόσιτοι στο χρήστη, αλλά μπορούν όλοι να αλλαχθούν και να γίνουν αντικείμενο συζήτησης, διαπραγμάτευσης και άρα τροποποίησης. Η διαχείριση των πόρων ενός συστήματος, όπως είναι τα πεδία που βάζεις, έχουν ως στόχο την παραμονή μέσα στο παιχνίδι και την επιτυχή διάδραση με αυτό. Αυτή είναι η *βασική λειτουργικότητα του*, δηλαδή τα πεδία τα οποία αποφασίζεις να βάλεις, είναι αυτά πάνω στα οποία θα στηριχθούν οι κανόνες (αρχικοί, κατά τη διάρκεια και κανόνες τερματισμού) του παιχνιδιού που θα βάλεις πιο μετά. Αυτά πρέπει να λαμβάνει πάντα υπόψη ο παίκτης, να προσαρμόζει και να σκέφτεται τις επιλογές που κάνει πάνω στις «πινέζες» (τα σημεία που επιλέγεις να βάλεις πάνω στον χάρτη-εικόνα του παιχνιδιού), η κάθε μία από τις οποίες φέρνει διαφορετικές πληροφορίες για αυτά τα πεδία. Ανάλογα με την κάθε πινέζα που επιλέγεις ως παίκτης, βλέπεις και διαφορετικές τιμές, άρα ακολουθείς και διαφορετική πορεία στο παιχνίδι. Αυτά συνοψίζονται, ως «point and click» και εν ολίγοις έχουν να κάνουν με τις επιλογές που κάνει ο μαθητής πάνω στις πινέζες, οι οποίες επιφέρουν αποτελέσματα (αθροιστικά ή αφαιρετικά, πληροφορίες ή εικόνες) στα πεδία που διαχειρίζεται. (Εργαστήριο Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, χ.η). Οι πληροφορίες των φαγητών και των σημείων του ChoiCo « μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942», που σχεδιάστηκε από τον ερευνητή αντλήθηκαν από το βιβλίο « Οι Συνταγές της... Πείνας, η ζωή στην Αθήνα την περίοδο της Κατοχής» της Νικολαΐδου Ελένης. Στο βιβλίο αυτό, εξιστορούνται οι συνθήκες ζωής αλλά και οι εφευρετικότεροι τρόπους επιβίωσης των ανθρώπων κατά την περίοδο της Κατοχής. Συγκεκριμένα, δίνεται έμφαση στο διαιτολόγιο, το οποίο αποτελεί έναν από τους πιο χαρακτηριστικούς δείκτες βιοτικού επιπέδου για την περίοδο αυτή. Δίνονται απαντήσεις στα ερωτήματα «Τι έτρωγε ο κόσμος τότε;» Γενικά αποτελεί μία μελέτη της δραματικής κατάστασης της Κατοχής και του μεγάλου λιμού στην Αθήνα τα χρόνια αυτά. Τέλος, οι πηγές του βιβλίου προέρχονται από τις τοπικές εφημερίδες της εποχής όπως είναι τα Αθηναϊκά Νέα, η Βραδινή και η Καθημερινή. Επιπροσθέτως, το παιχνίδι που έπαιζαν οι

μαθητές είναι μισοψημμένο, αυτό φανερώνεται κυρίως, στο δεύτερο στάδιο της έρευνας, όπου οι μαθητές εμπλέκονται πλήρως σε αυτό, τροποποιούν-βελτιώνουν και εν τέλει αλλάζουν σε κάποια σημεία ριζικά το ψηφιακό παιχνίδι, σύμφωνα με τη δική τους άποψη και ύστερα από συζήτηση με τα άτομα της ομάδας τους, ο καθένας από τους οποίους έχει διαφορετικές εμπειρίες και υπόβαθρο, (Kynigos, 2007).

1.4 Τα ψηφιακά παιχνίδια στην τάξη

Πολλά δημοφιλή ψηφιακά παιχνίδια διαπραγματεύονται ιστορικά θέματα στις μέρες μας. Το παρόν άρθρο διερευνά πτυχές προκαταλήψεων που περικλείονται σε εμπορικά με εκπαιδευτικούς σκοπούς παιχνίδια που εφαρμόζονται στην τάξη με θέμα την ιστορία, καθώς το μέσο του ψηφιακού παιχνιδιού τείνει σήμερα να οδηγήσει σε στερεοτυπικά πρότυπα, να δίνει έμφαση μόνο στα αγόρια, στις μονοδιάστατες-μηχανικές παρουσιάσεις της ιστορίας, χωρίς να λαμβάνει υπόψη την πολύπλευρη υπόσταση του ανθρώπου. (Schut, 2007).

Παρ' όλα αυτά, ο συγγραφέας πιστεύει, ότι το βάρος και η ορμή της ιστορικής ανάπτυξης του ψηφιακού παιχνιδιού, της τεχνολογικής δομής του και του θεσμικού του χαρακτήρα, έχουν ενθαρρύνει ορισμένα μοντέλα στα ψηφιακά παιχνίδια που πρέπει να είναι κρίσιμα για εξέταση. Αυτά είναι το civilization, το Rome total war, το Sid Meier's Pirates και το Battlefield. Αυτές οι τέσσερις σειρές παρέχουν μια καλή διατομή διαφορετικών στυλ παιχνιδιών που έχουν οριστεί σε διαφορετικές ιστορικές εποχές. Η εκπαιδευτική ιδεολογία των παιχνιδιών έρχεται σε αντίθεση με τις καθιερωμένες εκπαιδευτικές πρακτικές. Ένα παιχνίδι, για παράδειγμα, μπορεί να είναι αφιερωμένο στη χρήση φυσικών πόρων ειδικά για καπιταλιστικό κέρδος, ενώ ένα άλλο, μπορεί να είναι αφιερωμένο στην εξοικονόμηση των πόρων για να επιτευχθεί η μέγιστη ανάπτυξη (Schut, 2007).

Τα σημερινά ψηφιακά πολεμικά παιχνίδια έχουν εισέλθει σε νέα εδάφη: την ικανότητα οπτικής και ηχητικής βύθισης των παικτών στην ιστορία. Μολονότι, τα σημερινά παιχνίδια είναι πολύπλοκα, μπορούν σίγουρα να διδάξουν πολλά για το παρελθόν σε όσους έχουν προβλήματα με τον τεράστιο όγκο βιβλίων, καθώς στον αντίποδα παρέχουν μία πολύπλευρη και διαισθητική αλληλεπίδραση με τους εικονικούς κόσμους των παιχνιδιών. Με αυτόν τον τρόπο, τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν ανοίξει έναν εντελώς νέο τρόπο για τους ανθρώπους να βιώσουν ή μάθουν για την ιστορία. Ο συγγραφέας, υποστηρίζει έντονα την ιδέα της ενσωμάτωσης των παιχνιδιών στη διδασκαλία των μαθημάτων. Τα οφέλη από τη δια βίου χρήση του παιχνιδιού είναι πολλά και ποικίλα (αναφέρονται στον Schut, 2007).

Υπάρχουν όμως, όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως στερεοτυπικές παρωπίδες στα παιχνίδια. Στον «Πολιτισμό» παρουσιάζεται η ιστορία ως θέμα επιθετικής εξουσίας, ένα θέμα ιδιαίτερα προσφιλές στους άντρες. Επίσης, στα παιχνίδια Battlefield, αυτό είναι ιδιαίτερα σαφές: Ο παίκτης πρέπει να σκοτώσει ή αναγκαστικά να σκοτωθεί, ενώ η ομάδα του παίκτη πρέπει να καταστρέφει τους εχθρούς με πυροβόλα ή στρατιωτικά οχήματα. Στα παιχνίδια στρατηγικής, η εστίαση ενδείκνυται να προσανατολίζεται στην υπέρογκη στρατιωτική δύναμη, η υφή των παιχνιδιών είναι επιθετική και ο απώτερος σκοπός του παιχνιδιού αποτελεί η απόκτηση των αγαθών έναντι των άλλων. Στο Total War, ο παίκτης προσπαθεί να κατακτήσει περισσότερο έδαφος μέσω του στρατού του. Στους «Πειρατές», έχουμε μία άλλη έκφανση η οποία σκιαγραφεί το μοντέρνο προαστιακό όνειρο να αποκτήσει ένας άντρας μια καριέρα, σύζυγο και σπίτι με γρασίδι σε ένα περιβάλλον της Καραϊβικής του 17ου αιώνα. Όλα αυτά τα θέματα έχουν στερεοτυπικές παρωπίδες,

και ταιριάζουν επί το πλείστον σε αρσενικά ιδεώδη, όπως αυτά της επιθετικότητας και της κυριαρχίας. Ωστόσο, υπάρχουν και εξαιρέσεις όπως το SimCity και The Sims, το οποίο είναι πολυδιάστατο και σπάει αυτή την υπερ-αρσενική μούχλα. (Schut, 2007).

Μία δεύτερη στερεοτυπική έκφανση των ψηφιακών παιχνιδιών είναι η τάση τους να μην παρουσιάζουν τις διαφορετικές πτυχές του τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος. Όσον αφορά τα περισσότερα ιστορικά παιχνίδια, οι άνθρωποι είναι σημαντικοί του ενός ή δύο ρόλων που παίζουν στην κοινωνία. Εν ολίγοις, η ιστορική εξέλιξη στα παιχνίδια των υπολογιστών, μπορεί να ταξιδέψει κάτω από έναν περιορισμένο αριθμό προκαθορισμένων διαδρομών και αυτό γιατί γνώμονας των παιχνιδιών είναι, ότι οι κοινωνίες και οι πολιτισμοί χτίζονται πάνω στα προηγούμενα ιστορικά επιτεύγματα.

Ωστόσο, όπως σημειώνεται και από τον συγγραφέα, δεν πρέπει να λησμονείται ότι η πιο σημαντική δυνατότητα των υπολογιστών και των βιντεοπαιχνιδιών είναι η δυνατότητα που σου παρέχουν να δημιουργείς και να παρουσιάζεις εικονικούς, διαδραστικούς, χώρους. Με την προϋπόθεση, ότι οι κατασκευαστές των παιχνιδιών, όπως σε ένα διεπιστημονικό πεδίο, θα πρέπει να διευρύνουν τα θεωρητικά τους θεμέλια, αντλώντας και εφαρμόζοντας ποικίλλες πτυχές της επικοινωνίας και της κοινωνιολογικής θεωρίας μέσα σε αυτό. Ευτυχώς τα δείγματα είναι ικανοποιητικά με την ολοένα και αυξανόμενη δημοτικότητα των παιχνιδιών που καταλύουν τον αρσενικό μανδύα των παιχνιδιών και την αντικατάσταση αυτών με παιχνίδια για πολλούς παίκτες που λειτουργούν ως εναλλακτικοί κοινωνικοί χώροι. Ίσως η εξέλιξη του indie gaming – δηλαδή της παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών από ιδιώτες, εκπαιδευτικά ιδρύματα ή μικρής κλίμακας εταιρείες εκτός του συνήθους συστήματος παραγωγής και διανομής - θα συμβάλει στην ανάπτυξη πραγματικά μοναδικών τρόπων μάθησης μέσω της ιστορίας (Schut, 2007).

Σύμφωνα τους Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, (2005) , οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί είναι απαξιωτικοί απέναντι στα βίντεο παιχνίδια. Παρόλα αυτά, οι περισσότεροι οργανισμοί, οι κυβερνήσεις και ο στρατός έχουν ήδη αναγνωρίσει και επισημάνει την σπουδαιότητα τους στην δυνατότητα που έχουν ως εκπαιδευτική δύναμη. Οι συγγραφείς του παρόντος άρθρου επισημαίνουν ότι τα σχολεία πρέπει να προσαρμοστούν και να εναρμονιστούν με τις υπάρχουσες σύγχρονες και ακμαίες τεχνολογικές συνθήκες της εποχής.

Το ερώτημα είναι πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη δύναμη των βιντεοπαιχνιδιών ως εποικοδομητική και ωφέλιμη δύναμη στα σχολεία, στα σπίτια και στον χώρο εργασίας. Απαντώντας σε αυτή την ερώτηση, οι συγγραφείς του άρθρου υποστηρίζουν - έχοντας μια συγκεκριμένη οπτική γωνία των παιχνιδιών στο μυαλό τους - και της μάθησης που μπορούν να προσφέρουν αυτά – ότι οι δραστηριότητες που περικλείονται σε αυτά να έχουν μία προσωπική σημασία, βιωματική, κοινωνική για τους μαθητές και για την επιστήμη ταυτόχρονα. Από την

άποψη αυτή, περιγράφουν μια προσέγγιση για το σχεδιασμό μαθησιακών περιβαλλόντων που βασίζονται στις εκπαιδευτικές ιδιότητες των παιχνιδιών και στηρίζονται σε μια θεωρία μάθησης η οποία εναρμονίζεται με τη δύναμη των νέων τεχνολογιών (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005).

Τα σχολεία στις μέρες μας απομονώνουν τους μαθητές μεταξύ τους και από τον έξω κόσμο, ενώ τα παιχνίδια φέρνουν τους παίκτες μαζί - ανταγωνιστικά και συνεργατικά - στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού και στην κοινωνική κοινότητα των παικτών που κατασκευάζεται σε αυτά. Οι σχολικές τάξεις δεν έχουν προσαρμοστεί στα πεπραγμένα της σύγχρονης εποχής. Οι θεωρίες μάθησης και διδασκαλίας που ενσωματώνονται στα σχολικά συστήματα, έχουν σχεδιαστεί για να διδάξουν σε μεγάλο αριθμό μαθητών ένα τυποποιημένο πρόγραμμα σπουδών, εν ολίγοις είναι δεινόσαυροι σε αυτόν τον νέο κόσμο. Οι καλοί δάσκαλοι και οι καλοί φορείς των σχολείων αγωνίζονται για νέες τεχνολογίες και νέες πρακτικές. Όμως, συνεχίζεται να υπάρχει βασική αναντιστοιχία μεταξύ της κοινωνικής οργάνωσης της σχολικής εκπαίδευσης και της πραγματικότητας της ζωής, σε μια μεταβιομηχανική, παγκόσμια, υψηλής τεχνολογίας κοινωνία. Αυτές οι τυποποιημένες κατευθυντήριες αρχές, το ευρύ κοινό και ορισμένοι υπεύθυνοι για τη χάραξη αυτής της πολιτικής μπορεί να μην έχουν αναγνωρίσει αυτή την αναντιστοιχία, αλλά οι μαθητές μας έχουν. Το σχολείο θεωρείται όλο και περισσότερο ως άσχετο από πολλούς μαθητές που έχουν περάσει από τους κύριες βαθμίδες (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005).

Οι συγγραφείς του παρόντος άρθρου (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005) ενστερνίζονται ότι τα βιντεοπαιχνίδια καθιστούν δυνατό στους παίκτες να συμμετέχουν σε πολύτιμες κοινότητες πρακτικής και έτσι να αναπτύξουν τους τρόπους σκέψης που οργανώνουν μέσα σε αυτές τις πρακτικές. Οι μαθητές, θα μάθουν από τα βιντεοπαιχνίδια. Οι ερωτήσεις που πρέπει να αποτυπωθούν και να απαντηθούν είναι: Ποιος θα δημιουργήσει αυτά τα παιχνίδια τα οποία θα βασιστούν σε θεωρίες μάθησης και κοινωνικά συνειδητές εκπαιδευτικές πρακτικές; Υπάρχουν παραδείγματα εταιριών που αναπτύσσουν παιχνίδια για την εκμάθηση της ιστορίας, της μηχανικής (Time Engineers) και των μαθηματικών του σχεδιασμού (Homes of our own).

Οι Shaffer, Squire, Halverson, & Gee (2005) υποστηρίζουν, ότι πρέπει να υπάρξουν οι κατάλληλες ερωτήσεις και απαντήσεις σχετικά με αυτό το νέο μέσο. Πρέπει να καταλάβουν οι επαιδευτικοί πώς οι αναπαραστάσεις καλών εμπορικών παιχνιδιών δημιουργούν συναρπαστικούς εικονικούς κόσμους. Ακόμη πώς η αναπαράσταση ενός εικονικού κόσμου αναπτύσσει τη γνώση, όπως για παράδειγμα το ιστορικό παιχνίδι του Πολιτισμού III, το οποίο αναπτύσσει και διερευνά τις αντιλήψεις των παικτών για την παγκόσμια ιστορία. Πρέπει να κατανοηθεί, πώς η ενασχόληση χιλιάδων ωρών από παίκτες σε παιχνίδια, στα οποία συμμετέχουν στα κοινωνικά, πολιτικά και οικονομικά συστήματα ενός εικονικού κόσμου, αναπτύσσουν ισχυρές ταυτότητες και κοινές αξίες ανάμεσα στους παίκτες. Επιπροσθέτως, διερευνάται πώς οι παίκτες παιχνιδιών αναπτύσσουν

αποτελεσματικές κοινωνικές πρακτικές και δεξιότητες στην πλοήγηση σε σύνθετα συστήματα και πώς αυτοί οι δεξιότητες αυτές μπορούν να υποστηρίξουν τη μάθηση σε άλλους περίπλοκους αντίστοιχους τομείς. Τέλος, επισημαίνεται πως πρέπει οι εκπαιδευτικοί να εκμεταλλευτούν αυτές τις αρχές για την οικοδόμηση παιχνιδιών, τα οποία κατά επέκταση αναπτύσσουν τις προϋποθέσεις για τα επιστημονικά πλαίσια μελλοντικών επιστημόνων, μηχανικών, δικηγόρων, πολιτικών ακτιβιστών και μελών άλλων αξιολογών κοινοτήτων πρακτικής - καθώς και παιχνίδια, που μπορούν να βοηθήσουν τον τρόπο σκέψης μελλοντικών επαγγελματιών.. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να αλλάξουν το τοπίο της εκπαίδευσης, όπως το ξέρουμε. Οι απαντήσεις στα θεμελιώδη ερωτήματα που τίθενται εδώ θα επιτρέψουν τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών για να μετακινηθεί το εκπαιδευτικό σύστημα πέρα από τους παραδοσιακούς ακαδημαϊκούς κλάδους προς ένα νέο μοντέλο μάθησης, στο οποίο θα έχει περίοπτη θέση η δραστηριότητα σε εικονικούς κόσμους. Και αυτή η μαθησιακή εμπειρία θα χρησιμεύσει ως προετοιμασία για μία σημαντική προσφορά και εναρμόνιση με τον μετα-βιομηχανικό, πλούσιο σε τεχνολογία, πραγματικό κόσμο που εξελίσσεται συνεχώς στις μέρες μας. (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005).

Ο Squire (2005) επισημαίνει ότι ενώ οι εκπαιδευτικοί αναρωτιούνται αν είναι δυνατόν να δημιουργήσουν καλές κοινότητες μάθησης στο διαδίκτυο, οι σχεδιαστές παιχνιδιών δημιουργούν εικονικές κοινωνίες με τους δικούς τους πολιτισμούς, γλώσσες, πολιτικά συστήματα και τη δική τους οικονομία. Ο Shaffer αναφέρει πως (όπως παρατίθεται στον Squire 2005), με δεδομένη την αναδυόμενη έρευνα σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας των βιντεοπαιχνιδιών και των συναφών παιδαγωγών που τα συνοδεύουν, το σημαντικό ερώτημα που προκύπτει δεν είναι κατά πόσον οι εκπαιδευτές μπορούν να χρησιμοποιήσουν παιχνίδια για να υποστηρίξουν τη μάθηση, αλλά πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αποτελεσματικότερα τα παιχνίδια ως εκπαιδευτικά εργαλεία.

Σε αμφότερες τις περιπτώσεις, η βασική μέριμνα των εκπαιδευτικών ήταν να βρουν τρόπους για να προσελκύσουν τα παιδιά που αισθάνονταν αποξενωμένα από το σχολείο. Ο Wertsch (παρατίθεται στον Squire 2005) υπογραμμίζει την περίπτωση της αστικής μέσης εκπαίδευσης, όπου οι εκπαιδευτικοί αναζητούσαν μια εναλλακτική λύση για τους μαθητές που είχαν ελάχιστο ενδιαφέρον για τη μελέτη της ιστορίας και οι οποίοι αμφισβητούσαν την καθεστηκυία της υπογεγραμμένης κρατικής ιστορίας που παρουσιαζόταν σε αυτούς. Σε αυτά που εκτυλίσσονται μετά το σχολείο, οι εκπαιδευτικοί επιδιώκουν επίσης να εμπλέξουν τους μαθητές στο να αναπτύξουν μία ιστορική σκέψη και συνείδηση, καθώς και να γίνουν πιο προσιτοί με τη μάθηση που βασίζεται στο σχολείο γενικώς.

Ο Squire (2005), βρήκε ότι οι μαθητές απέκτησαν αμέσως κίνητρο. Περίπου 25% των μαθητών (ιδιαίτερα οι μαθητές των μεγαλύτερων τάξεων) αγάπησαν να παίζουν το παιχνίδι, θεωρούσαν ότι ήταν ένας «τέλειος» τρόπος για να μάθουν την ιστορία και θεώρησαν την εμπειρία ως το επίκεντρο της σχολικής τους χρονιάς. Για τους μαθητές αυτούς, πολλοί από τους οποίους αντιστάθηκαν ενεργά στα σχολικά προγράμματα σπουδών που τα θεωρούσαν ως «προπαγάνδα», το πρόγραμμα

σπουδών με βάση το παιχνίδι παρείχε ευκαιρίες για την επανάληψη της ιστορίας και για την εξέταση υποθετικών ιστορικών σεναρίων και στην κατάκτηση πολύ διαφοροποιημένων και σημασιολογικών εννοιών.

Καταλυτικό ρόλο στα παραπάνω διαδραματίζει η αναγκαία δυσκολία του παιχνιδιού. Έτσι εκτός από την ουσιαστική δυσκολία του, το Civilization III είναι ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον παιχνίδι, λόγω της πολυπλοκότητας, της ευελιξίας και των μοτίβων που διαθέτει. Στον «Πολιτισμός III» κάποιος χρειάζεται εκατοντάδες ώρες για να κυριαρχήσει και να επιτύχει τον σκοπό του, ενώ ενυπάρχουν δεκάδες τρόποι για να κερδίσει κάποιος. Ως εκ τούτου, οι παίκτες μπορούν να κερδίσουν μέσω της στρατιωτικής, επιστημονικής, οικονομικής, πολιτικής ή πολιτιστικής ανωτερότητας του πολιτισμού τους (και πιθανότατα τους συνδυασμού τους). Στο παιχνίδι, περιλαμβάνονται δεκάδες χιλιάδες αλληλεπιδρώντες μεταβλητές που είναι απίστευτα περίπλοκες και ενδιαφέρουσες για να τις επεξεργαστείς. Οι παίκτες αρχίζουν να μαθαίνουν έννοιες σημαντικές σε θέματα όπως η γεωγραφία και η ιστορία.

Εν ολίγοις, τα παιχνίδια που φέρνουν αντιμέτωπους τους παίκτες με περίπλοκα ολιστικά προβλήματα είναι αναμφισβήτητα μια ισχυρή, διαδεδομένη μέθοδος εκμάθησης εκτός των σχολείων. Αυτό το παιχνίδι παρέχει μια κρίσιμη μέθοδο, μέσω της οποίας μπορούν να δοκιμαστούν ιδέες, να αναπτυχθούν νέες δεξιότητες και να συμμετέχουν οι εμπλεκόμενοι σε νέους κοινωνικούς ρόλους (Squire, 2005).

Επίσης στο συγκεκριμένο άρθρο αναφέρεται, ότι το παραδοσιακό μας πρόγραμμα σπουδών είναι κατά κύριο λόγο μια εμπειρία του mastering ενός προκαθορισμένου συνόλου στόχων, κυρίως μέσω της ακρόασης ή της συμμετοχής σε δομημένες δραστηριότητες με σαφώς προσδιορισμένα και προκαθορισμένα αποτελέσματα. Αυτοί οι μαθητές που προτιμούν να αναπτύξουν και να κατακτήσουν έννοιες μέσω της οικοδόμησης της γνώσης, του μαστορέματος ή με πιο άμεσες διαδραστικές εμπειρίες, αφήνονται πίσω.

Επιπροσθέτως, οι μαθητές που αποτυγχάνουν στο σχολείο (ή τους οποίους αποτυγχάνει το σχολείο) ανέπτυξαν και κατέδειξαν πολύπλοκες κατανοήσεις σε ένα πρόγραμμα σπουδών με βάση το παιχνίδι που δεν έχει αναπτυχθεί ή δεν έχει αναγνωριστεί σε άλλη σχολική εμπειρία, γεγονός που δεν αποτελεί έκπληξη, καθώς πολλοί από τους μαθητές που είχαν καλή απόδοση στο παιχνίδι ήταν απλώς εκείνοι που ένιωθαν δυσαρεστημένοι από το σχολείο επειδή προτιμούσαν δραστηριότητες "hands-on" στις οποίες θα μπορούσαν να μάθουν μέσα από το να κάνουν και να μπορέσουν να διερευνούν τα πράγματα και τις καταστάσεις από μόνοι τους (Squire, 2005).

Πρέπει να υπάρξει μία αλλαγή, η οποία να στοχεύει στην οργάνωση των αναλυτικών προγραμμάτων του σχολείου γύρω από ερευνητικές ερωτήσεις που αφορούν την προσωπική άποψη των μαθητών και είναι ανοικτού τύπου, καινοτόμες

και προκλητικά έξυπνες, όπως για παράδειγμα «ποιες αιτίες συμβάλλουν στη μακροπρόθεσμη και βραχυπρόθεσμη μοίρα των πολιτισμών; (Squire, 2005).

Εν κατακλείδι, να υπάρξουν ευκαιρίες για διαφορετικούς μαθητές με διαφορετικά ενδιαφέροντα, ικανότητες και δυνατότητες, οι οποίοι θα μαθαίνουν ποικίλα θέματα, σε διάφορε πτυχές τους και μέσα από διαφορετικά μέσα, όπως τα βιβλία, τα παιχνίδια και τις ταινίες. Εν ολίγοις, ένας έφηβος μαθητής που παίζει το παιχνίδι του «Πολιτισμού» εκτός σχολείου θα έπρεπε να είναι σε θέση να ενσωματώσει αυτά που αποκομίζει, στην επίσημη εκμάθηση των κοινωνικών σπουδών του στο σχολείο, μέσω των προσομοιώσεων των κτιρίων ή κάποιας παρόμοιας δραστηριότητας. (Squire, 2005).

Μία άλλη μελέτη εξετάζει μία περίπτωση δευτεροετών της μέσης εκπαίδευσης, όπου εφαρμόστηκε το παιχνίδι «Δημιουργώντας ιστορία», ένα video game της αγοράς εφαρμοσμένο όμως, εδώ, με εκπαιδευτικούς στόχους στο μυαλό. Χρησιμοποιείται στην τάξη για να διδάξει τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Τα δεδομένα συγκεντρώθηκαν χρησιμοποιώντας τη μέθοδο της παρατήρησης, της ατομικής συνέντευξης ή μέσω της εστίασης σε λίγα άτομα και με την ανάλυση των σημειώσεων που κρατήθηκαν (Watson, Mong, & Harris, 2011).

Ο δάσκαλος είχε μεγάλη εμπειρία με το παιχνίδι, αφού ασχολείται με αυτό πολλά χρόνια, έτσι, αφού προηγήθηκε μία εβδομάδα διδασκαλίας του Β' Παγκοσμίου Πολέμου στην τάξη, ακολούθησε μία εβδομάδα με τους μαθητές να παίζουν το παιχνίδι στην τάξη για τις τρεις ημέρες αυτής της εβδομάδας. Σκοπός αυτής της μελέτης ήταν να κατανοηθούν-μελετηθούν οι εμπειρίες των εκπαιδευτικών και των μαθητών, όσον αφορά τις προοπτικές της χρήσης ενός εμπορικού παιχνιδιού. Τα συμπεράσματα έδειξαν, ότι η χρήση του βιντεοπαιχνιδιού είχε ως αποτέλεσμα τη μετάβαση από έναν παραδοσιακό περιβάλλον εκμάθησης που επικεντρώνεται στο δάσκαλο, σε ένα περιβάλλον επικεντρωμένο στους μαθητές, οι οποίοι ήταν πολύ πιο δραστήριοι και προσηλωμένοι σε αυτό που κάνουν. Επίσης, ο εκπαιδευτικός είχε αναπτύξει στρατηγικές εφαρμογής του παιχνιδιού, με βάση τις εμπειρίες του από το παρελθόν, υλοποιώντας τις ξανά μέσα στην τάξη για να μεγιστοποιήσει την εστίαση στη μάθηση (Watson, Mong, & Harris, 2011).

Τα συμπεράσματα του συγκεκριμένου άρθρου βρήκαν ότι τα video games μπορούν να προωθήσουν τη μάθηση, την κριτική σκέψη, την αυτόβουλη δημιουργία γνώσης, τη συνεργασία ενώ μπορούν να βελτιστοποιήσουν σε εποικοδομητικό βαθμό τη χρήση και την πρόσβαση στις ηλεκτρονικές μορφές της πληροφορίας, όπως αναφέρουν οι Ellis, Heppell, Kirriemuir, Krotoski, & McFarlane (αναφέρονται στους Watson, Mong, & Harris, 2011). Οι παραπάνω δεξιότητες είναι αυτές, που οι μαθητές θα χρειαστούν καθ'όλη τη διάρκεια της επιστημονικής και της επαγγελματικής τους καριέρας. Επιπλέον, ο Gee (αναφέρεται στους Watson, Mong, & Harris, 2011) υπογραμμίζει την πραγματική σημασία των καλών ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα οποία επιτρέπουν στους ανθρώπους να αναδημιουργηθούν σε νέους κόσμους και να επιτύχουν ψυχαγωγία και βαθιά εκμάθηση". Οι Beck, Wade και Prensky, (αναφέρονται στους Watson, Mong, & Harris, 2011) σημειώνουν ότι οι

σημερινοί μαθητές προσεγγίζουν διαφορετικά και εναλλακτικά την εκπαίδευση και έχουν επιτακτική την ανάγκη για μία περαιτέρω εποικοδομητική συμμετοχή στα δρώμενα του μαθήματος. Μετά το πέρας της έρευνας έγινε ευρέως αντιληπτό, ότι η συμμετοχή των μαθητών αναδείχθηκε μέσα από τις συζητήσεις και τις παρατηρήσεις που επικεντρώνονται γύρω από τις δραστηριότητες που εκτυλίχθηκαν μέσα στην τάξη, από την αλληλεπίδραση των μαθητών, τις συζητήσεις που εκπονήθηκαν έξω από τη σχολική αίθουσα για το μάθημα και την πρακτική και ζωντανή διασκέδαση ανάμεσα στους μαθητές.

Υπήρχαν πολλές «στιγμές διδασκαλίας» όπου σύμφωνα με τον δάσκαλο, τη στιγμή κατά τη σύγχρονη αλληλεπίδραση των μαθητών με το παιχνίδι, μπορούσες να διδάξεις κάποια γεγονότα για την Ιστορία ή ευρύτερα να διδάξεις αυτό που είχες ως διδακτικό αντικείμενο. Όλα αυτά σε πλήρη σύμπνοια με το παιχνίδι και χωρίς να διακόπτεις ουσιαστικά τη ροή του παιχνιδιού (Watson, Mong, & Harris, 2011).

Τα πιο ορατά συμπεράσματα από την παρατήρηση της χρήσης του παιχνιδιού στην τάξη ήταν το πόσο δραστήρια ήταν τα παιδιά μέσα στο παιχνίδι. Οι μαθητές ήταν ενθουσιασμένοι και ο δάσκαλος έτρεχε γύρω από την αίθουσα για να ανταποκριθεί στο αυξημένο ενδιαφέρον των μαθητών. Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, η τάξη είχε μια συνοπτική συζήτηση κατά την οποία μιλούσε για τις στρατηγικές που εφάρμοσαν, πώς διέφεραν από την ιστορία αυτά που έκαναν και ποια συμπεράσματα μπορούσαν να αντληθούν. Ακόμη, οι μαθητές τόνισαν την απόλαυση την οποία είχαν στον έλεγχο του παιχνιδιού. Οι McCombs & Whisler (αναφέρονται στους Watson, Mong, & Harris, 2011) σημειώνουν, ότι αυτό συνδέεται άμεσα με την προσέγγιση της διδασκαλίας που έχει ως επίκεντρο τον μαθητή και τον ρόλο που ο δάσκαλος έχει ως διαμεσολαβητής της διαδικασίας της απόκτησης της γνώσης.

Οι Watson, Mong, & Harris, (2011) αναφέρουν ότι ένας δάσκαλος που επιθυμεί να εφαρμόσει ένα βίντεο παιχνίδι με εκπαιδευτικούς προσανατολισμούς μέσα σε μια δημόσια σχολική αίθουσα διδασκαλίας πρέπει να είναι σε θέση να βρει κάποιο με αποδεκτό περιεχόμενο που να ταιριάζει κατά κάποιο τρόπο με το προβλεπόμενο πρόγραμμα σπουδών. Δεύτερον, ο δάσκαλος χρειάζεται διάφορες μορφές υποστήριξης από τη διοίκηση του σχολείου για να αγοράσει το παιχνίδι, να έχει υλικό για να το εφαρμόσει και να δικαιολογήσει τη χρήση του. Τέλος, ο δάσκαλος πρέπει να εξηγήσει σε βάθος τι χρησιμοποιείται το παιχνίδι, γιατί είναι κατάλληλο για χρήση στην τάξη.

Τέλος, οι περιορισμοί για τη μελέτη αυτή προέκυψαν από τα «φυσικά προβλήματα των τάξεων» κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το επίπεδο θορύβου ήταν σημαντικό, με περίπου είκοσι πέντε μαθητές να μιλάνε ο ένας στον άλλο, οπότε ήταν δύσκολο να καταγράψει καθαρά κάποιος τον ήχο κατά τη διάρκεια της αλληλεπίδρασης με το παιχνίδι (Watson, Mong, & Harris, 2011).

2. Η Βιβλιογραφική επισκόπηση της έρευνας

2.1 Οι δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα και τα ψηφιακά παιχνίδια στην εκπαίδευση.

Ο Marc Prensky παρουσιάζει το βίντεοπαιχνίδι ως μία υπόθεση - βαθιά αντιτρομοκρατική, αλλά αληθινή- ότι το βίντεο-παιχνίδι των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, που έχει σχεδιαστεί σωστά, είναι πραγματικά πολύ πιο επωφελές και εποικοδομητικό για τα σημερινά «ψηφιακά εγγενή» παιδιά, τα οποία το χρησιμοποιούν για να προετοιμαστούν κατάλληλα για τη ζωή στον 21^ο αιώνα. Ο Prensky πιστεύει, ότι τα παιδιά ελκύονται τόσο πολύ σε αυτά τα παιχνίδια επειδή οι ίδιοι μαθαίνουν για διάφορα σημαντικά "μελλοντικά" πράγματα, μέσα από τη συνεργασία τους με του άλλους (Daskolia, Yiannoutsou, Xenos, & Kynigos, 2012), μέσα από τη συνετή ανάληψη κινδύνων, τη διαμόρφωση στρατηγικής και την εκτέλεση αυτής, μέσα από διάφορες σύνθετες, ηθικές και δεοντολογικές αποφάσεις που παίρνουν κατά τη διάρκεια αυτών. (Prensky, 2006).

Η μάθηση που στηρίζεται στο παιχνίδι και έχει ως επίκεντρο τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα, κερδίζει τεράστια προσοχή από τους ερευνητές και τους επαγγελματίες. Παίρνοντας ως δεδομένο, ότι υπάρχουν πολυάριθμες μελέτες που υποστηρίζουν τις θετικές επιπτώσεις των παιχνιδιών στη μάθηση, ένας αυξανόμενος αριθμός ερευνητών δεσμεύεται στο να αναπτύξει εκπαιδευτικά παιχνίδια για να προωθήσει την ανάπτυξη των μαθητών στα σχολεία πάνω στις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα (Qian & Clark, 2016).

Τα ευρήματα δείχνουν (Qian & Clark, 2016) , ότι μια προσέγγιση της μάθησης με βάση το παιχνίδι μπορεί να είναι αποτελεσματική για τη διευκόλυνση της ανάπτυξης των μαθητών πάνω στην καλλιέργεια και στην ανάπτυξη τέτοιων δεξιοτήτων. Για παράδειγμα, ορισμένες μελέτες των Boyle και λοιποί., Dempsey και λοιποί., Randel και λοιποί., Vogel και λοιποί., (αναφέρονται στους Qian & Clark, 2016) επεσήμαναν, ότι η μάθηση με βάση το παιχνίδι μπορεί να είναι ανώτερη από την παραδοσιακή διδασκαλία της τάξης, καθώς θα μπορούσε να αυξήσει τα κίνητρα των μαθητών για την μάθηση και να τους προσφέρει συνάμα τις ευκαιρίες αυτές για να εξερευνήσουν και να αποκτήσουν νέες γνώσεις και δεξιότητες. Οι παραδοσιακές εκπαιδευτικές πρακτικές συχνά εμποδίζουν τη δημιουργικότητα, δίνοντας έμφαση μόνο σε μία σωστή απάντηση, προωθώντας την αποτυχία και ευνοώντας τη συμμόρφωση και την τυποποίηση. Επιπλέον, ο Gee, Squire και Van Eck (αναφέρονται

στους Qian & Clark, 2016) επισημαίνουν ότι οι δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα είναι δύσκολο να αξιολογηθούν χρησιμοποιώντας τις παραδοσιακές πρακτικές αξιολόγησης. Από την άλλη πλευρά, τα παιχνίδια απαιτούν την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα που αποτιμώνται στη νέα ψηφιακή οικονομία και παρέχουν τα ίδια ένα μέσο αξιολόγησης αυτών των δύσκολων δεξιοτήτων όπως αναφέρει ο Shute Eck (αναφέρεται στους Qian & Clark, 2016) . Συγκεκριμένα, η αποτελεσματική μάθηση είναι ενεργή και βασίζεται στην επίλυση προβλημάτων, ενώ απαιτεί και μία άμεση ανατροφοδότηση. Στα καλά σχεδιασμένα εκπαιδευτικά παιχνίδια όπως το Quest Atlantis και το The Radix Endeavour του MIT, οι Gee, και Squire (αναφέρονται στους Qian & Clark, 2016) αναφέρουν, ότι παρέχουν πολύπλοκα ολιστικά περιβάλλοντα που βασίζονται σε προβλήματα και μπορούν να υποστηρίξουν την ενεργητική και εξειδικευμένη μάθηση, αλλά και την ανατροφοδότηση.

Οι προηγούμενες αναθεωρήσεις ερευνών των Connolly και άλλων και Li & Tsai (αναφέρονται στους Qian & Clark, 2016), που διενεργήθηκαν πάνω σε εκπαιδευτικά παιχνίδια, δείχνουν, ότι η απόκτηση της γνώσης, οι δεξιότητες επίλυσης των προβλημάτων και το αυξημένο κίνητρο των μαθητών συγκεντρώνονται κυρίως στα ψυχαγωγικά παιχνίδια.

Οι δεξιότητες που σχετίζονται με τον 21^ο αιώνα είναι εντυπωσιακά διαφορετικές από τις δεξιότητες που το εκπαιδευτικό σύστημα σήμερα αποτιμά (Squire, 2005). Ως αξίες του 21^{ου} αιώνα ορίζονται η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα, η συνεργασία και η επικοινωνία. Οι δεξιότητες της κριτικής σκέψης περιλαμβάνουν την επιστημονική συλλογιστική, τη σκέψη των συστημάτων, την υπολογιστική σκέψη, τη λήψη αποφάσεων και την επίλυση προβλημάτων (Kynigos, 1992). Οι Binkley και άλλοι (αναφέρονται στους Qian & Clark, 2016) αναφέρουν ότι η δημιουργικότητα περιλαμβάνει αποκλίνουσα σκέψη, καινοτόμο σκεπτικό, πρωτοτυπία, εφευρετικότητα και την ικανότητα να θεωρείται η αποτυχία ως ευκαιρία βελτίωσης. Η συνεργασία αφορά την ικανότητα να μπορεί κάποιος να εργάζεται αποτελεσματικά και με σεβασμό στις διαφορετικές ομάδες, να έχει ευελιξία και να προτίθεται να κάνει συμβιβασμούς για την επίτευξη των στόχων της δραστηριότητας και να συμμερίζεται την κοινή. Η επικοινωνία αναφέρεται στην ικανότητα να μπορούν οι μαθητές να εκφράζουν σκέψεις και ιδέες σε διάφορες μορφές, να επικοινωνούν για μια σειρά στόχων, σε διαφορετικά περιβάλλοντα και να χρησιμοποιούν πολλαπλά μέσα και τεχνολογίες (Qian & Clark, 2016)

Η τρέχουσα ανασκόπηση δίνει έμφαση στα συμπεράσματα της GBL(η μάθηση που στηρίζεται στο παιχνίδι) στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα εις βάθος και αποκάλυψε ότι η αποτελεσματικότητα της GBL φαίνεται να εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τα σχέδια των παιχνιδιών. Συγκεκριμένα, η σχεδίαση των παιχνιδιών που ενέχει μια ανάμειξη των καθιερωμένων θεωριών μάθησης με στοιχεία του σχεδιασμού των παιχνιδιών αυτών που έχουν αποδειχθεί επιτυχημένα στη βιομηχανία της ψυχαγωγίας, είναι πιθανότερο να οδηγήσουν σε μία αποτελεσματική και εποικοδομητική μάθηση. Όσον αφορά τα είδη των παιχνιδιών, αυτά που σχεδιάζονται από πριν εις βάθος, τείνουν να λειτουργούν καλύτερα από ότι απλώς οι μαθητές να παίζουν εκπαιδευτικά ή ψυχαγωγικά παιχνίδια. Συνοπτικά, η παρούσα μελέτη δείχνει, ότι υπάρχει λόγος να είμαστε αισιόδοξοι, καθώς το ενδεχόμενο της χρήσης μιας μαθησιακής προσέγγισης της μάθησης με επίκεντρο τα παιχνίδια μπορεί να προωθήσει την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα στο μέλλον (Qian & Clark, 2016).

Στα σχολεία, υποβαθμίζουμε εδώ και χρόνια, ότι η βαθιά εκμάθηση μπορεί να συμβεί χωρίς "χαλίκι" - χωρίς πάθος ή χωρίς έντονη επιμονή κατά τη διάρκεια της μακράς διαδρομής. Αλλά η σημερινή λαϊκή κουλτούρα, καθώς και η έρευνα στις επιστήμες της μάθησης, δείχνει ότι αυτό δεν είναι αλήθεια. Πρέπει λοιπόν να στραφούμε σε ένα νέο τρόπο μάθησης για τα σχολεία: όλοι πρέπει να βρουν ένα πάθος και να μάθουν να εμμένουν σε αυτό μέχρι να το κατακτήσουν πλήρως - και στη συνέχεια πρέπει να μάθουν να διδάσκουν και να μοιράζονται το πάθος τους με τους άλλους και να εργάζονται με ανθρώπους που έχουν άλλα πάθη για να λύσουν προβλήματα που δεν μπορούν να λυθούν μόνο από ένα μόνο πάθος (Gee, 2009).

Πολλοί παίκτες σήμερα έχουν ένα υποκατάστατο-αναπληρωματικό σώμα σε ένα παιχνίδι (όπως στα παιχνίδια πρώτου και τρίτου , όπως είναι το Halo ή το Metal Gear Solid) ή ενεργούν ως θεοί και χειραγωγούν τα πράγματα σε διάφορες πτυχές του παιχνιδιού. Όπως ακριβώς έκανε ο θεός με τον πυλό στον Κήπο της Εδέμ (όπως στο παιχνίδι του «Πολιτισμού» ή στην «Άνοδο των Εθνών»). Οι παίκτες κάνουν ενσυναίσθηση μέσα στα παιχνίδια τους (τους εικονικούς κόσμους τους) και κινούνται, ενεργούν και μερικές φορές χτίζουν πράγματα στον κόσμο του παιχνιδιού από ένα συγκεκριμένο μέρος ή προοπτική. Τα παιχνίδια είναι συστήματα αλληλεπίδρασης κανόνων ή μεταβλητών και οι παίκτες είναι ενσωματωμένοι σε ένα δεδομένο μέρος μέσα στο σύστημα και το βλέπουν από αυτή την οπτική γωνία (Gee,

2009). Τέλος, οι Anderson, Leadbeater & Miller πιστεύουν (αναφέρονται στον Gee, 2009), ότι σήμερα ζούμε στην εποχή του "Pro-Ams". Όπου θριαμβεύουν οι ερασιτέχνες που έχουν γίνει εμπειρογνώμονες σε ό,τι έχουν ασχοληθεί με πάθος. Πολλοί από αυτούς είναι νέοι που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο, τα μέσα επικοινωνίας, τα ψηφιακά εργαλεία και τη συμμετοχή σε συχνά εικονικές, ενίοτε πραγματικές, κοινότητες πρακτικής για την ανάπτυξη των τεχνικών τους ικανοτήτων σε πληθώρα διαφορετικών πτυχών. Αυτές οι πτυχές περιλαμβάνουν τα βιντεοπαιχνίδια, την ψηφιακή αφήγηση, τη μυθιστοριογραφία, την ιστορία και τις προσομοιώσεις πολιτισμού, τη μουσική, την γραφική τέχνη, το πολιτικό σχόλιο, τη ρομποτική, το anime, το σχέδιο μόδας (για παράδειγμα, για τους Sims στο The Sims) και σχεδόν κάθε άλλο πεδίο που ο ανθρώπινος νους μπορεί να σκεφτεί.

Στα σχολεία προσποιούμαστε εδώ και χρόνια, ότι η βαθιά εκμάθηση μπορεί να συμβεί χωρίς χωρίς το πάθος ή χωρίς την έντονη επιμονή κατά τη διάρκεια της μακράς αυτής διαδρομής της μάθησης. Όμως, η σημερινή λαϊκή κουλτούρα που επικρατεί, καθώς και η έρευνα στις επιστήμες της μάθησης, δείχνει ότι αυτή η ψευδαίσθηση δεν είναι αλήθεια. Πρέπει λοιπόν να στραφούμε σε ένα νέο μοντέλο για τα σχολεία: όπου όλοι πρέπει να βρουν ένα πάθος και να μάθουν να εμμένουν σε αυτό μέχρι να το κατακτήσουν στον απόλυτο βαθμό -και στη συνέχεια πρέπει να μάθουν να το μεταλαμπαδεύουν και να μοιράζονται το πάθος τους με τους άλλους και να αλληλεπιδρούν με ανθρώπους που έχουν άλλα πάθη για να λύσουν προβλήματα που δεν μπορούν να λυθούν μόνο από ένα πάθος. (Gee, 2009).

Οι δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα θα πρέπει να αναπτυχθούν από όλους, από τους μαθητές των δημοτικών σχολείων, τους σπουδαστές που μαθαίνουν δια βίου μέχρι και σε εκείνους που εμπλέκονται σε άτυπους χώρους μάθησης. Οι Bell & Kozlowski, (αναφέρονται στους Romero, M., Usart, M., & Ott, M. 2015) αναφέρουν, ότι για να επιτευχθεί η ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα, πρέπει να υιοθετηθούν αυτές οι μεθοδολογίες της μάθησης που ενθαρρύνουν την αυτορρύθμιση αυτής. Αυτές οι μεθοδολογίες της ενεργητικής μάθησης περιλαμβάνουν δραστηριότητες που υπογραμμίζουν την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των εκπαιδευομένων. Οι Cohn, Atlas, & Ladner, (αναφέρονται στους Romero, M., Usart, M., & Ott, M. 2015) υπογραμμίζουν, ότι η ενεργητική μάθηση καλύπτει τις μορφές μάθησης, στις οποίες ο εκπαιδευόμενος έχει κάποιο έλεγχο επί της εισαγωγής των πληροφοριών. Επιπροσθέτως, ενισχύεται η αφοσίωση των εκπαιδευομένων στα μαθησιακά τους

καθήκοντα, ενώ οι συγκεκριμένες θεωρίες προσφέρουν σημαντική προστιθέμενη αξία και παρέχουν στους μαθητές αυτές τις ικανότητες για να αντιμετωπίσουν τις νέες προκλήσεις που θα αντιμετωπίσουν μπροστά τους, να λύσουν σύνθετα προβλήματα και να προσαρμοστούν στις αλλαγές στην τεχνολογία, τη γνώση και στις νέες θέσεις εργασίας (Romero, M., Usart, M., & Ott, M. 2015)

Το 2003 ξεκίνησε μια κίνηση για τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών στη διδασκαλία και στην εκπαίδευση. Αυτή η πρωτοβουλία, γνωστή ως σοβαρά παιχνίδια(SG), άλλαξε τον τρόπο με τον οποίο οι εκπαιδευτικοί θεωρούσαν την εκπαίδευση μέχρι πρότινος, ενώ δείχνει να ανταποκρίνεται άμεσα στις ανάγκες της γενιάς του διαδικτύου (Annetta, 2008).Οι Cosman, Cregan, Martin, Cartmill, Hmelo και λοιποί,(αναφέρονται στην Annetta, 2008) σημειώνουν, ότι τα σοβαρά παιχνίδια έχουν επηρεάσει τους στρατιωτικούς φορείς και τους πυροσβέστες και την ιατρική οι οποίοι τα έχουν ενσωματώσει στην εκπαίδευση τους.

Τα περισσότερα (SG) έχουν σχεδιαστεί με αντικειμενικούς εκπαιδευτικούς στόχους, παρόλο που η ανάπτυξη μιας ή περισσότερων δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα θεωρείται ως ένας συμπληρωματικός στόχος. Τα SG εξακολουθούν να σχεδιάζονται κυρίως με έμφαση στην προοπτική του προγράμματος σπουδών και δεν έχουν προσαρμοστεί στην προσέγγιση της τρέχουσας εκπαιδευτικής πολιτικής που βασίζεται στις ικανότητες του 21^{ου} αιώνα. Τα παιχνίδια (SG) είναι καινοτόμα εργαλεία τα οποία αναγνωρίζονται ευρέως, ότι έχουν σημαντικές δυνατότητες να καλλιεργήσουν και να υποστηρίξουν την ενεργητική μάθηση. Αυτά μαζί με τα γενικώς εκπαιδευτικά παιχνίδια, όπου η εκπαίδευση είναι ο πρωταρχικός στόχος και όχι η ψυχαγωγία (όχι ότι απορρίπτονται αυτά) είναι που υπογραμμίζουν οι Romero, M., Usart, M., & Ott, M. (2015, ότι μπορούν να υιοθετηθούν για να υποστηρίξουν την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα.

Τα παιχνίδια αποτελούν μια μορφή ενεργούς μάθησης που επιτρέπουν στον μαθητή να ελέγχει τη δραστηριότητα του παιχνιδιού και να συμμετέχει στην αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμαθητών του. Η μάθηση με επίκεντρο τα παιχνίδια (GBL) που βασίζεται σε αυτές τις μεθοδολογίες ενεργητικής μάθησης, ενθαρρύνει τις μαθησιακές δραστηριότητες, βασιζόμενη στη συμμετοχή και τις αναδυόμενες προκλήσεις για την επίτευξη των επιδιωκόμενων μαθησιακών στόχων. Επομένως, τα παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν ως τα εργαλεία ανάπτυξης των νέων δεξιοτήτων για

τον 21^ο αιώνα (Prensky, 2006), καθώς επίσης όπως υπογραμμίζει ο Simon (αναφέρεται στους Romero, M., Usart, M., & Ott, M. 2015) και ως οι κεντρικοί άξονες για την οργάνωση της σύγχρονης ψυχαγωγικής κουλτούρας, του πολιτισμού και της σύγχρονης κοινωνίας των πληροφοριών. Οι Brown & Thomas (αναφέρονται στους Romero, M., Usart, M., & Ott, M. 2015), αναφέρουν ότι τα παιχνίδια επιτυγχάνουν μέσα από την ανάπτυξη μίας διάθεσης «gamer», την ενθάρρυνση στους μαθητές να «αγκαλιάσουν» την αλλαγή, να ανακαλύψουν νέες γνώσεις και να μάθουν πώς να ξεπερνούν τα εμπόδια που τους παρουσιάζονται μπροστά τους.

Η επισκόπηση των SG δείχνει, ότι κάποιες δεξιότητες αναπτύσσονται με ορισμένα χαρακτηριστικά αυτών των παιχνιδιού. Αυτές είναι η συνεργασία, ο συναγωνισμός, η στρατηγική και η τακτική υποστήριξη ανάμεσα στους μαθητές- όλα αυτά είναι εκείνα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών που τα καταστούν ανοιχτά σε πολυπλοκότητα και δράση, σε συνεργασία και αυτόβουλη λήψη αποφάσεων. Αυτά τα χαρακτηριστικά ενυπάρχουν κυρίως σε παιχνίδια στρατηγικής και εικονικών λέξεων, ειδικά σε εκείνα που είναι πρόσφορη η επικοινωνία των μαθητών (Romero, M., Usart, M., & Ott, M. 2015)

Στα παιχνίδια δεν παίζουμε μόνο. μιλάμε, διαβάζουμε, φανταζόμαστε, εξαπατάμε, αλλάζουμε, έτσι περικλείουν όλα τα πρότυπα της καθημερινής μας ζωής ενώ συμβάλλουν στην ανάπτυξη της υποκειμενικότητας και της δια-υποκειμενικότητας. Ένας παίκτης μαθαίνει να σκέφτεται κριτικά μέσω της προσομοίωσης, ενώ παράλληλα αποκτά εμπειριστατωμένη γνώση μέσω της αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον. Επιπροσθέτως, επιτρέπουν στον παίκτη να αναλάβει νέες ταυτότητες, να επιλύσει προβλήματα με δοκιμές και λάθη και να κερδίσει γνώσεις με τα βιντεοπαιχνίδια. Τα παιχνίδια παρέχουν στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να μάθουν κάνοντας, αντιμετωπίζοντας καταστάσεις από πρώτο χέρι και να αλληλεπιδρούν σε παιχνίδια ρόλων. Οι Rickard & Oblinger, (αναφέρονται στην Annetta, 2008) αναφέρουν πως αυτό σηματοδοτεί την ακμή των παιχνιδιών και την εντρύφηση σε αυτά για από σημερινούς μαθητές. Οι Gibbs, Wood & Stewart (Annetta, 2008) σημειώνουν ότι τα περιβάλλοντα εικονικής μάθησης επιτρέπουν την ανάπτυξη υψηλότερων δεξιοτήτων μάθησης και συνεργασία) και βελτιωμένες δεξιότητες στην έμπρακτη συλλογιστική και λογική.

Παρόλο που οι περισσότεροι συμφωνούν ότι τα παιχνίδια μπορούν να είναι τόσο συναρπαστικά όσο και διδακτικά, υπάρχει ελάχιστη συναίνεση όσον αφορά τα βασικά χαρακτηριστικά των εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Εννοούμενο στην ερευνητική έρευνα είναι, ότι εάν κάποια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού τα ενώσει κάποιος με το κατάλληλο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, τότε μπορεί να προσελκύσει τους χρήστες και να επιτύχει τους επιθυμητούς εκπαιδευτικούς στόχους (Annetta, 2008)

Τα σοβαρά παιχνίδια, είναι ένας τομέας που κερδίζει δυναμική και πόντους στην εκπαίδευση, καθώς έχουν τη δυνατότητα να μετατρέψουν τον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε τη μάθηση, ειδικά μέσα στις γρήγορες και συνεχώς μεταβαλλόμενες απαιτήσεις της σύγχρονης ζωής και εργασίας. Αυτά τα παιχνίδια δίνουν έμφαση στα εξελισσόμενα χαρακτηριστικά του μαθητή του 21^{ου} και υπογραμμίζουν την ανάγκη για την επίλυση των προβλημάτων μέσα σε μία σύνθετη επικοινωνία (Spire, 2008).

Οι σημερινοί μαθητές, συνήθως αναφερόμενοι ως γενιά του διαδικτύου, αυτοί που έχουν γεννηθεί μετά την χιλιετία και είναι ψηφιακά εγγενείς δημιουργούν νέες προκλήσεις για τους γονείς (π.χ. παρακολούθηση του χρόνου που αφιερώνεται στις ψηφιακές αλληλεπιδράσεις και το κατάλληλο περιεχόμενο αυτών) καθώς και για τους εκπαιδευτικούς. Οι ψηφιακοί φοιτητές φέρνουν διαφορετικές δεξιότητες, ενδιαφέροντα και ανάγκες στην τάξη και οι εκπαιδευτικοί προσπαθούν να κατανοήσουν αυτές τις μοναδικές δυνατότητες για να σχεδιάσουν την μάθηση ανάλογα (Spire, 2008).

Έτσι, καθώς οι εκπαιδευτικοί συνεχίζουν την προσπάθεια να εξασφαλίζουν, ότι όλοι οι μαθητές ανεξαιρέτως έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν πλήρως στην κοινωνία, πρέπει να διερευνηθούν οι εναλλακτικοί τρόποι μάθησης. Παρόλο που βρίσκονται στις απαρχές τους ακόμη, οι τεχνολογίες που βασίζονται στο παιχνίδι υπόσχονται τη διαμόρφωση νέων μοντέλων μάθησης και διδασκαλίας που αφορούν το κύριο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών του σχολείου (Spire, 2008).

Η αλληλεπίδραση των μαθητών με τις δραστηριότητες που ενείχε το ChoiCo « Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942» , είχε ως άξονα τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα. Η προσαρμοστικότητα των μαθητών στις συγκεκριμένες δραστηριότητες και στους στόχους που ενέχουν αυτές, η προσπάθεια τους να κατορθώσουν να επιτύχουν υψηλά σκορ μέσα από διαφορετικά μοτίβα-πορείες, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές μεταβλητές του παιχνιδιού και η τροποποίηση αυτών σύμφωνα με αυτά

που σχεδιάζουν οι ίδιοι, ήταν από τα βασικά στοιχεία αυτής της διπλωματικής. Ακόμη, οι δυνατότητες της δημιουργικότητας και της καινοτομίας, είναι έκδηλες στους μαθητές, κυρίως κατά τη φάση της τροποποίησης του παιχνιδιού από αυτούς. Επιπροσθέτως, οι δεξιότητες της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ των μελών των ομάδων, αναπτύσσονται σε μεγάλο βαθμό, ιδιαίτερα στα κορίτσια, ενώ στα αγόρια, η συνεργασία έχει πιο πολύ πρακτικό χαρακτήρα, ώστε να επιτευχθούν απώτεροι σκοποί, αλλά περισσότερα θα ειπωθούν στα αποτελέσματα της έρευνας αυτής. Τέλος, η ανάπτυξη της κριτικής ικανότητας από τους μαθητές στα προβλήματα και τα ερωτήματα που τους παρουσιάζονταν, η έμπνευση και η υλοποίηση στρατηγικών και η γρήγορη σκέψη είναι επίσης, κάποιες από τις δεξιότητες που εμφανίστηκαν κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της έρευνας αυτής.

Παράλληλα, η πληροφοριακή παιδεία, η χρήση των ΤΠΕ σε συνδυασμό με την πρωτοβουλία και την ιδιαίτερα αυξημένη αυτοδιάθεση των μαθητών σε όλα τα μέρη του παιχνιδιού, είναι ιδιαίτερα εμφανή στην παρούσα διπλωματική και με αυτόν τον τρόπο σε πλήρη σύμπνοια με τις αξίες και τις δυνατότητες της θεωρίας του 21^{ου} αιώνα για την εκπαίδευση.

Ακόμη, η παραγωγικότητα των μαθητών ήταν ιδιαίτερα μεγάλη, όσον αφορά τις δραστηριότητες που ενεπλάκησαν και συμμετείχαν αυτοί. Πολλές φορές σημειώθηκε υψηλή λογοδοσία, ανάληψη ευθυνών και ηγετική παρουσία από κάποιους μαθητές στο πλαίσιο της ομάδας που ανήκαν, ιδιαίτερα δε στα αγόρια.

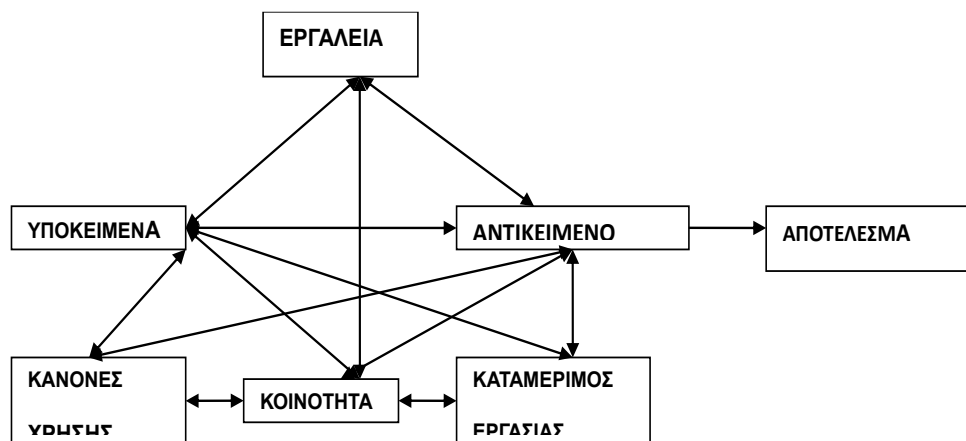
Όσον αφορά τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων και κατά επέκταση της συγκεκριμένης έρευνας, η συγκεκριμένη διπλωματική επεδίωξε την ενσωμάτωση των σύγχρονων τάσεων της εκπαίδευσης του 21^{ου}, οι οποίες επιδιώκουν να αξιοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες και τα παιδαγωγικά οφέλη που αυτές ενέχουν μέσα στις αίθουσες των σχολείων, προσπαθώντας με αυτόν τον τρόπο εμπράκτως να δώσει το έναυσμα στους μαθητές για μία πιο ενεργή συμμετοχή και να εξιτάρει το ενδιαφέρον τους.

Εν κατακλείδι, η συγκεκριμένη έρευνα παρέχει πολλές πληροφορίες και αποτελεί μία σημαντική μελέτη για όποιον θέλει να εντάξει τα εκπαιδευτικά παιχνίδια με επίκεντρο το μάθημα της ιστορίας στην εκπαίδευση, τα οποία θα παρέχουν την ευκαιρία για την ανάπτυξη και την καλλιέργεια των χαρακτηριστικών και των ικανοτήτων του 21^{ου} αιώνα, ώστε να συμπορευτούν οι μαθητές εποικοδομητικά και εναρμονισμένα με τη σημερινή κοινωνία.

2.2 Η Εργαλειακή γένεση

Η θεωρία της δραστηριότητας, έχει ως κύριους αντιπροσώπους τον Leontjev και τον Engestrom. Επιλέγει, ως μονάδα ανάλυσης, τη δραστηριότητα(activity) και προτείνει ένα πλαίσιο για τη μελέτη των ανθρώπινων πράξεων(actions), λαμβάνοντας σοβαρά υπόψη το κοινωνικό και πολιτισμικό υπόβαθρο(context). Παράλληλα, υπογραμμίζει την αλληλεπίδραση ανάμεσα σε άτομα, υλικά, εργαλεία, γλωσσικά σύμβολα και πολιτισμικές καταβολές, τα οποία οδηγούν στην εννοιολογική αλλαγή(conceptual change) περνώντας από την κοινωνικό-γνωστική σύγκρουση (socio-cognitive conflict) και την γνωστική επανεξέταση μιας κατάστασης, σε μια διαδικασία διδακτικού μετασχηματισμού. Ο μετασχηματισμός αυτός, δημιουργεί ένα νέο σχολικό επιστημολογικό πλαίσιο, στο οποίο η επιστημονικού τύπου δραστηριότητα του/της μαθητή/τριας διαδραματίζει σημαντικό ρόλο(Σολομωνίδου, 2006).

Κάθε δραστηριότητα σύμφωνα με την activity theory συνίσταται από το Υποκείμενο, το Αντικείμενο (στόχος της δράσης), τις Πράξεις και τις Λειτουργίες, συστατικά μέρη, τα οποία οργανώνονται σε συστήματα δραστηριότητας(activity systems) που μέσα σε μια κοινότητα μάθησης(community of learners), διαμορφώνουν (σημαντική επιρροή η ζώνη επικείμενης ανάπτυξης ατόμου και μελών κοινότητας) τους ρόλους, την επιμέρους εργασία, τους κανόνες, τη χρήση διαμεσολαβητικών εργαλείων και τη σχέση μεταξύ τους.

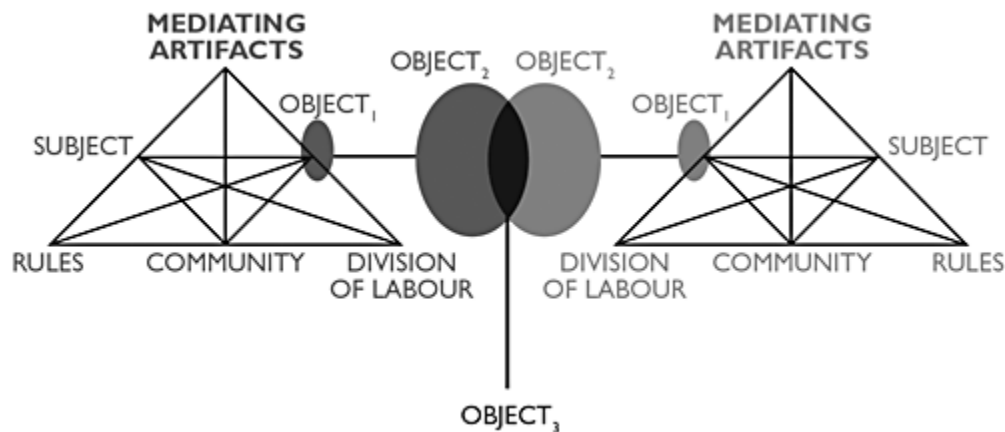


Εικόνα 1: Το οικοδόμημα μίας δραστηριότητας. Engeström 1987.

Η θεωρία της δραστηριότητας μελετάει τα αντικείμενα και τους ανθρώπους, όπως αυτά παρουσιάζονται μέσα από τη παραπάνω δυναμική και αλληλεπιδραστική

αναπαράσταση. Εάν σκεφτούμε έναν σχεδιαστή, ως το υποκείμενο μίας δραστηριότητας, το αρχικό αντικείμενο-στόχος θα είναι μία ιδέα, εντολή ή αποστολή, η οποία παρακινεί και δίνει το έναυσμα για την διαδικασία της δραστηριότητας. Τα αρχικό αντικείμενο είναι απόλυτα θολό και αυθαίρετο κάνοντας επιτακτική την ανάγκη για την περαιτέρω ερμηνεία και σύλληψη του. Έτσι, το αντικείμενο σταδιακά αποκαλύπτεται, μέσα τόσο από την προσωπική εμπειρία του σχεδιαστή, όσο και από το πολιτισμικό περίγυρο. Το αντικείμενο μεταμορφώνεται μέσα από ποικίλες διαδικασίες, έως ότου σταθεροποιηθεί ως ένα τελικό αποτέλεσμα, όπως για παράδειγμα ένα εμπορικό προϊόν. Η όλη διαδικασία είναι εφικτή μόνο διαμέσου της τροποποίησης του, μέσα από τα διάφορα εργαλεία. Έτσι, ο σχεδιαστής μπορεί να χρησιμοποιήσει μολύβι και χαρτί, πηλίνα μοντέλα, τρισδιάστατα γραφικά υπολογιστών μαζί με διαδραστικές εικόνες και έννοιες, οι οποίες είναι απαραίτητες για την κατασκευή-σφυρηλάτηση του αντικειμένου. Υπάρχει, ωστόσο, η πιθανότητα να κατασκευαστούν εργαλεία και σημεία καινούρια, που αποτελούνται από ένα σύνολο ιδεών και τα οποία έχουν σημασιολογικό περιεχόμενο για τους μαθητές (Kynigos, 1995). Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές, έχουν την ικανότητα να εκφράζουν ιδέες και γενικεύσεις.

Το κάτω μέρος του τριγώνου δίνει ιδιαίτερη βάση στην κοινότητα, στην οποία ο σχεδιαστής στο παράδειγμα μας είναι μέλος. Έτσι, η κοινότητα μπορεί να είναι μία μονάδα παραγωγής προϊόντος ή ένα σύλλογος ή οργανισμός. Μέσα σε αυτήν την κοινότητα, τα μέλη της συνδιαλέγονται συνεχώς για την κατανομή της εργασίας, που θα αναλάβει ο καθένας, όπως επίσης και τον διαμοιρασμό των αμοιβών. Ακόμη, ο ρυθμός της δουλειάς του κάθε μέλους, οι κανόνες συμπεριφοράς, είναι συνιστώσες, οι οποίες συνεχώς μεταβάλλονται ως προς το περιεχόμενο τους και παίρνουν εν τέλει, τη μορφή τόσο άμεσων ή κα έμμεσων κανόνων.(Engeström, 2006).



Εικόνα 2: Δύο αλληλοεπιδρώντα οικοδομήματα δραστηριοτήτων. Τρίτη γενιά. Engeström 1999.

Η τρίτη γενιά της θεωρίας της δραστηριότητας, αποσκοπεί να αναπτύξει εννοιολογικά εργαλεία για να καταλάβεις τους διαλόγους, τις διαφορετικές αντιλήψεις και τα δίκτυα αλληλεπιδρώντων δραστηριοτήτων. Ο Engeström ήθελε να σχεδιάσει ιδέες και δραστηριότητες, που θα χαρακτηρίζονται από διαλλακτικότητα και πολυσημία, επεκτείνοντας με αυτόν τον τρόπο την προηγούμενη θεωρία του. Αυτή η αναπαράσταση απλά δείχνει δύο, από τις πολλές ενδεχόμενες συγκρούσεις και αντιμαχίες, που ενδέχεται να υπάρξουν σε ένα δίκτυο από δραστηριότητες. Με αυτόν τον τρόπο, αναδεικνύεται η ανάγκη να αναλυθούν οι παράγοντες και τα όρια, τα οποία θα βοηθήσουν στην ομαλή και συγχρόνως στην εποικοδομητική διεξαγωγή ενός τόσο μεγάλου εύρους δραστηριοτήτων (Engeström, Miettinen & Punamäki 1999). Ο Engeström ακόμη, προτείνει η θεωρία της δραστηριότητας να συγκεκριμενοποιηθεί με τη βοήθεια πέντε αρχών. Αυτές αποτελούν τους ακρογωνιαίους λίθους της θεωρίας της δραστηριότητας.

Σύμφωνα με το Rabardel (αναφέρεται στη Σμυρναίου 2015) το Artefact μπορεί να είναι κάτι το οποίο έχει υποστεί μια μεταμόρφωση ανθρώπινης προέλευσης και είναι πιθανό να συμμετέχει σε στοχευόμενες δραστηριότητες. Παραδείγματα τέτοιων artefacts μπορεί να είναι: διάφορα εργαλεία, σημάδια, γλώσσα ή μηχανήματα, ένα ηλεκτρονικό βιβλίο, ένας οδηγός αναφοράς ικανοτήτων – ένα αυτοματοποιημένο σύστημα θαλάσσιας πλοήγησης κτλ.

Το εργαλείο ορίζεται ως την οντότητα αυτή η οποία μεσολαβεί ανάμεσα στο υποκείμενο και στο αντικείμενο της δραστηριότητας του. Απαρτίζεται από το «artefact», το οποίο είναι το υλικό και το «scheme», που αφορά τη γενική δομή των

διαδικασιών και σχετίζεται με τη δραστηριότητα και τη σταθερή της οργάνωση. Αυτές οι δύο μεταβλητές έχουν κάποια αυτονομία, αλλά ταυτόχρονα τα συνδέει και μία στενή σχέση μεταξύ τους. Η δραστηριότητα αποτελείται από δύο πτυχές, την παραγωγική και την κατασκευαστική δραστηριότητα. Η πρώτη, αποτελείται από την πραγματοποίηση των έργων και την εκπλήρωση των στόχων δράσης της δραστηριότητας, καθώς και το υποκείμενο το οποίο εργάζεται και αλλάζει εν τέλει το υλικό και το συμβολικό του περιβάλλον. Η δεύτερη πτυχή αφορά την κατασκευή εσωτερικών και εξωτερικών δομών (εργαλεία, ικανότητες, σχήματα, συστήματα αξιών, συλλήψεις ιδεών), όπου το υποκείμενο μεταμορφώνεται και αλλάζει. Τέλος, η δραστηριότητα αποτελεί μια διαδικασία προσαρμογής στην εγγενής κατάσταση με αλληλοεπίδραση ανάμεσα στο υποκείμενο και το αντικείμενο της δραστηριότητας αλλά και με τις εξωτερικές συνθήκες, οι οποίες διαδραματίζουν σπουδαίο ρόλο στη δράση, αλλά και στην απόκτηση της γνώσης.

Σύμφωνα με τον Rabardel, (αναφέρεται στη Σμυρναίου 2015) η σημασιολογική αλληλεπίδραση που λαμβάνει χώρα ανάμεσα στα *scheme* - καταστάσεις και στα *artefacts*, συνεπάγεται αυτής της γένεσης των εργαλείων. Υπάρχουν δύο κατευθύνσεις που συμβαίνουν στην εργαλειακή γένεση. Στην πρώτη το τέχνημα (*artefact*) αποκτά προοδευτικά δυνατότητες και μετασχηματίζεται σε εργαλείο κατάλληλο για μία συγκεκριμένη χρήση (αλλοίωση κατασκευής ή ενοργανοποίηση -*instrumentalisation* του *artefact* κατά τον Rabardel) και στη δεύτερη ο παίκτης αναπτύσσει ή οικειοποιείται γνωστικά σχήματα εργαλειακής δράσης, τα οποία σταδιακά σχηματοποιούνται ως τεχνικές (δημιουργία εργαλείου ή ενοργάνωση -*instrumentation* κατά τον Rabardel). Αυτή η σχέση είναι αμοιβαία και δύο κατευθύνσεων μεταξύ του παίκτη και του τεχνήματος κατά τη διάρκεια που λαμβάνει χώρα η εργαλειακή γένεση. Επιπροσθέτως, οι δύο φάσεις γίνονται ταυτόχρονα και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, δίνοντας το έναυσμα στο υποκείμενο να υιοθετεί και να δημιουργεί σταδιακά και ενεργά αυτό που ο Rabardel ονομάζει σχήματα χρήσης (*utilization schemes*) του εργαλείου, δηλαδή νοητικά σχήματα, που σύμφωνα με τον Vergnaud, (αναφέρεται στη Σμυρναίου 2015) οργανώνουν την δραστηριότητα μέσω του εργαλείου, προκειμένου να υλοποιηθεί ένας συγκεκριμένος στόχος.

Εν κατακλείδι, Ο Rabardel (αναφέρεται στη Σμυρναίου, 2015) κατηγοριοποιεί τα σχήματα χρήσης σε δυο τύπους: σε αυτά τα σχήματα τα οποία είναι στοχευμένα

στη διαχείριση του εργαλείου (usage schemes) και στα σχήματα αυτά, τα οποία είναι στοχευμένα στην εκτέλεση ενός συγκεκριμένου στόχου (instrumented action schemes).

Ο Kaptelinin (αναφέρεται στους Béguin & Rabardel, 2000), αναφέρει πώς για τους ειδικούς της θεωρίας δραστηριότητας, τα τεχνήματα δεν είναι μόνο συσκευές με τις οποίες αλληλεπιδρούν τα υποκείμενα. Οι χρήστες ενεργούν "μέσω αυτής της αλληλεπίδρασης", όπως αναφέρει ο S. Bødker (όπως παρατίθεται στους Béguin & Rabardel 2000). Αλλά τι είναι ένα τέχνημα; Προφανώς, δεν υπάρχουν συγκεκριμένα εννοιολογικά ή επιστημολογικά προβλήματα, που να μην επιτρέπουν την εναλλαγή στις έννοιες «υπολογιστής», «εργαλείο» και «τέχνημα». Ωστόσο, όπως αναφέρουν οι Béguin & Rabardel (2000) εάν ελπίζουμε να συμβάλουμε στον σχεδιασμό τεχνημάτων, πρέπει να είμαστε σε θέση να περιγράψουμε με ακρίβεια τι επιτρέπεται στη διαμεσολάβηση να λαμβάνει χώρα. Επιπλέον, σύμφωνα με τη θεωρία της δραστηριότητας, πρέπει επίσης να είμαστε σε θέση να συλλάβουμε τα εργαλεία ως ψυχολογικές και κοινωνικές οντότητες για να περιγράψουμε την αναπτυξιακή διαδικασία. Ακόμη, η διαδικασία που πρέπει να προσδιοριστεί είναι διπλή. Πρώτον, σύμφωνα με τους Carroll, Kellogg & Rosson (αναφέρονται στους Béguin & Rabardel 2000), οι αρχάριοι χρήστες γίνονται εμπειρογνώμονες, οπότε πρέπει να εξεταστεί πώς εξελίσσεται η δραστηριότητά τους. Επιπλέον, οι Ehn, Henderson, Greenbaum & Kyng (αναφέρονται στους Béguin & Rabardel 2000) αναφέρουν πως οι χρήστες προσαρμόζουν και τροποποιούν τα τεχνήματα και το περιβάλλον τους, σε προσωρινή ή σε πιο μόνιμη κατάσταση.

Η αναπτυξιακή διαδικασία μπορεί να εξεταστεί από δύο οπτικές γωνίες: από την άποψη της ανάπτυξης των τεχνημάτων ή από την ανάπτυξη των αναγκών και των έργων που τα άτομα και οι ομάδες των ατόμων αναγνωρίζουν ως δικά τους (Béguin & Rabardel 2000).

Το παρόν άρθρο εστιάζει στο μάθημα των μαθηματικών, παρόλα αυτά υπάρχουν αρκετά στοιχεία, τα οποία ταιριάζουν σε όλο το εύρος των μαθημάτων. Επιπροσθέτως, η «παιχνιδομηχανή» του ChoiCo ενσωματώνει κάποια στοιχεία των μαθηματικών, καθώς εμπεριέχει τις μεταβλητές, οι οποίες αποτυπώνονται με μαθηματικά νούμερα, τόσο στις αρχικές τους, όσο και στους κανόνες τερματισμού..

Ο Piaget(αναφέρεται στην Κολέζα,2006), καθώς και μετά από αυτόν οι ερευνητές δίνουν έμφαση στον ρόλο των δράσεων και των δραστηριοτήτων που στοχεύουν στην γέννηση της γνώσης (κατασκευή εννοιών) αλλά παράλληλα εστιάζουν και στον κεντρικό ρόλο που δίνεται στα artefacts, τα οποία λειτουργούν ως μέσα διαμεσολάβησης. Η διαδικασία της εργαλειακής γένεσης(instrumental genesis), συντελείται από την ανάπτυξη τόσο των γνωστικών και νοητικών δομών ως απόρροια της αλληλεπίδρασης με τα εργαλεία μέσα σε υπολογιστικά περιβάλλοντα (Κολέζα,2006).

Η όλη η διαδικασία επιτυγχάνεται μέσα από την οικειότητα του μαθητή με το εργαλείο του υπολογιστή, από τη συμπεριφορά και τη στάση του δασκάλου σχετικά με το τεχνολογικό εργαλείο. Επιπλέον, το εργαλείο ενέχει μέσα του ένα πολιτισμικό υπόβαθρο και προσανατολίζεται προς συγκεκριμένους στόχους, άρα εμπεριέχει ιδέες και σκέψεις του χρήστη. Για τις πρακτικές της διδασκαλίας αυτό έχει τεράστια σημασία καθώς ο στόχος δεν περιορίζεται στην εκμάθηση της λειτουργίας του εργαλείου αυτό καθαυτό, ούτε στην αλληλεπίδραση αυτού με τον μαθητή. Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται σε αυτούς τους που διεκπεραιώνονται μέσω αυτού και στις ιδέες που αποτυπώνονται με αυτό(Κολέζα,2006).

Έτσι, ένα νοητικό σχήμα σύμφωνα με τον Piaget αποτελεί την προσωπική αφομοίωση καταστάσεων και αντικειμένων με τα οποία έχει άμεση σχέση ο μαθητής και έχει συναντήσει, ωστόσο οι Rabardel και Samurçay επισημαίνουν, ότι ένα σχήμα είναι το ίδιο το προϊόν μίας αφομοιωτικής δραστηριότητας (the product of an assimilation activity) το οποίο έχει διαμορφωθεί από το περιβάλλον όσο και από το ίδιο το εργαλείο. Τα εργαλεία ενέχουν ένα κοινωνικό υπόβαθρο μέσα τους , καθώς έχουν διαμορφωθεί μέσα στον χώρο της κοινωνίας. Τέλος, ο Trouche (αναφέρεται στην Κολέζα,2006),υποστηρίζει, ότι από αυτή την οπτική γωνία τα σχήματα είναι εν μέρει κοινωνικά (έχουν πάντα ένα κοινωνικό μέρος και η εργαλειακή γένεση έχει δύο όψεις, την ατομική και την κοινωνική)

Εντούτοις, δημιουργείται το καίριο ερώτημα για το πώς μπορεί ένας υπολογιστής να συμβάλλει σε έναν σχηματισμό γνωστικών μονάδων, οι οποίες θα είναι το θεμέλιο πάνω στο οποίο θα γίνει η οργάνωση, η αναζήτηση και η ανάκτηση των πληροφοριών αλλά και θα διευκολύνουν την επαναχρησιμοποίηση και τη

διαχείριση αυτών των σχημάτων για έναν μεγάλο αριθμό καταστάσεων; (Κολέζα,2006).

Ο Rabardel (αναφέρεται στους Béguin & Rabardel, 2000) σημειώνει ότι αυτό είναι ένα κρίσιμο σημείο: Τι είδους artefacts θα πρέπει να προτείνουμε στους μαθητές και πως θα πρέπει να τους καθοδηγήσουμε στην σύνθετη διαδικασία της εργαλειακής γένεσης διαμέσου της εξέλιξης και της διευθέτησης των συστημάτων των ψυχολογικών εργαλείων.

Για τους Pernin and Lejeune (αναφέρονται στην Κολέζα,2006), είναι πολύ σημαντική η ύπαρξη ενός σενάριου μάθησης (learning scenario), που θα περικλείει την πρόοδο που μπορεί να προκύψει σε μία κατάσταση μάθησης σε ένα περιβάλλον ή σε μία μονάδα μάθησης, στα οποία ο απώτερος στόχος είναι η διασφάλιση και η καταλληλότητα ενός συνόλου γνώσεων. Σε αυτό το σενάριο πρέπει να εμπεριέχονται οι ρόλοι, οι δραστηριότητες αλλά και τα απαραίτητα εργαλεία με τους γνωστικούς πόρους για να επιτευχθούν αυτές οι δραστηριότητες (Κολέζα,2006).

Ο Vygotsky (αναφέρεται στον Wegerif, 2015) ισχυρίστηκε, ότι η σκέψη είναι αυτή που αποτυπώνεται κοινωνικά στη χρήση της γλώσσας και των άλλων «πολιτισμικών εργαλείων» και ότι τα άτομα μαθαίνουν να σκέφτονται μέσω της εσωτερικοποίησης της χρήσης αυτών των πολιτιστικών εργαλείων, τα οποία στη συνέχεια γίνονται γνωστικά εργαλεία ή εργαλεία για να τα χρησιμοποιήσεις στη σκέψη σου.

Ο Simondon (αναφέρεται στον Wegerif, 2015) διέκρινε το εργαλείο σε απλή κατασκευή (τέχνημα) και το σημασιολογικό «εργαλείο», το τελευταίο είναι αυτό που χρησιμοποιεί ο κόσμος για να τραβήξει την προσοχή και για ξεχωρίσει. Η διαδικασία με την οποία το εργαλείο γίνεται ένα όργανο ονομάζεται εργαλειακή γένεση. Οι Leung, Chan και Lopez-Real, (αναφέρονται στον Wegerif, 2015) ανέφεραν, ότι στα μαθηματικά αρκετές μελέτες έχουν εκπονηθεί για το πώς η εργαλειακή γένεση, διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές βλέπουν προβλήματα και ως εκ τούτου διαμορφώνουν τον τρόπο που σκέφτονται.

Ο ισχυρισμός, ότι η χρήση της τεχνολογίας μπορεί να βοηθήσει στην εσωτερικοποίηση και ενστάλαξη της σκέψης, ενέχει κάποια αλήθεια, αλλά έχει επίσης και περιορισμούς. Η τεχνολογία, από μόνη της, δεν σκέφτεται. Η ενασχόληση

μόνο με την τεχνολογία, από μόνη της δεν οδηγεί πάντα στη δημιουργία της σκέψης. Ο σωστός συνδυασμός της τεχνολογίας γίνεται με τον εποικοδομητικό προβληματισμό και τον διάλογο, που οι μαθητές διενεργούν. Οι περιορισμοί της τεχνολογίας, ως εργαλείου κάνουν επιτακτική την ανάγκη για μία θεωρία που θα εστιάζει στον διάλογο και την αλληλεπίδραση. Η διαλογική θεωρία δεν αντικαθιστά τις άλλες θεωρίες, αλλά ακόμη καλύτερα, όπως αρμόζει σε μια διαλογική προσέγγιση, είναι μια επαύξηση τους, επεκτείνοντας το πεδίο της συζήτησης με μια νέα προοπτική και πτυχή, που δεν αποκλείει τις άλλες, αλλά στην πραγματικότητα τις επιτρέπει να ενυπάρχουν και να λειτουργήσουν και αυτές (Wegerif, 2015).

Για να λειτουργήσουν ως ένα όργανο μάθησης και διδασκαλίας, οι εκπαιδευτικές τεχνολογίες πρέπει να ενσωματωθούν, να «συγχωνευθούν» με τις κοινωνικές πρακτικές που υιοθετούν οι συμμετέχοντες (Ritella & Hakkarainen, 2012).

Για τον Vygotsky (αναφέρεται στους Ritella & Hakkarainen, 2012), τα πολιτισμικά-ιστορικά αναπτυγμένα εργαλεία συμπεριλαμβάνονται στις διαμεσολαβητικές γνωστικές διαδικασίες μέσω της διαδικασίας της διπλής διέγερσης και στη συνέχεια γίνονται ψυχολογικά εργαλεία που επεκτείνουν το βάθος και την εμβέλεια των ψυχικών διεργασιών. Οι έρευνες του Donald (αναφέρεται στους Ritella & Hakkarainen, 2012) έδειξαν, ότι οι ανθρώπινα όντα είναι "ανώτατοι γνωστικοί δράστες" των οποίων τα σύνθετα δημιουργικά και πνευματικά επιτεύγματα στηρίζονται στην πολιτισμική εφεύρεση των εξωτερικών γνωστικών τεχνολογιών και της συναφούς πολιτιστικής "επαναδιαμόρφωσης" του εγκέφαλου.

Οι Rabardel και Beguin (2000) με τη σειρά τους, επεσήμαναν τη σπουδαιότητα των αναπτυξιακών διαδικασιών που πρέπει να υποβληθούν τα άτομα για να μετατρέψουν σταδιακά τα τεχνήματα σε σημασιολογικά μέσα της δραστηριότητάς τους. Η χρήση νέων εργαλείων για την εξυγίανση και την ανάδειξη των δραστηριοτήτων, απαιτεί την προσαρμογή και τη μετατροπή τόσο των εξωτερικών εργαλείων (ενοργάνωση) όσο και του γνωστικού-πολιτισμικού σχήματος που συνάδει με αυτά (ενοργανοποίηση). Πιστεύουμε, ότι οι ιδέες του Rabardel για τη γένεση του οργάνου είναι συμπληρωματικές της έννοιας του Vygotsky για τη διπλή διέγερση. Μια τέτοια διέγερση επιτρέπει σε κάποιον να εξηγήσει τη γένεση του οργάνου και τη μεσολάβηση του, μέσα στα πλαίσια της ένταξης και τη χρήσης

αντικειμένων στις διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων, σκέψης και έρευνας. Οι Overdijk & van Diggelen (αναφέρονται στους Ritella & Hakkarainen, 2012) επισημαίνουν, ότι οι έννοιες της ενοργάνωσης και της ενοργανοποίησης μας επιτρέπουν να βελτιώσουμε την κατανόσή μας για την «αμοιβαία διαμόρφωση» που συμβαίνει μεταξύ των προσώπων και των εργαλείων, και η οποία εκτυλίσσεται και εκλεπτύνεται γνωστικώς, όταν τα διπλά αυτά ερεθίσματα χρησιμοποιούνται επανειλημμένα ως όργανα (Ritella & Hakkarainen, 2012).

Οι ερευνητές εξετάζουν τη συνεργατική μάθηση που διακατέχεται από τη μεσολάβηση της τεχνολογίας, ως μια θεωρία που επρόκειτο να μετασχηματίσει τις σημερινές πρακτικές γνώσης στα σχολεία, σε αυτές τις πρακτικές που έχουν σκοπό να εμπλέξουν τους μαθητές, τους δασκάλους και τις κοινότητές τους στην οικοδόμηση της γνώσης που εμπεριέχεται στα επιστημονικά τεχνήματα. Αυτή η διαδικασία εκμεταλλεύεται την επιστημονική διαμεσολάβηση που μπορεί να υποστηριχθεί από αυτά τα εργαλεία, τα οποία διαδραματίζουν τον ρόλο του μεταλαμπαδευτή για την επίτευξη μίας βαθύτερης κατανόησης (Ritella & Hakkarainen, 2012).

Στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα της υπάρχουσας διπλωματικής εργασίας, οι μαθητές αναπτύσσουν ή οικειοποιούνται γνωστικά σχήματα εργαλειακής δράσης, τα οποία σταδιακά σχηματοποιούνται ως τεχνικές (δημιουργία εργαλείου ή ενοργάνωση –instrumentation κατά τον Rabardel). Συγκεκριμένα, οι μαθητές μέσα από τις ομάδες στις οποίες ανήκουν, προσπαθούν να αναπτύξουν στρατηγικές για να επιτύχουν υψηλά σκορ στο παιχνίδι, επιβιώνοντας με αυτόν τον τρόπο στην Κατοχή της Αθήνας μέσω του ChoiCo. Λαμβάνοντας υπόψη τις πέντε διαφορετικές μεταβλητές, οι οποίες αποτυπώνονται σε όλα τα σημεία-επιλογές του παιχνιδιού, οι μαθητές σχηματίζουν τεχνικές επίλυσης των προβλημάτων που τους παρουσιάζονται και επιδιώκουν να κάνουν όσο πιο πολλές επιλογές τροφών γίνεται, σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

Κατά την τροποποίηση του παιχνιδιού, τόσο στις πινέζες-στο αποκαλούμενο κομμάτι της διεπαφής του παιχνιδιού, όσο και στις αρχικές ρυθμίσεις και στους κανόνες τερματισμού χρησιμοποιείται ξανά η θεωρία της εργαλειακής γένεσης, όπου το τέχνημα (ChoiCo) αποκτά προοδευτικά δυνατότητες και μετασχηματίζεται σταδιακά σε εργαλείο κατάλληλο για μια συγκεκριμένη χρήση (αλλοίωση κατασκευής ή ενοργανοποίηση -instrumentalisation του artefact κατά τον Rabardel).

Οι μαθητές αλλάζουν το παιχνίδι, σύμφωνα με τη δική τους αντίληψη και όπως αποκαλύπτεται και με τον δικό τους απώτερο σκοπό. Ακόμη, να σημειωθεί, ότι παρόλο που μπορεί να δίνεται έμφαση περισσότερο ή λιγότερο σε κάποια φάση της εργαλειακής γένεσης, και οι δύο φάσεις είναι δύο κατευθύνσεων μεταξύ του παίκτη και του τεχνήματος και συμβαίνουν ταυτόχρονα κατά τη διάρκεια που λαμβάνουν χώρα οι δραστηριότητες.

Τέλος, και στα επόμενα δύο ερευνητικά ερωτήματα, τα αποτελέσματα της εργαλειακής γένεσης και της βαθιάς και αμφίδρομης αυτής σχέσης που αναπτύσσεται ανάμεσα στους παίκτες-μαθητές και στο εργαλείο του ChoiCo, είναι εμφανή και αποτελούν και ένα διαπιστευτήριο της επιτυχίας της συγκεκριμένης έρευνας, όσον αφορά την εμπλοκή και τη συμμετοχή των μαθητών σε αυτή.

2.3 Οι διαφορές των δύο φύλων στα παιχνίδια των υπολογιστών.

Σύμφωνα με μία επιστημονική έρευνα, η οποία ήταν η πρώτη μελέτη για το παιχνίδι των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με υπολογιστή που εξετάζει τα νευρικά συστήματα που σχετίζονται με την ανταμοιβή και τον εθισμό και στην οποία συμμετείχαν είκοσι δύο υγιείς μαθητές του Stanford (19-23 ετών, εκ των οποίων οι 11 ήταν γυναίκες) επεσήμανε, ότι υπάρχουν διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλα στο μεσοκορτικομεταιχμιακό σύστημα, το οποίο σχετίζεται με την ανταμοιβή. Τα αγόρια έδειξαν μεγαλύτερη ενεργοποίηση και λειτουργική συνδεσιμότητα απ' ό,τι τα κορίτσια (Hoeft, Watson, Kesler, Bettinger & Reiss, 2008).

Σύμφωνα με μία άλλη έρευνα στην οποία συμμετείχαν εκατόν είκοσι προπτυχιακοί φοιτητές στο Πανεπιστήμιο του Σαουθάμπτον, στην Αγγλία, διαπιστώθηκε, ότι οι άνδρες συνέβαλαν περισσότερο στην ομάδα τους αν η ομάδα τους ανταγωνιζόταν με τις άλλες ομάδες απ' ό,τι αν δεν υπήρχε ανταγωνισμός μεταξύ των ομάδων. Η γυναικεία συνεργασία ήταν σχετικά ανεπηρέαστη από τον ανταγωνισμό μεταξύ των ομάδων. Επιπροσθέτως, τα ευρήματα αυτά υποδεικνύουν, ότι οι άνδρες ανταποκρίνονται πιο έντονα από ό,τι οι γυναίκες σε απειλές μεταξύ των ομάδων. Αυτά τα ευρήματα επιβεβαιώνουν κάποιες προηγούμενες ανεξήγητες διαφορές φύλου στη συνεργασία, για παράδειγμα, το γεγονός, ότι οι άνδρες κάνουν πιο ανταγωνιστικές επιλογές στα κοινωνικά διλήμματα μεταξύ των ομάδων από ό,τι οι γυναίκες (Vugt, Cremer & Janssen, 2007).

Οι Keegan, Palmer & Tilley, Pemberton και άλλοι (αναφέρονται στους Vugt, Cremer & Janssen, 2007) αναφέρουν πως οι ανταγωνισμοί των ανδρών με τις άλλες ομάδες αποτελεί ένα καθολικό χαρακτηριστικό των ανθρώπινων κοινωνιών, στους πολέμους, στις πολιτικές συγκρούσεις, τις ανταγωνιστικές συμμορίες και τα ανταγωνιστικά ομαδικά αθλήματα. Οι Baumeister & Sommer, Gabriel & Gardner (αναφέρονται στους Vugt, Cremer & Janssen, 2007) αναφέρουν πως σε σύγκριση με τις γυναίκες, οι άντρες ασχολούνται περισσότερο με τις επικίνδυνες, ηρωικές μορφές βοήθειας, λειτουργούν καλύτερα με τις μεγάλες κοινωνικές μονάδες και είναι στα υψηλότερα επίπεδα στην κοινωνικής κυριαρχίας (αναφέρονται στους Vugt, Cremer & Janssen, 2007).

Μία άλλη μελέτη που δίνει έμφαση στις διαφορές των δύο φύλων με βάση τη συνεργασία τους στο πλαίσιο της ομάδας, υποστηρίζει πως σε σύγκριση με τα αγόρια,

τα κορίτσια (α) συμμετέχουν σε περισσότερες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις που χαρακτηρίζονται από κοινωνική συζήτηση και αυτο-αποκάλυψη αυτών που κάνουν, (β) είναι πιο πιθανό να τονίσουν τη σημασία της σύνδεσης των στόχων μεταξύ τους, (γ) εκτίθενται σε μια ευρύτερη ποικιλία στρεσογόνων παραγόντων τόσο στην ευρύτερη ομάδα όσο και στις φιλίες τους(ε), είναι πιο πιθανό να αναζητήσουν υποστήριξη, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και να χειρουργηθούν εξαιτίας του στρες που τις καταβάλλει και (στ) τέλος, λαμβάνουν σε μεγάλο βαθμό πολλές συναισθηματικές παροχές από τις φιλίες τους(Rose & Rudolph, 2006).

Αντίθετα, συγκριτικά με τα κορίτσια, τα αγόρια (α) αλληλεπιδρούν σε μεγαλύτερες ομάδες ατόμων με σαφώς πιο καθορισμένες κυριαρχικές ιεραρχίες, (β) εμπλέκονται σε πιο σκληρά και ανταγωνιστικά παιχνίδια, (γ) είναι πιο πιθανό να υπογραμμίσουν τη σημασία που έχει για αυτούς να είναι ενδιαφέρον αυτό που κάνουν, αλλά και να βάζουν στόχους με σκοπό την κυριαρχία ,(δ) είναι εκτεθειμένοι σε πιο άμεση σωματική και λεκτική θυματοποίηση από τους συνομηλίκους τους, (ε) είναι πιο πιθανό να χρησιμοποιήσουν το χιούμορ ως απάντηση στο άγχος και (στ) λαμβάνουν λιγότερες συναισθηματικές φιλοφρονήσεις στις φιλίες τους. Πολλές από αυτές τις διαφορές των δύο φύλων αυξάνονται κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης των παιδιών. Οι σχέσεις μεταξύ των γυναικών μπορούν να συμβάλλουν στην ανάπτυξη στενών σχέσεων και να εμποδίζουν την αντικοινωνική συμπεριφορά, αλλά μπορεί να αυξήσουν την ευπάθεια στις συναισθηματικές δυσκολίες. Οι σχέσεις μεταξύ των ανδρών μπορεί να μη συνηγορούν στην ανάπτυξη στενών σχέσεων και να συμβάλλουν σε προβλήματα συμπεριφοράς, αλλά μπορούν να συνεισφέρουν στην ανάπτυξη των σχέσεων που βασίζονται στις ομάδες και να τους προστατεύσουν από τις συναισθηματικές δυσκολίες. (Rose & Rudolph, 2006)

Μία άλλη έρευνα (Whiting & Edwards, 1973), διερεύνησε την εγκυρότητα των στερεοτύπων και των διαφορών ανάμεσα στα φύλα, όπως αποδεικνύεται από τη συμπεριφορά των παιδιών με ηλικίες μεταξύ 3 και 11 ετών, που παρατηρούνται σε φυσικά περιβάλλοντα σε επτά διαφορετικά μέρη του κόσμου. Τα στοιχεία δείχνουν, ότι η φύση των δραστηριοτήτων και των εργασιών που αναλαμβάνουν τα κορίτσια είναι ο καλύτερος προγνωστικός δείκτης για τέσσερις από τους πέντε κύριους τύπους «θηλυκής» συμπεριφοράς, δεδομένου, ότι οι συγκεκριμένες δραστηριότητες-εργασίες έχουν να κάνουν κυρίως με βρέφη και ενήλικες και με τη φροντίδα των άλλων - προσφέροντας βοήθεια και άνεση στα βρέφη, προετοιμάζοντας και προσφέροντας

φαγητό σε ολόκληρη την οικογένεια . Αυτά τα καθήκοντα απαιτούν σαφώς ένα παιδί να είναι ευπρόσδεκτο - να είναι πρόθυμο να εξυπηρετεί τα αιτήματα των άλλων και να τηρεί τις οδηγίες που έχουν τεθεί ως προς την εργασία. Επιπλέον, όλα αυτά τα καθήκοντα απαιτούν από το κορίτσι να είναι ανεκτικό στις απαιτήσεις των άλλων για ευχαρίστηση και επίσης απαιτούν να είναι συνεχώς σε εγρήγορση στα κίνητρα των άλλων – συμπεριφορές που ενδεχομένως να κάνουν τις γυναίκες να σχετίζονται άμεσα από την εξάρτηση του πεδίου μίας δραστηριότητας (Whiting & Edwards, 1973).

Σε κοινωνίες, όπου τα αγόρια φροντίζουν βρέφη, μαγειρεύουν και εκτελούν άλλες οικιακές δουλειές, υπάρχουν λιγότερες διαφορές φύλου μεταξύ αγοριών και κοριτσιών και αυτή η μείωση οφείλεται κατά κύριο λόγο στη μείωση της «αρρενωπότητας» στα αγόρια. τα αγόρια είναι λιγότερο εγωιστικά και κυρίαρχα και ως εκ τούτου η βαθμολογία τους είναι ελαφρώς χαμηλότερη σε ορισμένες μορφές επιθετικότητας, ενώ συγχρόνως επιδιώκουν την προσοχή αναλογικά λιγότερο και προτείνουν άλλους για την ανάληψη της ευθύνης, ενώ υπάρχουν και κορίτσια της περιοχής του Orchard Town, New England, που κάνουν πολύ λίγα πράγματα όσον αφορά τη βρεφική φροντίδα (Whiting & Edwards, 1973).

Συνοπτικά, και στις δύο χώρες της Ανατολικής Αφρικής, όπου η "γυναικεία" δουλειά είχε ανατεθεί σε αγόρια όπως και στην πόλη Orchard, στη Νέα Αγγλία, τα κορίτσια είχαν λίγες διαφορές σε σχέση με την καθημερινή ρουτίνα των αγοριών, έτσι η συμπεριφορά των κοριτσιών και των αγοριών δεν παρουσίασε τόσο μεγάλες διαφορές, όπως σε άλλες κοινωνίες (Whiting & Edwards, 1973).

Σε μία άλλη έρευνα (Jansz, Avis, & Vosmeer, 2010) που πραγματοποιήθηκε με το βιντεοπαιχνίδι «The Sims2» και είχε ως βάση τις διαφορές των δύο φύλων όσον αφορά τα κίνητρα, τα συμπεράσματα αποκάλυψαν, ότι οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες που έπαιζαν το παιχνίδι, ήταν πράγματι γυναίκες. Η σημαντικά υψηλότερη βαθμολογία που επιτεύχθηκε από τους άνδρες παίκτες στην κατηγορία του κινήτρου που εμπεριείχε κάποια πρόκληση, αναμενόταν από τη θεωρία του κοινωνικού ρόλου, αλλά η επίσης υψηλή βαθμολογία τους στην κοινωνική αλληλεπίδραση ήταν απροσδόκητη (Jansz, Avis, & Vosmeer, 2010).

Επίσης, Οι Jansz, Avis, & Vosmeer (2010) επισημαίνουν, ότι ο αριθμός των γυναικών παικτών αυξήθηκε σημαντικά, αλλά τα αγόρια εξακολουθούν να παίζουν

λιγότερα παιχνίδια και να ξοδεύουν λιγότερο χρόνο σε αυτά απ'ότι κάνουν τα αγόρια. Επιπροσθέτως, οι Cassell and Jenkins (αναφέρονται στους Jansz, Avis, & Vosmeer, 2010) αναφέρουν πως είναι αναγκαίο να συνεχιστεί η διερεύνηση των διαφορών μεταξύ των δύο φύλων λόγω της αντίληψης που υπάρχει, ότι σχέση μεταξύ του συγκριτικά υψηλότερου ενδιαφέροντος των αγοριών για τα παιχνίδια υπολογιστών και η συγκριτικά μεγαλύτερη εκπροσώπησή τους σε θέσεις υψηλής ισχύος δεν είναι τυχαία. Η καλύτερη κατανόηση των θηλυκών προτιμήσεων στα παιχνίδια και οι λόγοι προτίμησης τους για συγκεκριμένα παιχνίδια μπορούν να συμβάλουν στην καλύτερη κατανόηση του περίπλοκου θέματος της άνισης συμμετοχής τους στην τεχνολογία της πληροφορικής και της επακόλουθης άνισης κατανομής της εξουσίας.

Οι Eagly and Koenig (αναφέρονται στους Jansz, Avis, & Vosmeer, 2010) υποστηρίζουν, ότι οι διαφορετικοί κοινωνικοί ρόλοι στους οποίους κοινωνικοποιούνται τα δύο φύλα στη σύγχρονη κοινωνία κατευθύνουν στις ατομικές συμπεριφορές που απαιτούνται για αυτούς τους ρόλους. Τα αγόρια που παίζουν παιχνίδια είναι πιο κοινωνικά αποδεκτά απ'ότι τα κορίτσια που κάνουν το ίδιο, έτσι τα αγόρια θα παίζουν παιχνίδια, ενώ τα κορίτσια δεν θα παίζουν, ή τουλάχιστον όχι στον ίδιο βαθμό με αυτά. Ακόμη, τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των παικτών που παίζουν Sims έδειξαν, ότι η πλειονότητα των συμμετεχόντων ήταν γυναίκες (84%). Οι ηλικίες των ερωτηθέντων κυμαίνονταν από 8 έως 54 έτη, με μέση ηλικία 17 ετών (SD = 8.5). Οι περισσότεροι συμμετέχοντες ήταν νεαρότεροι από 18 (74%).

Τα συμπεράσματα επίσης της έρευνας (Jansz, Avis, & Vosmeer, 2010) καταδεικνύουν την ανάγκη για περαιτέρω έρευνα σχετικά με τον αντίκτυπο των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού σε σύγκριση με τα προϋπάρχοντα πρότυπα του φύλου. Συνεπώς, το The Sims2 ήταν σε θέση να παρακάμψει τα στερεότυπα προσελκύοντας τόσο τα κορίτσια όσο και τους άντρες. Ωστόσο, είναι απαραίτητο να συμπληρωθούν τα ευρήματά της έρευνας σχετικά με τα κίνητρα των δύο φύλων, μέσω πληροφοριών για το τι ακριβώς αφορά το περιεχόμενο και το παιχνίδι του The Sims2, που απευθύνεται σε γυναίκες παίκτες. Ο Hayes, (αναφέρεται στους Jansz, Avis, & Vosmeer, 2010) επισημαίνει πως οι μετριοπαθείς και ουδέτερες επιλογές για τη δημιουργία χαρακτήρων και ιστοριών αποτελούν σημαντικό παράγοντα για τη συμμετοχή και των δύο φύλων στα παιχνίδια του υπολογιστή.

Ο Guldbrand, (2015) μέσω της ανάλυσης του Tomb Raider και του Uncharted προσπαθεί να αναδείξει τις διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλα. Ο λόγος για την ανάλυση είναι σιωπηρά συνδεδεμένος με την εκπαίδευση. Τα βιντεοπαιχνίδια και οι σπουδές φύλου είναι δύο θέματα που συμβαδίζουν πολύ καλά, καθώς τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα μέσο που έχει επηρεαστεί σε μεγάλο βαθμό από τα στερεότυπα των δύο φύλων κατά τις τελευταίες δεκαετίες. Λαμβάνοντας κάποιος υπόψη τα χαρακτηριστικά αυτά που συνδέονται με την αρρενωπότητα, μπορεί να ειπωθεί, ότι οι άνδρες αναμένεται να είναι το ισχυρότερο φύλο σύμφωνα με τους κοινωνικούς κανόνες. Λόγω αυτών των κανόνων, μπορεί επίσης να λεχθεί, ότι οι άνδρες σε μεγαλύτερο βαθμό από τις γυναίκες, θεωρούν τους εαυτούς τους ισχυρούς και σκληρούς. Έτσι, αντίστοιχα είναι χαρακτηριστικό των γυναικών να είναι συναισθηματικές και ήπιων τόνων, όπως επίσης να είναι ασθενέστερες από τους άνδρες. Τέλος, σημειώνεται, ότι είναι γυναικείο χαρακτηριστικό να είναι κάποια φανερά πιο ευαίσθητη από τους άντρες.

Όπως φαίνεται στην ανάλυση, όλα τα παιχνίδια έχουν μία ενδιαφέρουσα πτυχή από την άποψη των μελετών για το φύλο. Πρώτα απ' όλα, πολύ πιο ενδιαφέροντα στοιχεία βρέθηκαν στο Tomb Raider απ' ό, τι σε όλα τα παιχνίδια Uncharted. Ο πρωταρχικός λόγος γι' αυτό πιθανότατα είναι, ότι η Lara είναι μια γυναίκα που βρίσκεται σε μια κατάσταση που - στα πλαίσια των βιντεοπαιχνιδιών – επιλέγεται συχνά ακόμη και από τα αγόρια. Αυτό σημαίνει, ότι η Λάρα, σε αντίθεση με τον Νάθαν, έχει έντονα τόσο αρσενικά όσο και θηλυκά χαρακτηριστικά. Μπορεί να ειπωθεί, ότι η Λάρα ως θηλυκός χαρακτήρας επιτρέπεται να έχει τις πιο απαλές, συναισθηματικές στιγμές της, καθώς και τις πιο σκληρές της στιγμές. Αυτό εμφανίζεται και αποτυπώνεται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, μέσα από διάφορα γεγονότα, όπως το κλάμα της ή η της ψυχικής της κατάπτωσης. Ο Νάθαν, από την άλλη πλευρά, δείχνει ελάχιστες ενδείξεις παραδοσιακά θηλυκών χαρακτηριστικών (Guldbrand, 2015).

Η πιο εντυπωσιακή διαφορά είναι όμως, ότι η Λάρα έχει περισσότερους λόγους να σκοτώνει ανθρώπους, καθώς προσπαθεί να επιβιώσει και να ξεφύγει από το νησί. Ο Nathan, προσπαθεί επίσης να επιβιώσει, αλλά η κάθε κατάσταση που καταλήγει προκαλείται από τις δικές του ενέργειες, η οποίες είναι διαφορετικές από την κατάσταση της Lara. Από τη σκοπιά της βίας, τα παιχνίδια αναπαριστούν ως εχθρούς μόνο άντρες. Αυτό το φαινόμενο παραμένει προβληματικό από την άποψη

του φύλου. Με το να μην χαρακτηρίζονται οι γυναίκες ως εχθροί, τα παιχνίδια ασυναίσθητα ενισχύουν το στερεότυπο των φύλων, ότι οι γυναίκες είναι πιο εύθραυστες και τρυφερές από τους άνδρες. Φυσικά, θα μπορούσε να θεωρηθεί ταμπού να χαρακτηριστούν οι γυναίκες ως εχθροί, καθώς η βία κατά των γυναικών είναι ένα πιο ευαίσθητο θέμα από τη βία κατά των ανδρών (Guldbrand,2015)

Σε μία άλλη μελέτη, οι Henry Jenkins και η Justine Cassells (αναφέρονται στους Jenson & de Castell, 2010) υποστηρίζουν, ότι τα βασικά ζητήματα για το φύλο επικεντρώνονται ακόμα στα κορίτσια και ότι παρέμειναν σε γενικές γραμμές αμετάβλητα τα τελευταία 10 χρόνια, δηλαδή: (α) παραμένει η συζήτηση για το αν τα κορίτσια παίζουν ή αν μπορούν και αν πρέπει να παίζουν βιντεοπαιχνίδια και (β) υπάρχει συγχρόνως διάχυτη η ανησυχία, ότι οι γυναίκες εξακολουθούν να υποεκπροσωπούνται σε μεγάλο βαθμό στους τομείς που πραγματεύονται τη ψηφιακή τεχνολογία. Οι Heeter & Winn, (αναφέρονται στους Jenson & de Castell, 2010) επισημαίνουν, ότι τα αγόρια παίκτες θα έβρισκαν πώς να παίζουν ένα παιχνίδι και ότι προχώρησαν από την αρχή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού, ανεξάρτητα από το γεγονός αν τους ενδιαφέρει ιδιαίτερα αυτό. Τα ευρήματα για τις γυναίκες έδειξαν, ότι αυτές ήταν αργές στο να μάθουν ένα παιχνίδι και να κινητοποιηθούν για αυτό, μέχρι το περιεχόμενο και η ιστορία του παιχνιδιού να ευθυγραμμιστούν καλύτερα με τα θέματα που βρίσκουν ενδιαφέροντα. Η έρευνα υπογραμμίζει το γεγονός, ότι είναι καιρός να ληφθούν τα παραπάνω σοβαρά υπόψη και να υλοποιηθεί η μεθοδολογία της έρευνας για να εκμεταλλευτεί εποικοδομητικά το γεγονός, ότι δεν χρειάζεται όλες οι γυναίκες να είναι κυρίες και ως εκ τούτου όλες οι κυρίες δεν είναι «αδύναμες». (Jenson & de Castell, 2010).

Επιπροσθέτως, μελέτες σε κολεγιακούς μαθητές αυτή τη φορά, έχουν δείξει, ότι υπάρχουν ισχυρές διαφορές στο φύλο όσον αφορά την απόδοτική αποτελεσματικότητα αυτών στη χρήση των υπολογιστών. Οι φυλετικές διαφορές είναι πιο έντονες κυρίως στις πολύπλοκες δραστηριότητες κατά τις οποίες τα αγόρια τα πηγαίνουν καλύτερα. Εντούτοις, όταν μπορείς να ελέγξεις την προηγούμενη εμπειρία των παιδιών με τους υπολογιστές, αλλά και την ενθάρρυνση που λαμβάνουν τα παιδιά, τότε οι διαφορές είναι μηδαμινές όσον αφορά το άγχος κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών, την αυτοπεποίθηση των παιδιών και την ελκυστικότητα-το ενδιαφέρον που βρίσκουν οι ίδιοι σε δραστηριότητες που ενέχουν τον υπολογιστή ως εργαλείο (Busch, 1995).

Μία άλλη μελέτη (Cherney & London, 2006), που συγκρίνει τις προτιμήσεις στην αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου των παιδιών ηλικίας από 5 έως 13 ετών, επισήμανε, ότι το φύλο ήταν σημαντικός παράγοντας σε αυτές τις συγκρίσεις. Συνολικά, τα αγόρια ξόδεψαν περισσότερο χρόνο σε αυτές τις ψυχαγωγικές δραστηριότητες από ότι τα κορίτσια. Πέρασαν περισσότερο χρόνο στον αθλητισμό, βλέποντας τηλεόραση και παίζοντας παιχνίδια στον υπολογιστή, ενώ τα κορίτσια πέρασαν περισσότερο χρόνο παρακολουθώντας την τηλεόραση. Σύμφωνα με τον Funk (αναφέρεται στους Cherney & London, 2006), τα αγόρια στην παρούσα μελέτη ανέφεραν, ότι έπαιζαν παιχνίδια με ηλεκτρονικούς υπολογιστές πολύ πιο συχνά από τα κορίτσια. Τα αγόρια προτιμούσαν παιχνίδια φαντασίας / βίας, αθλητισμού και δράσης- περιπέτειας, ενώ τα κορίτσια προτιμούσαν εκπαιδευτικά παιχνίδια και παιχνίδια τύπου ψυχαγωγίας. Οι Garitaonandia, Juaristi, & Oleaga, (αναφέρονται στους Cherney & London, 2006), επισημαίνουν πως αυτές οι επιλογές συμφωνούν με τα συμπεράσματα μιας ευρωπαϊκής συγκριτικής μελέτης που οριοθέτησε τα αγαπημένα ηλεκτρονικά παιχνίδια των παιδιών σε διάφορες χώρες. Μεγαλώνοντας, τα παιδιά έχουν την τάση να αναφέρουν, ότι παίζουν με περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανδρικού τύπου. Η βία συνδέεται στερεοτυπικά με την αρρενωπότητα και η πλειοψηφία των παιχνιδιών που διατίθενται στο εμπόριο δεν αντικατοπτρίζουν τα ενδιαφέροντα και τα γούστα των κοριτσιών (Cherney & London, 2006).

Δεδομένου των διαφορετικών προτιμήσεων, της έλλειψης ελκυστικότητας και της έλλειψης των γυναικείων παιχνιδιών, δεν προκαλεί έκπληξη το γεγονός, ότι τα κορίτσια τείνουν να παίζουν παιχνίδια υπολογιστών λιγότερο συχνά από τα αγόρια. Οι Greenfield, Brannon & Lohr, Okagaki & Frensch, Subrahmanyam & Greenfield(αναφέρονται στους Cherney & London, 2006) αναφέρουν πως αυτή η έλλειψη μπορεί να θέσει τα κορίτσια σε μειονεκτική θέση για την ανάπτυξη χωρικών και ηλεκτρονικών δεξιοτήτων. Έτσι, τα κορίτσια τείνουν να χρησιμοποιούν μόνο τον υπολογιστή περισσότερο για να επικοινωνούν με τους φίλους τους. Από την άλλη, το υπερβολικό παιχνίδι με βίαια παιχνίδια μπορεί να οδηγήσει τα αγόρια σε αυξημένη επιθετικότητα για την επίλυση προβλημάτων. Σε αναλύσεις τους, οι Anderson και Bushman (αναφέρονται στους (Cherney & London, 2006) διαπίστωσαν, ότι η έκθεση σε βίαια βιντεοπαιχνίδια και παιχνίδια υπολογιστών συνδέεται με την αυξημένη επιθετική συμπεριφορά σε νεαρούς άνδρες και σε γυναίκες. Τα αγόρια, που ξοδεύουν πολύ περισσότερο χρόνο από τα κορίτσια, στα βίαια βιντεοπαιχνίδια διατρέχουν

μεγαλύτερο κίνδυνο για την ανάπτυξη επιθετικής συμπεριφοράς (Cherney & London, 2006).

Σε ένα άρθρο του Romrell (2014), όπου οι ηλικίες των παιδιών που μελετήθηκαν είναι από δέκα μέχρι δώδεκα επί το πλείστον και από δεκαοκτώ μέχρι εικοσιέξι, οι άντρες έχουν προτίμηση στα πιο ανταγωνιστικά παιχνίδια, ενώ οι γυναίκες δεν θέλουν φαλλοκρατικά πρότυπα σε αυτά, και συγχρόνως αναζητούν ευκαιρίες για παιχνίδια με λιγότερη βία και περισσότερη αλληλεπίδραση και διάλογο.

Ο Romrell, (2014), εστιάζει και στα εκπαιδευτικά παιχνίδια που χρησιμοποιούνται συνήθως για να βοηθήσουν τους μαθητές και τα οποία παρέχουν βελτιωμένες ευκαιρίες μάθησης. Ωστόσο, λόγω των διαφορών μεταξύ των δύο φύλων, όσον αφορά το πώς παίζουν τα αγόρια και τα κορίτσια παιχνίδια, προκύπτουν ανησυχίες σχετικά με τη δυνητική ανισότητα μεταξύ των φύλων, όταν τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση. Σύμφωνα με τον Shaw (αναφέρεται στον Romrell, 2014), ειδικότερα οι γυναίκες είναι λιγότερο πιθανό από τους άνδρες να αυτοπροσδιορίζονται ως παίκτες. Οι γυναίκες είναι επίσης πιο πιθανό από τους άνδρες να περνούν λιγότερο χρόνο παίζοντας βιντεοπαιχνίδια. Οι περισσότεροι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι άνδρες, ειδικά αν λάβουμε υπόψη τους πρωταρχικούς πρωταγωνιστές-χαρακτήρες των παιχνιδιών. Επιπλέον, πολλοί από τους θηλυκούς χαρακτήρες στα βιντεοπαιχνίδια έχουν δευτερεύοντα ρόλο. Επιπροσθέτως, οι άντρες και οι γυναίκες έχουν διαφορετικά κίνητρα για παιχνίδι και διαφορετικές προτιμήσεις στο στυλ παιχνιδιού. Οι άντρες γενικά προτιμούν να παίζουν παιχνίδια που είναι έντονα σε δράση και ανταγωνιστικά, ενώ οι γυναίκες προτιμούν παιχνίδια που χαρακτηρίζονται από λογική, να έχουν τα χαρακτηριστικά ενός puzzle και απολαμβάνουν έντονα τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις που παρέχονται σε αυτά τα παιχνίδια (Romrell, 2014).

Οι Kinzie & Joseph (αναφέρονται στον Romrell, 2014), αναφέρουν πως τα παιδιά συχνά θεωρούν, ότι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια δεν είναι ενδιαφέροντα. Ειδικά τα αγόρια βρίσκουν τα εκπαιδευτικά παιχνίδια βαρετά. Τα κορίτσια περιμένουν αυτά τα παιχνίδια να έχουν ένα εκπαιδευτικό στοιχείο, ενώ τα αγόρια θέλουν απλά παιχνίδια να είναι διασκεδαστικά και ανταγωνιστικά. Οι Bonnanno & Kommers (αναφέρονται στον Romrell, 2014) διαπίστωσαν, ότι τα κορίτσια συχνά βλέπουν τα παιχνίδια ως έναν πιθανό τρόπο να μάθουν κάτι, το οποίο θα μπορούσε επίσης να

μαθευτεί και με έναν άλλο τρόπο. Τα αγόρια από την άλλη πλευρά, βλέπουν τα παιχνίδια ως μια μοναδική εμπειρία μάθησης που δεν θα μπορούσε να επιτευχθεί με άλλο τρόπο. Αυτό τείνει να κάνει τα κορίτσια πιο επιφυλακτικά σχετικά με την αξία των παιχνιδιών για την εκπαίδευση από ότι πιστεύουν τα αγόρια αντιστοίχως. Προκειμένου να ξεπεραστούν αυτές οι πιθανές δυσκολίες σχεδιασμού των παιχνιδιών, είναι πολύ σημαντικό τα εκπαιδευτικά παιχνίδια να σχεδιάζονται εποικοδομητικά, χρησιμοποιώντας μια σχεδιαστική μέθοδο που λαμβάνει υπόψη τις διαφορετικές προτιμήσεις των δύο φύλων (Romrell, 2014).

Οι Kinzie & Joseph (αναφέρονται στον Romrell 2014), προτείνουν την ενσωμάτωση ευκαιριών για τους μαθητές για να μπορέσουν να συμμετάσχουν αυτοί με τη σειρά τους σε μία διερευνητική δραστηριότητα ή σε μία δραστηριότητα με επιλύσεις προβλημάτων, προσελκύοντας με αυτόν τον τρόπο παίκτες και των δύο φύλων. Το μοντέλο διερεύνησης είναι ιδιαίτερα επιθυμητό, επειδή είναι αρεστό τόσο για τους άνδρες όσο και για τις γυναίκες, ενώ σημειώθηκε ιδιαίτερα υψηλή προτίμηση και για τις γυναίκες που ενδέχεται να βρίσκονται ήδη σε μειονεκτική θέση όταν πρόκειται για βιντεοπαιχνίδια λόγω της πολιτιστικής και κοινωνικής ιδέας, ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι καλύτερα για τα αγόρια. Επιπλέον, για να υπάρξει πρόκληση του ενδιαφέροντος για τα εκπαιδευτικά παιχνίδια από την πλευρά των αγοριών, οι οποίοι συχνά τα βρίσκουν βαρετά και δεν ψυχαγωγούνται με αυτά, συνιστούν την παροχή ευκαιριών για γίνουν πιο ενεργά και στρατηγικά (Romrell 2014).

Ο Kinzie & Joseph (αναφέρονται στον Romrell 2014), σε μία έρευνα 42 παιδιών μέσης σχολικής ηλικίας (μέσος όρος ηλικίας είναι τα 12 χρόνια) αναφέρουν πως τα παιδιά προτιμούν να παίζουν με έναν χαρακτήρα παρόμοιο με τον εαυτό τους σε φύλο και εθνικότητα, αλλά ελαφρώς μεγαλύτερο σε ηλικία. Επιπροσθέτως, οι προτιμώμενοι τρόποι δραστηριότητας σε αυτά τα παιχνίδια για τα αγόρια ήταν αυτοί που εμπεριείχαν στρατηγικές και ενεργητικές πτυχές. Για τα κορίτσια, οι αντίστοιχες πτυχές ήταν η δημιουργική και η εξερευνητική μέσα στα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Τέλος, δεν υπήρξαν διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλα, όσον αφορά τις προτιμήσεις τους για τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που ενέχουν προβλήματα ή κοινωνικές δραστηριότητες (Romrell, 2014). Μία άλλη έρευνα των Lowrie & Jorgensen (αναφέρονται στον Romrell, 2014), που πραγματοποιήθηκε σε 426 παιδιά στην Αυστραλία (σε ηλικίες 10-12 ετών) επεσήμανε πως τα αγόρια παίζουν παιχνίδια περισσότερες ημέρες την εβδομάδα από τα κορίτσια. Στις σχολικές ημέρες δεν

υπήρχε σημαντική διαφορά στο χρόνο που έπαιζαν στα παιχνίδια. Ωστόσο, στις μη τυπικές μέρες του σχολείου, τα αγόρια έπαιζαν πολύ περισσότερα παιχνίδια από τα κορίτσια. Τα αγόρια αρέσκονταν σε παιχνίδια με περισσότερη δράση ενώ τα κορίτσια σε αυτά που εμπεριέχονταν στην κατηγορία "των διαφορετικών-εναλλακτικών". Εν κατακλείδι, τα παιχνίδια προσομοίωσης άρεσαν εξίσου πολύ και στα δύο φύλα (Romrell, 2014).

Σε ένα άλλο άρθρο (Kinzie & Joseph, 2008), εξετάζονται οι προτιμήσεις των παιδιών της μέσης ηλικίας, ώστε να δοθούν απαντήσεις για τα ποια είναι αυτά τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που είναι πιο αρεστά σε αυτά. Σε αυτό το άρθρο επισημαίνεται, πως η ελκυστικότητα της εξερευνητικής-διερευνητικής πτυχής των παιχνιδιών είναι έκδηλη για όλα τα παιδιά, ιδιαίτερα δε για τα κορίτσια. Τα 42 παιδιά που συμμετείχαν σε αυτή την έρευνα, βρίσκονταν στην πρώιμη εφηβεία, από την έκτη έως την όγδοη τάξη και με μικτές ικανότητες. Σχεδόν τα δύο τρίτα ανέφεραν συνηθισμένη χρήση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και μετριοπάθεια στον χρόνο που ξόδευαν σε αυτά. Επίσης, οι περισσότεροι ανέφεραν, ότι είχαν πρόσβαση σε υπολογιστή και πρόσβαση στο Internet στο σπίτι, αλλά οι περισσότεροι από τους μισούς ερωτηθέντες και κυρίως τα αγόρια ήταν πιο πιθανό να παίζουν παιχνίδια σε κονσόλα παρά σε υπολογιστή (Kinzie & Joseph, 2008).

Μολονότι, βρέθηκαν λιγότερες προτιμήσεις για το στρατηγικό παιχνίδι από ότι μπορεί να αναμενόταν συνολικά, τα αγόρια επέλεξαν αυτόν τον τρόπο παιχνιδιού πιο συχνά από ότι τα κορίτσια και αισθάνθηκαν πιο θετικά διατεθειμένοι απέναντι σε αυτό. Οι προτιμήσεις των παιδιών για ενεργούς και δημιουργικούς τρόπους δεν διαφέρουν από αυτό που αναμενόταν, έτσι τα αγόρια προτιμούν και αισθάνονται πιο θετικά για ένα παιχνίδι με δράση από ότι τα κορίτσια αντανακλώντας τα ευρήματα που ανέφεραν οι Chu και Gorriz and Medina (αναφέρονται στους Kinzie & Joseph, 2008), ενώ τα κορίτσια με τη σειρά τους αισθάνθηκαν πιο θετικά συναισθήματα για τα δημιουργικά παιχνίδια σε σχέση με τα αγόρια. Πιο συγκεκριμένα και για τα δύο φύλα ήταν αρεστή η έμφαση στο εξερευνητικό-διερευνητικό παιχνίδι. Αυτές, οι διερευνητικές δραστηριότητες προτιμώνται περισσότερο από όλα τα παιδιά γενικά, ωστόσο από τα κορίτσια ακόμη περισσότερο. Επιπλέον απήχηση και στα δύο φύλα έχουν τα παιχνίδια που συμπεριλαμβάνουν ευκαιρίες για την επίλυση των προβλημάτων (Kinzie & Joseph, 2008).

Όσον αφορά τα κορίτσια αυτά καθαυτά, η έρευνα φανέρωσε, ότι τα κορίτσια αρέσκονται σε δημιουργικές δραστηριότητες που εμπεριέχονται και εναρμονίζονται με τα παιχνίδια στους υπολογιστές. Επιπροσθέτως αρέσκονται σε ευκαιρίες που προσφέρονται από τα παιχνίδια για τη δημιουργία ή την τροποποίηση στην εμφάνιση των χαρακτήρων, για τη δημιουργία των στοιχείων του παιχνιδιού ή τη σύνθεση έργων τέχνης από το παιχνίδι, που θα χρησιμοποιούνται εντός ή εκτός του παιχνιδιού (Kinzie & Joseph, 2008).

Όσον αφορά τα αγόρια, για την προσέλκυση του ενδιαφέροντος τους και την ικανοποίηση τους χρειάζονται: -η ενσωμάτωση ευκαιριών για ένα ενεργό σε δράση παιχνίδι, για το οποίο τα αγόρια εξέφρασαν ιδιαίτερα μεγαλύτερες προτιμήσεις και πιο θετικές στάσεις. Αυτή η λειτουργία απαιτεί γρήγορη ανταπόκριση και μία τεχνική ταχείας έκρηξης, με όρια και συνέπειες που ορίζονται από τα χρονόμετρα των παιχνιδιών ή τον θάνατο των χαρακτήρων στο παιχνίδι - Ενσωμάτωση στρατηγικών στις δραστηριότητες του παιχνιδιού, για τις οποίες τα αγόρια εξέφραζαν τόσο μεγαλύτερες προτιμήσεις όσο και θετικότερες συμπεριφορές απέναντι τους. Στο στρατηγικό παιχνίδι, τα άτομα χειραγωγούν ενεργά τους πόρους (στρατιωτικούς, οικονομικούς και ανθρώπους) για την επίτευξη μακροπρόθεσμων στόχων. Τέλος, η επίλυση των προβλημάτων είναι σημαντική πτυχή για τα παιχνίδια που ελκύουν τα αγόρια (Kinzie & Joseph, 2008).

Αναλύοντας την προσφερόμενη βοήθεια που ζητήθηκε από τους μαθητές κατά τη διάρκεια αυτών των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, σχεδόν τα δύο τρίτα της ομάδας των ερωτώμενων προτίμησαν την «αυτοβοήθεια», όταν κόλλησαν σε ένα παιχνίδι, είτε προσπαθώντας με μεθοδικό τρόπο να λύσουν οι ίδιοι το πρόβλημα είτε προσπαθώντας να ανακαλύψουν την απάντηση μέσω των δοκιμών και των σφαλμάτων. Ο Chu (παρατίθεται στους Kinzie & Joseph, 2008),αναφέρει πως τα κορίτσια μπορεί να στηρίζονται σε μεγάλο βαθμό στη βοήθεια από τον υπεύθυνο, ίσως ως συνάρτηση της μικρότερης εμπειρίας που έχουν στα παιχνίδια, ενώ απεναντίας τα αγόρια τείνουν να αγνοούν τις οδηγίες συνολικά. Από το ένα τρίτο των μαθητών που ήθελαν βοήθεια, οι περισσότεροι επέλεξαν τις συμβουλές από έναν οδηγό, αντί να τους δοθεί έτοιμη η απάντηση (Kinzie & Joseph, 2008).

Συνοψίζοντας, τα παιδιά φαίνεται να θέλουν τους χαρακτήρες που παίζουν να είναι σαν αυτούς σε κάποιον βαθμό, αλλά ίσως λίγο μεγαλύτεροι. Ακόμη ως

αντίπαλους τους τα παιδιά γενικά (και ιδιαίτερα τα αγόρια) θέλουν να έχουν κάποιους «κακούς πολέμαρχους» (ένα κοινό στοιχείο των παιχνιδιών που σχεδιάστηκαν και έπαιξαν τα αγόρια), οι οποίοι αντικατοπτρίζονται επί το πλείστον σε μια αντίπαλη ομάδα παιδιών, ειδικά απέναντι στα κορίτσια (Kinzie & Joseph, 2008).

Η θεωρία του φύλου, όσον αφορά τις διαφορές των αγοριών και των κοριτσιών στα πεπραγμένα των ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη και στον τρόπο που συνεργάζονται αυτοί, είναι σε περίοπτη θέση κατά την ανάλυση των δεδομένων της υπάρχουσας διπλωματικής. Στην πρώτη δραστηριότητα, κατά την οποία οι μαθητές έπαιξαν μέσα από τις ομάδες τους το παιχνίδι του ChoiCo «Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942» και στη δεύτερη δραστηριότητα κατά την οποία συντελείται η τροποποίηση του παιχνιδιού, οι διαφορές ανάμεσα στις ομάδες των αγοριών και των κοριτσιών είναι εμφανείς και μπορούν να εξαχθούν πολλά και πολύτιμα συμπεράσματα από αυτές. Τα αγόρια έδειξαν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, τύπους συμπεριφορών και προσανατολίστηκαν σε συγκεκριμένες πτυχές της επικοινωνίας μεταξύ τους, ενώ οι ομάδες των κοριτσιών από την άλλη ακολούθησαν εναλλακτικούς τρόπους επικοινωνίας και επέδειξαν διαφορετικές συμπεριφορές σε σχέση με τις ομάδες των αγοριών.

Οι διαφορές των δύο φύλων κατά την εμπλοκή των μαθητών σε ψηφιακά παιχνίδια στην τάξη, αποτελεί ένα χρόνιο και πολυδιάστατο θέμα διερεύνησης. Σε αυτή την έρευνα, διακρίνονται οι εμφανείς διαφορές μεταξύ των δύο φύλων κατά την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι του ChoiCo «Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942», αλλά συγχρόνως αποτυπώνονται και τα στοιχεία αυτά που καταστούν ένα ψηφιακό παιχνίδι ιδιαίτερα προσφιλές, τόσο για τα αγόρια ξεχωριστά, όσο και τα κορίτσια. Ωστόσο, τα πιο σημαντικά ευρήματα είναι αυτά που κάνουν τα παιχνίδια προσφιλή και για τα δύο φύλα. Έτσι, θα μπορούσαν να εμπλακούν εποικοδομητικά και ισότιμα τα δύο φύλα και να αλληλεπιδράσουν ουσιαστικώς και ευεργετικώς με το ψηφιακό παιχνίδι στην τάξη. Τέλος, οι σχεδιαστές εκπαιδευτικών, αλλά και των εμπορικών παιχνιδιών μπορούν να λάβουν υπόψη τα αποτελέσματα της συγκεκριμένης έρευνας που αναλύει τα αγόρια και τα κορίτσια ως προς τις διαφορές που παρουσιάζουν και να συμπεριλάβουν τα στοιχεία αυτά στη σχεδίαση των παιχνιδιών, που εξασφαλίζουν και προϋποθέτουν σε ένα πολύ σημαντικό βαθμό την ενεργό συμμετοχή και των δύο φύλων.

3.1 Η Μεθοδολογία της έρευνας

Για να κατανοήσουμε τις εμπειρίες των μαθητών, αυτή η μελέτη χρησιμοποίησε την ποιοτική προσέγγιση των δεδομένων (Creswell, 2015). Σε αυτή την έρευνα, το ερευνητικό ενδιαφέρον επικεντρώθηκε στο μάθημα της ιστορίας της έκτης δημοτικού και συγκεκριμένα στις ενότητες «η γερμανική επίθεση και ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος και «Μία δεκαετία αγώνων και θυσιών για την ελευθερία (1941 -1949)». Ωστόσο, η θεματική ενότητα που πραγματεύεται η υπάρχουσα έρευνα είναι αυτή της κατοχής στην Αθήνα και πιο συγκεκριμένα τον μεγάλο λιμό που επικρατούσε στην πόλη τον Χειμώνα του 1942. Τα ερευνητικά ερωτήματα της έρευνας ήταν τα εξής:1. Ποιο μοτίβο-ποια διαδρομή ακολούθησε η κάθε ομάδα στο παιχνίδι; 2. Ποια αντίληψη σχημάτισαν οι μαθητές για το αντικείμενο της ιστορίας, μέσα από την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι του ChoiCo;3. Ποιες διαφορές προέκυψαν ανάμεσα στα αγόρια και τα κορίτσια κατά τη διάρκεια της έρευνας;

Αρωγοί στην εκπόνηση της έρευνας ήταν άλλοι τρεις μεταπτυχιακοί φοιτητές του τμήματος «Ψηφιακές Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση, του Καποδιστριακού πανεπιστημίου των Αθηνών». Η έρευνα στηρίχθηκε πάνω στην ψηφιακή παιχνιδομηχανή του ChoiCo «μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942», το οποίο είναι ένα λογισμικό που υλοποιήθηκε με σκοπό να υποστηρίξει μαθητές και καθηγητές στη δημιουργία των δικών τους ψηφιακών παιχνιδιών. Στα πλαίσια της έρευνας, εξετάστηκαν παρόμοιες έρευνες για τη χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη για το μάθημα της ιστορίας και ευρύτερα για τη σχολική αίθουσα. Επίσης, μελετήθηκαν οι διαφορές των δύο φύλων, η εργαλειακή γένεση και οι δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα, ως προς τον θεματικό άξονα των παιχνιδιών και των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη.

1. Η συλλογή των δεδομένων.

Τα δεδομένα συλλέχθηκαν με τη μέθοδο της παρατήρησης, από τη συνέντευξη (ομάδα εστίασης) και από την ανάλυση των σημειώσεων που προέρχονταν από την καταγραφή οθόνης των υπολογιστών που αλληλεπίδρασαν οι ομάδες και από τις ηχογραφήσεις. Η έρευνα εκπονήθηκε στην έκτη τάξη του δημοτικού σχολείου. Αυτή αποτελούνταν από είκοσι μαθητές, δέκα αγόρια και δέκα κορίτσια. Αυτοί χωρίστηκαν σε ομάδες (κατά αυτόν τον τρόπο μελετήθηκαν τα παραγόμενα των μαθητών, όχι μεμονωμένα) των πέντε ατόμων, αμιγώς αγοριών και

κοριτσιών. Τα μέρη της δραστηριότητας χωρίστηκαν σε τρία μέρη και όλα μαζί είχαν χρονική διάρκεια δύο ώρες και ένα τέταρτο και κατέλαβαν δύο «σχολικές» ώρες και λίγο από το επικείμενο διάλειμμα.

2. Παρατήρηση.

Η παρατήρηση πραγματοποιήθηκε στα δύο πρώτα μέρη του παιχνιδιού με περιγραφικές και στοχαστικές σημειώσεις πεδίου (Creswell, 2016), κατά τα οποία οι μαθητές αλληλεπιδρούσαν έντονα με το παιχνίδι, αλλά και μεταξύ τους. Ο ερευνητής και οι βοηθοί του είχαν τον ρόλο του συμμετέχοντος παρατηρητή. Για το πιλοτικό παιχνίδι στην αρχή των δραστηριοτήτων και για την συνέντευξη με εστίαση στο τέλος, δεν υπήρξε κάποια παρατήρηση που να αποτυπώθηκε με τη μορφή των σημειώσεων. Τέλος, χρησιμοποιήθηκε μία σχάρα παρατήρησης για τη διευκόλυνση της συλλογής των σημειώσεων από τους ερευνητές.

3. Συνέντευξη (focus group).

Στο τέλος των δραστηριοτήτων, οι συμμετέχοντες μαθητές ρωτήθηκαν να συμμετάσχουν σε ποιοτικές συνεντεύξεις. Η ερευνητική ομάδα διεξήγαγε τις συνεντεύξεις με ομάδες μαθητών που αποτελούνταν από πέντε άτομα. Εν ολίγοις, υπήρχαν τέσσερις ομάδες των πέντε μαθητών και υπεύθυνοι της κάθε ομάδας ξεχωριστά ήταν ο ερευνητής στη μία και οι τρεις βοηθοί του στις άλλες τρεις αντιστοίχως. Ο διευθυντής μαζί με τον δάσκαλο της τάξης είχαν ενημερώσει προηγουμένως τους γονείς των παιδιών και είχαν πάρει τη συναίνεση τους.

Αυτές οι συνεντεύξεις διήρκεσαν περίπου 10-15 λεπτά και διεξήχθησαν στην αίθουσα του εργαστηρίου της πληροφορικής, όπου εκπονήθηκαν και όλες οι υπόλοιπες δραστηριότητες. Οι συνεντεύξεις των μαθητών και οι ερωτήσεις των εκπαιδευτικών καταγράφηκαν μέσω της ηχογράφησης από το μαγνητόφωνο ή από κινητό. Χρησιμοποιήθηκαν οκτώ ημι-δομημένες ανοικτού τύπου ερωτήσεις. Αυτές ήταν ερωτήσεις γνώμης, δομικές, υποθετικές αλλά και ερωτήσεις-γέφυρα (Creswell, 2016). Σκοπός των συγκεκριμένων ερωτήσεων ήταν η συλλογή/καταγραφή των εμπειριών και των απόψεων-γνώμων των μαθητών γύρω από συγκεκριμένα θέματα.

Ο ερευνητής είχε προηγουμένως προσδιορίσει τους τομείς των ερωτήσεων για τις συνεντεύξεις της ομάδας εστίασης, παρόλα αυτά υπήρχε μία επιτρεπόμενη και

σχετική ελευθερία ως προς την αποτύπωση των ερωτήσεων καθώς και τη σειρά με την οποία θα εκφράζονταν αυτές στους μαθητές. Αυτές ήταν οι εξής:

- A)** Θα ήθελες να μάθεις ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο;
- B)** Είναι παιχνίδι αυτό που κάναμε σήμερα ή ιστορία, ή και τα δύο μαζί ή τίποτα από τα δύο;
- Γ)** Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιβιώσεις και γιατί;
- Δ)** Εσύ θα τα κατάφερνες αυτή την περίοδο; Αν ήσουν στη θέση του ανθρώπου αυτού;
- Ε)** Τι θα έπρεπε να δείξουν οι Αθηναίοι, για να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις δύσκολες συνθήκες;
- Ζ)** Τι μάθατε μέσα από το παιχνίδι σχετικά με την κατοχή και τον πόλεμο;
- Η)** Ποια θεωρείτε την πιο σημαντική μεταβλητή, από τις πέντε και γιατί;
- Θ)** Είχατε κάποια στρατηγική για να καταφέρετε, τι κοιτάζατε;

Η ανάλυση των δεδομένων.

Τα δεδομένα της έρευνας αναλύθηκαν χρησιμοποιώντας τη θεωρία της εργαλειακής γένεσης, τη θεωρία για τις διαφορές μεταξύ των δύο φίλων και αυτή των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα, όλα κάτω από την ομπρέλα της εφαρμογής των ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη. Όλες οι θεωρίες συνδυάστηκαν λίγο ή πολύ και στα τρία κομμάτια των δραστηριοτήτων της έρευνας και κατά επέκταση για να απαντηθούν και τα τρία βασικά ερευνητικά ερωτήματα. Έτσι, οι διαδικασίες της ανάλυσης περιλαμβάνουν την κωδικοποίηση επανειλημμένων ιδεών και την οργάνωση αυτών σύμφωνα με τα τρία αυτά ερευνητικά ερωτήματα.

Κάθε βοηθός μετά το πέρας των δραστηριοτήτων, πήρε τα δεδομένα από την ομάδα που είχε υπ' ευθύνη του και αφού τα συνόψισε τα έδωσε στον ερευνητή. Αμέσως μετά υπήρχε μία μικρή συνάντηση μεταξύ του ερευνητή και των βοηθών για να επιλυθούν απορίες, να γίνει κάποια κωδικοποίηση των μηνυμάτων και γενικά για να συζητήσουν για την έκβαση των δραστηριοτήτων και της έρευνας.

Οι καταγραφές από την οθόνη του υπολογιστή και οι ηχογραφήσεις από τα κινητά ή το μαγνητόφωνο ήταν συνολικά έξι ώρες και κάτι λεπτά. Επιπλέον, ο φυσικός θόρυβος της τάξης κατέστησε σε κάποιες περιπτώσεις δύσκολη την απομαγνητοφώνηση ως εκ τούτου, ο ερευνητής αν υπήρχε κάποιο θέμα με τον ήχο και την καταγραφή της οθόνης, επέλεγε την επιλογή της ηχογράφησης από το κινητό ή το μαγνητόφωνο ή το αντίθετο. Τέλος, οι προσωπικές σημειώσεις των βοηθών της έρευνας ή του ίδιου του ερευνητή βοήθησαν στην αναπλήρωση κάποιων μικρών κενών που προέκυπταν από τα άλλα μέσα της καταγραφής.

3.2 Ο Εκπαιδευτικός σχεδιασμός.

Το σχολείο που απευθύνθηκα και εφάρμοσα τη διπλωματική μου είναι το 21^ο Δημοτικό Ηλιούπολης. Ύστερα από συνεννόηση με τη διεύθυνση του σχολείου, είχα τη δυνατότητα να αξιοποιήσω δύο ώρες την Πέμπτη 26 Απριλίου και πιο συγκεκριμένα τη δεύτερη και την τρίτη διδακτική ώρα. Η Στ' τάξη αποτελείται από είκοσι μαθητές. Δέκα αγόρια και δέκα κορίτσια. Μαζί μου είχα τρεις εκπαιδευτικούς, από το μεταπτυχιακό μου τμήμα, που ειδικεύονται στις νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση, ως συνεργάτες. Χρησιμοποιήσαμε ως αίθουσα, το εργαστήριο των υπολογιστών, με τους δικούς μας όμως, προσωπικούς φορητούς υπολογιστές.

Το αντικείμενο της έρευνας ήταν η Ιστορία και συγκεκριμένα ο Β' Παγκόσμιος πόλεμος, υπό την οπτική γωνία ενός μικρού παιδιού-ανθρώπου που επιδιώκει να επιβιώσει στα δύσκολα χρόνια της Κατοχής, μέσα από την επιλογή διάφορων διατροφικών επιλογών και λαμβάνοντας υπόψη πέντε συνιστώσες-μεταβλητές του παιχνιδιού, οι οποίες αντικατοπτρίζουν κάποια κύρια προβλήματα της καθημερινότητας της εποχής αυτής. Επικεντρώθηκα συγκεκριμένα στο θέμα του μεγάλου λιμού της Αθήνας το 1942 και στις δυσμενείς συνθήκες για επιβίωση που επικρατούσαν τότε. Η ψηφιακή εφαρμογή που χρησιμοποιήθηκε είναι ο μικρόκοσμος του ChoiCo «μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942». Η δράση λοιπόν εκτυλίσσεται με φόντο την εικόνα της Αθήνας την εποχή αυτή, και με τις ομάδες να έχουν ως στόχο από τον ερευνητή, να φτάσουν όσο πιο μακριά μπορούν στο παιχνίδι. Οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες, αποτελούμενες από πέντε άτομα η κάθε μία. Οι δύο ομάδες απαρτίζονται από αγόρια και οι άλλες δύο από κορίτσια. Τα αγόρια σχημάτισαν ομάδες ύστερα από επέμβαση του δασκάλου, ώστε να διαμοιραστούν ισάξια οι ζωνηροί μαθητές της τάξης. Τα κορίτσια έφτιαξαν ομάδες μόνες τους. Η κάθε ομάδα είχε από έναν φορητό υπολογιστή μπροστά της. Ο ερευνητής ανέλαβε τη μία ομάδα με τα αγόρια, η δεύτερη βοηθός την άλλη ομάδα των αγοριών και η τρίτη με την τέταρτη βοηθό τις ομάδες των κοριτσιών αντίστοιχα.

Το υπόβαθρο των μαθητών σχετικά με τον πόλεμο είναι μέτριο προς καλό, εντούτοις υπάρχει ένα κενό όσον αφορά την κατοχή στην Αθήνα και γενικά τον Β' Παγκόσμιο πόλεμο και την Ελλάδα. Γνωρίζουν όμως, κάποια άτομα λίγα γεγονότα και κάποια πράγματα για τις δυσκολίες της εποχής από το στενό τους οικογενειακό περιβάλλον, από την τηλεόραση και από τα βίντεο games, κυρίως τα αγόρια. Όσον αφορά το βιβλίο της ιστορίας, δεν έχουν ακόμα κάνει οι μαθητές τη σχετική ενότητα,

η οποία όπως ενημερώθηκε ο ερευνητής από τον δάσκαλο, θα διεκπεραιωθεί την προσεχή εβδομάδα από αυτήν της εφαρμογής του παιχνιδιού.

Στο πρώτο στάδιο ο ερευνητής κάνει μία μικρή εισαγωγή για να εντρυφήσει τους μαθητές στο παιχνίδι και στις συνθήκες της εποχής. Μετά διεκπεραιώνεται ένα πεντάλεπτο πιλοτικό παιχνίδι για την κάθε ομάδα, και εν τέλει οι ομάδες παίζουν το κυρίως παιχνίδι του ChoiCo, προσπαθώντας να φτάσουν όσο πιο μακριά γίνεται (σε επιλογές) στον αγώνα επιβίωσης. Οι επιλογές που κάνουν, αφορούν διάφορες τροφές, οι οποίες επηρεάζουν πέντε μεταβλητές: τον κίνδυνο, την πείνα, την υγεία, την αλληλεγγύη και την ευχαρίστηση. Σκοπός των μαθητών είναι να φτάσουν όσο πιο μακριά γίνεται στον αγώνα επιβίωσης που αρχίζει μπροστά τους. Ενστερνίζονται μέσα από ένα μικρό παιχνίδι ρόλου, αυτόν ενός παιδιού, που βρίσκεται στην κατοχή και συγκεκριμένα στην Αθήνα τον Χειμώνα του 1942. Έτσι, έχοντας υπόψη τις μεταβλητές, οι οποίες αποτυπώνονται σε κάθε μία από τις επιλογές φαγητού και τροφών, θα προσπαθήσουν να φτάσουν όσο πιο μακριά γίνεται μέσα σε ένα δεκαπεντάλεπτο. Κάθε φορά που χάνουν ξεκινούν από την αρχή.

Οι επιλογές των τροφών είτε γίνονται κατευθείαν, είτε οι μαθητές πρέπει να επισκεφθούν κάποια μέρη-στρώσεις(layers), όπου ενέχονται επιλογές τροφών μέσα σε αυτά. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και ανάλογα με τις επιλογές που κάνουν, τους παρουσιάζονται μηνύματα, τα οποία τους δίνουν χρήσιμες πληροφορίες για το πώς τα πηγαίνουν και συμβουλές για την τροφή-σημείο που επιλέγουν. Υπάρχουν διατροφικές επιλογές, που αν τις επιλέξεις μπορούν να βελτιώσουν σε σημαντικό βαθμό την υγεία σου, τροφές που είναι δυσεύρετες, επειδή είναι στα χέρια λίγων και εντοπίζονται σε μέρη που υπάρχουν Γερμανοί και για αυτούς τους λόγους αυξάνεται ο κίνδυνος όταν τις επιλέξεις. Υπάρχουν τροφές, με τις οποίες μπορείς να βοηθήσεις τους συνανθρώπους σου και για αυτό επηρεάζεται η μεταβλητή της αλληλεγγύης. Εν ολίγοις υπάρχουν πέντε μεταβλητές στο παιχνίδι του ChoiCo, η μεταβλητή του κινδύνου, της πείνας, της υγείας, της ευχαρίστησης και της αλληλεγγύης. Οι τιμές των μεταβλητών του κινδύνου και της πείνας είναι αντίστροφες σε σχέση με την αλληλεγγύη, την ευχαρίστηση και τον κίνδυνο. Δηλαδή, όταν μειώνονται είναι καλό για τον παίκτη, καθώς δεν χάνουν με αυτόν τον τρόπο, αντίθετα η υγεία, η ευχαρίστηση και αλληλεγγύη όταν μειώνονται, ο παίκτης ενδέχεται να χάσει. Έτσι, στην πείνα και στον κίνδυνο χάνεις όταν ξεπεράσεις τον αριθμό δέκα και στις άλλες τρεις χάνεις αν πέσεις κάτω από το μηδέν. Ακόμη, όλες οι τροφές και τα σημεία

έχουν πάρει μέχρι το 5 ως ανώτερη τιμή και αντίστοιχα το -5 ως μέγιστη κατώτερη, ανάλογα με το είδος της μεταβλητής.

Οι μαθητές ως μέλη μίας ομάδας, είναι σημαντικό να λάβουν όλες τις μεταβλητές σοβαρά υπόψη, ώστε να φτάσουν όσο πιο μακριά γίνεται. Υπάρχουν διαφορετικά μοτίβα και εναλλακτικές πορείες για να φτάσεις, όσο πιο μακριά γίνεται στο παιχνίδι. Όλες οι ομάδες ακολούθησαν τη δική τους πορεία, επιλέγοντας κάποιες τροφές περισσότερο και κάποιες άλλες λιγότερο. Τέλος, κατά την τροποποίηση του παιχνιδιού, η οδηγία από τους επόπτες στους μαθητές ήταν να σκέφτονται με βάση τη λογική τους και να τροποποιήσουν το ChoiCo με βάση το περιεχόμενο της θεματολογίας που πραγματεύεται αυτό. Κάποιοι μαθητές το ακολούθησαν περισσότερο και κάποιοι λιγότερο.

Γενικά όλες οι μαθηματικές τιμές των μεταβλητών που υπάρχουν στα τρόφιμα, έχουν μπει κατά την υποκειμενική προσέγγιση και σύμφωνα με την προσωπική άποψη του ερευνητή. Αυτή στηρίζεται στις διατροφικές πληροφορίες που μελέτησε μέσα από βιβλιογραφικές πηγές για τα τρόφιμα αυτά. Η επιλογή των τροφών έχει γίνει σύμφωνα με την μελέτη συγκεκριμένου εμπεριστατωμένου βιβλίου και πηγών που αφορούσαν τη σίτιση των Αθηναίων την εποχή εκείνη. Η εικόνα είναι από τη δεκαετία του 1930, εντούτοις χρησιμοποιήθηκε η συγκεκριμένη καθώς δεν έχει αλλάξει το πολεοδομικό συγκρότημα της Αθήνας μέχρι και το τέλος του Β Παγκοσμίου πολέμου και τις αρχές του 1950.

Τέλος, οι μαθητές μελετήθηκαν ως ομάδες-groups και η συμβολή αυτών στις δραστηριότητες και όχι μεμονωμένα ο κάθε μαθητής, στα τρία σκέλη που χωρίστηκε η έρευνα. Ωστόσο, μπορούν να εξαχθούν χρήσιμα συμπεράσματα για την καθολική συμμετοχή και τον ενθουσιασμό όλων των μαθητών ανεξαιρέτως από αυτό.

Τα μέρη που χωρίζεται η έρευνα.

Εισαγωγή

Ο Ερευνητής κάνει τα πρώτα πέντε λεπτά μία εισήγηση για τον Β Παγκόσμιο πόλεμο, ώστε οι μαθητές να ενστερνιστούν και να μπουν στον ρόλο του μικρού παιδιού, που προσπαθεί να επιβιώσει στην ψηφιακή εφαρμογή του ChoiCo. Μίλησε για την κατοχή στην κατακτημένη Αθήνα και προσπάθησε να διερευνήσει το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών, εντούτοις αυτό θα γίνει και από τον κάθε ένα εκπαιδευτικό ξεχωριστά στο γκρουπ που έχει αναλάβει κατά τη διάρκεια του πιλοτικού παιχνιδιού.

Πρώτο σκέλος-Game designer. Διάρκεια: 25 λεπτά

Σε αυτό το σημείο, οι ομάδες παίζουν τον μισοψημένο μικρόκοσμο του ChoiCo, για να αποκτήσουν μία οικειότητα με αυτό και τον τρόπο παιχνιδιού του. Τα πρώτα δέκα λεπτά δηλαδή λειτουργούν ως δοκιμαστικά, γι' αυτό το λόγο ο καθένας από τους πέντε μαθητές ή μαθήτριες θα παίξουν ξεχωριστά το παιχνίδι. Εδώ, θα γίνει και η περαιτέρω αποσαφήνιση του γνωστικού υποβάθρου των μαθητών από την πλευρά του ερευνητή.

Αμέσως μετά, η κάθε ομάδα θα ξεκινήσει από την αρχή για να παίζει το παιχνίδι κανονικά, αφού τελειώσει το πιλοτικό σκέλος, με απώτερο σκοπό να επιτύχει όσον το δυνατόν μεγαλύτερο σκορ. Αξίζει εδώ να δοθεί έμφαση στο γεγονός, ότι όλοι μαζί επιλέγουν την πινέζα που θέλουν να επιλέξουν, ύστερα από συνεννόηση μεταξύ τους. Το ποντίκι εναλλάσσεται ανά τρία λεπτά ανάμεσα στους συμμετέχοντες. Το στάδιο αυτό καταλαμβάνει δεκαπέντε λεπτά. Η καταγραφή γίνεται μέσω της οθόνης του υπολογιστή και ηχογράφησης από το κινητό.

Δεύτερο σκέλος-Game designing. Διάρκεια: 35 λεπτά

Εδώ, οι μαθητές θα τροποποιήσουν το παιχνίδι του μισοψημένου ChoiCo « Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942 », αλλάζοντας στην αρχή τις πινέζες (τη διεπαφή του ChoiCo), αργότερα τις αρχικές τιμές των μεταβλητών (τις αρχικές ρυθμίσεις του ChoiCo) και εν τέλει τις συνθήκες, τις οποίες αν τις παραβαράινει κάποιος θα λήγει το παιχνίδι (τους κανόνες τερματισμού του παιχνιδιού), δεν άλλαξαν δηλαδή μόνο τους κανόνες ροής Στο πρώτο στάδιο, ο καθένας από τους μαθητές άλλαξε τις μεταβλητές μίας πινέζας, που θέλει αυτός, ύστερα από συνεννόηση και με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Ωστόσο, ο ιθύνων νους είναι ο ίδιος και αυτός είναι υπεύθυνος για την τελική απόφαση. Αυτό γίνεται για όλους τους μαθητές-τριες των γκρουπ. Εν κατακλείδι, η κάθε ομάδα συνεδριάζει και παίρνει μία κοινή απόφαση για να φτιάξει μία καινούρια επιλογή-πινέζα και να την ενσωματώσει στον χάρτη. Το στάδιο αυτό είχε διάρκεια *δέκα λεπτών*.

Αμέσως μετά, οι μαθητές περνάνε στο δεύτερο σκέλος της δραστηριότητας, η οποία ενέπλεκε τους μαθητές να κάνουν από μία αλλαγή ο καθένας, τόσο στις αρχικές ρυθμίσεις, όσο και στους κανόνες τερματισμού του παιχνιδιού (όχι στους κανόνες ροής). Ο καθένας από τους πέντε μαθητές-τριες των γκρουπ είχε τη δυνατότητα να επιλέξει και να κάνει όποια αλλαγή θέλει, αφού πρώτα υπήρξε συζήτηση ανάμεσα τους. Οι μαθητές τροποποιούν το μισοψημένο παιχνίδι του ChoiCo, όπου οι μαθητές αλλάζουν εις βάθος τις μεταβλητές και τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού, σύμφωνα με τον απώτερο σκοπό που εξυπηρετούν αυτοί (Smyrniou, Foteini & Kynigos, 2012). Το στάδιο αυτό διαρκεί *είκοσι λεπτά*. Η εγγραφή των σταδίων διεκπεραιώνεται μέσω καταγραφής της οθόνης του υπολογιστή και μέσω της ηχογράφησης του κινητού.

Επιπροσθέτως, τόσο οι ομάδες των αγοριών μεταξύ τους, όσο και αυτές των κοριτσιών μεταξύ τους, εναλλάχτηκαν μετά το πέρας των προηγούμενων δραστηριοτήτων με σκοπό να παίξει η μία ομάδα το παιχνίδι που είχε τροποποιήσει η άλλη. Η δραστηριότητα αυτή είχε διάρκεια *πέντε λεπτών*.

Τρίτο σκέλος. Διάρκεια: 15 λεπτά

Μετά ακολούθησε η ημοδομημένη συνέντευξη της κάθε ομάδας με τον εκπαιδευτικό που είχε ως επόπτη του. Οι ερωτήσεις είναι οκτώ σε αριθμό και απάντησε ο κάθε μαθητής λέγοντας το όνομα του στην αρχή. Η καταγραφή πραγματοποιήθηκε μέσω ηχογράφησης από το κινητό για την κάθε ομάδα ξεχωριστά. Οι ερωτήσεις είναι οι ακόλουθες:

1. Θα ήθελες να μάθεις ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο;
2. Είναι παιχνίδι ή ιστορία αυτή η εφαρμογή που παίζατε; Η και τα δύο;
3. Τι ανακαλύψατε μέσα από το παιχνίδι σχετικά με την κατοχή, τον πόλεμο;
4. Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιβιώσεις; Γιατί;
5. Εσύ θα τα κατάφερνες αυτήν την περίοδο;
6. Τι έπρεπε να δείξουν οι Αθηναίοι για να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις δύσκολες συνθήκες;
7. Ποια θεωρείτε την πιο σημαντική μεταβλητή και γιατί;
8. Είχατε κάποια στρατηγική- μοτίβο για να τα καταφέρετε;

4.Ευρήματα

4.1 Πρώτο ερευνητικό ερώτημα:

Ποιο μοτίβο-ποια διαδρομή ακολούθησε η κάθε ομάδα στο παιχνίδι;

Για αυτό το ερευνητικό ερώτημα και στο *πρώτο στάδιο*, χρησιμοποιείται η θεωρία της εργαλειακής γένεσης, όπου το τέχνημα (artefact) αποκτά προοδευτικά δυνατότητες και μετασχηματίζεται σταδιακά σε εργαλείο κατάλληλο για μια συγκεκριμένη χρήση (αλλοίωση κατασκευής ή ενοργανοποίηση -instrumentalisation του artefact κατά τον Rabardel).

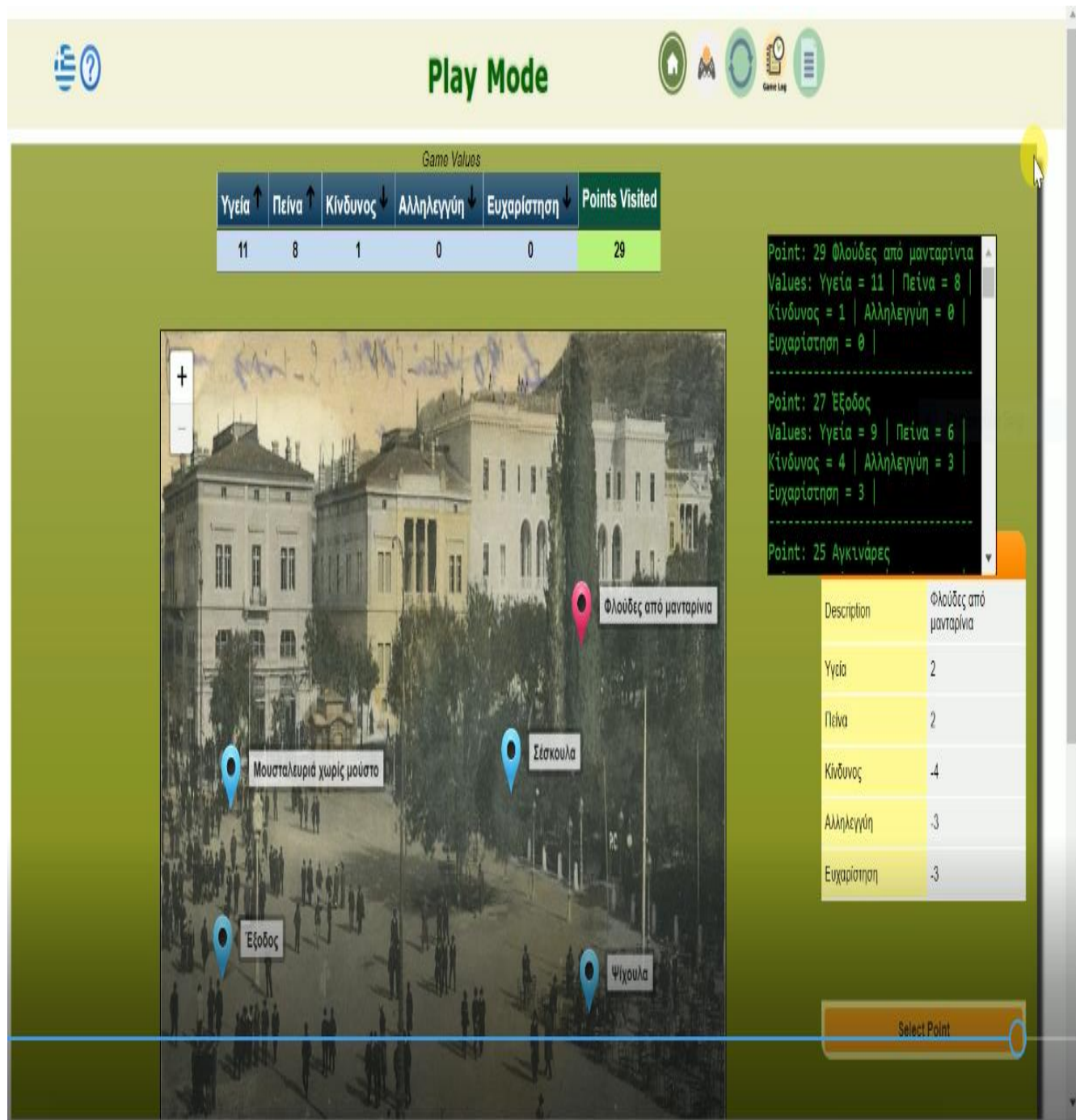
Κατά το δεύτερο στάδιο, οι μαθητές αναπτύσσουν ή οικειοποιούνται γνωστικά σχήματα εργαλειακής δράσης, τα οποία σταδιακά σχηματοποιούνται ως τεχνικές (δημιουργία εργαλείου ή ενοργάνωση –instrumentation κατά τον Rabardel). Αυτή η σχέση ανάμεσα στις δύο φάσεις είναι αμοιβαία και δύο κατευθύνσεων μεταξύ του παίκτη και του τεχνήματος κατά τη διάρκεια που λαμβάνει χώρα η εργαλειακή γένεση (Rabardel και Beguin 2000).

Πρώτο στάδιο- Game player.

Η πρώτη ομάδα των κοριτσιών με υπεύθυνη την Παναγιώτα έκανε 29 επιλογές.

- Οι παίκτες αναπτύσσουν ή οικειοποιούνται γνωστικά σχήματα εργαλειακής δράσης, τα οποία σταδιακά σχηματοποιούνται ως τεχνικές (δημιουργία εργαλείου ή ενοργάνωση –instrumentation κατά τον Rabardel)
- Αφορά το πρώτο στάδιο κατά το οποίο οι ομάδες παίζουν το κατασκευασμένο από τον ερευνητή «τέχνημα» του ChoiCo και προσπαθούν να φτάσουν όσο πιο μακριά γίνεται.
- Η επιλογή «έξοδος» έγινε οκτώ φορές και κατείχε την μερίδα του λέοντος όσον αφορά τα περισσότερα κλικ.
- Από τις 32 επιλογές φαγώσιμων υλικών που υπάρχουν στο παιχνίδι, μόνο οι 13 χρησιμοποιήθηκαν από την ομάδα. Ενώ η γερμανική ταβέρνα ως layer δεν χρησιμοποιήθηκε καθόλου.

- Δεν βρέθηκαν επαναλαμβανόμενα χρησιμοποιούμενα μοτίβα.
- Εδώ αξίζει να σημειωθεί, ότι πολλές επισκέψεις της ομάδας σε μία δεν περιοχή συνοδεύτηκαν με επιλογές τροφών. Δηλαδή δεν υπάρχουν επιλογές τροφών μέχρι το σημείο που επιλέγεται έξοδος για να φύγουν από αυτήν την περιοχή. Αυτή ήταν και η ομάδα που το διέπραξε τις περισσότερες φορές
- Ο Φούρνος επιλέχθηκε τρεις φορές, περισσότερες από κάθε άλλη επιλογή.
 - Ο φούρνος ενείχε επιλογές τροφών μέσα που ελάττωναν κυρίως τη μεταβλητή της πείνας και ενίσχυαν την ευχαρίστηση επειδή πολλά από αυτά ήταν γλυκά. Αντιθέτως, ο κίνδυνος και η υγεία ως μεταβλητές επηρεάζονταν αρνητικά. Από αυτά συμπεραίνεται πού πήγαιναν καλά ως ομάδα τα κορίτσια και πού όχι.
- Τα σύκα επιλέχθηκαν δύο φορές
 - Για να ανεβάσουν τη μεταβλητή της ευχαρίστησης.
- Η αγορά συντάγματος επιλέχθηκε δύο φορές
 - Εδώ υπάρχει μία πληθώρα από επιλογές, όπου εξισορροπούνταν όλες οι μεταβλητές.
- Το λουμπούνι επιλέχθηκε τρεις φορές
 - Το λουμπούνι είχε θεραπευτικές ιδιότητες και βελτίωνε πάρα πολύ την υγεία και την αλληλεγγύη. Η υγεία στο παιχνίδι ήταν από τις πιο επισφαλής μεταβλητές για να μειωθεί και να χάσεις, οπότε χρειαζόταν να την παρατηρείς αρκετά συχνά.
- Η αγκινάρα επιλέχθηκε δύο φορές.
 - Η αγκινάρα μειώνει αρκετά τον κίνδυνο (αυτό είναι καλό), η δεύτερη πιο δυνατή υποψήφια μεταβλητή για να χάσεις στο παιχνίδι. Τέλος, να σημειωθεί ότι η αγκινάρα μειώνει σε μεγάλο και την ευχαρίστηση, άρα αυτή υπήρχε σε περίσσιο βαθμό στα κορίτσια.



Εικόνα: 3 από το ChoiCo.

Τα κορίτσια δίνοντας έμφαση στη σωστή επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ τους και όντας διστακτικά, επιτυγχάνουν 29 στο συνολικό σκορ.

Δεύτερο στάδιο- Game designer.

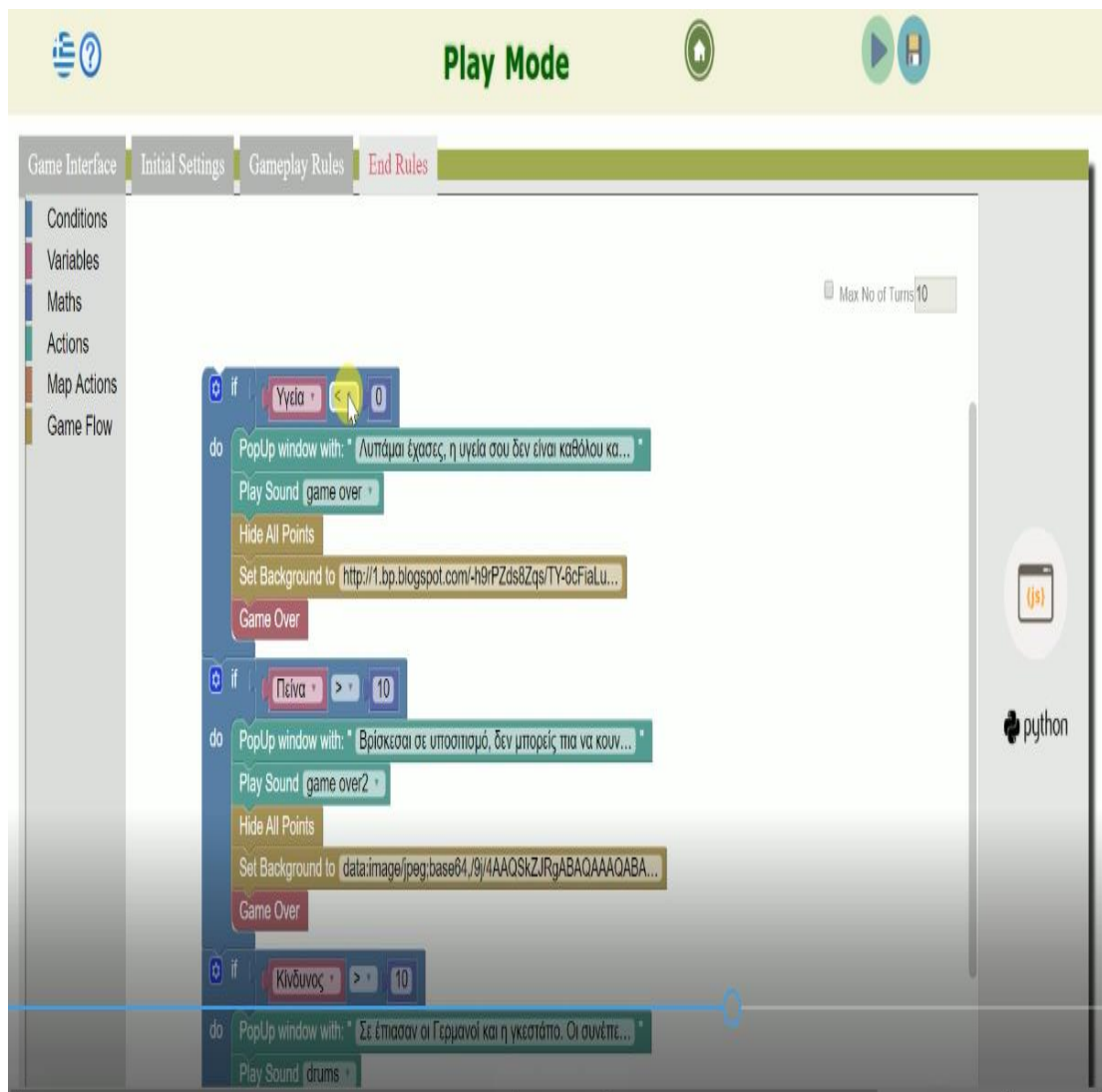
- Αφορά το δεύτερο στάδιο του παιχνιδιού, όπου συντελέστηκε η τροποποίηση του τεχνήματος Choico και θα ερευνήσουμε τι άλλαξαν οι ομάδες σε αυτό-
 - Η πρώτη κοπέλα άλλαξε τον κίνδυνο στο παυσίπονο από πέντε σε τρία.
 - Η δεύτερη αλλάζει την πείνα από -3 σε -4
- Τα κορίτσια είναι διστακτικά στις πρώτες κινήσεις τους, όπως και ευρύτερα η ομάδα.
- Η αλληλεγγύη στην μπομπότα αλλάχθηκε από την τρίτη κοπέλα από 1 σε 3
- Οι κοπέλες συνεννοούνται μεταξύ τους, σύμφωνα με τους κανόνες και η ομάδα συναινεί σχεδόν σε απόλυτο βαθμό με την αρχική επιλογή του ιθύνοντος νου.
- Η τέταρτη κοπέλα άλλαξε τη μεταβλητή του κινδύνου στις φλούδες από μανταρίνια από το -4 σε -5.
- Η μεταβλητή του κινδύνου έχει περίοπτη θέση στο μυαλό των κοριτσιών, όπως φαίνεται ευρύτερα από τις επιλογές τους και την επικοινωνία μεταξύ τους.
- Η πέμπτη και τελευταία κοπέλα αλλάζει την ευχαρίστηση στη γερμανική ταβέρνα από -2 σε -1

Στο τελευταίο κομμάτι που αφορά την τοποθέτηση μίας καινούριας πινέζας, τα κορίτσια αποφάσισαν να την τοποθετήσουν στον φούρνο με την ονομασία « ψωμί και αλάτι». Οι μεταβλητές που έβαλαν ήταν οι εξής: Υγεία δύο, πείνα -2, κίνδυνος -1, αλληλεγγύη 3 και ευχαρίστηση 3.

- Η ιδέα ήταν ενός κοριτσιού από τις πέντε για την ονομασία, η οποία ανέφερε, ότι το είχε ακούσει από τη γιαγιά της. Το κάθε ένα από τα πέντε κορίτσια ήταν υπεύθυνες για κάθε μία από τις μεταβλητές, αλλά εν τέλει οι κανόνες τερματισμού των μεταβλητών αποφασίστηκαν ομόφωνα.
- Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ,ότι όλες οι τιμές των μεταβλητών ήταν θετικές και βελτίωναν το γενικό σου σκορ.

Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις αρχικές τιμές και στις συνθήκες που τελείωνε το παιχνίδι.

- Η πρώτη αλλαγή έγινε στην υγεία, η οποία άλλαξε στην αρχική τιμή δύο, από τρία και στους κανόνες τερματισμού έγινε -2. Αλλάχθηκε και ο ήχος σε goodbye woman
- Πάλι οι απόφαση ήταν ομόφωνη και υπήρχε άψογη επικοινωνία σε αλτρουιστικό επίπεδο. Τα κορίτσι έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην αλλαγή των ήχων.
- Η πείνα ως αρχική τιμή έγινε 1, ενώ δεν αλλάχθηκε καθόλου ο κανόνας τερματισμού της τιμής της. Ως ήχος επιλέχθηκαν τα drums.
- Η δεύτερη αλλαγή ήταν και πάλι προϊόν ομαδικής συνεννόησης, μολονότι το ποντίκι το είχε το δεύτερο κορίτσι. Τα κορίτσια κράτησαν αυστηρά τους κανόνες με τους οποίους διεπόταν η διαδικασία.
- Ο κίνδυνος πήρε την τιμή του 1 ως αρχική τιμή και ως κανόνας τερματισμού την τιμή του έντεκα. Ο ήχος έγινε game over 2.
- Η αλληλεγγύη τροποποιήθηκε σε 4 ως αρχική και σε 1 ως κανόνας τερματισμού. Ο ήχος έγινε applause.
- Η ευχαρίστηση τροποποιήθηκε σε 5 ως αρχική και 2 κανόνας τερματισμού. Ο ήχος έγινε shop bell.
- Τα κορίτσια δεν άλλαξαν καθόλου τα σύμβολα της ανισότητας, δεν έκαναν πιο δύσκολο το παιχνίδι, αλλά άλλαξαν ορθολογικά και ανεπαίσθητα τις τιμές και επικεντρώθηκαν στις αλλαγές ήχου. Να σημειωθεί ότι ήξεραν πως το δικό τους choico, θα το παίζει μετά η άλλη ομάδα των κοριτσιών.



Εικόνα:5 από το ChoiCo.

Τα κορίτσια και των δύο ομάδων, (εδώ απεικονίζεται η δεύτερη ομάδα) επικεντρωθήκαν κυρίως στις αλλαγές των ήχων των μεταβλητών.

Η απάντηση στην ερώτηση: « Θα ήθελα να μάθω, αν αναπτύξατε κάποια στρατηγική-μοτίβο για να μην χάνετε, για να προχωρήσετε. Αν είχατε, τι στρατηγική ήταν αυτή ; »

- «Νομίζω δεν είχαμε, απλά διαλέγαμε αυτό που νομίζαμε ότι είναι σωστό»
- «Εγώ νομίζω, δεν είχαμε καμία στρατηγική βλέπαμε τι ήταν πιο σωστό-κατάλληλο για να προχωρήσουμε».
- «Πιστεύω και εγώ δεν είχαμε στρατηγική απλώς σκαφτόμασταν πιο ήταν το πιο λογικό και πιο εύκολο για να επιβιώσουμε».
- Τα κορίτσια δεν είχαν τουλάχιστον μία άμεση επίγνωση της στρατηγικής που ακολούθησαν, αρκέστηκαν να χρησιμοποιήσουν τη λογική τους και να επιλέγουν τις λιγότερο επιβλαβείς μεταβλητές.

Η δεύτερη ομάδα των κοριτσιών με υπεύθυνη την Εύη.

Πρώτο στάδιο-Game player.

Η ομάδα της Εύης έκανε 25 επιλογές σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού.

Οι εννιά επιλογές από αυτές είναι η έξοδος.

- Άρα οι «καθαρές επιλογές» των κοριτσιών μειώνονται ακόμη περισσότερο. Ωστόσο, πριν απ' όλες τις εξόδους, έγιναν επιλογές πάνω στις πινέζες.

Το λουμπούνι επιλέχθηκε δύο φορές, που ήταν και οι περισσότερες

- Το λουμπούνι έχει πολλά θετικά στοιχεία, κυρίως αυξάνει τις μεταβλητές της υγείας και της αλληλεγγύης.

Όλες οι υπόλοιπες επιλογές των κοριτσιών ήταν μοναδικές, καμία δεν επαναλήφθηκε ούτε έστω μία φορά.

- Αυτό υλοποιήθηκε μόνο σε αυτήν την ομάδα.
- Και αυτή η ομάδα έκανε μόνο 17 από τις 32 διαθέσιμες επιλογές τροφών. Ωστόσο, χρησιμοποιήθηκαν όλα τα layers από μία φορά.

Δεύτερο στάδιο-game designer.

Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις πινέζες.

Το αρχικό πλάνο επεσήμαινε να αλλάξουν όλα τα κορίτσια από μία τιμή της μεταβλητής σε όποια επιλογή τροφής ή σημείου θέλουν. Ωστόσο, η ομάδα ήθελε να τοποθετήσει περισσότερες πινέζες αντί μίας, οπότε και η υπεύθυνη επόπτρια τους Εύη, τους άφησε να το πραγματοποιήσουν αυτή την πορεία. Γενικά αυτό το συγκεκριμένο κομμάτι με τις πινέζες, είχε έναν πιο δημιουργικό και πιο ελεύθερο χαρακτήρα για όλες τις ομάδες.

- Η καινούρια πινέζα πήρε το όνομα «πατάτες». Η υγεία πήρε την τιμή -1, η πείνα την τιμή -3, ο κίνδυνος την τιμή 4, η αλληλεγγύη την τιμή 1 και η ευχαρίστηση την τιμή 2.
- Τα κορίτσια ανέφεραν χαρακτηριστικά ότι στην Αθήνα δεν είχαν κρέατα, οπότε η πατάτα ήταν μία καλή επιλογή. Οι πατάτες ήταν «δυσεύρετες», όπως χαρακτηριστικά αναφέρουν, οπότε ο κίνδυνος πήρε δικαιολογημένα αυτή την

τιμή. Επίσης με την πατάτα χορταίνεις γι' αυτό και η τιμή -3 στην πείνα, ενώ η πατάτα τους αρέσει γευστικά και έτσι πήρε την τιμή του δύο. Την πατάτα την έβαλαν στο -1στην υγεία γιατί αναφέρουν ότι ήταν μέσα στο χόμα και την έτρωγαν ωμή... «δεν είχαν μαχαίρια». Γενικά η επιλογή των κοριτσιών ήταν ομόφωνα αποδεκτή και ήταν σε σύμπνοια με την λογική του παιχνιδιού.

- Η δεύτερη μεταβλητή ήταν το ρύζι, το οποίο πήρε στην υγεία 0, η πείνα την τιμή -1, ο κίνδυνος την τιμή 0, η αλληλεγγύη την τιμή -1 και η ευχαρίστηση την τιμή 0.«Από το ρυζόγαλα με νερό είναι καλύτερο» γι' αυτό δεν πήρε αρνητική τιμή στην ευχαρίστηση η πείνα. «Εύκολο είναι να βρεις το ρύζι».
- Γενικά το θεώρησαν ουδέτερο το ρύζι γι' αυτό πήρε αυτές τις τιμές. Και πάλι υπήρχε συνεργασία και σύμπνοια με το σκεπτικό του παιχνιδιού.

Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις αρχικές τιμές του παιχνιδιού.

- «Οπότε να αλλάξουμε τις τιμές να το κάνουμε πιο δύσκολο για να είναι πιο ενδιαφέρον και να μην κάνουμε ξέρω εγώ που κάνανε τα παιδιά 64».

«Άμα βάλουμε ξέρω εγώ υγεία 3, πείνα 5 και κίνδυνος θα το ξεχνάμε... ενώ άμα βάλουμε πείνα, κίνδυνος ευχαρίστηση, υγεία, είναι το ίδιο οπότε είναι πιο εύκολο»

- Τα κορίτσια στην αρχή ύστερα από την προτροπή μίας μαθήτριας αποφασίζουν να κάνουν το παιχνίδι πιο δύσκολο πιο ανταγωνιστικό «για να νικήσουμε» και άρα πιο ενδιαφέρον.. μετά όμως, αποφάσισαν να μην υπερβάλουν και να βάλουν τιμές που θα τις θυμούνται και θα μπορούν να παίξουν, ακολούθησαν δηλαδή μία μέση λύση. Όλα αυτά ειπώθηκαν, ενώ ήξεραν ότι θα παίζουν μετά το παιχνίδι της άλλης ομάδας των κοριτσιών.

- Η πρώτη κοπέλα σε συμφωνία με την ομάδα δεν άλλαξε κάποια μεταβλητή
- Στην δεύτερη επιλογή πραγματοποιήθηκε αλλαγή στη μεταβλητή της ευχαρίστησης, η οποία πήρε την τιμή δύο.
- Η τρίτη κοπέλα σε άρτια σύμπλευση απόψεων με τα υπόλοιπα κορίτσια άλλαξε τη μεταβλητή του κινδύνου από τρία σε 0.
- Η πείνα και η υγεία δεν τροποποιήθηκαν καθόλου.

Οι τροποποιήσεις που έγιναν στους κανόνες τερματισμού του παιχνιδιού.

- Η υγεία και η αλληλεγγύη δεν αλλάχθηκαν καθόλου.
- Η πείνα και ο κίνδυνος πήραν την τιμή του οκτώ, δηλαδή να χάνει κάποιος αν ξεπεράσει την τιμή αυτή.
- Αυτό υλοποιήθηκε από την ομάδα για να γίνει πιο ενδιαφέρον και δύσκολο το παιχνίδι, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει μία μαθήτρια.

Η απάντηση στην ερώτηση: «Είναι λίγο σημαντική, αφορά την ομάδα, είχατε κάποια στρατηγική-μοτίβο για να τα καταφέρετε, παίξατε ένα παιχνίδι που δεν χάσατε καθόλου. Στην τύχη έγινε ή είχατε κάποιο σκεπτικό;»

- «Δεν είχα κάποια στρατηγική από την αρχή, αλλά όταν επιλέγαμε κάτι το συζητούσαμε όλες μαζί, δεν τσακωνόμασταν για το τι πρέπει να ανεβάσουμε και τι πρέπει να κατεβάσουμε και αν συζητάμε όλοι μαζί, τα πηγαίναμε πάντα καλά».
- «Δεν είχαμε κάποια στρατηγική, αλλά είχαμε αρκετή ομαδικότητα και αυτό μας βοήθησε στο να βγάλουμε ένα αποτέλεσμα και να τα πάμε πολύ καλά»
- «Δεν είχαμε κάποια στρατηγική, αλλά όταν καταλάβαμε το παιχνίδι, βλέπαμε τι μας συμφέρει περισσότερο να ακολουθήσουμε και το κάναμε»
- Η ομαδικότητα και η συνεργασία ήταν έκδηλες στα κορίτσια, τα οποία προσπάθησαν να εναρμονιστούν με την λογική του παιχνιδιού και να κάνουν λογικές επιλογές.



Εικόνα:6 από το ChoiCo.

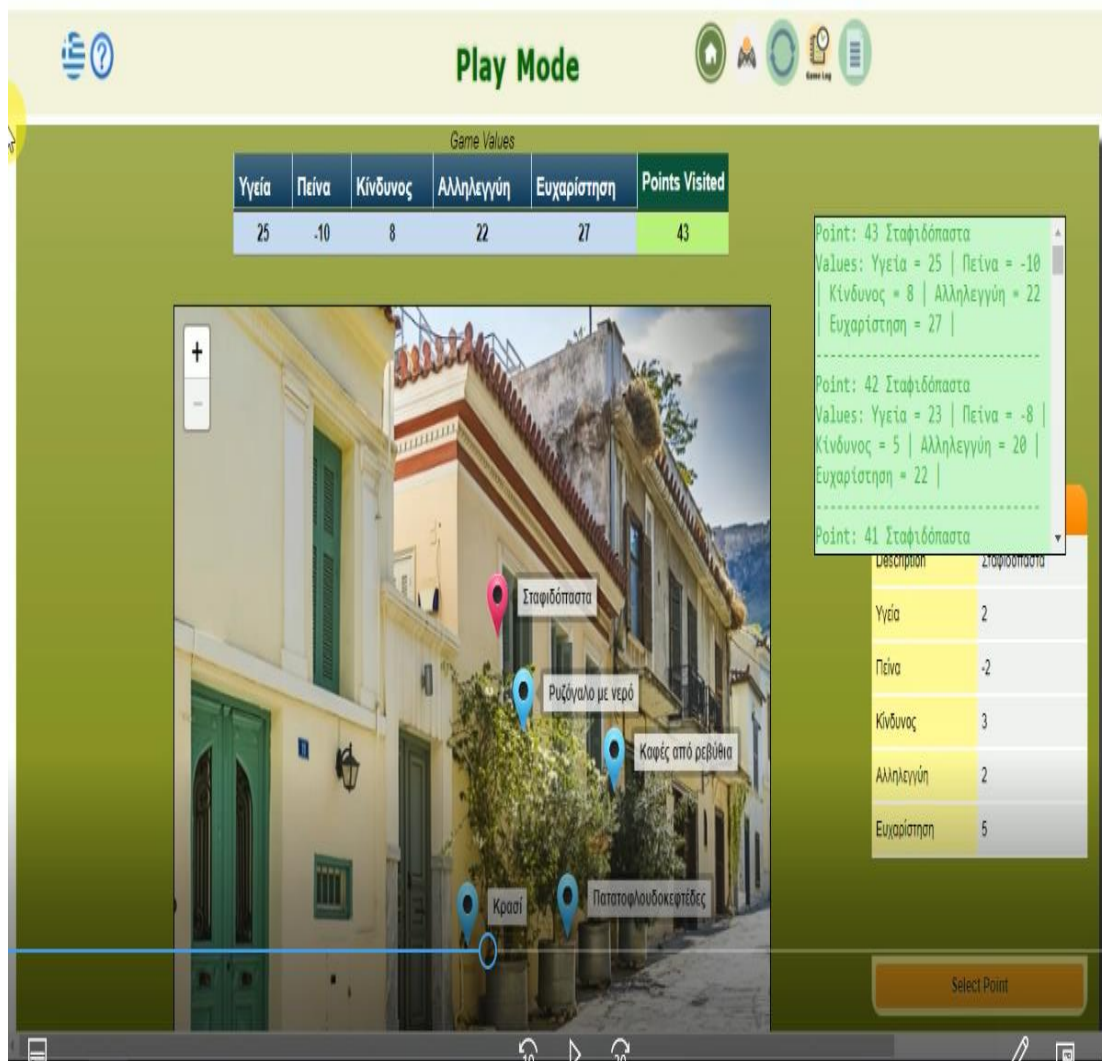
Το ρύζι και οι πατάτες ήταν οι καινούριες πινέζες που δημιούργησαν στο παιχνίδι τα κορίτσια της δεύτερης ομάδας. Εδώ, «μαστορεύουν» τις τιμές των μεταβλητών αυτών των σημείων.

Η πρώτη ομάδα των αγοριών με υπεύθυνο τον ερευνητή Άγγελο.

Πρώτο στάδιο-game player.

Η ομάδα του Άγγελου έκανε 43 επιλογές σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού.

- Η επιλογή «έξοδος» πραγματοποιήθηκε 12 φορές από τους μαθητές. Τα σημεία που χρησιμοποίησαν ήταν 17 από τα 32 διαθέσιμα του παιχνιδιού. Δεν χρησιμοποιήθηκε καθόλου το layer από το λουμπούνι.
- Τα μοτίβα ήταν φούρνος-σταφιδόψωμο τρεις φορές και χαρουπιά-χαρουπάλευρο δύο φορές αντίστοιχα.
 - Μόνο μία φορά συνοδεύτηκε αυτή η επιλογή χωρίς να επιλέξουν κάποιο σημείο-τροφή, όλες τις άλλες φορές έγινε μία επιλογή πριν το κουμπί της εξόδου.
 - Οι συνολικές επιλογές των αγοριών είναι 42, ενώ των σημείων-τροφών του παιχνιδιού είναι 32.
 - Η χαρουπιά(2) και οι επιλογές που ενέχονται μέσα σε αυτήν(4), η σταφιδόπαστα(3) και ο φούρνος(4) ήταν οι πιο προσφιλείς επιλογές της ομάδας. Ακολούθησαν το συσσίτιο, τα βλίτα, η αγορά συντάγματος, ο φούρνος και το σταφιδόψωμο με δύο επιλογές.
 - Το λουμπούνι, το οποίο αποτελεί μία ιδιαίτερα σημασιολογική και στρατηγική επιλογή, δεν επιλέχθηκε καθόλου.



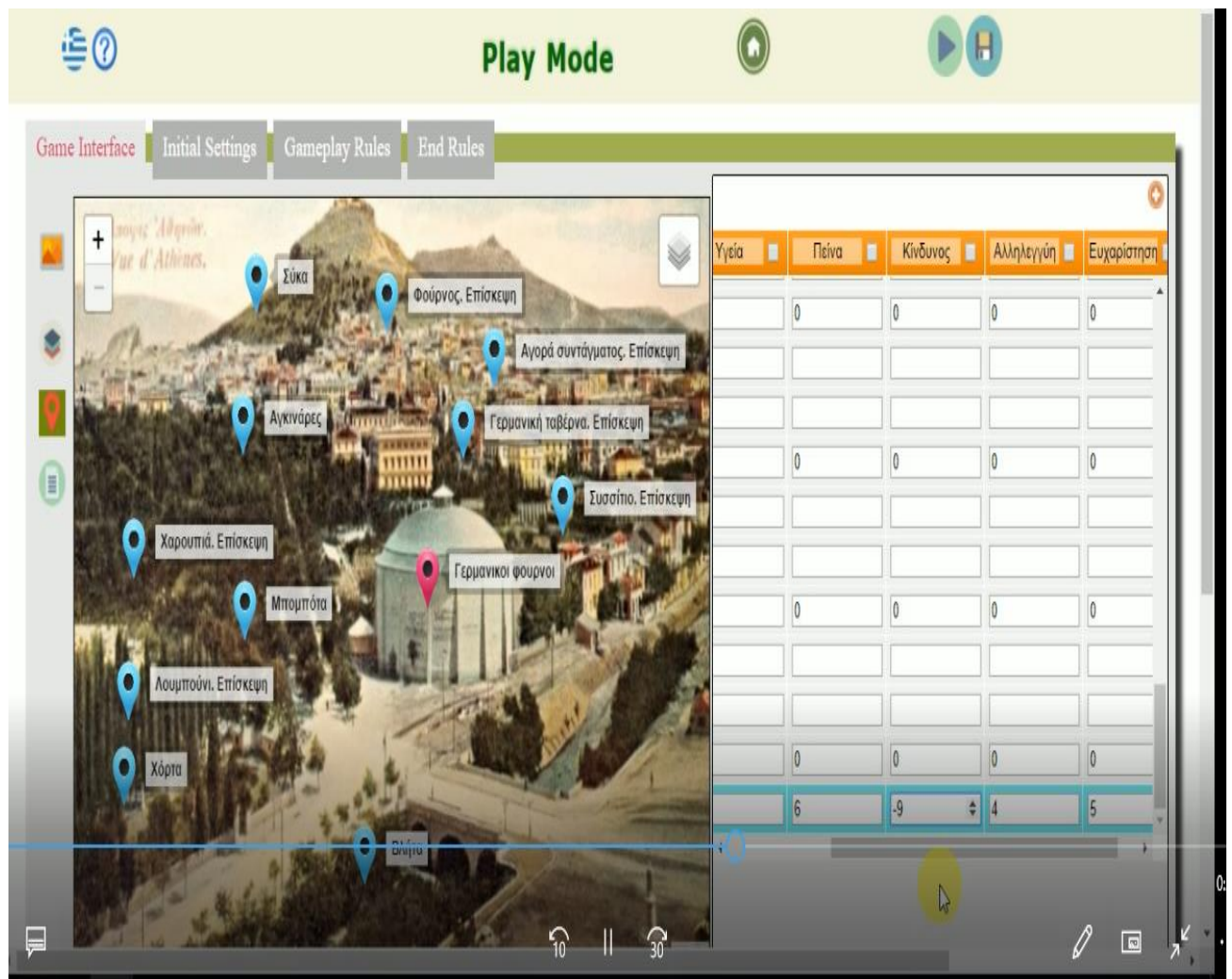
Εικόνα:7 από το ChoiCo.

Τα αγόρια της τρίτης ομάδας πέτυχαν το δεύτερο μεγαλύτερο σκορ του παιχνιδιού.

Δεύτερο στάδιο-game designer.

Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις πινέζες.

- Στις πινέζες η πρώτη επιλογή που επιλέχθηκε είναι αυτή της χαρουπιάς, στην οποία η μεταβλητή της υγείας από 0 έγινε 5
 - Ο δεύτερος μαθητής επέλεξε να αλλάξει στην χαρουπιά την αλληλεγγύη και από 0 να την κάνει 3
 - Ο τρίτος μαθητής στην ίδια τροφή, την ευχαρίστηση από 0 την έκανε 6
 - Ο τέταρτος στην ίδια πάλι, την πείνα από -1 την έκανε -12
 - Ο πέμπτος τον κίνδυνο από -2 το άλλαξε σε -21.
- Οι μαθητές διάλεξαν το χαρούπι, ωστόσο ένας μαθητής ήθελε τη γερμανική ταβέρνα αλλά εν τέλει ύστερα από την προσταγή ενός άλλου μαθητή « Όχι από τα χαρούπια ξεκινάμε» έμειναν στο χαρούπι, το οποίο αποτέλεσε μία από τις κύριες επιλογές τους και κατά τη διάρκεια του πρώτου σκέλους του παιχνιδιού.
- Η καινούρια πινέζα που αποφάσισαν να τοποθετήσουν στο παιχνίδι είναι αυτή των γερμανικών φούρνων. Οι μαθητές του γκρουπ κατά σειρά αποφάσισαν να βάλουν την τιμή -6 στην υγεία, 6 στην πείνα, 5 στον κίνδυνο, 4 στην αλληλεγγύη και 5 στην ευχαρίστηση.
 - «Εκεί πέρα που βάζουν τους ανθρώπους και τους καίνε».
 - « Βάζετε όνομα να έχει σχέση με τα ιστορικά γεγονότα, τι πιστεύετε;»
- Η επιλογή αυτή των μαθητών υποδεικνύει κάποιες προγενέστερες γνώσεις των μαθητών πάνω στο θέμα του Β' Παγκοσμίου πολέμου.
- Οι μαθητές ύστερα και από προτροπή του δασκάλου τους προσπάθησαν να ανταποκριθούν στο σκεπτικό του παιχνιδιού με αυτή την επιλογή τους.



Εικόνα:8 από το ChoiCo.

Τα αγόρια της τρίτης ομάδας δημιούργησαν την πινέζα των γερμανικών φούρνων.

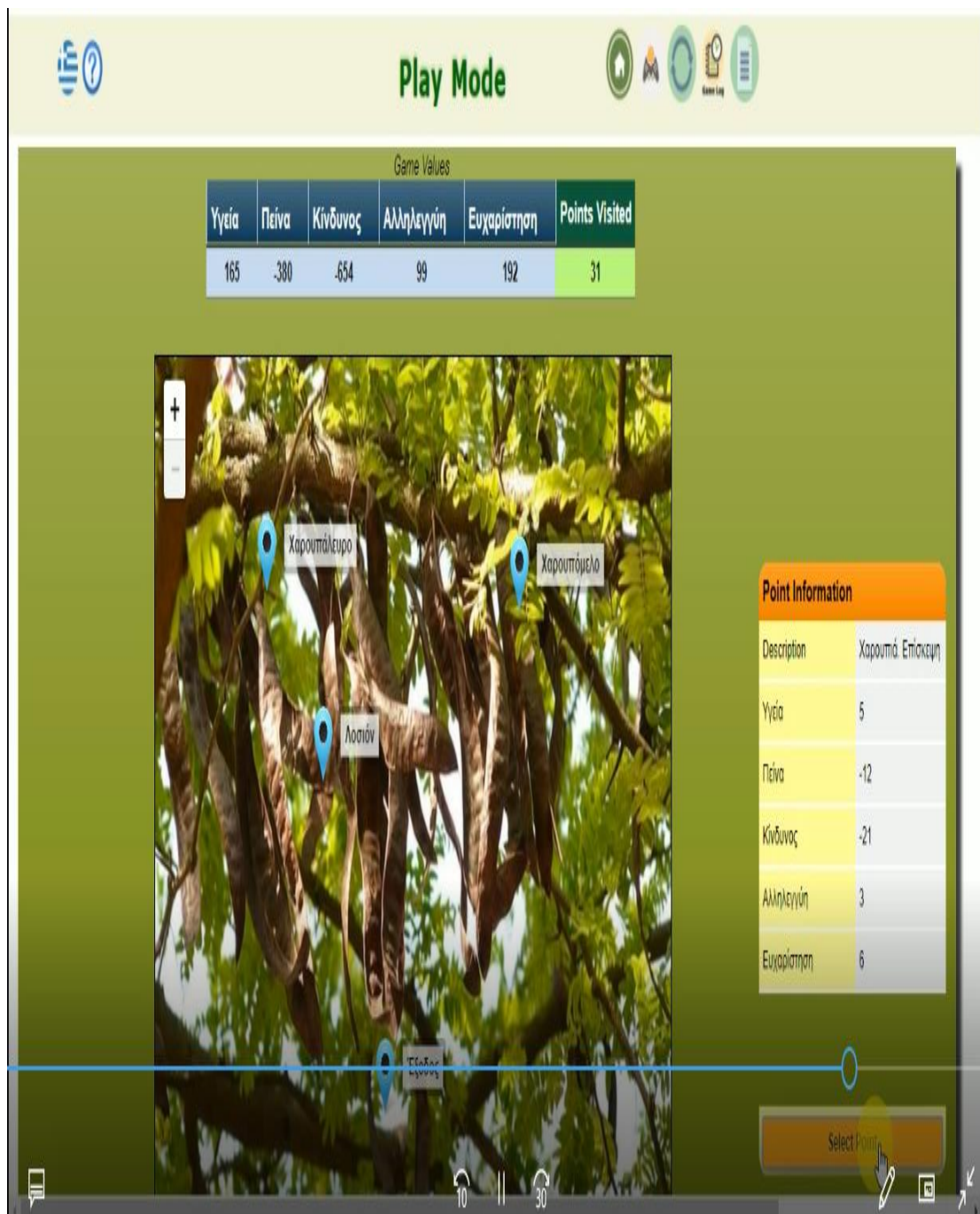
Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις αρχικές τιμές του παιχνιδιού.

- Η υγεία πήρε την τιμή 10, η πείνα -8, ο κίνδυνος -3, η αλληλεγγύη 6 και η ευχαρίστηση 6 αντίστοιχα από όλους τους μαθητές του γκρουπ.
- Οι μαθητές γνωρίζουν ότι θα παίξουν μετά το παιχνίδι της άλλης ομάδας, ωστόσο συντρέχουν δύο λόγοι που δεν κάνουν το παιχνίδι πιο δύσκολο. Ο ένας είναι ότι θα έχουν μία ευκαιρία μετά για να κάνουν μεγαλύτερο ρεκόρ στο ήδη υπάρχον παιχνίδι. Και ο δεύτερος είναι ότι δεν κατάλαβαν πλήρως τις συνέπειες των πράξεων τους ακόμη.

Οι τροποποιήσεις που έγιναν στους κανόνες τερματισμού του παιχνιδιού.

- Στην υγεία αλλάχθηκε ο ήχος σε game over 2, η ευχαρίστηση αλλάχθηκε στο να χάνουν στο -5, στον κίνδυνο αλλάχθηκε ο ήχος σε coin.
- «Όχι 0, 0 μια χαρά είναι στο 0. Στο μηδέν να χάνουμε για να τα ξέρουμε»
 - Αναφέρονται στην υγεία.
- «Ρε αυτό που θα βάλουμε, αυτό που θα βάλουμε, θα παίξουν οι άλλοι. Ναι ξέρετε, βάλτε κάτι δύσκολο»
- Εδώ ισχύουν τα ίδια με τα παραπάνω. Οι μαθητές έχουν άμεση επίγνωση ότι θα το παίξει το παιχνίδι τους η άλλη ομάδα, ωστόσο θέλουν να παίξουν και οι ίδιοι το παιχνίδι τους για να αυξήσουν το ρεκόρ του, πράξη που πραγματοποιήθηκε εν τέλει.
- Τα παιδιά παίζουν ξανά το τροποποιημένο παιχνίδι τους και με τις ευνοϊκές συνθήκες που έχουν φτιάξει φτάνουν στο εξής υψηλό σκορ: 160 υγεία, πείνα -68, κίνδυνο -635, αλληλεγγύη 96 και ευχαρίστηση 186 στις 30 κινήσεις. Επιλέγοντας αποκλειστικά την χαρουπιά. Εδώ, η χαρουπιά τροποποιείται εις βάθος και ολοκληρωτικά, ώστε να μετατραπεί σε ένα εργαλείο, το οποίο εξυπηρετεί τον απώτερο σκοπό των αγοριών, που είναι να επιτύχουν όσον το δυνατόν υψηλότερο σκορ στο παιχνίδι (Kynigos, 2007).
- Το αίσθημα του ανταγωνισμού είναι πολύ υψηλό στα αγόρια. Μέσω του γνωστικώς κατακτημένου και τροποποιημένου σημείου

της χαρουπιάς φτάνουν σε αυτά τα εξωπραγματικά νούμερα,
πατώντας συνεχώς το ίδιο κλικ.



Εικόνα:9 από το ChoiCo.

Τα αγόρια της τρίτης ομάδας τροποποιούν την πινέζα της χαρουπιάς με έναν «αθέμιτο τρόπο», με απώτερο σκοπό να επιτύχουν όσο το δυνατόν υψηλότερο σκορ στο παιχνίδι.

Η απάντηση στην ερώτηση: Είχατε κάποια στρατηγική ή μοτίβο για να τα καταφέρετε;

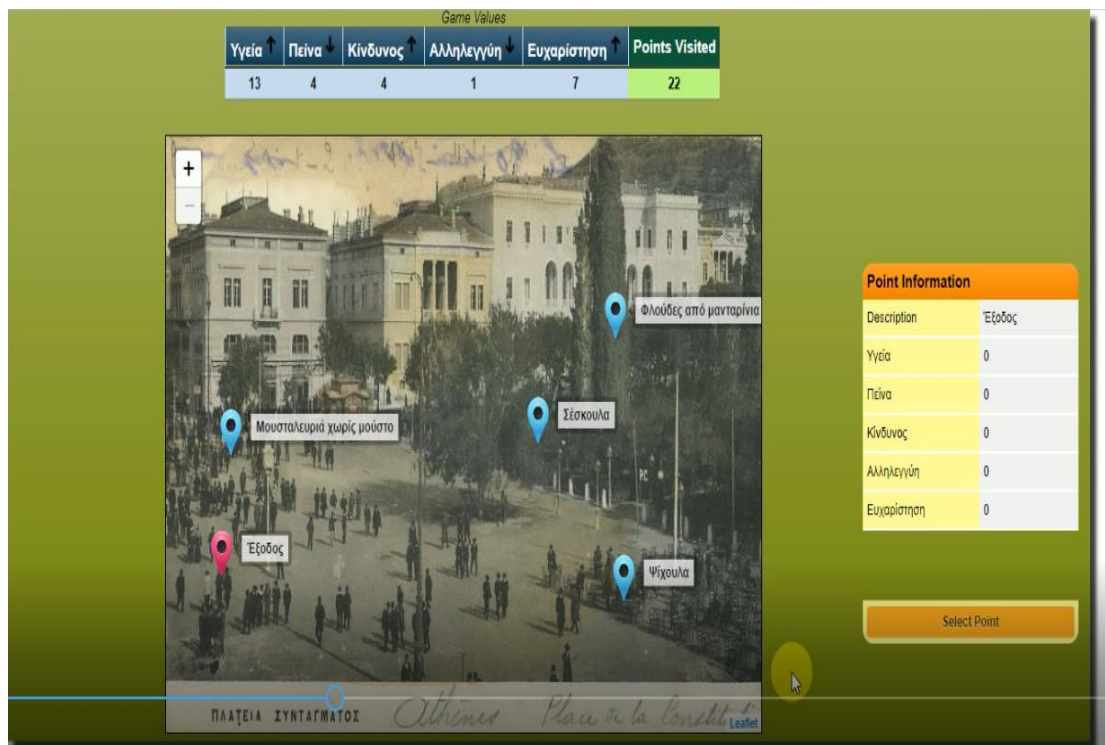
- Όμως, η στρατηγική μας ήταν όταν μειονόντουσαν αρκετά, πηγαίναμε...πώς το λέγανε..λουμπούνι; όλοι μαζί « λουμπούνια», ώστε να αυξηθούν όλα και να έχουμε μία ισορροπία στο παιχνίδι
- Το ίδιο περίπου με τον Δημήτρη. Συνηθίζαμε τις περιοχές, αλλά παράλληλα και τις μεταβλητές για να ξέρουμε επιβιώσουμε
- Ναι, είχαμε μία τακτική, προσπαθούσαμε να θυμόμαστε τα καλά μέρη που πηγαίναμε, αυτά που μας βοήθησαν περισσότερο και κοιτάγαμε και τις μεταβλητές, όπου είχαμε θέμα, θυμόμαστε το μέρος που μας βοήθησε, όταν είχαμε παρόμοιο θέμα και πηγαίναμε σε εκείνο το μέρος και παίρναμε τα απαραίτητα πράγματα.
- Τα αγόρια επηρεασμένοι από την έτερη ομάδα των αγοριών είπαν λουμπούνι, ενώ οι ίδιοι δεν το χρησιμοποίησαν καθόλου. Απεναντίας, αυτό που χρησιμοποίησαν επί το πλείστον ήταν η χαρουπιά (το αντίστοιχο με το λουμπούνι, σε σημασία για το παιχνίδι) με την οποία μπέρδεψαν το λουμπούνι. Εδώ φαίνεται ξεκάθαρα ότι τα παιδιά είχαν ένα συγκριμένο μαξιλαράκι ασφαλείας, στο οποίο κατέφευγαν κάθε φορά που δυσκολεύονταν.

Η δεύτερη ομάδα των αγοριών με την επόπτρια Ελένη.

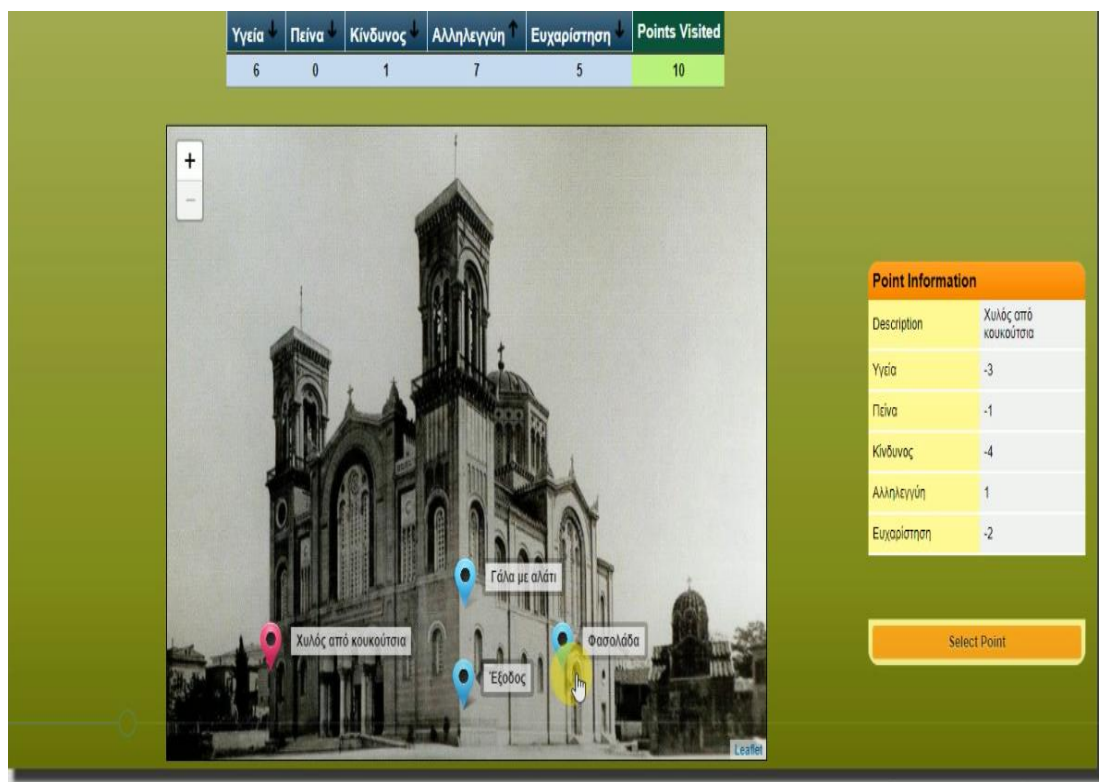
Πρώτο στάδιο-game player

η ομάδα της Ελένης έκανε 64 επιλογές σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού.

- Η επιλογή «έξοδος» πραγματοποιήθηκε 19 φορές από τους μαθητές. 23 σημεία από τα 32 διαθέσιμα χρησιμοποιήθηκαν.
- Από αυτές μόνο τρεις επιλογές δεν συνοδεύτηκαν από κάποια επιλογή και συγκεκριμένα αυτές ενείχαν το λουμπούνι και αυτό εκδηλώνει ότι ήταν το «μαξιλαράκι ασφαλείας» στο οποίο κατέφευγαν οι μαθητές κάθε φορά που ήθελαν να βελτιώσουν κάτι.. Σε όλες τις άλλες εξόδους, προηγήθηκαν κάποιες επιλογές τροφών-σημείων πρώτα.
- Το λουμπούνι επιλέχθηκε επτά φορές, δηλαδή τις περισσότερες από όλες τις άλλες τροφές. Οι άλλες τροφές- σημεία που χρησιμοποιήθηκαν κατά κόρον είναι ο φούρνος με τρεις, το συσσίτιο και το σταφιδόψωμο. Έξι σημεία δεν χρησιμοποιήθηκαν καθόλου από τα 32 του παιχνιδιού.
- Το μοτίβο Λουμπούνι-παυσίπονο, χρησιμοποιήθηκε τέσσερις φορές, το συσσίτιο-χυλός από κουκούτσια τρεις φορές, το χαρουπιά-χαρουπάλευρο δύο φορές και το Γερμανική ταβέρνα-ρυζόγαλο με νερό ακόμη δύο.
- Εδώ αναμφισβήτητα υπήρχε η μεγαλύτερη ποικιλία επιλογών, ενώ επισκέφθηκαν και έγιναν επιλογές σε όλα τα layers.



Εικόνα:10 από το ChoiCo.



Εικόνα:11 από το ChoiCo.

Τα αγόρια της τέταρτης ομάδας ήταν η μοναδική ομάδα, που επισκέφθηκε όλα τα στρώματα-layers του παιχνιδιού, τουλάχιστον από μία φορά.

Δεύτερο στάδιο-game designer.

Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις πινέζες.

- Η χαρουπιά σε υγεία έγινε 5, η πείνα -4, ο κίνδυνος -4 και η αλληλεγγύη 2. Επίσης στην έξοδο της χαρουπιάς ο κίνδυνος έγινε -1 και η πείνα -3.
- Η καινούρια πινέζα που αποφάσισαν να τοποθετήσουν στο παιχνίδι είναι αυτές του γερμανικού στρατοπέδου με υγεία -2, πείνα 3, κίνδυνο 4, αλληλεγγύη 4 και ευχαρίστηση -3. Ακόμη πρόσθεσαν το σουβλατζίδικο με -2 υγεία, την πείνα -2, τον κίνδυνο 2, την αλληλεγγύη με 4 και την ευχαρίστηση με 5. Τέλος πρόσθεσαν και το πανόραμα με υγεία 5, την πείνα -2, τον κίνδυνο 3, την αλληλεγγύη 3 και την ευχαρίστηση 6.
- Η δημιουργία του πανοράματος και του σουβλατζιδίκου, διαφέρουν από την πλειονότητα των επιλογών που έκαναν οι άλλες ομάδες στο αντίστοιχο κομμάτι του παιχνιδιού και αποτυπώνουν μία διαφορετική και σε μεγάλο βαθμό υποκειμενική και σημασιολογική για τους ίδιους επιλογή (Kynigos, 2007).
- Τα αγόρια έβαλαν τρεις καινούριες πινέζες (το σημείο αυτό του παιχνιδιού είναι πιο ελεύθερο και όχι αυστηρώς οριοθετημένο). Ήθελαν να είναι πιο ενδιαφέρον και να ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα εξού και η προτροπή ενός παιδιού για την τοποθέτηση της λέξης «Πανόραμα» που έχει ένα ιστορικό υπόβαθρο.

Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις αρχικές τιμές του παιχνιδιού.

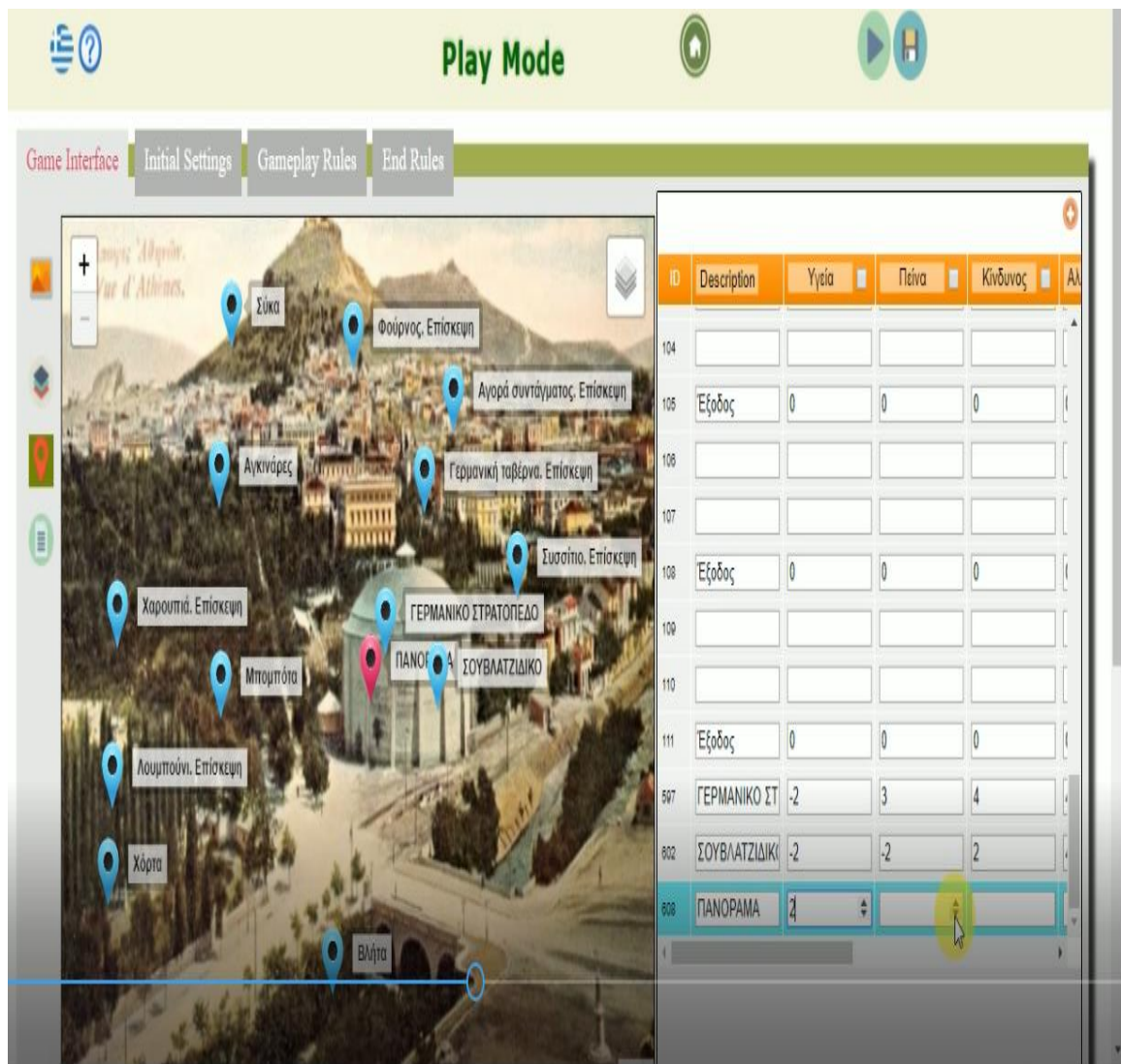
Η υγεία έγινε 4, η πείνα 2, ο κίνδυνος 3, η αλληλεγγύη 4 και η ευχαρίστηση 4

- Δεν συμμετείχαν ισάξια όλα τα μέλη του γκρουπ. Επίσης το παιχνίδι όσο αφορά τις αρχικές τιμές έγινε πιο εύκολο, αλλά πάντα οι μαθητές είχαν υπόψη τους το πόσο ενδιαφέρον θα γίνει το παιχνίδι αλλά και το βαθμό δυσκολίας αυτού.

Οι τροποποιήσεις που έγιναν στους κανόνες τερματισμού του παιχνιδιού.

- Τροποποιήθηκε η υγεία και έγινε <3 , η πείνα >8 , ο κίνδυνος μεγαλύτερος του 9, η αλληλεγγύη <3 και η ευχαρίστηση <3 .
- Στην υγεία αλλάχθηκε και ο ήχος σε goodbye women.
- Τα παιδιά έκαναν πιο δύσκολο το παιχνίδι για την επικείμενη αλλαγή ομάδων που θα γινόταν.

- Οι ίδιοι δεν ήθελαν να αλλάξουν περισσότερο το παιχνίδι, δεν «χρειαζόταν» όπως αναφέρουν, καθώς και έτσι ήταν πάρα πολύ ωραίο.



Εικόνα:12 από το ChoiCo.

Οι καινούριες πινέζες-σημεία που δημιούργησε η τέταρτη ομάδα των αγοριών ήταν αυτές του γερμανικού στρατοπέδου ,του σουβλατζιδικου και του πανοράματος.

Η απάντηση στην ερώτηση: Είχατε κάποια στρατηγική ή μοτίβο για να τα καταφέρετε;

- «Είχαμε κάποια στρατηγική και εκεί για να μπορέσουμε να επιβιώσουμε.
 - «Όμως, η στρατηγική μας ήταν όταν μειονόντουσαν αρκετά» πηγαίναμε...πώς το λέγανε..λουμπούνι; όλοι μαζί «λουμπούνια», ώστε να αυξηθούν όλα και να έχουμε μία ισορροπία στο παιχνίδι».
 - «όταν δεν ήταν καλά η υγεία, η αλληλεγγύη, η ευχαρίστηση, τότε πηγαίναμε στο λουμπούνι αλλά έπρεπε παράλληλα να έχουμε λιγότερο κίνδυνο και η πείνα λιγότερη για να μην χάσουμε σε αυτά τα δύο».
 - «Ναι, είχαμε μία τακτική, προσπαθούσαμε να θυμόμαστε τα καλά μέρη που πηγαίναμε, αυτά που μας βοήθησαν περισσότερο και κοιτάγαμε και τις μεταβλητές, όπου είχαμε θέμα, θυμόμαστε το μέρος που μας βοήθησε, όταν είχαμε παρόμοιο θέμα και πηγαίναμε σε εκείνο το μέρος και παίρναμε τα απαραίτητα πράγματα.»
- Το λουμπούνι ήταν το σήμα κατατεθέν της ομάδας , τις περισσότερες φορές τα παιδιά κατέφευγαν σε αυτό για να ισορροπήσουν τις τιμές των μεταβλητών τους. Υπήρχε ένα συγκεκριμένο μοτίβο, κατά το οποίο θυμόντουσαν τις «καλύτερες» τροφές σημεία και κατέφευγαν σε αυτά, κάθε φορά που δυσκολευόντουσαν.

Συνόψεις των ευρημάτων του πρώτου ερευνητικού ερωτήματος.

 Η πρώτη ομάδα των κοριτσιών με παρατηρήτρια την Παναγιώτα έκανε 29 επιλογές, τις δεύτερες λιγότερες στο παιχνίδι. Από τις 32 επιλογές φαγώσιμων υλικών που υπάρχουν στο παιχνίδι, μόνο οι 13 χρησιμοποιήθηκαν από την ομάδα. Ενώ η γερμανική ταβέρνα ως layer δεν χρησιμοποιήθηκε καθόλου. Δεν βρέθηκαν επαναλαμβανόμενα χρησιμοποιούμενα μοτίβα. Πολλές επισκέψεις της ομάδας σε μία περιοχή δεν συνοδεύτηκαν από επιλογές τροφών. Ο φούρνος και το λουμπούνι επιλέχθηκαν τρεις φορές. Τα κορίτσια είναι διστακτικά στις πρώτες κινήσεις τους. Οι κοπέλες συνεννοούνται μεταξύ τους, σύμφωνα με τους κανόνες και η ομάδα συναινεί σχεδόν σε απόλυτο βαθμό με την αρχική επιλογή της συμμαθήτριας τους. Τα κορίτσια αποφάσισαν να τοποθετήσουν στον φούρνο την πινέζα « ψωμί και αλάτι». Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός, ότι όλες οι τιμές των μεταβλητών ήταν θετικές και βελτίωναν το γενικό σου σκορ. Τα κορίτσια έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην αλλαγή των ήχων. Τα κορίτσια δεν άλλαξαν καθόλου τα σύμβολα της ανισότητας, δεν έκαναν πιο δύσκολο το παιχνίδι, αλλά άλλαξαν ορθολογικά και ανεπαίσθητα τις τιμές και επικεντρώθηκαν στις αλλαγές ήχου. Τα κορίτσια δεν είχαν μία άμεση επίγνωση της στρατηγικής που ακολούθησαν, αρκέστηκαν να χρησιμοποιήσουν τη λογική τους και να επιλέγουν τις λιγότερο επιβλαβείς μεταβλητές.

 Η δεύτερη ομάδα με παρατηρήτρια την Εύη έκανε 25 επιλογές σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού. Το λουμπούνι επιλέχθηκε δύο φορές, που ήταν και οι περισσότερες. Και αυτή η ομάδα έκανε μόνο 17 από τις 32 διαθέσιμες επιλογές τροφών. Ωστόσο, χρησιμοποιήθηκαν όλα τα layers από μία φορά. Όλες οι υπόλοιπες επιλογές των κοριτσιών ήταν μοναδικές, καμία δεν επαναλήφθηκε ούτε έστω μία φορά. Η καινούρια πινέζα πήρε το όνομα «πατάτες» και η δεύτερη «ρύζι» με μέσες τιμές (θετικές και αρνητικές). Γενικά η επιλογή των κοριτσιών ήταν ομόφωνα αποδεκτή και ήταν σε σύμπνοια με την λογική του παιχνιδιού. Τα κορίτσια έβαλαν τιμές στις μεταβλητές, που θα τις θυμούνται και θα μπορούν να παίξουν, ακολούθησαν δηλαδή μία μέση λύση. Τα κορίτσια δεν είχα κάποια στρατηγική από την αρχή, αλλά η ομαδικότητα και η συνεργασία κυριαρχούσαν στα κορίτσια, τα οποία προσπάθησαν να εναρμονιστούν με την λογική του παιχνιδιού και να κάνουν λογικές επιλογές.

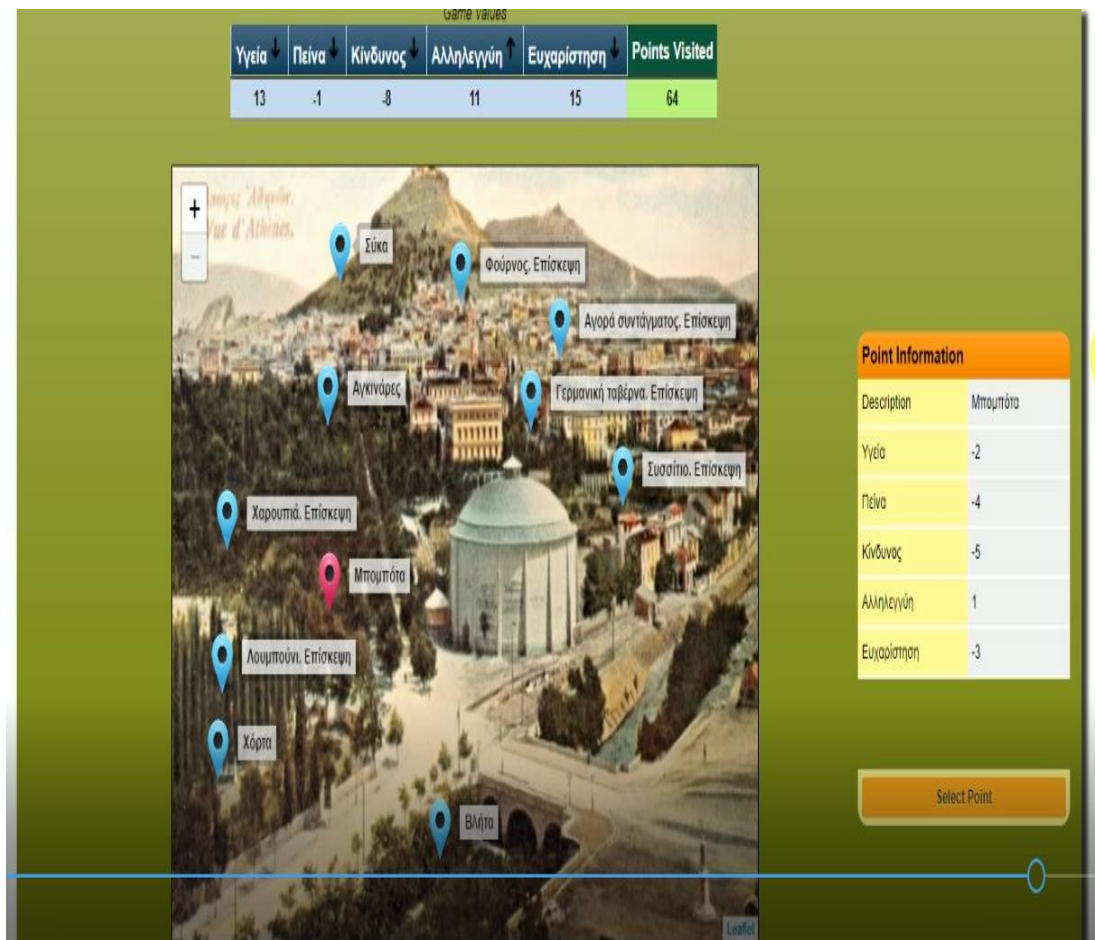


Στην τρίτη ομάδα, οι συνολικές επιλογές των αγοριών με παρατηρητή τον Άγγελο είναι 42, ενώ των σημείων-τροφών του παιχνιδιού είναι 32. Τα σημεία που χρησιμοποίησαν ήταν 17 από τα 32 διαθέσιμα του παιχνιδιού. Δεν χρησιμοποιήθηκε καθόλου το layer από το λουμπούνι. Τα μοτίβα ήταν φούρνος-σταφιδόψωμο από τρεις φορές και χαρουπιά-χαρουπάλευρο δύο φορές αντίστοιχα. Μόνο μία φορά συνοδεύτηκε αυτή η επιλογή χωρίς να επιλέξουν κάποιο σημείο-τροφή, όλες τις άλλες φορές έγινε μία επιλογή πριν το κουμπί της εξόδου. Η χαρουπιά(2) και οι επιλογές που ενέχονται μέσα σε αυτήν(4), η σταφιδόπαστα(3) και ο φούρνος(4) ήταν οι πιο προσφιλείς επιλογές της ομάδας. Οι μαθητές διάλεξαν το χαρούπι για να τροποποιήσουν. Η καινούρια πινέζα που αποφάσισαν να τοποθετήσουν στο παιχνίδι είναι αυτή των γερμανικών φούρνων με μετριοπαθείς τιμές. Οι μαθητές ύστερα και από προτροπή του δασκάλου τους προσπάθησαν να ανταποκριθούν στο σκεπτικό του παιχνιδιού με αυτή την επιλογή τους. Τα παιδιά παίζουν ξανά το τροποποιημένο παιχνίδι τους και με τις ευνοϊκές συνθήκες που έχουν φτιάξει φτάνουν στο εξής υψηλό σκορ: 160 υγεία, πείνα -68, κίνδυνο -635, αλληλεγγύη 96 και ευχαρίστηση 186 στις 30 κινήσεις, επιλέγοντας αποκλειστικά την χαρουπιά, αυτό είναι ένα έντονο σημασιολογικό σημείο, όπου γίνονται ραγδαίες αλλαγές στο παιχνίδι, σύμφωνα με το σκεπτικό και την ιδιότυπη συνεργασία της ομάδας (Kynigos, 2007). Το αίσθημα του ανταγωνισμού είναι πολύ υψηλό στα αγόρια. Τα αγόρια επηρεασμένοι από την έτερη ομάδα των αγοριών είπαν λουμπούνι ως το πιο σπουδαίο κομμάτι της στρατηγικής τους, ενώ οι ίδιοι δεν το χρησιμοποίησαν καθόλου.



Η τέταρτη ομάδα με παρατηρήτρια την Ελένη έκανε 64 επιλογές σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού. 23 σημεία από τα 32 διαθέσιμα χρησιμοποιήθηκαν. Από αυτές μόνο τρεις επιλογές δεν συνοδεύτηκαν από κάποια επιλογή και συγκεκριμένα αυτές ήταν το λουμπούνι και αυτό εκδηλώνει ότι ήταν το «μαξιλαράκι ασφαλείας» στο οποίο κατέφευγαν οι μαθητές κάθε φορά που ήθελαν να βελτιώσουν κάτι. Το λουμπούνι επιλέχθηκε επτά φορές, δηλαδή τις περισσότερες από όλες τις άλλες τροφές. Εδώ, υπήρχε η μεγαλύτερη ποικιλία επιλογών, ενώ επισκέφθηκαν και έγιναν επιλογές σε όλα τα layers. Η χαρουπιά τροποποιήθηκε και πήρε μόνο θετικές τιμές. Η καινούρια πινέζα που αποφάσισαν να τοποθετήσουν στο παιχνίδι είναι αυτές του γερμανικού στρατοπέδου. Ακόμη πρόσθεσαν το σουβλατζίδικο και το Πανόραμα, τόσο με θετικές όσο και αρνητικές τιμές. Ήθελαν να είναι πιο ενδιαφέρον και να

ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα εξού και η προτροπή ενός παιδιού για την τοποθέτηση της λέξης «Πανόραμα» που έχει ένα ιστορικό υπόβαθρο. Το παιχνίδι όσο αφορά τις αρχικές τιμές έγινε πιο εύκολο, αλλά πάντα οι μαθητές είχαν υπόψη τους το πόσο ενδιαφέρον θα γίνει το παιχνίδι αλλά και το βαθμό δυσκολίας αυτού. Τα παιδιά έκαναν πιο δύσκολο το παιχνίδι κανόνες τερματισμού τιμές για την επικείμενη αλλαγή ομάδων που θα γινόταν. Το λουμπούνι ήταν το σήμα κατατεθέν της ομάδας , τις περισσότερες φορές τα παιδιά κατέφευγαν σε αυτό για να ισορροπήσουν τις τιμές των μεταβλητών τους. Υπήρχε ένα συγκεκριμένο μοτίβο, κατά το οποίο θυμόντουσαν τις «καλύτερες» τροφές σημεία και κατέφευγαν σε αυτά, κάθε φορά που δυσκολευόντουσαν



Εικόνα:13 από το ChoiCo.

Τα αγόρια της τέταρτης ομάδας, εμβάθυναν σε μεγάλο βαθμό πάνω στο παιχνίδι, κάτι που αποτυπώνεται και από το τελικό σκορ που κατόρθωσαν.

4.2 Δεύτερο ερευνητικό ερώτημα

Ποια αντίληψη σχημάτισαν οι μαθητές για το αντικείμενο της ιστορίας, μέσα από την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι του ChoiCo;

- Η διερεύνηση αυτού του ερωτήματος θα απαντηθεί επί το πλείστον μέσα από το τρίτο σκέλος της έρευνας, δηλαδή μέσα από τις απαντήσεις των μαθητών σε συγκεκριμένες ερωτήσεις που τους υποβλήθηκαν, κατά τη διάρκεια της συνέντευξης με ομάδα εστίασης.
- Επίσης η εναπόθεση καινούριων πινεζών που έκαναν οι ομάδες και γενικά το δεύτερο σκέλος της έρευνας, διερευνήθηκαν με στόχο την απάντηση σε αυτό το ερευνητικό ερώτημα. Κατά το δεύτερο αυτό ερώτημα, η ανάλυση των δεδομένων στηρίχθηκε στη θεωρία της εργαλειακής γένεσης, όπου τόσο η ενοργάνωση – instrumentation και η ενοργανοποίηση -instrumentalisation του artefact συνυπάρχουν κατά τον Rabardel, στη θεωρία του φύλου για να εντοπιστούν καλύτερα οι διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλα και στις διαφαινόμενες δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα που ανέπτυξαν οι μαθητές.

Πρώτο γκρουπ είναι αυτό των κοριτσιών με επόπτρια την Παναγιώτα.

Είναι παιχνίδι ή ιστορία αυτό που κάνετε;

- Το θεωρώ πιο πολύ παιχνίδι, εδώ διασκεδάζεις και έπαιζες, ενώ στην ιστορία μαθαίνεις.

Θα θέλατε να μάθετε ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο;

- Πιστεύω θα είναι καλύτερο γιατί είναι ένας τρόπος να μαθαίνεις πιο εύκολα και να μην το θεωρείς βαρετό.
- Θεωρώ ωραίο και είναι πιο ευχάριστο να μαθαίνεις Ιστορία έτσι, με ένα παιχνίδι.
- Και ναι γιατί προσελκύει πιο πού τα παιδιά στη μάθηση για να μάθουν Ιστορία.
- Στα κορίτσια ήταν διάχυτο το συναίσθημα τη χαράς και της ευχαρίστησης για αυτόν τον τύπο μάθησης.

Τι μάθατε μέσα από το παιχνίδι, σχετικά με την κατοχή και τον πόλεμο;

- Έμαθα τα φαγητά που έτρωγαν τότε, περίπου τι κάνανε... εεε αυτό.
- Έμαθα πόσο δύσκολες ήταν οι συνθήκες διαβίωσης την περίοδο της κατοχής και ότι ακόμη είχε κίνδυνο να σε συλλάβουν και δεν είχες φαγητό να φας

Ήταν εύκολο να επιβιώσεις στο παιχνίδι ή δύσκολο και γιατί;

- Ήταν δύσκολο γιατί έπρεπε να τα προσέχεις όλα, ας πούμε και αυτά

- Νομίζω θα τα κατάφερνα, μόνο εάν ήμουν πολύ προσεκτική στις κινήσεις μου, πρόσεχα τι τρώω και ήμουν ανά πάσα στιγμή έτοιμη για το τι θα μπορούσε να συμβεί
- Δεν θα τα κατάφερνα γιατί δεν έχει κάποιες πρώτες ύλες που χρησιμοποιούμε εμείς τώρα, και είναι πιο δύσκολο
- Πιστεύω ότι είναι δύσκολο αλλά επειδή διαβάζουμε και για τα παιδιά, που υπήρχαν τότε διάφορες μαρτυρίες, ανά πάσα στιγμή έτρεχαν και το έσκαγαν από τους διάφορους Γερμανούς και πρόσεχαν συνέχεια, κλέβανε για το φαγητό τους.... Αυτά
- Μέσα από τις απαντήσεις των συμμαθητριών τους, τα κορίτσια μαθαίνουν και οι ίδιες πολλά πράγματα για τα γεγονότα που εκτυλίχθηκαν τότε.

Λοιπόν πάμε στην έκτη ερώτηση: Τι έπρεπε να έχουν οι Αθηναίοι για να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις δύσκολες συνθήκες; Τι έχετε να πείτε; ΤΙ πιστεύετε ότι έπρεπε να έχουν οι Αθηναίοι για να επιβιώσουν;

- Θεωρώ φαγητό, νερό και φάρμακο
- Θα ήταν πιο καλό να είχαν φαγητό, νερό και κατάλληλα ρούχα, να έχουν παπούτσια.
- Συμφωνώ με την Κατερίνα, κιόλας θα ήταν να είχαν πιο καλές πρώτες ύλες για την υγεία τους.
- Τα κορίτσια ενστερνίζονται πολλές από τις πληροφορίες του παιχνιδιού και απαντάνε σύμφωνα με τις μεταβλητές που συνάντησαν στο παιχνίδι.

Ποια κατά τη γνώμη σας ήταν η πιο σημαντική μεταβλητή και γιατί;

- Η υγεία και η αλληλεγγύη γιατί έπρεπε να τις προσέχεις πιο πολύ
- Και η πείνα γιατί αν δεν αν δεν έχουν να φάνε, δεν θα μπορέσουν να ζήσουν... πιστεύω.
- Και εγώ πιστεύω η Υγεία γιατί η υγεία συμπεριλαμβάνει μέσα και την πείνα γιατί αν δεν τρως και δεν έχεις φαγητό δεν είσαι υγιής.
- Θεωρώ την πιο σημαντική την υγεία και την πείνα γιατί χωρίς αυτά δεν θα μπορούσες να επιβιώσεις.
- Τα κορίτσια αποκτούν κριτική σκέψη και ως κατά επέκταση ξεχωρίζουν κατά τη δική τους κρίση τα πιο σημαντικά από τα πιο ασήμαντα πράγματα.

Η εναπόθεση καινούριων πινεζών που έκαναν τα κορίτσια και η διερεύνηση των αλλαγών, που πραγματοποιήθηκαν στις αρχικές ρυθμίσεις και στους κανόνες τερματισμού:

- τα κορίτσια αποφάσισαν να την τοποθετήσουν στον φούρνο με την ονομασία « ψωμί και αλάτι». Οι μεταβλητές που έβαλαν ήταν ως εξής: Υγεία δύο, πείνα -2, κίνδυνος -1, αλληλεγγύη 3 και ευχαρίστηση 3.
- «Α ναι και αλάτι. Το έτρωγε η γιαγιά μου γι' αυτό το ξέρω».
- Πολύτιμες πληροφορίες από τις οποίες επωφελούνται όλα τα μέλη της ομάδας.

Δεύτερο γκρουπ είναι αυτό των κοριτσιών με επόπτρια την Εύη.

Θα ήθελες να μάθεις ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο, δηλαδή παίζοντας ;

- Ναι γιατί θα ήταν ένας πιο διασκεδαστικός τρόπος να μάθεις και ήδη μάθαμε αρκετά, δηλαδή μάθαμε αρκετά για τους πολέμους και ήταν διασκεδαστικό.
- Ναι γιατί μπορούμε να συνδυάσουμε το παιχνίδι, μαθαίνοντας

Λοιπόν δεύτερη ερώτηση: αυτό που παίζατε, είναι παιχνίδι ή ιστορία ή και τα δύο; Και αν θέλετε πείτε κάτι γι' αυτό;

- Είναι ένας ωραίος τρόπος να μάθεις ιστορία.... και ήταν και τα δύο
- Ήταν τέλειο γιατί συνδυάσαμε τέλεια την ιστορία με το παιχνίδι και ο συνδυασμός ήταν απίστευτος
- Και εδώ, ο ενθουσιασμός είναι έκδηλος.

Τρίτη ερώτηση: Τι μάθατε μέσα από το παιχνίδι, σχετικά με την Κατοχή και τον πόλεμο;

- Και ότι ήταν πολύ δύσκολα να βρουν φαγητό και είχαν μεγάλο κίνδυνο μην τους πιάσουν οι Τούρκοι...(γέλια) οι Γερμανοί θέλω να πω.
- Και έμαθα αρκετά για τις καταστάσεις που επικρατούσαν, δηλαδή την πείνα, η υγεία πως ήτανε... αυτά

- Τα παιδιά δεν φοβούνται να κάνουν λάθος και όταν γίνεται αυτό, το διασκεδάζουν και οι ίδιοι. Πάλι οι μεταβλητές του παιχνιδιού φαίνεται ξεκάθαρα ότι επηρέασαν σημαντικά το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών.

Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιβιώσεις, αν ζούσες την εποχή εκείνη γιατί σας είχα πει να σκεφτείτε ότι είστε παιδί αυτής της εποχής και γιατί;

- Στις πραγματικές, θα ήταν κάπως δύσκολο, να βρεις φαγητό και να είμαι υγιής.
- Πιστεύω θα ήταν πολύ πιο δύσκολο από το παιχνίδι, στις πραγματικές συνθήκες, γιατί θα είχα συνέχεια άγχος, αγωνία και θα πεινούσα ταυτόχρονα, θα ανησυχούσα για τα πάντα.
- Θα ήταν πολύ δύσκολο να επιβιώσεις γιατί καταρχάς θα χρειαζόντουσαν τόσα φάρμακα για να είσαι υγιής.
- Πιστεύω ότι ήταν πολύ δύσκολο, γιατί δεν μπορούσαν να βρουν πράγματα που χρειαζόντουσαν για να ζήσουν.
- Τα κορίτσια κάνουν ενσυναίσθηση της ζωής ενός ανθρώπου της εποχής αυτής με βάση όσα έμαθαν από το παιχνίδι.

Τι έπρεπε να δείξουν οι Αθηναίοι εκείνη την εποχή για να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις δύσκολες συνθήκες;

- Έπρεπε να δείξουν ότι έχουν δύναμη και ότι μπορούν να αντεπεξέλθουν και να νικήσουν τους Γερμανούς
- Και έπρεπε να δείξουν ότι είναι ενωμένοι για να μπορούν να αντιμετωπίσουν τους Γερμανούς.

Ποια είναι η γνώμη σας για την κάθε μεταβλητή του παιχνιδιού; « λέγονται οι μεταβλητές από ην δασκάλα. Ποια θεωρείτε την πιο σημαντική;

- Την υγεία και τον κίνδυνο γιατί αν σε έπιαναν οι Γερμανοί μετά δεν μπορείς να φύγεις, ή θα γίνεις σκλάβος τους ή θα πεθάνεις. Και η υγεία γιατί θα αρρωστήσεις
- Είναι όλα πολύ σημαντικά, υγεία- πείνα και κίνδυνος, για τον κίνδυνο άμα είσαι ασφαλής έχεις υγεία, άμα δεν πεινάς, έχεις πάλι υγεία. Οπότε όλα βασίζονται, το ένα πάνω στο άλλο.
- Η υγεία, πιστεύω ότι είναι όλα σημαντικά αλλά περισσότερο η υγεία γιατί αν δεν την είχαν, θα πέθαιναν.

- Η κριτική τους ικανότητα για τις μεταβλητές του παιχνιδιού και κατά επέκταση για τις συνθήκες που επικρατούσαν τότε.

Η εναπόθεση καινούριων πινεζών που έκαναν τα κορίτσια και η διερεύνηση των αλλαγών που πραγματοποιήθηκαν στις αρχικές ρυθμίσεις και στους κανόνες τερματισμού.

- Η καινούρια πινέζα πήρε το όνομα «πατάτες».
- Η δεύτερη πινέζα ήταν το «ρύζι».
- «Πατάτες ήτανε όμως εκείνη την εποχή...»
- «Λαχανικά ρε παιδιά, καρότα, μαρούλια, τέτοια πράγματα.»
- «Είχανε πρωτοεμφανιστεί μαζί με τις σοκολάτες αλλά ήτανε δυσεύρετα»
- «Μπορεί να είχανε και κτηνοτροφία πολύ, αλλά είμαστε στην Αθήνα, οπότε όχι». «Ναι παιδιά, αλλά είμαστε Αθήνα και στην Αθήνα δεν είχανε κρέατα. Δεν είχανε κρεοπωλεία».
- Πολύτιμες πληροφορίες και γεγονότα αυτής της εποχής
 - «Πατάτες ήταν δυσεύρετες» «Σιγά-σιγά είναι μια πατάτα που βρίσκεις στον δρόμο ξέρω εγώ». «Ποια θα είναι η υγεία;» «Όχι είναι πολύ υγιεινή η πατάτα.»
 - Εκτός αν τις πάρει με τα βρωμόχερα του και τις ξεφλουδίσει»
 - «Δεν είχανε τέτοια στον πόλεμο». «Άρα θα μπορούσε να την ξεφλουδίσει με το μαχαίρι». «θα έχει αίμα πάνω από τον προηγούμενο» «Περίμενε, πείνα γιατί μείον τρία;» «Γιατί με πατάτες χορταίνεις»
 - «Κίνδυνος;» «Άστο σε μένα εγώ είμαι καλή. Ωραία και... Η πατάτα ήτανε δυσεύρετη οπότε πρέπει να βάλεις μεγάλο κίνδυνο. Οπότε αφού έχουμε βάλει κίνδυνο 8 θα βάλουμε κίνδυνο τρία». «Το είχανε βάλει εκεί που είχανε ανακαλυφθεί και οι σοκολάτες και ήτανε δυσεύρετο και ήτανε και πιο πολύ σε ύπαιθρο»
 - «Αλληλεγγύη. Ναι γιατί υπήρχε πείνα και δεν τα μοιραζόντουσαν»
 - Εδώ, είναι από τις ελάχιστες περιπτώσεις που γίνεται μια ιδιαίτερα σημασιολογική μνεία για αυτή τη μεταβλητή.
 - «Ωραία και ευχαρίστηση δύο. Ναι αλλά άμα τις φας ωμές θα είναι χάλια (γέλιο).» «Βασικά έχεις φάει ποτέ ωμή πατάτα; Μπορεί να είναι και ωραία.»
 - «Κίνδυνος;» «Μηδέν λέω» . «Ένα. Όχι, όχι μηδέν». «Εύκολο είναι να βρεις το ρύζι». «Ναι και δεν είναι και πολύ χορταστικό»

- Στην πείνα αντέχουνε και πιο πεινασμένοι. Ενώ με την υγεία αντέχουνε και λίγο πιο κάτω.
- Και την υγεία γιατί είχανε αρκετά κρυοπαγήματα άμα το σκεφτείς.

Τρίτο γκρουπ είναι αυτό των αγοριών με ερευνητή τον Άγγελο.

Θα ήθελες να μάθεις ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο;

- «Για να μάθω περισσότερα πράγματα»
- «Ναι πάρα πολύ γιατί μου αρέσει, πρώτον επειδή χάνουμε μάθημα, δεύτερον γιατί θέλω να μάθω κι' άλλα πράγματα και γιατί περνάω ωραία. Έχω την καλύτερη ομάδα»

Είναι παιχνίδι αυτό που κάναμε σήμερα ή ιστορία, ή και τα δύο μαζί ή τίποτα από τα δύο;

- «Και τα δύο και γιατί έχει ιστορία μέσα και είναι σαν παιχνίδι»
- «Ήταν παιχνίδι και ιστορία, ωραία ιστορία με τον τρόπο του παιχνιδιού».
- «Ήταν ιστορία και παιχνίδι. Ιστορικό παιχνίδι θα έλεγα»
- Τα αγόρια αναγνωρίζουν, ότι εμπεριείχε και τα δύο.

Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιβιώσεις και γιατί;

- «Ήταν εύκολο να επιβιώσουμε αλλά μετά ήταν δύσκολο».
- «Ήταν δύσκολο για μένα γιατί δεν ήξερες πότε θα έρθει κίνδυνος και αυτό».

Εσύ θα τα κατάφερνες αυτή την περίοδο; Αν ήσουν στη θέση του ανθρώπου αυτού;

- «Δεν θα τα κατάφερνα γιατί δεν θ άντεχα από την πείνα, ε θα ζούσα έξω στο δρόμο, δεν θα είχα σπίτι και θα κρύωνα από τις συνθήκες του καιρού και θα ήταν πολύ δύσκολο».
- «Δεν θα μπορούσα να επιβιώσω γιατί δεν είχα φαγητό, ούτε σπίτι για να μείνω»
- «Δεν θα μπορούσα να επιβιώσω γιατί όταν παίζουμε το παιχνίδι, ξέρουμε πού είναι τα σημεία, άμα είσαι έξω στο δρόμο δεν καταλαβαίνεις που είναι τα σημεία, οπότε είναι δύσκολο γι' αυτό».

- Τα αγόρια έχουν και αυτά με τη σειρά τους οξυμένη κριτική σκέψη και ευλυγισία στο να απαντάνε σε τέτοιες ερωτήσεις, σε αυτά συναινεί το γεγονός ότι κατάλαβαν πολλά για την κατοχή παίζοντας το παιχνίδι.

Τι θα έπρεπε να δείξουν οι Αθηναίοι, για εκείνον τον καιρό για να τα βγάλουν πέρα;

- «Θα έπρεπε να έχει εξυπνάδα, πίστη, καταφύγιο για να μένει, ρούχα, για να καταφέρει να αμυνθεί από τους Γερμανούς».
- «Για να τα καταφέρει θα χρειαζόταν εργαλεία, πόσιμο νερό, ρούχα και φαί»

Τι μάθατε μέσα από το παιχνίδι σχετικά με την κατοχή και τον πόλεμο;

- «να προφυλάσσω τον εαυτό μου, να μπορώ να αμυνθώ, έμαθα να δίνω στους άλλους και αυτά».
- «Έμαθα ότι είναι πάρα πολύ δύσκολο να ζήσεις στην κατοχή, χωρίς να προστατεύεσαι από κάποιον και να σε κυνηγάνε και ακόμη και να ξέρεις τα μέρη και τα φυτά, μπορεί να σε βοηθήσουν στη φύση, δεν μπορείς και πάλι να ζήσεις γιατί σε κυνηγάνε και οι Γερμανοί, πάνω από το κεφάλι σου»
- «Έμαθα ότι ήταν δύσκολο να επιζήσεις το 1948 πόσο ήτανε(γέλια) για να επιβιώσεις θα έπρεπε να ξέρεις καλά τα δηλητηριώδη από τα κανονικά φυτά που τρώγονται».
- «Για να επιβιώσεις, πρώτον θέλει ομαδικότητα, να σε βοηθάνε και να βοηθάς τους άλλους... εεε πρέπει να ξέρεις να κρύβεσαι και...»
- Τα αγόρια επισημαίνουν το κυνήγι των Γερμανών, αλλά και την σημασία της ομαδικότητας, επηρεασμένοι από τις τις μεταβλητές του κινδύνου και της αλληλεγγύης

Ποια θεωρείτε την πιο σημαντική μεταβλητή, από τις πέντε και γιατί;

- «Θεωρώ πιο σημαντική την πείνα γιατί πρέπει να βρίσκεις φαγητό για να επιβιώσεις»
- «νομίζω πως ήταν ο κίνδυνος και η υγεία, από την πείνα δεν μπορούσες να επιζήσεις, δεν μπορούσες να πολεμήσεις»
- «Η πιο σημαντική μεταβλητή για μένα ήτανε η υγεία γιατί αν δεν έχεις υγεία, θα αρρωσταίνεις συνέχεια και μπορεί να πεθάνεις από την αρρώστια σου»

- «Εγώ πιστεύω ότι η πιο σημαντική μεταβλητή ήταν η υγεία, ο κίνδυνος και η πείνα, γιατί αυτά είναι τα βασικά πράγματα, που χρειαζόμαστε στην πραγματική ζωή, όπως και η δίκη»

Η εναπόθεση καινούριων πινεζών που έκαναν τα κορίτσια και η διερεύνηση των αλλαγών, που πραγματοποιήθηκαν στις αρχικές ρυθμίσεις και στους κανόνες τερματισμού:

- Η καινούρια πινέζα που αποφάσισαν να τοποθετήσουν στο παιχνίδι είναι αυτή των γερμανικών φούρνων.
 - «Σκοτώνουν εκεί πέρα»
 - «Ε ναι μείον πρέπει να βάλουμε»-Αναφέρονται στη μεταβλητή της υγείας στους γερμανικούς φούρνους.
- Η ιδέα είναι μακάβρια, αλλά κρύβει μία ιστορική αλήθεια.

Τέταρτο γκρουπ είναι αυτό των αγοριών με επόπτρια την Ελένη.

Θα ήθελες να μάθεις ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο;

- Ναι, θα ήθελα να μάθω πολλά ακόμη, πολλά

Είναι παιχνίδι ή ιστορία ή και τα δύο αυτό που κάναμε εδώ;

- Είναι πιστεύω παιχνίδι, αλλά διασκεδαστικό και στρατηγικό, που βοηθάει και την ιστορία.
- Η επινοητικότητα των παιδιών στην περιγραφή αυτού που έκαναν είναι απόλυτα ακριβής για αυτό που είχε κατά νου ο ερευνητής, όταν σχεδίαζε τη συγκεκριμένο λογισμικό.

Τι έμαθες σχετικά με το παιχνίδι, με τον πόλεμο και την κατοχή;

- Έμαθα ότι δεν περνάγανε καλά εκείνην την ώρα και χρειαζόντουσαν να έχεις πολύ μυαλό για να επιβιώσεις.

Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιβιώσεις και γιατί;

- Ήταν δύσκολο να επιβιώσεις γιατί σου μειωνόντουσαν τα πράγματα κάθε φορά που πήγαινες σε ένα μέρος και ήταν δύσκολο.

- Η ενσυναίσθηση είναι χαρακτηριστική.

Εσύ πιστεύεις θα τα κατάφερνες εκείνη την περίοδο;

- Θα τα κατάφερνα, δεν ήταν και κάτι το απλό, απλά είναι ένας Χειμώνας, λίγα τρόφιμα, είναι σαν το *survivor*, βέβαια υπάρχουν πάρα πολλοί Ντάνοι εκεί πέρα, σαν τον Ντάνο (Γέλια).

Τι θα έπρεπε να επιδείξουν οι Αθηναίοι για να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις δύσκολες συνθήκες;

- Καταρχάς έπρεπε να κάνουν οικονομία στα τρόφιμα, να κρατάνε περισσότερα και αυτό
 - Εε πιστεύω ότι έπρεπε να κάνουν, να φυλάνε τρόφιμα ακόμη πιο πολύ-πολλά, ώστε και για αυτούς που πολεμούσαν και αυτά... για να μην κουραστούν τόσο... να η κουραστούν τέλος πάντων.
 - Θ έπρεπε να μαζέψουν πιο πολλά τρόφιμα γιατί όπως είδαμε και στο παιχνίδι ήταν αρκετά δύσκολο να επιβιώσεις
 - Εεε πιστεύω ότι θα έπρεπε οι Αθηναίοι... όπως τα μυρμήγκια που μαζεύουνε την τροφή τους, να πώς το λένε... αποταμιεύουν και να οικονομούν την τροφή τους για τις δύσκολες περιπτώσεις όπως ο Χειμώνας αλλά και παράλληλα να βρίσκουνε τρόπους να κλέβουνε φαγητό από τους Γερμανούς.
- Η επινοητικότητα και η κριτική σκέψη των παιδιών βάσει όσων έμαθαν από το παιχνίδι είναι χαρακτηριστική και εδώ.

Ωραία λοιπόν, ποια είναι η γνώμη σου για την κάθε μεταβλητή; Ποια θεωρείς την πιο σημαντική και γιατί;

- «Η πιο σημαντική ήταν η υγεία και το φαγητό. Γιατί χωρίς αυτά δεν μπορείς να ζήσεις... και να κινδυνεύεις, δεν θα μπορείς να ζήσεις χωρίς αυτά».
- «Ποια ήταν πιο χρήσιμη; Πιστεύω η πείνα και η υγεία γιατί είναι τα δύο που χρειάζεται ένας άνθρωπος που δεν πρέπει να πεινάει, πρέπει να έχει την υγεία του, είναι τα πιο σημαντικά πράγματα που πρέπει να έχει κάποιος».
- «Πιστεύω όλες αλλά λίγο περισσότερο η υγεία και η πείνα γιατί για να είσαι στον πόλεμο χρειάζεσαι φαγητό και υγεία»

Η εναπόθεση καινούριων πινεζών που έκαναν τα κορίτσια και η διερεύνηση των αλλαγών, που πραγματοποιήθηκαν στις αρχικές ρυθμίσεις και στους κανόνες τερματισμού:

- Η καινούριες πινέζες που αποφάσισαν να τοποθετήσουν στο παιχνίδι είναι αυτές του γερμανικού στρατοπέδου, του σουβλατζίδικου και τέλος πρόσθεσαν και το «Πανόραμα».
- «Περιμένετε να πω κάτι. Λοιπόν, π.χ στην γερμανική ταβέρνα όταν βγαίνουμε από τη γερμανική ταβέρνα, να ανεβάζεται λίγο ο κίνδυνος»
- «Αυτό εδώ παλιά ήταν το απέναντι του. Αυτό ήταν απέναντι από το Παναθηναϊκό στάδιο. Ο Ιλισός, η γέφυρα του και το Πανόραμα. Και πίσω από εδώ σήμερα είναι το Ζάππειο πίσω από αυτό εδώ, πίσω από το Πανόραμα και αυτός είναι ο Εθνικός Κήπος».
- Οι πληροφορίες αυτές είναι πολύ σημαντικές και σε σημαντικό βαθμό ακριβείς. Έτσι, επωφελούνται όλα τα μέλη της ομάδας από αυτές.
- «Εδώ πέρα είναι οι Στύλοι Ολυμπίου Διός και αυτό εδώ είναι ο Λυκαβηττός και λίγο πιο εδώ πέρα είναι το γήπεδο του Παναθηναϊκού».
- «Σουβλάκια, τα σουβλάκια υπήρχαν τότε».
- «Μαγαζί όπλων, μαγαζί όπλων»
- Τα αγόρια αγαπούν τα παιχνίδια με τα «όπλα», κάτι που αποτυπώνεται και εδώ. Έχει όμως, απόλυτη συνάφεια με το υπόβαθρο της εποχής που πραγματεύεται το παιχνίδι.
- «Αυτό είναι το όνομα του. Να γράψω εγώ; Σειρά μου είναι. Σειρά μου... γράψε Πανόραμα. Εγώ το κάνω ξέρω το όνομα. Γράψε Πανόραμα... Πανόραμα (φωνάζοντας). Πανόραμα ονομάζεται γιατί αυτό είναι έτσι το μέρος. Πανόραμα ονομάζεται. Έτσι λέγεται. Το Πανόραμα είναι αυτό εδώ το μέρος. Εδώ πέρα στηνόντουσαν σκηνές του Γαλλογερμανικού πολέμου του 1897».-«Εμείς όμως είμαστε στην γερμανική κατοχή».
- Εννοεί τον Ελληνοτουρκικό πόλεμο και τη μεγάλη κρίση του 1897,, εντούτοις, πολύ σωστά τον διορθώνουν οι συμμαθητές του ως προς την εποχή που βρίσκονται. Το Πανόραμα έχει κάποια ιστορική βάση (βρίσκεται μέσα στην εικόνα, πάνω στην οποία έχει στηθεί το παιχνίδι).
- «Στρατόπεδο συγκέντρωσης»
- Εδώ είναι η πλατεία Συντάγματος. Αυτό το ξενοδοχείο η Μεγάλη Βρετανία και αυτό το μεγάλο σκουλάντερο.- Ξέρετε αυτό το ποταμό; Είναι ο Ιλισός.

Τα ευρήματα για αυτό το ερευνητικό ερώτημα κλείνουν με την απάντηση του δασκάλου στην ερώτηση: «αν τα παιδιά σχημάτισαν κάποια αντίληψη για την ιστορία και αν την αποτύπωσαν αυτή στο επερχόμενο μάθημα που πραγματοποιήθηκε στην τάξη ; » .

Μετά από μία εβδομάδα πραγματοποιήθηκε στη Στ΄ τάξη, η ενότητα που είναι σχετική με τον Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο. Ο δάσκαλος απάντησε ότι τα παιδιά είχαν πολλά να πουν για την κατοχή στην Αθήνα και για τις δυσκολίες του πολέμου, ενώ χρησιμοποίησαν και τις μεταβλητές του παιχνιδιού για να αποτυπώσουν τα προβλήματα που αντιμετώπιζαν οι Αθηναίοι τότε. Τέλος, το ενδιαφέρον των μαθητών ήταν ιδιαίτερα μεγάλο για τις ενότητες του «Β΄ Παγκοσμίου πολέμου» και για αυτήν της «Μίας δεκαετίας αγώνων και θυσιών για την ελευθερία» (εδώ, γίνεται μία μικρή νύξη, αλλά ξεχωριστή ενότητα για την κατοχή στην Αθήνα δεν υφίσταται στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών) και αυξήθηκε ιδιαίτερα η συμμετοχή τους στο μάθημα.

Συνοψεις των ευρημάτων του δεύτερου ερευνητικού ερωτήματος.

✚ Η πρώτη ομάδα με παρατηρήτρια την Παναγιώτα θεώρησε το ChoiCo και τις δραστηριότητες που συμπεριλήφθησαν σε αυτό πιο πολύ παιχνίδι, καθώς διασκεδάζαν και έπαιζαν. Στα κορίτσια ήταν διάχυτο το συναίσθημα τη χαράς και της ευχαρίστησης για αυτόν τον τύπο μάθησης. Έμαθαν πόσο δύσκολες ήταν οι συνθήκες διαβίωσης την περίοδο της κατοχής και για τον κίνδυνο που υπήρχε για να σε συλλάβουν. Τα κορίτσια ενστερνίζονται πολλές από τις πληροφορίες του παιχνιδιού και απαντάνε σύμφωνα με τις μεταβλητές που συνάντησαν στο παιχνίδι. Τα κορίτσια αποκτούν κριτική σκέψη και ως κατά επέκταση ξεχωρίζουν κατά τη δική τους κρίση τα πιο σημαντικά από τα πιο ασήμαντα πράγματα.

✚ Τα κορίτσια της δεύτερης ομάδας ,πιστεύουν ότι είναι ένας πολύ διασκεδαστικός τρόπος να μαθαίνεις μέσα από την εφαρμογή του choico, ενώ ήδη πιστεύουν ότι έμαθαν αρκετά, για τους πολέμους, για την κατοχή και για τις συνθήκες διαβίωσης. Τα παιδιά δεν φοβήθηκαν να κάνουν λάθος και όταν γίνεται αυτό, το διασκεδάζουν και οι ίδιοι. Οι μεταβλητές του παιχνιδιού φαίνεται ξεκάθαρα, ότι επηρέασαν σημαντικά το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών. Τα κορίτσια κάνουν ενσυναίσθηση της ζωής ενός ανθρώπου της εποχής αυτής με βάση όσα έμαθαν από το παιχνίδι. Ακόμη, η κριτική τους ικανότητα είναι ιδιαίτερα καλλιεργημένη ως προς τις μεταβλητές του παιχνιδιού και κατά επέκταση για τις συνθήκες που επικρατούσαν τότε. Επιπλέον, τα κορίτσια έμαθαν πολύτιμες πληροφορίες και γεγονότα αυτής της εποχής, χάρις τις προσωπικές απόψεις των συμμαθητριών τους, μέσω της αλληλεπίδρασης που υπήρχε ανάμεσα τους (Daskolia,

Yiannoutsou, Xenos, & Kynigos, 2012). Αυτό αποτυπώνονται εμπράκτως στις πινέζες του παιχνιδιού.

✚ Στην Τρίτη ομάδα ,τα αγόρια αναγνωρίζουν, ότι η εφαρμογή του choico εμπεριείχε τόσο τη διάσταση του παιχνιδιού, αλλά και αυτής την πτυχή της ιστορίας. Οι ίδιοι ήταν ανυπόμονοι και ήθελαν να ανακαλύψουν και άλλα κεφάλαια ιστορίας με αυτόν τον τρόπο. Καλλιέργησαν και αυτοί με τη σειρά τους την κριτική τους ικανότητα και απέκτησαν ευλυγισία στο να απαντάνε σε όλες ερωτήσεις σχετικές με την κατοχή και τον πόλεμο σύμφωνα με αυτά που είδαν μέσα από το παιχνίδι. Επιπροσθέτως, τα αγόρια επισημαίνουν το κυνήγι των Γερμανών, αλλά και την σημασία της ομαδικότητας για την επιβίωση τους στην κατοχή, επηρεασμένοι από τις μεταβλητές του κινδύνου και της αλληλεγγύης. Τέλος, η καινούρια πινέζα είναι σκληρή και μακάβρια, αλλά ενέχει και αυτή μία ιστορική αλήθεια.

✚ Η τέταρτη ομάδα των αγοριών, η επινοητικότητα των παιδιών στην περιγραφή αυτού που έκαναν, λέγοντας ότι είναι ένα παιχνίδι, διασκεδαστικό αλλά και στρατηγικό είναι απόλυτα ακριβής για αυτό που είχε κατά νου ο ερευνητής, όταν σχεδίαζε τη συγκεκριμένο λογισμικό. Ακόμη, η ενσυναίσθηση που έκαναν σε όλες τις ερωτήσεις που ήταν σχετικές με την κατοχή στην Αθήνα ήταν χαρακτηριστική. Επίσης, η επινοητικότητα και η αυξημένη κριτική σκέψη των παιδιών βάσει όσων έμαθαν από το παιχνίδι είναι χαρακτηριστική και εδώ. Όλες οι απαντήσεις που έδωσαν στηρίζονται στις μεταβλητές και στα στοιχεία που αποκόμισαν από το παιχνίδι. Επιπλέον, τα αγόρια τροποποιούν και κάνουν ευφάνταστες αλλαγές με γνώμονα αυτά να υφίστανται, εν ολίγοις να έχουν απόλυτη συνάφεια με το υπόβαθρο της εποχής που πραγματεύεται το παιχνίδι. Ακόμη, η αλληλεπίδραση που υπάρχει ανάμεσα στους μαθητές, επιφέρει γνώσεις από το προσωπικό γνωστικό υπόβαθρο κάποιων από αυτών και παρόλο που δεν είναι απόλυτα ακριβείς, εμπλουτίζουν εν τέλει τις ιστορικές τους γνώσεις.

4.3 Τρίτο ερευνητικό ερώτημα

Οι διαφορές που προέκυψαν ανάμεσα στα αγόρια και τα κορίτσια κατά τη διάρκεια της έρευνας.

Τα δεδομένα στηρίχθηκαν και αναλύθηκαν με βάση τη θεωρία του φύλου και τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα.

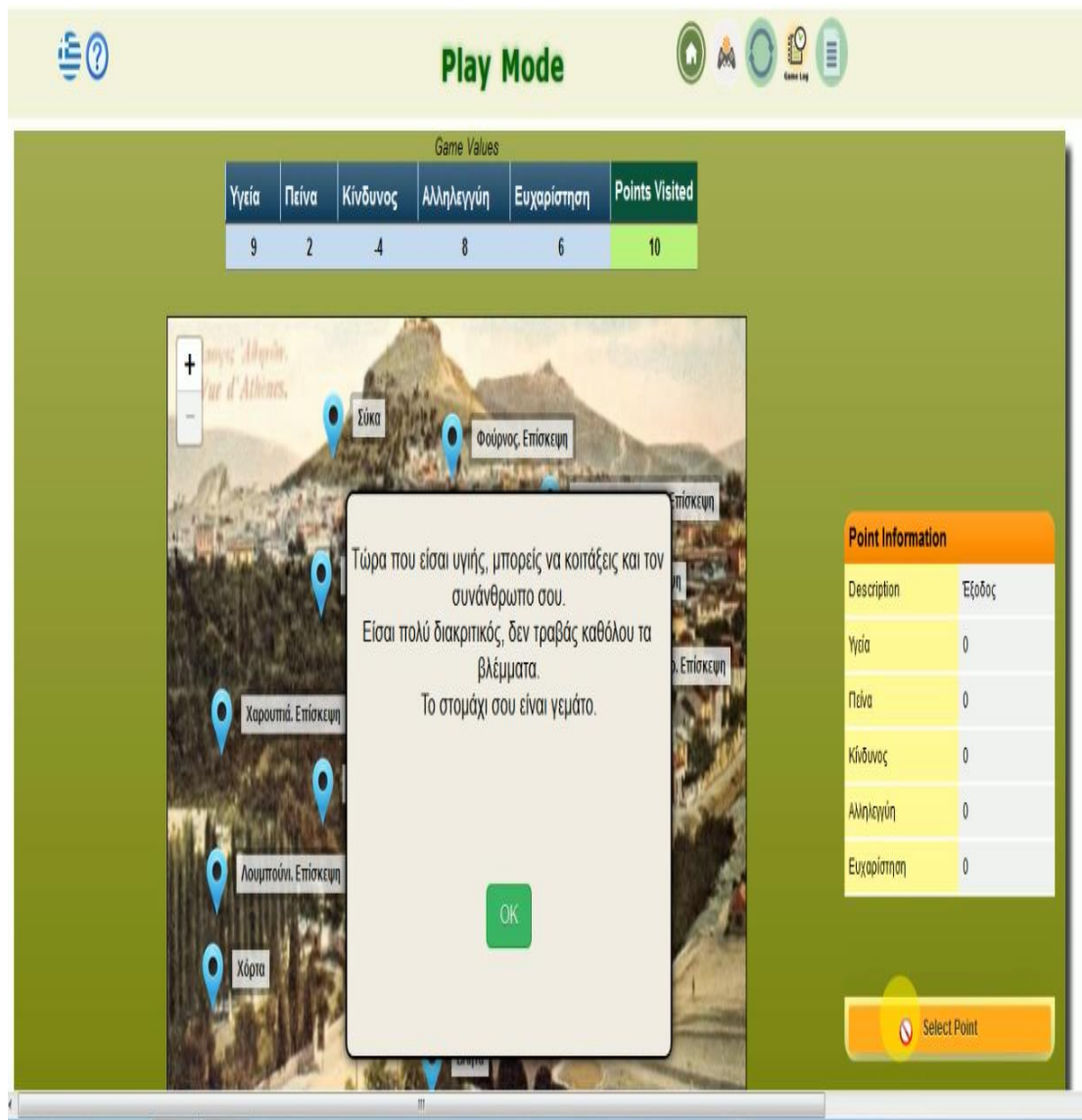
- A. Σε πρώτο επίπεδο θα ερευνηθούν τα διαφορετικά σκορ των ομάδων και τι έκαναν στο δεύτερο σκέλος της τροποποίησης του παιχνιδιού-**Game play- Game design**.
- B. Στο δεύτερο στάδιο θα εξετασθεί τι είπαν μεταξύ τους οι μαθητές, ανά ομάδα, με εμβάθυνση:
- στον ανταγωνισμό που αναπτύχθηκε μέσα στην ομάδα, αλλά και έναντι των άλλων ομάδων, στον βαθμό επικοινωνίας και συνεργασίας ανάμεσα στα μέλη της ίδιας της ομάδας.
 - τι διαδραματίστηκε, όταν η μία ομάδα έπαιξε της άλλης;
- C. Στο τελευταίο στάδιο θα διερευνήσουμε τις απαντήσεις που έδωσαν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις στη συνέντευξη με ομάδα εστίασης (focus group).

A. Σε πρώτο επίπεδο θα εξεταστούν τα διαφορετικά σκορ των ομάδων και τι έκαναν στο δεύτερο σκέλος της τροποποίησης του παιχνιδιού.

- Η πρώτη ομάδα των κοριτσιών με υπεύθυνη την Παναγιώτα έκανε 29 επιλογές και η δεύτερη ομάδα της Εύης έκανε 25 επιλογές σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού. Η ομάδα του Άγγελου έκανε 42 επιλογές σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού και της Ελένης 64.
- Τα κορίτσια έκαναν πολύ μικρότερα σκορ από τα αγόρια, ειδικά η ομάδα της Ελένης έκανε σχεδόν τα διπλάσια ή και παραπάνω από αυτά των κοριτσιών.
- Τα αγόρια έπαιρναν πιο γρήγορα αποφάσεις σύμφωνα και με τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα.
- **Η ομάδα της Παναγιώτας** τοποθέτησε την πινέζα «ψωμί και αλάτι» με όλες τις μεταβλητές θετικές για τον παίκτη. Μετά τροποποίησε την υγεία και άλλαξε την αρχική τιμή της σε 2 από 3 και ο κανόνας τερματισμού έγινε -2. Αλλάχθηκε και ο ήχος σε goodbye woman. Η πείνα ως αρχική τιμή έγινε 1, ενώ δεν αλλάχθηκε

καθόλου η τιμή στον κανόνα τερματισμού.. Ως ήχος επιλέχθηκαν τα drums. Η αλληλεγγύη αλλάχθηκε σε 4 ως αρχική και 1 ως η τιμή του κανόνα τερματισμού. Ο ήχος έγινε applause. Η ευχαρίστηση αλλάχθηκε σε 5 ως αρχική και από 2 σε 1 ως η τιμή του κανόνα τερματισμού.. Ο ήχος έγινε shop bell. Ο κίνδυνος πήρε την τιμή του 1 ως αρχική τιμή και ως 1 ως η τιμή του κανόνα τερματισμού το έντεκα. Ο ήχος έγινε game over.

- Οι αλλαγές που έκαναν τα κορίτσια ήταν ανεπαίσθητες, αλλά και ισορροπημένες ταυτόχρονα, καθώς ,όταν έκαναν πιο εύκολη την αρχική έκαναν πιο δύσκολη την τιμή του κανόνα τερματισμού της μεταβλητής ή αντίστροφα.
 - Η καινούρια πινέζα ανταποκρίνεται και συμμορφώνεται πλήρως με τις οδηγίες της επόπτριας, οι οποίες έλεγαν να υπάρχει συνάφεια με το κλίμα του παιχνιδιού κα να μην είναι ως εκ τούτου άσχετες με το θέμα του.
-
- **Η ομάδα της Εύης** τοποθέτησε δύο καινούριες πινέζες, μία εκ των οποίων είχε το όνομα πατάτες. Η δεύτερη μεταβλητή ήταν το ρύζι, ενώ και οι δύο πινέζες είχαν θετικές και αρνητικές τιμές. Στις αρχικές τιμές η ευχαρίστηση πήρε την τιμή δύο και η μεταβλητή του κινδύνου από τρία έγινε 0. Στις τιμές των κανόνων τερματισμού η πείνα και ο κίνδυνος πήραν την τιμή του οκτώ.
 - Τα κορίτσια αρκέστηκαν στο να αλλάξουν δύο τιμές στις αρχικές ρυθμίσεις και άλλες δύο στους κανόνες τερματισμού.
 - Οι πατάτες και το ρύζι ανταποκρίνονται πλήρως στις οδηγίες της επόπτριας.

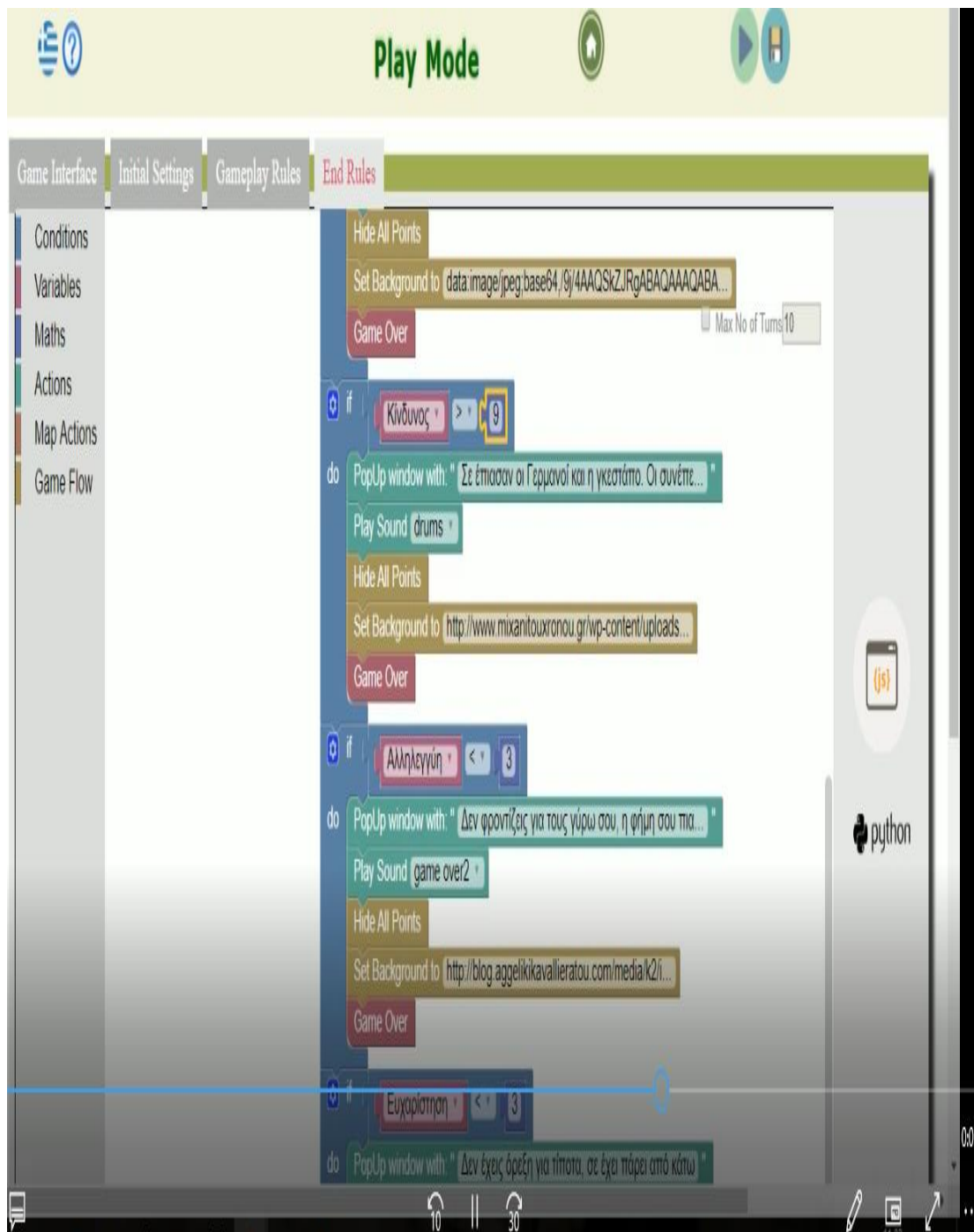


Εικόνα:14 από το ChoiCo.

Όλα τα κορίτσια έδιναν βάση και διάβαζαν με προσοχή τα μηνύματα που εμφανίζονταν στο ChoiCo (στιγμιότυπο από τη δεύτερη ομάδα των κοριτσιών).

- **Η ομάδα του Άγγελου**, στις πινέζες, η πρώτη επιλογή που επιλέχθηκε είναι αυτή της χαρουπιάς, η οποία πήρε στη μεταβλητή της υγείας 5, η αλληλεγγύη 3, η ευχαρίστηση 6, η πείνα 12 και ο κίνδυνος -21.
- Αυτό έγινε επί τούτω από την ομάδα των αγοριών, καθώς είχαν αναπτύξει και υιοθετήσει ένα στρατηγικό πλάνο νίκης έναντι των άλλων ομάδων και δε αυτής της έτερης ομάδας των αγοριών.
- Η καινούρια πινέζα που αποφάσισαν να τοποθετήσουν στο παιχνίδι είναι αυτή των γερμανικών φούρνων με ενδιάμεσες τιμές. Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις αρχικές τιμές του παιχνιδιού είναι η υγεία που πήρε την τιμή 10, η πείνα -8, ο κίνδυνος -3, η αλληλεγγύη 6 και η ευχαρίστηση 6 αντίστοιχα από όλους τους μαθητές του γκρουπ.
- Αυτό υλοποιήθηκε με σκοπό να παίζουν οι ίδιοι το παιχνίδι μετά και να επιτύχουν υψηλότερο σκορ, μολοντί είχαν επίγνωση του γεγονότος, ότι αργότερα η άλλη ομάδα των αγοριών θα παίζει το δικό τους.
- Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις τιμές των κανόνων τερματισμού του παιχνιδιού: στην υγεία αλλάχθηκε ο ήχος σε game over 2, η ευχαρίστηση αλλάχθηκε στο να χάνουν στο -5, στον κίνδυνο αλλάχθηκε ο ήχος σε coin.
- Έγιναν λίγες αλλαγές, οι οποίες αποσκοπούσαν στο να κάνουν πιο εύκολο το παιχνίδι, αλλά και πιο εύκολο για να θυμούνται τις τιμές των μεταβλητών.
- Τέλος, τα παιδιά βρίσκουν τον ελάχιστο χρόνο και παίζουν ξανά το τροποποιημένο παιχνίδι τους και με τις ευνοϊκές συνθήκες που έχουν φτιάξει φτάνουν στο εξής υψηλό σκορ: 160 υγεία, πείνα -68, κίνδυνο -635, αλληλεγγύη 96 και ευχαρίστηση 186 στις 30 κινήσεις. Επιλέγοντας αποκλειστικά την χαρουπιά.

- **Η ομάδα της Ελένης** άλλαξε στη χαρουπιά την υγεία σε 5, η πείνα -4, ο κίνδυνος -4 και η αλληλεγγύη 2. Επίσης στην έξοδο της χαρουπιάς ο κίνδυνος έγινε -1 και η πείνα -3.
- Τα αγόρια επιλέγουν και αυτά το στρατηγικό σημείο της χαρουπιάς για να το εκλεπτύνουν ακόμη περισσότερο, ενώ είναι η μοναδική ομάδα που αλλάζει τις τιμές των μεταβλητών στην έξοδο, η οποία είχε εντελώς ουδέτερες τιμές(0).
- Οι καινούριες πινέζες που αποφάσισαν να τοποθετήσουν στο παιχνίδι είναι αυτές του γερμανικού στρατοπέδου και το σουβλατζίδικο με ενδιάμεσης δυσκολίας τιμές. Τέλος, πρόσθεσαν και τη πινέζα του Πανοράματος. Το σουβλατζίδικο και το Πανόραμα, διαφέρουν από τις περισσότερες επιλογές που έκαναν οι μαθητές των άλλων ομάδων και αποτυπώνουν πλήρως το σκεπτικό της συγκεκριμένης ομάδας των αγοριών. Υπήρξε, δηλαδή μία έντονη αλλαγή του τεχνήματος από τον αρχικό μικρόκοσμο, σε ένα εργαλείο, με έντονη σημασιολογική σημασία για τους ίδιους τους μαθητές και το οποίο προορίζεται να το παίξει αργότερα και η έτερη ομάδα των αγοριών (Kynigos, Yiannoutsou, Alexopoulou & Kontogiannis 2006).
- Οι πινέζες είναι σε πλήρη σύμπτωση με το σκεπτικό του παιχνιδιού. Αξίζει να σημειωθεί η εντύπωση που δημιουργεί στους μαθητές ο κίνδυνος και η απειλή των Γερμανών, καθώς τόσο αυτοί, όσο και η άλλη ομάδα των αγοριών χρησιμοποιούν δύο παρόμοιες πινέζες(γερμανικοί φούρνοι-γερμανικό στρατόπεδο).
- Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις αρχικές τιμές του παιχνιδιού: Η υγεία έγινε 4, η πείνα 2, ο κίνδυνος 3, η αλληλεγγύη 4 και η ευχαρίστηση 4.
- Οι τροποποιήσεις που έγιναν στις τιμές των κανόνων τερματισμού του παιχνιδιού: η υγεία και έγινε <3 , η πείνα >8, ο κίνδυνος μεγαλύτερος του 9, η αλληλεγγύη <3 και η ευχαρίστηση <3.
- Τα αγόρια τροποποιούν και υλοποιούν ένα πιο δύσκολο παιχνίδι, το οποίο προορίζεται να το παίξει η άλλη ομάδα των αγοριών.
- Τέλος, να σημειωθεί πως τα αγόρια έχουν παίξει πολλά video games σε κονσόλες και pc(strategy games), τα οποία, όπως πιστεύουν οι ίδιοι τους βοήθησαν πάρα πολύ στο να επιτύχουν πιο υψηλά σκορ.



Εικόνα:15 από το ChoiCo.

Τα αγόρια της τέταρτης ομάδας, άλλαξαν το παιχνίδι και το έκαναν πιο δύσκολο, προορίζοντας το για την άλλη ομάδα των αγοριών.

Συνοψείς των ευρημάτων του τρίτου ερευνητικού ερωτήματος, στο υποερώτημα Α.

- ✚ Στην πρώτη ομάδα οι αλλαγές που έκαναν τα κορίτσια της ομάδας της Παναγιώτας ήταν ανεπαίσθητες αλλά και ισορροπημένες ταυτόχρονα, καθώς όταν έκαναν πιο εύκολη την αρχική τιμή της μεταβλητής, έκαναν αντιστοίχως πιο δύσκολο τον κανόνα τερματισμού της μεταβλητής ή αντίστροφα. Τέλος, η καινούρια πινέζα ανταποκρίνεται και συμμορφώνεται πλήρως με τις οδηγίες της επόπτριας, οι οποίες έλεγαν να υπάρχει συνάφεια με το κλίμα του παιχνιδιού και να μην είναι ως εκ τούτου άσχετες με το θέμα του.
- ✚ Στη δεύτερη ομάδα, τα κορίτσια αρκέστηκαν στο να αλλάξουν δύο τιμές στις αρχικές ρυθμίσεις και άλλες δύο στις τιμές των κανόνων τερματισμού. Οι πατάτες και το ρύζι ανταποκρίνονται πλήρως στις οδηγίες της επόπτριας
- ✚ Στη τρίτη ομάδα τα αγόρια επιδίωξαν να αυξήσουν τις τιμές στο σημείο της χαρουπιάς με απώτερο σκοπό να παίξουν οι ίδιοι το παιχνίδι μετά και να επιτύχουν υψηλότερο σκορ, μολονότι είχαν επίγνωση του γεγονότος, ότι αργότερα η άλλη ομάδα των αγοριών θα παίξει το δικό τους. Έτσι γενικά, οι αλλαγές που έγιναν αποσκοπούσαν στο να κάνουν πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι, αλλά και πιο εύκολο για να θυμούνται τις τιμές των μεταβλητών
- ✚ Στην τέταρτη ομάδα, τα αγόρια επιλέγουν και αυτά το στρατηγικό σημείο της χαρουπιάς για να το βελτιώσουν ακόμη περισσότερο, ενώ είναι η μοναδική ομάδα που αλλάζει τις τιμές των μεταβλητών στην έξοδο, η οποία είχε εντελώς ουδέτερες τιμές(0). Οι πινέζες που τοποθετούνται είναι σε πλήρη σύμπνοια με το σκεπτικό του παιχνιδιού. Ακόμη, αξίζει να σημειωθεί η εντύπωση που δημιουργεί στους μαθητές ο κίνδυνος και η απειλή των Γερμανών, καθώς τόσο αυτοί, όσο και η άλλη ομάδα των αγοριών χρησιμοποιούν δύο παρόμοιες πινέζες(γερμανικοί φούρνοι-γερμανικό στρατόπεδο).
- ✚ Εν ολίγοις, τα αγόρια και στις δύο ομάδες τροποποιούν και υλοποιούν ένα πιο δύσκολο παιχνίδι, το οποίο προορίζεται να το παίξει η άλλη ομάδα των αγοριών. Τέλος, να σημειωθεί πως τα αγόρια έχουν παίξει πολλά video games σε κονσόλες και pc(strategy games), τα οποία, όπως πιστεύουν οι ίδιοι τους βοήθησαν πάρα πολύ στο να επιτύχουν πιο υψηλά σκορ. Γενικά τα αγόρια κατόρθωσαν ιλιγγιώδη σκορ, ειδικά η ομάδα της Ελένης έκανε σχεδόν τα διπλάσια ή και παραπάνω από αυτά των κοριτσιών. Τα αγόρια έπαιρναν πιο γρήγορα αποφάσεις, ήταν πιο ανταγωνιστικοί, πιο ευλύγιστοι και προσαρμοστικοί, ενώ τα κορίτσια έδωσαν

έμφαση στη συνεργασία, στην επικοινωνία και στον σεβασμό που υπήρχε ανάμεσα τους, σύμφωνα και με τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα. Αξιοσημείωτο είναι, ότι στο σκέλος του παιχνιδιού, που αφορούσε την τροποποίηση των μεταβλητών και την εναπόθεση καινούριων πινεζών τα κορίτσια επέδειξαν ανάλογο ενδιαφέρον και επιδόσεις με αυτές των αγοριών, γεγονός, που αιτιολογείται από το ενδιαφέρον που βρίσκει σε τέτοιες παρόμοιες δραστηριότητες με το μαστόρεμα στα εγγενή χαρακτηριστικά των ψηφιακών παιχνιδιών (Kinzie & Joseph, 2008).

B. Στο δεύτερο στάδιο θα εξετασθεί τι είπαν μεταξύ τους οι μαθητές, ανά ομάδα, με εμβάθυνση:

- στον ανταγωνισμό που αναπτύχθηκε μέσα στην ομάδα, αλλά και έναντι των άλλων ομάδων, στον βαθμό επικοινωνίας και συνεργασίας ανάμεσα στα μέλη της ίδιας της ομάδας.
- τι διαδραματίστηκε, όταν η μία ομάδα έπαιξε της άλλης

Πρώτες είναι οι δύο ομάδες των κοριτσιών:

Η πρώτη ομάδα της Παναγιώτας:

- Να μη χάσουμε
- Μία από τις ελάχιστες ενδείξεις, ότι η ομάδα θέλει να κερδίσει.
- Όχι γιατί πέφτει η πείνα. Πέφτει ένα και έχουμε τρία στην υγεία... -Αλλά λογικά σε όλα πέφτει...-Δεν πρέπει να πέσει κάτω από το μηδέν, ενώ ο κίνδυνος και η πείνα δεν πρέπει να ξεπεράσει το 10. -Στην πείνα δεν πρέπει να βάλουμε μείον ένα; Αφού είναι φαγητό. Όταν τρως πεινάς λιγότερο. Ε; Αφού είναι φαγητό αυτό που φτιάχνουμε, όταν το τρως δεν πεινάς, δεν είναι ένα η πείνα, είναι μείον ένα. Κάτω ωραία.
- Η ομάδα χρησιμοποιεί τη λογική της και προσπαθεί να εμβαθύνει πάνω στα τεκταινόμενα του παιχνιδιού.
- Τώρα ποιος θέλει να παίζει; Μαρία εσύ; Έλα παίξε.-Αυτό μπορεί να είναι καλό. Μπορεί να είναι καλό. -Ωραία.-Όχι αυτό είναι καλό-Έχουμε ένα πείνα.-Η πείνα καλό είναι να μειώνεται, δεν πρέπει να ανέβει.-Ωραία οπότε... έξοδος. Θέλεις να παίζεις Χριστίνα;-Την αλληλεγγύη, η ευχαρίστηση είναι μια χαρά-Ωραία τέλεια-Μήπως να πάρω και αυτό;
- Η επικοινωνία και η συνεργασία στην ομάδα είναι πολύ καλή και χαρακτηρίζεται από αβρότητα.
- Νομίζω ότι πρέπει να πατήσουμε select point.-Τώρα να παίζει κάποιος άλλος. Η Ελευθερία. -Εμείς είμαστε καλά.
- Τα κορίτσια σέβονται τη σειρά και τους κανόνες του παιχνιδιού.
- -Την υγεία και την αλληλεγγύη πρέπει να ανεβάσουμε-Τότε πατάω έξοδος. -Ναι.-Τι πρέπει να μειώσουμε τώρα; -Όχι κορίτσια να παίζει κάποια άλλη ε- Ανέβηκε η ευχαρίστηση. -Συμφωνείτε; -Ναι, οκ-Τι λέτε να βάλουμε; -Λιγότερο φούρνος νομίζω... συμφωνείτε;

- Τα κορίτσια σκέφτονται και αποφασίζουν ως ομάδα.
- Εκπαιδευτικός: Λοιπόν δεν πειράζει... μη στεναχωριέστε
- Τα κορίτσια κάποιες φορές αγχωνόντουσαν, όσον αφορά τους κανόνες του παιχνιδιού και τη συμπίεση με τις άλλες ομάδες.
- Ωραία πάει και αυτό.
- Ένδειξη άγχους και ανακούφισης. Προτιμούν να τελειώσουν το δικό τους κομμάτι του παιχνιδιού και δεν νοιάζονται τόσο για τις άλλες ομάδες.
- Εγώ θα έλεγα να αρχίζει από το ένα και μετά να πρέπει να την αυξήσεις- Εσείς τι λέτε;-Άρα κάνουμε και αυτό. Συνεχίζουμε οκ. -Δεν ξέρω, ό,τι θέλετε-Η Κατερίνα συμφωνεί; Εσύ πρέπει να έχεις
- Η επικοινωνία, η συνεργασία και ο σεβασμός διέπουν χαρακτηριστικά αυτήν την ομάδα.

Η ομάδα της Εύης:

- Εγώ λέω για το συσσίτιο. -Πήγαινε στο συσσίτιο- Ναι όντως πήγαινε.-Ναι αλλά είχε επίσκεψη θέλετε να πάμε να δούμε;-Ωραία για να πάμε να δούμε-Σκεφτείτε ότι αν είσαι στο 10 χάνεις.- Εγώ έπαιξα, ποιος δεν έχει παίζει;-Η Χριστίνα παίζει- Πάμε στα βλίτα να δούμε
- Πάλι η συνεργασία και η επικοινωνία ανάμεσα στα κορίτσια της ομάδας είναι έκδηλη. Νοιάζονται η μία με την άλλη.
- Είσαι πολύ διακριτικός, δεν τραβάς καθόλου τα βλέμματα. Το στομάχι σου είναι γεμάτο, γίνεσαι εγωιστής δεν... σε άλλους. Πέφτεις ψυχολογικά. Φρόντισε την πνευματική σου υγεία. Φτιάχνεται από χυλό καλαμποκάλευρου και είναι χορταστικός. Ωραία.- Άμα πάμε στο μηδέν χάνουμε; -Όχι άμα πάμε στο 10 στον κίνδυνο χάνουμε.
- Τα κορίτσια έκαναν πολλή ώρα να πάρουν αποφάσεις και ήταν ενδελεχείς πάνω στις πληροφορίες που τους έβγαζε το παιχνίδι.
- Ποιος παίζει; Βίκυ παίζεις;-Θέλετε σίγουρα;-Αυτά δεν μας συμφέρουνε παιδιά δεν θυμάστε. -Το χάσαμε στο δοκιμαστικό θυμάστε;
- Θα κερδίσουμε πάμε πολύ καλά- Οι άλλοι έχουνε 64 στο point...άρα νομίζω ότι χάνουμε- Δεν πειράζει που να πάμε;-Χάνουμε. -Πρέπει να περάσουμε το 29 για να μη βγούμε τελευταίοι- -Δεν προλαβαίνουμε ρε παιδιά- Παιδιά έχουμε ένα λεπτό. -Περίμενε...-Περιμένετε-Λοιπόν, στοπ χάσαμε... -Χάσαμε
- Εδώ είναι χαρακτηριστική η αστάθεια της ψυχολογίας των κοριτσιών, καθώς στην αρχή δεν έχουν υψηλό το φρόνημα του ανταγωνισμού, ενώ στο τέλος και όταν τους πιέζει ο χρόνος δεν θέλουν να βγουν τελευταίοι και επισπεύδουν- επιταχύνουν τις κινήσεις τους.
- Ωραία. Εγώ λέω να τα βάλουμε όλα πιο δύσκολα για αλλαγή, για να είναι πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι-Οπότε να αλλάξουμε τις τιμές να το κάνουμε πιο δύσκολο για να είναι πιο ενδιαφέρον και να μην κάνουμε ξέρω εγώ που κάνανε τα παιδιά 64- Ακούστε λίγο γιατί μετά θα είναι πολύ δύσκολο και δεν θα θέλουμε να παίζουμε
- Εδώ, πάλι τα κορίτσια αμφιταλαντεύονται στο εάν θα πρέπει να κάνουν πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι και άρα πιο δύσκολο για τις ίδιες ή όχι.

- Συμφωνείτε για την αλληλεγγύη και την ευχαρίστηση να μείνουν τρία και δύο; - Άρα ανακεφαλαίωση-Και ευχαρίστηση δύο. Συμφωνούμε; Όλες;-Ναι
- Υπάρχει διάχυτο το ομαδικό πνέυμα.
- Στην πείνα αντέχουνε και πιο πεινασμένοι. Ενώ με την υγεία αντέχουνε και λίγο πιο κάτω. Και την υγεία γιατί είχανε αρκετά κρυοπαγήματα άμα το σκεφτείς
- Σκέφτονται ορθολογικά και όχι ανταγωνιστικά τις αλλαγές στις μεταβλητές του παιχνιδιού.
- Η υγεία... όταν είναι ίδιο να μην τα κάνουμε δηλαδή γιατί θα μπερδευτούμε μετά και μετά ξεχνάμε. Άμα βάλουμε ξέρω εγώ υγεία 3, πείνα 5 και κίνδυνος θα το ξεχνάμε... ενώ άμα βάλουμε πείνα, κίνδυνος ευχαρίστηση, υγεία, είναι το ίδιο οπότε είναι πιο εύκολο. -Να είναι ωραίο το παιχνίδι σταμάτα
- Αναπτύσσουν μία εν μέρει στρατηγική για να κάνουν πιο εύκολο το παιχνίδι για τις ίδιες μετά.

Οι δύο ομάδες των αγοριών:

Η ομάδα του Άγγελου:

- Κοντεύουμε να νικήσουμε στην πολύ αρχή-Θα χάσουμε με ευχαρίστηση- Πήγαινε, πήγαινε χάνουμε – 1.
- Τα αγόρια έχουν έντονο αίσθημα του ανταγωνισμού.
- Εκπαιδευτικός: Δώσ' το στον φίλο μου, στον φίλο μου εδώ πέρα- Καλύτερο, καλύτερο πήγαινε, πήγαινε.-Όχι μην το κάνεις θα μείνουμε με 1 ευχαρίστηση φίλε.-Ωραία πάτα ΟΚ, πάτα ΟΚ-Στο 10, στο 10 συγνώμη. - 9 υγεία, 9 υγεία- Έλα σύρε να τελειώνουμε.-Εγώ.-Α ναι, άντε.-Γιώργο πήγαινε, πήγαινε παντού, έχουμε πάει παντού- Τζόνυ it's my turn.
- Τα αγόρια πολλές φορές επιβάλλονται ο ένας στον άλλον και δεν τηρούν τους κανόνες σεβασμού στη σειρά του άλλου.
- Από τους Γερμανούς δεν φοβόμαστε- Τα καταφέραμε πάρα πολύ ωραία.- Το αλλάζουμε γιατί είμαστε pro-Η ομάδα από το viber.
- Η αυτοπεποίθηση τους είναι ιδιαίτερα ανεβασμένη.
- Τώρα θέλουμε να αναβαθμίσουμε την υγεία.- Όχι χάνουμε, α δεν έχουμε ευχαρίστηση παιδιά.- Τα βλίτα είναι καλά πάμε- Δεν είναι θα μας χάσουν 4 ευχαρίστηση-Εντάξει ρε φίλε αφού έχουμε 6, θα πάει 3. Έλα πάτα.
- Τα αγόρια λάμβαναν γρήγορες αποφάσεις, δεν νοιάζονταν στο να δώσουν τον κατάλληλο χρόνο στους συμπαίκτες τους για να σκεφτούν, αλλά είχανε συνεχώς τον νου τους στο να επιτύχουν υψηλό σκορ.
- Εκπαιδευτικός: Για τις πληροφορίες που σας δίνουν τι έχετε να πείτε;- Μια χαρά είναι τέλεια.
- Είναι αφοσιωμένοι στο να επιτύχουν υψηλό σκορ στο παιχνίδι και δεν δίνουν ιδιαίτερη σημασία στις πληροφορίες με τις οποίες τους συμβουλεύει αυτό.
- Εμείς θα χάσουμε γιατί οι άλλοι είναι 38- Τα κορίτσια που έχουν πάει για δεξ;- Άμα χάσουμε είμαστε νικητές.- Είμαστε δεύτεροι;-Υγεία, θέλουμε υγεία.- Εγώ παίζω, εγώ.- Πόσα λεπτά;- Κοιτάζω εγώ- Πω ρε οι άλλοι είναι νικητές, έχουνε πάει 50.- Σιγά τώρα.- Όχι μπορεί να χάσουν απότομα. Μπορεί και να χάσουν ξαφνικά
- Είχαν συνεχώς υπόψη τους το σκορ των άλλων ομάδων και δεν θέλουν τουλάχιστον να βγουν τελευταίοι.

- Φύγε από πάνω μου.-Άντε ρε Γιάννη, έλα γρήγορα- Πάτα αυτό, πάτα αυτό. Η πείνα πόσο είναι; - 2, όχι μην το πατήσεις. Κάνει βλακείες ο Γιάννης.- Ρε Φίλιππε, άντε.- Πάτα, πάτα ότι να είναι. Έλα κάνε κάτι καλό
- Η επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας δεν είναι στο καλύτερο επίπεδο. Η συνεργασία, μολονότι χαρακτηρίζεται από εντάσεις και έλλειψη σεβασμού είναι ουσιαστική για την επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού.
- Εκπαιδευτικός: Άλλος τώρα. - Φίλιππε εσύ.
- Πολλές φορές χρειάζεται η επέμβαση του εκπαιδευτικού για να παίξουν όλοι οι μαθητές.
- ΟΚ εγώ θέλω, θέλω την Γερμανική ταβέρνα.- Γρήγορα.-Όχι από τα χαρούπια ξεκινάμε.- Παιδιά μην κάνετε καμιά μαλακία.- Εδώ, εδώ ρε αγόρι, πήγαινε πάνω ρε.
- Η γλώσσα που χρησιμοποιούν τα αγόρια είναι τελείως διαφορετική από αυτή των κοριτσιών (Smyrnaiou, & Kynigos, 2012).Έχουν αναπτύξει έναν ιδιαίτερο κώδικα επικοινωνίας, ο οποίος φαίνεται να είναι αποδεκτός από όλα τα μέλη της ομάδας παρόλο που ενέχει και βωμολοχίες.
- Ελληνικοί φούρνοι.-Γε-ρμα-νι...-Αμάν ρε Γιάννη.-Μην πατάς διάφορα πράγματα εκεί πέρα είμαστε.-Φίλιππε άστο θα μας καταστρέψεις-Άστο, άστο, άστο.-Ρε Γιάννη, έλα ρε Γιάννη.-Ρε άσε μας, εμείς. Όχι τι λες-Στην ευχαρίστηση ποιος βάζει; Ποιος βάζει.-Ξεκινάω;-Έλα Γιάννη γρήγορα κάνε την στρατηγική
- Τα παιδιά για ακόμη μία φορά έχουν πολύ υψηλό το φρόνημα του ανταγωνισμού και θέλουν πάση θυσία να τα καταφέρουν. Λαμβάνουν γρήγορα αποφάσεις και δεν νοιάζονται για τη σειρά και τον χρόνο που έχει για να σκεφτεί ο συμμαθητής τους.
- Μη, με πονάς.-Τι κάνεις μωρέ; -Ρε Φίλιππε.-Πήγαινε γερμανικοί φούρνοι, πόσο βάλαμε;-Τι βαράς μωρέ; Κύριε με βαράει.
- Εκπαιδευτικός: Κάντε λίγο χώρο να κάτσει και ο Φίλιππος-Όχι το έχουμε κάνει, Φίλιππε το έχουμε κάνει αυτό, τα έχουμε κάνει
- Τα αγόρια στον βωμό της νίκης πολλές φορές προσπερνούσαν τη σειρά κάποιων συμμαθητών τους.
- Ρε αυτό που θα βάλουμε, αυτό που θα βάλουμε, θα παίξουν οι άλλοι- -Ναι ξέρετε, βάλτε κάτι δύσκολο- Τα χαρούπια δες και εσύ.-Βλέπουμε.-Πήγαινε από εδώ.

Ξεκίνα. Όχι εκεί -Πατάω;-Πάτα, πάτα. -Σταμάτα. -Έτσι, έτσι πάμε για την νίκη.-
Εντάξει είναι πανεύκολα τώρα.

- Κατά την τροποποίηση του παιχνιδιού κατέστρωσαν ιδιαίτερο σχέδιο και συγκεκριμένη στρατηγική, η οποία υλοποιήθηκε μέσω του σημείου της χαρουπιάς με σκοπό να επιτύχουν το μεγαλύτερο σκορ στο παιχνίδι, ασχέτως αν αυτό ήταν άδικο για τις άλλες ομάδες
- Ρε δεν μπορώ.-Τι δεν μπορείς
- Πολλές φορές ήταν απαιτητικοί προς τα άλλα μέλη της ομάδας.

Η ομάδα της Ελένης.

- Λέγε εδώ πού πάω;-Έλα πατήστε το βρε παιδί μου. Πατήστε το (τραγουδιστά)-
Συσσίτιο Φάνη- Σπόρος από κουκούτσι; Ο κίνδυνος φαίνεται πάρτε τον παιδιά,
παιδιά πάρτε τον (φωνάζοντας)- Ευχαρίστηση θέλουμε(σφυρίζει)
- Οι αντιδράσεις της ομάδας είναι χαρακτηριστικές και έντονες, όπως και η χρήση
της προστακτικής
- Ρε να θυμάσαι μόνο πείνα και κίνδυνος είναι αυτά που πρέπει να... Έχει και
βελάκι. - Πάρτε ένα ζυμαρικό (φωνάζοντας)-Δεν μας νοιάζει έχει φτάσει 11 πάτα
το- Έξοδος πάμε πάλι λουμπούνια. - Κίνδυνος ναι μειώνεται ο κίνδυνος και η
πείνα έλα ναι- -Εγώ λέω να αφαιρέσουμε... πείνα δεν μας νοιάζει, ευχαρίστηση
δεν μας νοιάζει γιατί άμα πάει πάνω από 10 είναι καλό
- Από την αρχή έχουν εντυφώσει στο σκεπτικό του παιχνιδιού και έχουν αναπτύξει
μία πρώτη στρατηγική
- Εντάξει call of beauty.
- Ειδικά αυτή η ομάδα έχει μεγάλη εμπειρία από ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- Γερμανική ταβέρνα παιδιά δεν έχουμε πάει. -Καλή ιδέα Μήτσο- Τα πάμε πολύ
καλά 17 πόντους-Εκπαιδευτικός: Είστε πάρα πολύ καλοί συνεχίστε. -
Ευχαριστούμε. -Σαν πολύ καλά παιδιά
- Στην αρχή του παιχνιδιού δεν λείπουν οι φιλοφρονήσεις.
- Πείνα και κίνδυνος είναι σχεδόν στα μισά του κακού. Έλα, ας κάνουμε κάτι για να
το μειώσουμε
- Φλούδες από μανταρίνια; Αηδία βγάλτε το εμετός...Δεν πειράζει, δεν πειράζει
- Ως θεέ μου η πείνα μεγαλώνει θα πεθάνουμε της πείνας! Παιδιά... ας
σημειώσουμε πατήστε X Μαρίκα.
- Πάτα αλληλεγγύη πάτα το πάτα το. - Κοίτα πείνα! Δες.-(σφυρίζει)-Εδώ, εδώ,
εδώ- Πήγαινε φούρνο- Φεύγεις, φεύγεις, έλα Άλκη φεύγεις- Πάτα το, πάτα το,
πάτα το start. -Θα παίξω και εγώ μετά. -Μετά από μένα.
- Λαμβάνονται πολύ γρήγορα αποφάσεις ενώ η οριοθετημένη σειρά χρήσης του
παιχνιδιού από τους συμμαθητές αρχίζει να τίθεται υπό αμφισβήτηση.
- Όχι ρε γαμώτο κοίτα πάλι εδώ.
- Έχει αρχίσει να εντείνεται η επιθυμία για νίκη.
- Λουμπούνια, αμέσως κύριοι. Αα μειώνεται-Ναι πάτα το, πάτα το (φωνάζοντας)-
Κοιτάζτε μη χάσουμε είναι τα τελευταία λεπτά-Έλα βαριέμαι παιδιά. Αν δεν

ακούτε αγόρια να ακούτε κορίτσια.-γελοίοι-Δες τους άλλους.-Συνεχίστε...
συνεχίστε έλα. -Του Φάνη είναι-Και μετά τον Φάνη εγώ. - Όλοι μια φορά
παίζουνε. - Όλο εσύ το παίζεις-Άστο...

- Τα αγόρια βλέπουν την άλλη ομάδα των αγοριών ως τους κύριους ανταγωνιστές τους, ενώ έχουν αρχίσει να επιβάλλονται ο ένας στον άλλον και μέσα στην ίδια την ομάδα.
- Θα είναι πανεύκολο.-Θα παίζουμε κιόλας με το δικό μας; -Θα είναι εύκολο, θα είναι πανεύκολο. -Έλα χεστήκαμε γι' αυτά, βάλε ευχαρίστηση μεγάλη. Εε... γιατί το μειώνεις- Εε θέλετε να το κάνουμε εύκολο για τους εαυτούς μας; -Ναι
- Όχι παιδιά να μην το κάνετε εύκολο. Βάλε συν κίνδυνος- Παιδιά να είναι ενδιαφέρον- Δεν θα είναι εύκολο κύριε, το έχουμε δυσκολέψει.
- Τα παιδιά δυσκολεύουν το παιχνίδι με απώτερο σκοπό να χάσει η άλλη ομάδα.
- Αφού το έχουν βάλει πανεύκολο κύριε.
- Δείχνουν να έχουν πλήρη επίγνωση της πορείας του παιχνιδιού της άλλης ομάδας.
- Κώστα φύγε... ρε Κώστα μας κοροϊδεύεις...
- Μας πηδάνε...- Έλα τώρα χεστήκαμε... Μήτσο χεστήκαμε αυτοί θα χάσουνε. - Εμάς είχε ένα ενδιαφέρον.

.

- **Τώρα οι ομοιογενείς ομάδες εναλλάσσονται, ώστε να παίξουν τα διαφορετικά και τροποποιημένα παιχνίδια.**

Επόπτρια η Παναγιώτα:

- Της Εύης η ομάδα το είχε κάνει πιο δύσκολο, ενώ αυτοί όχι. Δεν έδωσαν τα κορίτσια μεγάλη σημασία στο να δυσκολέψουν το παιχνίδι της άλλης. Υπήρχε έλλειψη ανταγωνισμού.
- Είχαν απορίες και αγχωνόντουσαν.
- Δεν είχαν υψηλό το φρόνημα του ανταγωνισμού, προτιμούσαν να μην χάσουν οι ίδιες. Αυτές δεν το έκαναν ανταγωνιστικό.
- Όλα τα αγόρια σηκώθηκαν για να δουν το δικό τους παιχνίδι. Στα κορίτσια το ανέφερε η επόπτρια αυτό το γεγονός, καθώς οι ίδιες δεν νοιαζόντουσαν για τις άλλες ομάδες.

Επόπτρια η Εύη :

- Τα κορίτσια της δεύτερης ομάδας δεν δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον να μάθουν τις νέες αρχικές τιμές και τους νέους κανόνες που υπάρχουν στο καινούριο παιχνίδι. Ύστερα από προτροπή της δασκάλας εξέτασαν τελικά τις νέες αρχικές τιμές και αποφάσισαν να λαμβάνουν πιο γρήγορα αποφάσεις γιατί αναγνώρισαν ότι αντιμετωπίζουν πρόβλημα σε αυτόν τον τομέα.
- Επικεντρώνονται στην τιμή της υγείας και αναρωτούνται αν το έχει αλλάξει την τιμή της η ομάδα των κοριτσιών.
- Τα κορίτσια έχουν μπει στο ρόλο του game designer, αλλά όχι σε μεγάλο βαθμό σε αυτό του game player.
- Τα κορίτσια έκαναν πιο πολλή ώρα να πάρουν αποφάσεις, νοιαζόντουσαν για τη σειρά των συμμαθητριών τους και την επικοινωνία που υπήρχε μεταξύ τους.

Επόπτης ο Άγγελος, αλλά στην ομάδα των αγοριών της Ελένης:

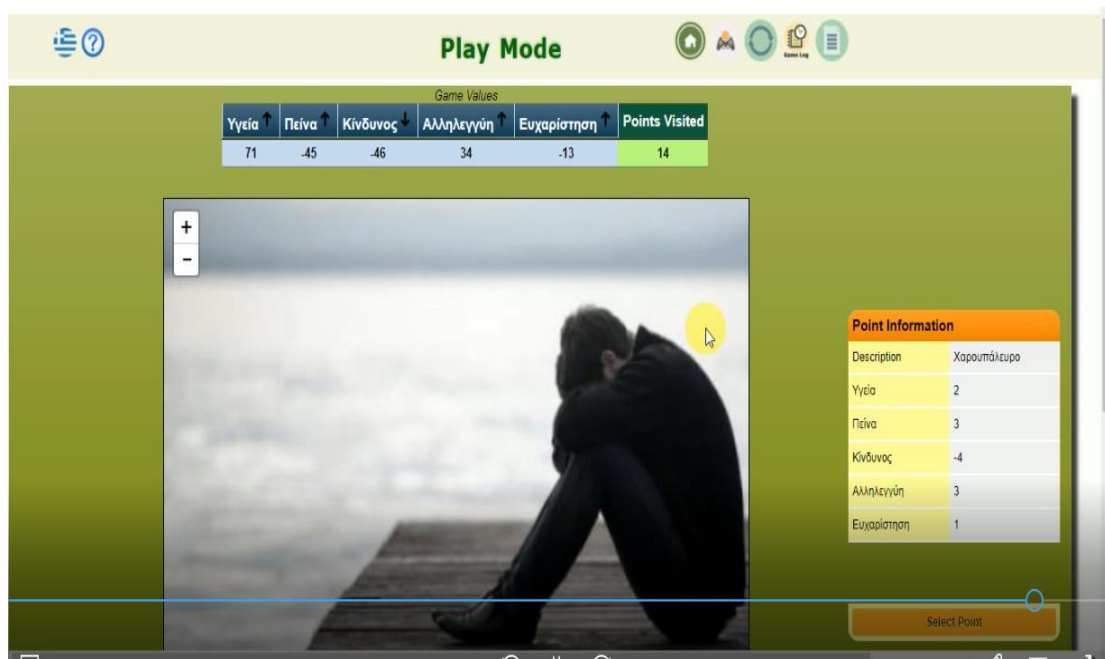
- «Πόσο θα είναι η αλληλεγγύη δεν μας είπατε;» , «Έλα τώρα ποιος ονόμασε αυτό Γερμανική φούρνο το πανόραμα;»
- Τα αγόρια της ομάδας της Ελένης επιδεικνύουν έντονο ενδιαφέρον για το παιχνίδι της έτερης ομάδας των αγοριών εκφράζοντας πολλές ερωτήσεις
- «Πατάμε εδώ; Δεν χάνουμε με τίποτα. Οι άλλοι θα χάσουν με 0» , «Είναι χαζοί. Δεν ξέρουν να φτιάχνουν ένα παιχνίδι», «Δεν άλλαξαν τίποτα, πάτα, πάτα» , «Δεν θα βρούμε την λογική ρε σε αυτό το παιχνίδι γιατί το έχουν αλλάξει» , «Έλα γρήγορα ναι», «Πάμε, πάμε. Πάμε select point. Σειρά μου»,
- Τα αγόρια είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικά και θέλουν να καταφέρουν ένα αρκετά μεγάλο σκορ ενώ έχουν υπόψη τους και το χρόνο πάντα:
- «Πάτα αγκινάρες... για ποιον λόγο; -Α για αλληλεγγύη. Όμως μετά μειώνουμε κίνδυνο αμέσως- Πάτα το και αμέσως μειώνουμε κίνδυνο- Εντάξει μέσα είναι ο κίνδυνος».
- Θυμούνται στρατηγικές που είχαν ακολουθήσει από το πρώτο μέρος
- «Χαρούπια εγώ λέω να πάμε, χαρούπια. Χαρούπι. -Χαρουπιά ρε-Ουάου.-Τι βλάκες.-Έλα τώρα-.Βγες έξω και ξανακάντο, γρήγορα»
- Κατάφεραν να ανακαλύψουν το αλλαγμένο, σε υπερθετικό βαθμό σημείο της πρώτης ομάδας των αγοριών, με αποτέλεσμα να το πατάνε συνέχεια στο τέλος.
- «Κοίτα πόσο καλά είμαστε».
- Είναι σίγουροι για την ομάδα τους και για το πόσο καλά πήγαν: «Κοίτα πόσο καλά είμαστε».

Επόπτρια η Ελένη, αλλά στην ομάδα των αγοριών του Άγγελου:

- Ω ρε θα χάσουνε. -Σουβλατζίδικο γράψε-Χάσανε τέλεια
- Και δεν ξέρουμε και πότε χάνουμε. -Εμείς δεν βάλαμε να χάσουν.
- Η ομάδα των αγοριών έχασε δύο φορές στο συγκεκριμένο παιχνίδι.
- Σύκα.-Όχι ρε να πάμε κάπου αλλού. -Εκεί για την στρατηγική.-Πού χάνουμε-Λοιπόν, το καταλάβαμε τώρα, περίμενε, πάμε λοιπόν... σουβλατζίδικο δεν πηγαίνουμε;-Καλό, καλό, καλό!-Πάτα το. -Ξανά.-Ναι!
- Τα αγόρια συνεχίζουν να έχουν ως στόχο τη νίκη, χωρίς να δίνουν ιδιαίτερο νόημα στους κανόνες συμπεριφοράς και επικοινωνίας μεταξύ τους.
- Κύριε δεν ξέρουμε πότε χάνουμε εδώ πέρα-Χάσαμε, χάσαμε. -Εμείς δεν χάσαμε ρε έξυπνε. -Χάσαμε... -Έχουμε χάσει δύο φορές...
- Αγκινάρες... -Μείον τρία κίνδυνος-Ναι τέλεια!-Αλληλεγγύη μείον τέσσερα.-Τέλεια, τέλεια, τέλεια...-Χαρούπια είναι το καλύτερο πάμε; -Μείον 4 πείνα, ---ναι μείον 4 κίνδυνος, τέλεια,-Δύο αλληλεγγύη και μείον... τέλεια!
- Οι ρυθμοί τους είναι ιδιαίτερα γρήγοροι και καθώς περνά ο χρόνος γίνονται όλο και πιο επιταχυνόμενοι.
- Ρε Γιάννη εντάξει ηρέμησε... -Μια χαρά πήγαμε 14 ουου. -Εντάξει έχουμε ένα λεπτό, γρήγορα-Πάτα, πάτα, πάτα-Πάτα γκάζι (γέλιο)-Πάτα γκάζι λέει (γέλιο)-Έλα ακόμα εκεί είσαι;
- Νικάμε...-Εε είμαστε 137...-Οουουου (πολλά κλικ)-Κυρία μη πείτε τίποτα -Ααα Ομαδάρα (φωνάζοντας)-Μη πεις το κόλπο μας. Μη πείτε το κόλπο μας. -Το βρήκα, το βρήκα!-Αααα 210...-(γέλιο) Εμείς 350.-Το αλλάξαν ρε συ αυτοί-Δεν το αλλάξαμε. -Είναι κλεψιά;
- Επιστρατεύουν μία παρόμοια και αθέμιτη στρατηγική με εκείνη που είχαν στο δικό τους παιχνίδι προηγουμένως.



Εικόνα:16 από το ChoiCo.



Εικόνα:17 από το ChoiCo.

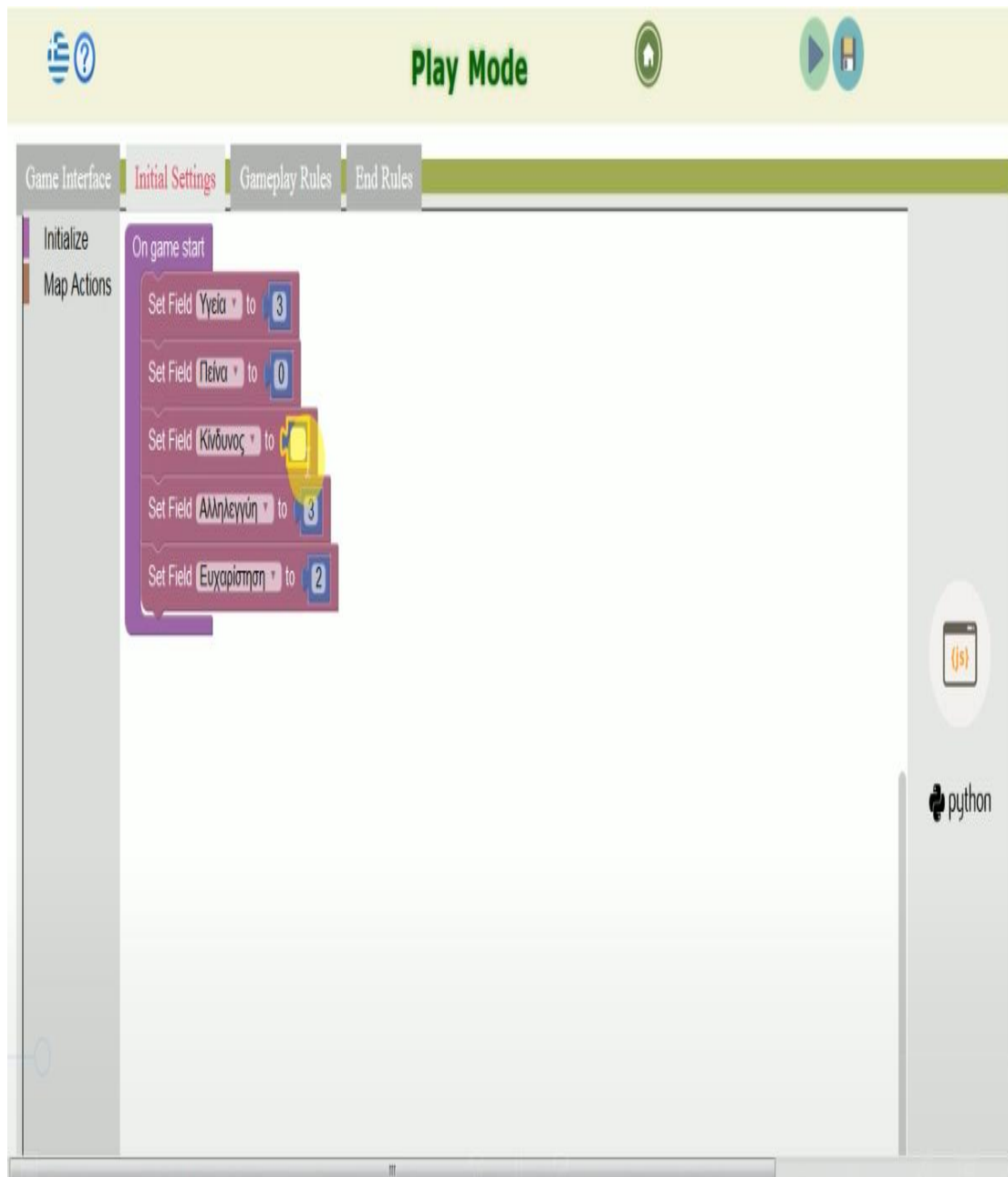
Τα αγόρια της τρίτης ομάδας των αγοριών έχασαν δύο φορές στο ειδικά τροποποιημένο παιχνίδι, που είχε δημιουργήσει για αυτούς η τέταρτη ομάδα των αγοριών.

Συνοψείς των ευρημάτων του τρίτου ερευνητικού ερωτήματος, στο υποερώτημα Β.

-  Η πρώτη ομάδα χρησιμοποιεί τη λογική της και προσπαθεί να εμβαθύνει πάνω στα τεκταινόμενα του παιχνιδιού. Η επικοινωνία και η συνεργασία στην ομάδα είναι πολύ καλή και χαρακτηρίζεται από αβρότητα και συνάμα σέβονται τη σειρά και τους κανόνες του παιχνιδιού. Προτιμούν να τελειώσουν το δικό τους κομμάτι του παιχνιδιού και δεν νοιάζονται τόσο για τις άλλες ομάδες. Τα κορίτσια κάποιες φορές αγχωόντουσαν, όσον αφορά τους κανόνες του παιχνιδιού και τη συμπίεση με τις άλλες ομάδες. Τα κορίτσια σκέφτονται και αποφασίζουν ως ομάδα. Δεν είχαν υψηλό το φρόνημα του ανταγωνισμού, προτιμούσαν να μην χάσουν οι ίδιες. Αυτές δεν το έκαναν ανταγωνιστικό.
-  Στη δεύτερη ομάδα, πάλι η συνεργασία, η επικοινωνία και ο σεβασμός ανάμεσα στα κορίτσια της ομάδας είναι έκδηλα. Τα κορίτσια έκαναν πολλή ώρα να πάρουν αποφάσεις και ήταν ενδελεχείς πάνω στις πληροφορίες που τους έβγαζε το παιχνίδι. Στην αρχή δεν είχαν υψηλό το φρόνημα του ανταγωνισμού, ενώ στο τέλος και όταν τους πίεζε ο χρόνος δεν ήελαν να βγουν τελευταίοι και επέσπευσαν-επιτάχυναν τις κινήσεις τους. Τα κορίτσια αμφιταλαντεύονται στο εάν θα πρέπει να κάνουν πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι και άρα πιο δύσκολο για τις ίδιες ή όχι. Σκέφτονται ορθολογικά και όχι ανταγωνιστικά τις αλλαγές στις μεταβλητές του παιχνιδιού. Αναπτύσσουν μία εν μέρει στρατηγική για να κάνουν πιο εύκολο το παιχνίδι για τις ίδιες μετά.
-  Στη τρίτη ομάδα, τα αγόρια έχουν έντονο αίσθημα του ανταγωνισμού και λαμβάνουν πολύ γρήγορα αποφάσεις. Τα αγόρια πολλές φορές επιβάλλονται ο ένας στον άλλον και δεν τηρούν τους κανόνες σεβασμού στη σειρά του άλλου, ωστόσο αυτή η εκρηκτική επικοινωνία τους συμπορεύεται με τον στόχο που έχουν θέσει ως ομάδα.. Η αυτοπεποίθηση τους είναι ιδιαίτερα ανεβασμένη. Είναι αφοσιωμένοι στο να επιτύχουν υψηλό σκορ στο παιχνίδι και δεν δίνουν ιδιαίτερη σημασία στις πληροφορίες με τις οποίες τους συμβουλεύει αυτό. Έχουν αναπτύξει έναν ιδιαίτερο κώδικα επικοινωνίας, ο οποίος φαίνεται να είναι αποδεκτός από όλα τα μέλη της ομάδας παρόλο που ενέχει και βωμολοχίες. Κατά την τροποποίηση του παιχνιδιού κατέστρωσαν ιδιαίτερο σχέδιο και συγκεκριμένη

ίσως αθέμιτη στρατηγική με τις υπερβολικές και φανταστικές τιμές των μεταβλητών της χαρουπιάς. Εδώ, ο μικρόκοσμος τροποποιείται ξανά εις βάθος, καθώς οι μαθητές θέλησαν να χτίσουν πάνω του, άλλαξαν άρδην κάποια τμήματα του, για να κατασκευάσουν εν τέλει ένα εργαλείο για τον εαυτό τους, το οποίο όμως, θα παίζει και η άλλη ομάδα των αγοριών (Kynigos, 2007)..

- ✚ Στην τέταρτη ομάδα, οι αντιδράσεις και η αλληλεπίδραση των μελών της ομάδας ήταν χαρακτηριστικές και έντονες. Το φρόνημα τους είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικό και η αυτοπεποίθηση τους σε πολύ καλό επίπεδο, ενώ από την αρχή έχουν εντρυφήσει στο σκεπτικό του παιχνιδιού και έχουν αναπτύξει μία πρώτη στρατηγική απώτερο σκοπό την νίκη. Λαμβάνονται πολύ γρήγορα αποφάσεις ενώ η οριοθετημένη σειρά χρήσης του παιχνιδιού από τους συμμαθητές αρχίζει να τίθεται υπό αμφισβήτηση. Τα αγόρια βλέπουν την άλλη ομάδα των αγοριών ως τους κύριους ανταγωνιστές τους, ενώ αρχίζει να επιβάλλονται ο ένας στον άλλον και μέσα στην ίδια την ομάδα.



Εικόνα:18 από το ChoiCo.

Όλα τα κορίτσια και κυρίως αυτά της δεύτερης ομάδας κάνουν λίγο πιο εύκολο το παιχνίδι για τις ίδιες, χωρίς να δίνουν ιδιαίτερη βάση στο γεγονός ότι η άλλη ομάδα των κοριτσιών θα παίξουν το δικό της τροποποιημένο παιχνίδι μετά.

Γ. Στο τελευταίο στάδιο θα διερευνηθούν οι απαντήσεις που έδωσαν οι ομάδες των μαθητών σε συγκεκριμένες ερωτήσεις στη συνέντευξη εστίασης.

Η πρώτη ομάδα των κοριτσιών της Παναγιώτας.

Ήταν εύκολο να επιβιώσεις στο παιχνίδι ή δύσκολο και γιατί;

- Ήταν δύσκολο γιατί έπρεπε να τα προσέχεις όλα, ας πούμε και αυτά
- Δεν θα τα κατάφερνα γιατί δεν έχει κάποιες πρώτες ύλες που χρησιμοποιούμε εμείς τώρα, και είναι πιο δύσκολο.
- Όχι αποκλείεται να τα κατάφερνα, ήταν δύσκολες αυτές τις εποχές... αυτό πιστεύω.
- Τα κορίτσια δυσκολεύτηκαν στην παιχνιδομηχανή του ChoiCo «μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942», όπως φάνηκε και από τις επιδόσεις τους σε σύγκριση πάντα με τις ομάδες των αγοριών.

Ποια κατά τη γνώμη σας ήταν η πιο σημαντική μεταβλητή και γιατί;

- Η υγεία και η αλληλεγγύη γιατί έπρεπε να τις προσέχεις πιο πολύ
- Και η πείνα γιατί αν δεν αν δεν έχουν να φάνε, δεν θα μπορέσουν να ζήσουν... πιστεύω.

Θα ήθελα να μάθω, αν αναπτύξατε κάποια στρατηγική-μοτίβο για να μην χάνετε, για να προχωρήσετε. Αν είχατε, τι στρατηγική ήταν αυτή;

- Δεν νομίζω να είχαμε, πάντως εγώ δεν είχα. Αυτό.
- Εγώ νομίζω, δεν είχαμε καμία στρατηγική βλέπαμε τι ήταν πιο σωστό-κατάλληλο για να προχωρήσουμε
- Τα κορίτσια δυσκολεύτηκαν να αναπτύξουν κάποια στρατηγική και επικεντρώθηκαν στη καλή συνεργασία και επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας, χωρίς να νοιάζονται ιδιαίτερα για το τι θα κάνουν οι άλλες ομάδες.

Η ομάδα της Εύης.

Εσύ θα τα κατάφερνες εκείνη την περίοδο; Μία γρήγορη απάντηση

- Πιστεύω πως όχι
- Τα κορίτσια πιστεύω έκαναν παραλληλισμό της δυσκολίας που αντιμετώπισαν στο παιχνίδι με τις πραγματικές συνθήκες που επικρατούσαν τότε.

Ποια είναι η γνώμη σας για την κάθε μεταβλητή του παιχνιδιού; « λέγονται οι μεταβλητές από ην δασκάλα. Ποια θεωρείτε την πιο σημαντική;

- Την υγεία και την πείνα. Δεν μπορώ να πω ένα, πιστεύω η πείνα
- Είναι όλα πολύ σημαντικά, υγεία- πείνα και κίνδυνος, για τον κίνδυνο άμα είσαι ασφαλής έχεις υγεία, άμα δεν πεινάς, έχεις πάλι υγεία. Οπότε όλα βασίζονται, το ένα πάνω στο άλλο.

Είναι λίγο σημαντική, αφορά την ομάδα, είχατε κάποιο στρατηγική-μοτίβο για να τα καταφέρετε, παίζατε ένα παιχνίδι που δεν χάσατε καθόλου. Στην τύχη έγινε ή είχατε κάποιο σκεπτικό

- Εγώ προσωπικά με όλη την ομάδα δεν είχα, αλλά σκαφτόμουνα ότι ήταν χαμηλότερο η πείνα ξέρω εγώ, πρέπει πρώτα να ανεβάσω αυτό και μετά το δεύτερο
- Δεν είχα κάποια στρατηγική από την αρχή, αλλά όταν επιλέγαμε κάτι το συζητούσαμε όλες μαζί, δεν τσακωνόμασταν για το πρέπει να ανεβάσουμε και τι πρέπει να κατεβάσουμε και αν συζητάμε όλοι μαζί, τα πηγαίναμε πάντα καλά.
- Όπως η προηγούμενη ομάδα των κοριτσιών, έτσι και αυτή δεν είχε κάποιο ιδιαίτερο πλάνο στρατηγικής, επικεντρώθηκαν περισσότερο στα τεκταινόμενα του παιχνιδιού, στην ομαλή και εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ τους.

Η ομάδα του Άγγελου.

Εσύ θα τα κατάφερνες αυτή την περίοδο; Αν ήσουν στη θέση του ανθρώπου αυτού;

- Δεν θα τα κατάφερνα γιατί δεν θα άντεχα από την πείνα, ε θα ζούσα έξω στο δρόμο, δεν θα είχα σπίτι και θα κρύωνα από τις συνθήκες του καιρού και θα ήταν πολύ δύσκολο
- Δεν θα μπορούσα να επιβιώσω γιατί όταν παίζουμε το παιχνίδι, ξέρουμε πού είναι τα σημεία, άμα είσαι έξω στο δρόμο δεν καταλαβαίνεις που είναι τα σημεία, οπότε είναι δύσκολο γι' αυτό.
- Δεν θα μπορούσα να επιβιώσω γιατί δεν είχα φαγητό, ούτε σπίτι για να μείνω
- Τα αγόρια κάνουν και αυτά παραλληλισμό των συνθηκών του παιχνιδιού με την πραγματικότητα.

Ποια θεωρείτε την πιο σημαντική μεταβλητή, από τις πέντε και γιατί;

- νομίζω πως ήταν ο κίνδυνος και η υγεία, από την πείνα δεν μπορούσες να επιζήσεις, δεν μπορούσες να πολεμήσεις.
- Εγώ πιστεύω ότι η πιο σημαντική μεταβλητή ήταν η υγεία, ο κίνδυνος και η πείνα, γιατί αυτά είναι τα βασικά πράγματα, που χρειαζόμαστε στην πραγματική ζωή, όπως και η δίψα.
- Όπως στα κορίτσια, έτσι και εδώ η πείνα, η υγεία και ο κίνδυνος είχαν περίοπτη θέση και ακολουθούσαν οι υπόλοιπες μεταβλητές.

Είχατε κάποια στρατηγική για να καταφέρετε, τι κοιτάζατε;

- Είχαμε κάποια στρατηγική, πηγαίναμε πάνω στην έξοδο και πατάγαμε... κοιτάγαμε για τον κίνδυνο μην ξεπεράσουμε το δέκα πάνω από τον κίνδυνο για να μην χάσουμε, μην μας πιάσουν οι Γερμανοί.
- Αναπτύξαμε να ψάχνουμε μέρη, που μας μείωναν πείνα, κίνδυνο, υγεία, αλληλεγγύη και ευχαρίστηση, για να καταφέρουμε να πάρουμε το μεγαλύτερο σκορ
- Εεεε η στρατηγική μας ήταν, να φτάσουμε όσο πιο ψηλά μπορούμε και να έχουμε υγεία, ευχαρίστηση, αλληλεγγύη, να μην έχουμε κίνδυνο... αυτά

- Τα αγόρια από τα μέσα τη πορείας του παιχνιδιού, άρχισαν να σκέφτονται τρόπους για να επιτύχουν τον στόχο τους και ως εκ τούτου να επινοούν στρατηγικές.

Η ομάδα της Ελένης

Είναι παιχνίδι ή ιστορία ή και τα δύο αυτό που κάναμε εδώ;

- Είναι πιστεύω παιχνίδι, αλλά διασκεδαστικό και στρατηγικό, που βοηθάει και την ιστορία
- Αυτή ήταν η ομάδα με το υψηλότερο σκορ και γενικά με πού καλές επιδόσεις στο παιχνίδι. Η μεθοδικότητα τους στη λήψη αποφάσεων και η επινόηση λύσεων εκ μέρους τους ήταν από τα καίρια στοιχεία της ομάδας.

Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιβιώσεις και γιατί;

- Ήταν δύσκολο να επιβιώσεις γιατί σου μειωνόντουσαν τα πράγματα κάθε φορά που πήγαινες σε ένα μέρος και ήταν δύσκολο
- Θα τα κατάφερνα, δεν ήταν και κάτι το απλό, απλά είναι ένας Χειμώνας, λίγα τρόφιμα, είναι σαν το surrínvor, βέβαια υπάρχουν πάρα πολλοί Ντάνοι εκεί πέρα, σαν τον Ντάνο (Γέλια).
- Υπήρχε διάχυτο ένα μικρής έντασης, κλίμα αυτοπεποίθησης στην ομάδα ως προς αυτή την ερώτηση.

Ωραία λοιπόν, ποια είναι η γνώμη σου για την κάθε μεταβλητή; Ποια θεωρείς την πιο σημαντική και γιατί;

- Η πιο σημαντική ήταν η υγεία και το φαγητό γιατί χωρίς αυτά δεν μπορείς να ζήσεις... και να κινδυνεύεις, δεν θα μπορείς να ζήσεις χωρίς αυτά
- Πιστεύω η πείνα και η υγεία γιατί είναι τα δύο που χρειάζεται ένας άνθρωπος που δεν πρέπει να πεινάει, πρέπει να έχει την υγεία του, είναι τα πιο σημαντικά πράγματα που πρέπει να έχει κάποιος
- Οι πιο σημαντικές ήταν όλες, εκτός από την αλληλεγγύη και την ευχαρίστηση. Γιατί χωρίς αυτές θα μπορούσες να επιβιώσεις, ενώ με τις υπόλοιπες δεν θα επιβίωνες.
- Είπε βλακεία τώρα- Τι βλακεία ρε φλώρε; Οι πιο σημαντικές ήταν όλες, εκτός από την αλληλεγγύη και την ευχαρίστηση

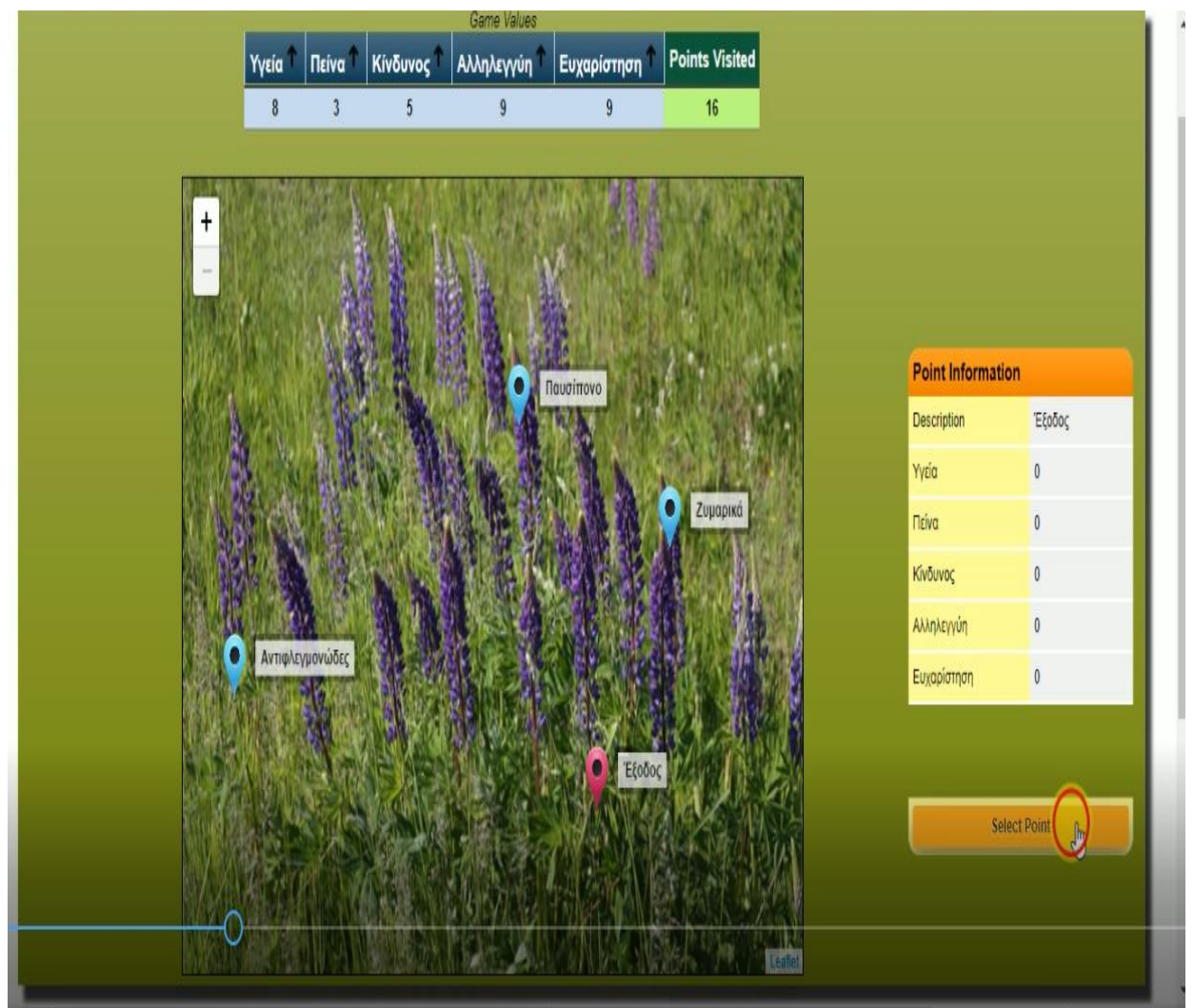
Είχαμε στρατηγική ή μοτίβο για να τα καταφέρετε;

- Είχαμε κάποια στρατηγική και εκεί για να μπορέσουμε να επιβιώσουμε
- Πιστεύω ναι είχαμε, γιατί δεν είχαμε ένα συγκεκριμένο μοτίβο, όπου θα πηγαίναμε κάπου συγκεκριμένα (γέλια). Όμως, η στρατηγική μας ήταν όταν μειονόντουσαν αρκετά, πηγαίναμε... πώς το λέγανε... λουμπούνι; όλοι μαζί « λουμπούνια», ώστε να αυξηθούν όλα και να έχουμε μία ισορροπία στο παιχνίδι.
- Ναι, είχαμε μία τακτική, προσπαθούσαμε να θυμόμαστε τα καλά μέρη που πηγαίναμε, αυτά που μας βοήθησαν περισσότερο και κοιτάγαμε και τις μεταβλητές, όπου είχαμε θέμα, θυμόμαστε το μέρος που μας βοήθησε, όταν είχαμε παρόμοιο θέμα και πηγαίναμε σε εκείνο το μέρος και παίρναμε τα απαραίτητα πράγματα.
- όταν δεν ήταν καλά η υγεία, η αλληλεγγύη, η ευχαρίστηση, τότε πηγαίναμε στο λουμπούνι αλλά έπρεπε παράλληλα να έχουμε λιγότερο κίνδυνο και η πείνα λιγότερη για να μην χάσουμε σε αυτά τα δύο.
- Όπως η προηγούμενη ομάδα των αγοριών, έτσι και αυτή είχε αναπτύξει μία στρατηγική, ένα μαξιλαράκι ασφαλείας (το λουμπούνι), ενώ ήταν ιδιαίτερα προσηλωμένη στον στόχο της.

Συνοψείς των ευρημάτων του τρίτου ερευνητικού ερωτήματος, στο υποερώτημα Γ.

- ✚ Τα κορίτσια της πρώτης ομάδας δυσκολεύτηκαν στη γεννήτρια παιχνιδιών του ChoiCo, όπως φάνηκε και από τις επιδόσεις τους σε σύγκριση πάντα με τις ομάδες των αγοριών. Επιπλέον, τα κορίτσια δυσκολεύτηκαν να αναπτύξουν κάποια στρατηγική και επικεντρώθηκαν στη καλή συνεργασία και επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας, χωρίς να νοιάζονται ιδιαίτερα για το τι θα κάνουν οι άλλες ομάδες.
- ✚ Τα κορίτσια της δεύτερης ομάδας, έκαναν παραλληλισμό της δυσκολίας που αντιμετώπισαν στο παιχνίδι με τις πραγματικές συνθήκες που επικρατούσαν τότε. Όπως η προηγούμενη ομάδα των κοριτσιών, έτσι και αυτή δεν είχε κάποιο ιδιαίτερο πλάνο στρατηγικής, επικεντρώθηκαν περισσότερο στα τεκταινόμενα του παιχνιδιού, στην ομαλή και εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ τους.
- ✚ Στην Τρίτη ομάδα, τα αγόρια κάνουν και αυτά παραλληλισμό των συνθηκών του παιχνιδιού με την πραγματικότητα. Όπως στα κορίτσια, έτσι και εδώ η πείνα, η υγεία και ο κίνδυνος είχαν περίοπτη θέση και ακολουθούσαν οι υπόλοιπες μεταβλητές. Τέλος, τα αγόρια από τα μέσα τη πορείας του παιχνιδιού, άρχισαν να σκέφτονται τρόπους για να επιτύχουν τον στόχο τους και ως εκ τούτου να επινοούν στρατηγικές
- ✚ Τα αγόρια της τέταρτης ομάδας είχαν το υψηλότερο σκορ και γενικά πολύ καλές επιδόσεις στο παιχνίδι. Η μεθοδικότητα τους στη λήψη αποφάσεων και η επινοήση λύσεων εκ μέρους τους ήταν από τα καίρια στοιχεία της ομάδας. Υπήρχε διάχυτη μία ένταση στην επικοινωνία μεταξύ τους, όπως και ένα αίσθημα αυτοπεποίθησης για την έκβαση των δραστηριοτήτων. Όπως η προηγούμενη ομάδα των αγοριών, έτσι και αυτή είχε αναπτύξει μία στρατηγική, ένα μαξιλαράκι ασφαλείας (το λουμπόνι), ενώ ταυτόχρονα ήταν ιδιαίτερα προσηλωμένη στον στόχο της.
- ✚ Γενικά τα αγόρια είχαν υψηλή προσαρμοστικότητα και ευλυγισία απέναντι στις δραστηριότητες του παιχνιδιού. Δημιουργικότητα είχαν και τα δύο φύλα, όσον αφορά την εναπόθεση καινούριων πινεζών, ωστόσο το υψηλό φρόνιμα του ανταγωνισμού που υπήρχε στα αγόρια, τα οδήγησε σε μεγάλα ποσοστά αποδοτικότητας στο παιχνίδι και ποικίλων επινοήσεων με απώτερο σκοπό να κερδίσουν την αντίπαλη ομάδα. Όσον αφορά την κριτική αντίληψη, αυτή

χαρακτήριζε εξίσου και τα δύο φύλα. Ακόμη τα αγόρια επέδειξαν μία αυξημένη αυτοδιάθεση και αυτονομία κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, ενώ τα κορίτσια εκλέπτυναν και έδωσαν μεγάλη σημασία στην εποικοδομητική επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ τους, με παράλληλο σεβασμό στον χαρακτήρα των συμμαθητριών τους. Τα αγόρια δεν υπολείπονταν στον βαθμό της επικοινωνίας, αλλά στην ποιότητα αυτής, δηλαδή πολλές φορές χρησιμοποιούσαν μη θεμιτούς και εναρμονισμένους με τους κανόνες κώδικες επικοινωνίας.



Εικόνα:19 από το ChoiCo.

Τα αγόρια και δε αυτά της τέταρτης ομάδας χρησιμοποίησαν το λουμπούνι (η τρίτη ομάδα τη χαρουπιά), ως εφελτήριο και μαξιλαράκι ασφαλείας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

4.4 Σύνδεση των ευρημάτων με άλλες έρευνες από τη βιβλιογραφική επισκόπηση.

Το πρώτο άρθρο που εξετάστηκε είναι το «Strategic Simulations and Our Past The Bias of Computer Games in the Presentation of History» του Schut (2007).

Ο συγγραφέας του παρόντος άρθρου, υποστηρίζει έντονα την ιδέα της ενσωμάτωσης των παιχνιδιών στη διδασκαλία των μαθημάτων, έτσι και το παιχνίδι που κατασκευάστηκε στο ChoiCo είχε ως πρωταρχικό στόχο και επιτυγχάνει αυτήν την εμβάθυνση των μαθητών στο περιεχόμενο του Β΄ Παγκοσμίου πολέμου και της γερμανικής κατοχής στην Αθήνα. Ο Schut (2007) επισημαίνει τις προκαταλήψεις που ενέχονται σε διάφορα σύγχρονα ιστορικά εμπορικά παιχνίδια (Civilization, το Rome total war, το Sid Meier's Pirates και το Battlefield), τα οποία έχουν ως επίκεντρο τα αγόρια και κατά επέκταση στην κατάκτηση της γης, στην επίδειξη δύναμης, στη συσσώρευση του πλούτου κάτω από έναν μανδύα του σύγχρονου ρόλου που προσδιορίζει η σύγχρονη εποχή για τον ρόλο του άνδρα και της γυναίκας. Το παρόν παιχνίδι στο ChoiCo « Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942» ,σκοπό είχε να εξαλείψει αυτή τη σημαντική προκατάληψη, επισημαίνοντας την ενσυναίσθηση που πρέπει να κάνουν οι μαθητές σε ένα παιδί-ανεξαρτήτου φύλου, το οποίο θα προσπαθήσει να επιβιώσει στην δύσκολη κατοχή της Αθήνας. Ωστόσο, μετά προέκυψαν πολλές φυλετικές διαφορές κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού. Σύμφωνα με το άρθρο, μία δεύτερη στερεοτυπική έκφανση των ψηφιακών παιχνιδιών είναι η τάση τους να μην παρουσιάζουν τις διαφορετικές πτυχές του τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος. Όσον αφορά τα περισσότερα ιστορικά παιχνίδια, οι άνθρωποι είναι σημαντικοί του ενός ή δύο ρόλων που παίζουν στην κοινωνία. Εν ολίγοις, η ιστορική εξέλιξη στα παιχνίδια των υπολογιστών, μπορεί να ταξιιδέψει κάτω από έναν περιορισμένο αριθμό προκαθορισμένων διαδρομών και αυτό γιατί γνώμονας των παιχνιδιών είναι, ότι οι κοινωνίες και οι πολιτισμοί χτίζονται πάνω στα προηγούμενα ιστορικά επιτεύγματα. Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στο ChoiCo « Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942» είναι αφιερωμένο στην εξοικονόμηση των τροφών, λαμβάνοντας υπόψη πέντε μεταβλητές (τον κίνδυνο, την πείνα, την υγεία και την αλληλεγγύη), ώστε να υπάρχει μία πολύπλευρη απεικόνιση των συνθηκών της Κατοχής, ενώ οι μαθητές μπορούν να ακολουθήσουν το δικό τους μοτίβο και τις δικές τους πορείες ως προς την εκπλήρωση των δραστηριοτήτων. Ακόμη, όπως αναφέρεται στο άρθρο είναι σημαντικό να υπάρχει ένα έντονο ενδιαφέρον των μαθητών για τις δραστηριότητες. Έτσι, η χρήση ενός ψηφιακού εργαλείου στην τάξη, έφερε ένα

αυξημένο ενδιαφέρον και μία ευχαρίστηση κυρίως λόγω του διαλείμματος και της απεξάρτησης, έστω και για λίγο από το σχολικό βιβλίο και τον όγκο των πληροφοριών που ενέχει αυτό.

Ο Schut, (2007) επισημαίνει την ανάγκη της εξέλιξης του indie gaming – δηλαδή της παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών από ιδιώτες, εκπαιδευτικά ιδρύματα ή μικρής κλίμακας εταιρείες, ώστε να συμπεριληφθούν όλα τα ευεργετικά οφέλη που επισημάνθηκαν παραπάνω για τους μαθητές. Τέτοια ακριβώς ήταν η απαρχή και η εφαρμογή, που είχε το ChoiCo από τον ερευνητή της συγκεκριμένης έρευνας.

Το δεύτερο άρθρο που εξετάστηκε είναι το «Video games and the future of learning» των Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, (2005). Οι συγγραφείς του παρόντος άρθρου επισημαίνουν, ότι τα σχολεία πρέπει να προσαρμοστούν και να εναρμονιστούν με τις υπάρχουσες σύγχρονες και ακμαίες τεχνολογικές συνθήκες της εποχής. Το σχολείο θεωρείται ολοένα και περισσότερο ως άσχετο από πολλούς μαθητές που έχουν περάσει από τους κύριες βαθμίδες. Η αναπαράσταση αυτής της αντίληψης της ιστορίας μέσω του παιχνιδιού του ChoiCo, αυτό ακριβώς σκοπεύει να κάνει, να ενσωματώσει μέσα στην τάξη μία ενότητα της ιστορίας της έκτης δημοτικού, ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι που ενέχει μέσα του όλα αυτά τα στοιχεία της ανάγκης της εναρμόνισης και της γεφύρωσης των μαθητών ανάμεσα στον κόσμο του σχολείου και στον κόσμο των βίντεο-παιχνιδιών. Επιπροσθέτως, το συγκεκριμένο παιχνίδι του ChoiCo με τις δραστηριότητες που το περικλείουν επιδιώκει να έχει έναν παιγνιώδη χαρακτήρα, συνυφασμένο με το gameplay των εμπορικών παιχνιδιών, ώστε να προσελκύει στο έπακρο το ενδιαφέρον των παιδιών,

Ακόμη, οι συγγραφείς του άρθρου υποστηρίζουν - έχοντας μια συγκεκριμένη οπτική γωνία των παιχνιδιών στο μυαλό τους - και της μάθησης που μπορούν να προσφέρουν αυτά – ότι οι δραστηριότητες που περικλείονται σε αυτά να έχουν μία προσωπική σημασία, βιωματική, κοινωνική για τους μαθητές και για την επιστήμη ταυτόχρονα. Αυτό επιδιώκεται και με το ChoiCo, καθώς τα παιδιά στο δεύτερο σκέλος του παιχνιδιού θα αλλάξουν και τοποθετήσουν καινούριες μεταβλητές, δικούς τους σημασιολογικού περιεχομένου. Και στο πρώτο μέρος, το παιχνίδι ρόλου που αναλαμβάνουν να παίζουν ως ομάδα οι μαθητές, δίνει έναν βιωματικό τόνο στην αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι, όπως και οι τροφές- και τα σημεία που συναντάνε σε αυτό, έχουν κάτι γνώριμο, κάτι που μπορούν να το συναντήσουν και στην καθημερινή τους ζωή.

Ακόμη, οι Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, (2005) αναφέρουν, ότι η ενασχόληση χιλιάδων ωρών από παίκτες σε εμπορικά παιχνίδια, στα οποία συμμετέχουν στα κοινωνικά, πολιτικά και οικονομικά συστήματα ενός εικονικού κόσμου, αναπτύσσουν ισχυρές ταυτότητες και κοινές αξίες ανάμεσα στους παίκτες. Στο ChoiCo, οι δραστηριότητες που περικλείουν το παιχνίδι είναι στοχευόμενες πάνω στις σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ των μαθητών, με φόντο τις διαφορετικές μεταβλητές και τους στόχους της κάθε δραστηριότητας. Τέλος, επισημάνεται στο παρόν άρθρο, ότι αυτή η μαθησιακή εμπειρία της ενασχόλησης με video games θα χρησιμεύσει ως προετοιμασία για μία σημαντική προσφορά και εναρμόνιση με τον μετα-βιομηχανικό, πλούσιο σε τεχνολογία, πραγματικό κόσμο που εξελίσσεται συνεχώς στις μέρες μας. Μέσα από την εφαρμογή των συγκεκριμένων δραστηριοτήτων του ChoiCo στην τάξη, επιδιώκεται, αλλά και επιτυγχάνεται, όπως θα φανεί από τα συμπεράσματα, η εξέλιξη και η εκμάθηση ικανοτήτων και αξιών, απαραίτητων εφοδίων για την σταδιοδρομία του μαθητή στον 21^ο αιώνα.

Το τρίτο άρθρο που εξετάστηκε είναι το « Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom? του Squire (2005). Ο Squire (2005) επισημαίνει, ότι ενώ οι εκπαιδευτικοί αναρωτιούνται αν είναι δυνατόν να δημιουργήσουν καλές κοινότητες μάθησης στο διαδίκτυο, οι σχεδιαστές παιχνιδιών δημιουργούν εικονικές κοινωνίες με τους δικούς τους πολιτισμούς, γλώσσες, πολιτικά συστήματα και τη δική τους οικονομία. Στην έρευνα που διεκπεραιώθηκε, καταγράφηκε ότι οι ομάδες των αγοριών παίζουν πολλά βίντεο παιχνίδια εκτός τάξης, κυρίως arcade styling (δράσης), ενώ χρησιμοποιούν την πλατφόρμα επικοινωνία (viber) για να επικοινωνούν για αυτό.

Στο άρθρο υπογραμμίζεται η περίπτωση της αστικής μέσης εκπαίδευσης, όπου οι εκπαιδευτικοί αναζητούσαν μια εναλλακτική λύση για τους μαθητές που είχαν ελάχιστο ενδιαφέρον για τη μελέτη της ιστορίας και οι οποίοι αμφισβητούσαν την καθεστηκυία της υπογεγραμμένης κρατικής ιστορίας που παρουσιάζοταν σε αυτούς. Σε αυτά που εκτυλίσσονται μετά το σχολείο, οι εκπαιδευτικοί επιδιώκουν επίσης να εμπλέξουν τους μαθητές στο να αναπτύξουν μία ιστορική σκέψη και συνείδηση, καθώς και να γίνουν πιο προσιτοί με τη μάθηση που βασίζεται στο σχολείο γενικώς. Έτσι και στην υπάρχουσα έρευνα, υπήρχαν μαθητές που δεν ήταν τόσο καλοί στο μάθημα της ιστορίας, ωστόσο μετά την εξέλιξη της έρευνας και του παιχνιδιού του ChoiCo, έδειξαν περισσότερο ενδιαφέρον για το μάθημα της ιστορίας με τον Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο, σύμφωνα με τον δάσκαλο της τάξης.

Ο Squire (2005) βρήκε, ότι οι μαθητές απέκτησαν αμέσως κίνητρο με τη χρήση του «civilization». Περίπου το 25% των μαθητών (ιδιαίτερα οι μαθητές των μεγαλύτερων τάξεων) αγάπησαν να παίζουν το παιχνίδι, θεωρούσαν, ότι ήταν ένας «τέλειος» τρόπος για να έρθουν σε επαφή με την ιστορία και θεώρησαν την εμπειρία ως το επίκεντρο της σχολικής τους χρονιάς. Για τους μαθητές αυτούς, πολλοί από τους οποίους αντιστάθηκαν ενεργά στα σχολικά προγράμματα σπουδών που τα θεωρούσαν ως «προπαγάνδα», το πρόγραμμα σπουδών με βάση το παιχνίδι παρείχε ευκαιρίες για την επανάληψη της ιστορίας και για την εξέταση υποθετικών ιστορικών σεναρίων και στην κατάκτηση πολύ διαφοροποιημένων και σημασιολογικών εννοιών. Αυτό πραγματοποιήθηκε και κατά τη διάρκεια της υπάρχουσας έρευνας, όπου οι μαθητές έδειξαν αυξημένο ενδιαφέρον για τον εναλλακτικό αυτό τρόπο εκμάθησης των ιστορικών γεγονότων. Το θεώρησαν πιο πολύ παιχνίδι, καθώς διασκεδάζαν και έπαιζαν, θεώρησαν, ότι είναι ένας πολύ διασκεδαστικός τρόπος να ανακαλύπτεις πράγματα, μέσα από την εφαρμογή του ChoiCo, ενώ ήδη πιστεύουν ότι ανακάλυψαν αρκετά, για τους πολέμους, για την κατοχή και για τις συνθήκες διαβίωσης που επικρατούσαν σε αυτή. Οι ίδιοι ήταν ανυπόμονοι και ήθελαν να μάθουν και σε άλλα κεφάλαια ιστορία με αυτόν τον τρόπο, ενώ τέλος αναγνώρισαν την πρόοδο που έκαναν στην ιστορία μέσα από την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι.

Στον «Πολιτισμός III», ενυπάρχουν δεκάδες τρόποι για να κερδίσει κάποιος. Ως εκ τούτου, οι παίκτες μπορούν να κερδίσουν μέσω της στρατιωτικής, επιστημονικής, οικονομικής, πολιτικής ή πολιτιστικής ανωτερότητας του πολιτισμού τους (και πιθανότατα με τους συνδυασμούς αυτών). Στο παιχνίδι, περιλαμβάνονται δεκάδες χιλιάδες αλληλεπιδρώντες μεταβλητές που είναι απίστευτα περίπλοκες και ενδιαφέρουσες για να τις επεξεργαστείς. Οι παίκτες αρχίζουν να μαθαίνουν έννοιες σημαντικές σε θέματα όπως η γεωγραφία και η ιστορία. Το ChoiCo « Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942» πραγματεύεται μία ιστορική ενότητα και εμπεριέχει πέντε μεταβλητές, αλληλοσυνδεόμενες και πολλά και διαφορετικά μοτίβα μέσω των οποίων μπορεί μία ομάδα να οδηγηθεί όσο πιο μακριά γίνεται. Εν εξελίξει του παιχνιδιού μπορεί κάποιος να μάθει πολλά για την κατοχή στην Αθήνα, ενώ του παρουσιάζονται και πολλά μηνύματα-πληροφορίες από το παιχνίδι που άμεσα τον βοηθούν να προχωρήσει περισσότερο σε αυτό και έμμεσα εμπλουτίζουν την ιστορική γνώση των μαθητών.

Εν ολίγοις, τα παιχνίδια που φέρνουν αντιμέτωπους τους παίκτες με περίπλοκα ολιστικά προβλήματα είναι αναμφισβήτητα μια ισχυρή, διαδεδομένη μέθοδος

εκμάθησης εκτός των σχολείων. Αυτό το παιχνίδι παρέχει μια μέθοδο, μέσω της οποίας μπορούν να δοκιμαστούν ιδέες, να αναπτυχθούν νέες δεξιότητες και να συμμετέχουν οι εμπλεκόμενοι σε νέους κοινωνικούς ρόλους. Ειδικά τα αγόρια στην έρευνα εμπνεύστηκαν και εφάρμοσαν στρατηγικές για να επιτύχουν υψηλότερα σκορ μέσα σε αυτό, ενώ όλοι οι μαθητές ανέπτυξαν μέσα από τα διάφορα parts του παιχνιδιού δεξιότητες που είναι σε πλήρη σύμπτωση με τις σύγχρονες τάσεις του 21^{ου} αιώνα. Αυτές είναι η δημιουργικότητα, η καινοτομία, η κριτική σκέψη και η επίλυση προβλημάτων, δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, ευελιξία και προσαρμοστικότητα (Dragon και λοιποί.,2013).

O Squire (2005) αναφέρει, ότι υπάρχουν και αυτοί οι μαθητές που προτιμούν να αναπτύξουν και να κατακτήσουν έννοιες μέσω της οικοδόμησης της γνώσης, του μαστορέματος ή με πιο άμεσες διαδραστικές εμπειρίες, αφήνονται πίσω. Στην περίπτωση της συγκεκριμένης έρευνας και των διαφορετικών «parts» που περιείχε αυτή, οι μαθητές είχαν μεγάλη ελευθερία να ακολουθήσουν τη δική τους πορεία και να κάνουν τις δικές τους επιλογές.

Στο άρθρο, επισημαίνεται, ότι πρέπει να υπάρξει μία αλλαγή, η οποία να στοχεύει στην οργάνωση των αναλυτικών προγραμμάτων του σχολείου γύρω από διερευνητικές ερωτήσεις που αφορούν την προσωπική άποψη των μαθητών και να είναι ανοικτού τύπου, καινοτόμες και προκλητικά έξυπνες, όπως για παράδειγμα «ποιες αιτίες συμβάλλουν στη μακροπρόθεσμη και βραχυπρόθεσμη μοίρα των πολιτισμών; » Τέτοιες ερωτήσεις υπήρχαν και στην συγκεκριμένη έρευνα που διεκπεραιώθηκε στο σχολείο όπως: Είναι παιχνίδι ή ιστορία αυτό που κάνετε; Τι ανακαλύψατε μέσα από το παιχνίδι, σχετικά με την κατοχή και τον πόλεμο; Ήταν εύκολο να επιβιώσεις στο παιχνίδι ή δύσκολο και γιατί; Τι έπρεπε να έχουν οι Αθηναίοι για να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις δύσκολες συνθήκες; Τι έχετε να πείτε; Τι πιστεύετε ότι έπρεπε να έχουν οι Αθηναίοι για να επιβιώσουν;

Εν κατακλείδι, το συγκεκριμένο άρθρο υποστηρίζει την σπουδαιότητα της ύπαρξης ευκαιριών για τους διαφορετικούς μαθητές με διαφορετικά ενδιαφέροντα, ικανότητες και δυνατότητες, οι οποίοι θα μαθαίνουν με πολλούς τρόπους. Εν ολίγοις, ένας έφηβος μαθητής που παίζει το παιχνίδι του «Πολιτισμού» εκτός σχολείου θα έπρεπε να είναι σε θέση να ενσωματώσει αυτά που αποκομίζει, στην επίσημη της εκμάθησης των κοινωνικών σπουδών του στο σχολείο, μέσω των προσομοιώσεων των κτιρίων ή κάποιας παρόμοιας δραστηριότητας. Όσον αφορά τους μαθητές της έρευνας, αυτά που αποκόμισαν από το ChoiCo, τα εφάρμοσαν στο αντίστοιχο

κεφάλαιο της ιστορίας τους, την επικείμενη εβδομάδα με απόλυτη επιτυχία σύμφωνα και με τον δάσκαλο της τάξης.

Το τέταρτο άρθρο που εξετάστηκε είναι το « A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history» των Watson, Mong, & Harris, (2011)

Οι Watson, Mong, & Harris, (2011) στο παρόν άρθρο μιλάνε για τη διεκπεραίωση του παιχνιδιού «Δημιουργώντας ιστορία», ενός εμπορικού video game, εφαρμοσμένο όμως, εδώ, με εκπαιδευτικούς στόχους στο μυαλό του δασκάλου. Χρησιμοποιείται στην τάξη για να διδάξει τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Τα δεδομένα συγκεντρώθηκαν χρησιμοποιώντας τη μέθοδο της παρατήρησης, της ατομικής συνέντευξης ή μέσω της εστίασης σε λίγα άτομα και με την ανάλυση των σημειώσεων που κρατήθηκαν. Ο ερευνητής της συγκριμένης διπλωματικής, εξετάζει μία παραλλαγή της συγκεκριμένης θεματικής ενότητας, ενώ χρησιμοποιεί και τις ίδιες μεθόδους παρατήρησης, απευθύνεται όμως, σε μικρότερα κατά δύο χρόνια παιδιά.

Στο άρθρο, τα συμπεράσματα έδειξαν, ότι η χρήση του βιντεοπαιχνιδιού είχε ως αποτέλεσμα τη μετάβαση από έναν παραδοσιακό περιβάλλον εκμάθησης που επικεντρώνεται στο δάσκαλο, σε ένα περιβάλλον επικεντρωμένο στους μαθητές, οι οποίοι ήταν πολύ πιο δραστήριοι και προσηλωμένοι σε αυτό που κάνουν. Ακριβώς το ίδιο εκτυλίχτηκε και πραγματώθηκε και κατά την εφαρμογή της έρευνας στην τάξη. Επίσης, ο εκπαιδευτικός είχε αναπτύξει στρατηγικές εφαρμογής του παιχνιδιού, με βάση τις εμπειρίες του από το παρελθόν, υλοποιώντας τις ξανά μέσα στην τάξη για να μεγιστοποιήσει την εστίαση στη μάθηση. Στην έρευνα με τη χρήση του ψηφιακού παιχνιδιού του ChoiCo, η μετάβαση ήταν και εδώ έκδηλη από το παραδοσιακό τρόπο μάθησης σε αυτόν με επίκεντρο τους μαθητές, οι οποίες σε όλες τις δραστηριότητες είχαν μεγάλη αυτονομία και αυτενέργεια. Ο ερευνητής είχε και αυτός δύο χρόνια εμπειρία από το ChoiCo, καθώς το είχε χρησιμοποιήσει σε προηγούμενες εργασίες του.

Τα συμπεράσματα του άρθρου καταλήγουν, ότι τα video games μπορούν να προωθήσουν τη μάθηση, την κριτική σκέψη, την αυτόβουλη δημιουργία γνώσης, τη συνεργασία ενώ μπορούν να βελτιστοποιήσουν σε εποικοδομητικό βαθμό τη χρήση και την πρόσβαση στις ηλεκτρονικές μορφές της πληροφορίας. Αυτό διαπιστώθηκε και από τα συμπεράσματα της υπάρχουσας έρευνας.

Επιπλέον, ο Gee (αναφέρεται στους (Watson, Mong, & Harris, 2011), υπογραμμίζει την πραγματική σημασία των καλών ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα οποία επιτρέπουν στους ανθρώπους να αναδημιουργηθούν σε νέους κόσμους και να

επιτύχουν ψυχαγωγία και βαθιά εκμάθηση". Στην έρευνα τα παιδιά κατόρθωσαν μία ενδεδειγμένη και εις βάθος εντύφωση στην ψηφιακή εφαρμογή του ChoiCo, όπως φαίνεται και από τις επιλογές τους και τα σκορ που πέτυχαν κατά τη διάρκεια της διεκπεραίωσης του.

Οι Watson, Mong, & Harris, (2011) σημειώνουν, ότι μετά το πέρας της έρευνας έγινε ευρέως αντιληπτό, ότι η συμμετοχή των μαθητών αναδείχθηκε μέσα από τις συζητήσεις και τις παρατηρήσεις που επικεντρώνονται γύρω από τις δραστηριότητες που εκτυλίχθηκαν μέσα στην τάξη, από την αλληλεπίδραση των μαθητών, τις συζητήσεις που εκπονήθηκαν έξω από τη σχολική αίθουσα για το μάθημα και την πρακτική και ζωντανή διασκέδαση ανάμεσα στους μαθητές. Επιπλέον, η χρήση του παιχνιδιού στην τάξη κατέδειξε το πόσο δραστήρια ήταν τα παιδιά μέσα στο παιχνίδι. Οι μαθητές ήταν ενθουσιασμένοι και ο δάσκαλος έτρεχε γύρω από την αίθουσα για να ανταποκριθεί στο αυξημένο ενδιαφέρον των μαθητών. Αντίστοιχα, τα ευρήματα της έρευνας, κατέδειξαν το ενδιαφέρον και την τεράστια συμμετοχή όλων των μαθητών, ενώ αυτά που αποκόμισαν οι μαθητές από το παιχνίδι τα εφάρμοσαν και μέσα στο ανάλογο μάθημα της ιστορίας στην τάξη. Επιπροσθέτως, οι μαθητές έδειξαν τεράστια ικανοποίηση και ενθουσιασμό για το παιχνίδι του ChoiCo, καθώς οι ίδιοι ήταν οι πρωταγωνιστές της όλης διαδικασίας και των δραστηριοτήτων που ενείχε αυτή.

Τέλος, όπως αναφέρεται στο άρθρο, μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, η τάξη είχε μια συνοπτική συζήτηση κατά την οποία μιλούσε για τις στρατηγικές που εφάρμοσαν, πώς διέφεραν από την ιστορία αυτά που έκαναν και ποια συμπεράσματα μπορούσαν να αντληθούν. Ακόμη, οι μαθητές τόνισαν την απόλαυση την οποία είχαν στον έλεγχο του παιχνιδιού. Αντίστοιχα πάλι, η ίδια πορεία των δραστηριοτήτων και ερωτήσεις υπήρξαν και στην υπάρχουσα έρευνα.

Υπήρχαν πολλές «στιγμές διδασκαλίας» όπου σύμφωνα με τον δάσκαλο, τη στιγμή κατά τη σύγχρονη αλληλεπίδραση των μαθητών με το παιχνίδι, μπορούσες να διδάξεις κάποια γεγονότα για την Ιστορία ή ευρύτερα να διδάξεις αυτό που είχες ως διδακτικό αντικείμενο. Όλα αυτά σε πλήρη σύμπνοια με το παιχνίδι και χωρίς να διακόπτεις ουσιαστικά τη ροή του παιχνιδιού (Watson, Mong, & Harris, 2011). Αυτό επιδιώχθηκε εν μέρει και από τον σχεδιαστή του συγκεκριμένου ChoiCo, μέσω των μηνυμάτων που παρουσιάζονται στους μαθητές κατά τη διάδραση με το παιχνίδι. Αυτά είχαν στόχο να βοηθήσουν τους παίκτες να πάνε ακόμη παρακάτω και να

επιτύχουν υψηλότερα σκορ στο παιχνίδι, αλλά ταυτόχρονα τους παρείχαν και πολύτιμες πληροφορίες για τα δρώμενα και τις τροφές της εποχής.

Οι Watson, Mong, & Harris, (2011) αναφέρουν ότι ένας δάσκαλος που επιθυμεί να εφαρμόσει ένα βίντεο παιχνίδι με εκπαιδευτικούς προσανατολισμούς μέσα σε μια δημόσια σχολική αίθουσα διδασκαλίας πρέπει να είναι σε θέση να βρει κάποιο με αποδεκτό περιεχόμενο που να ταιριάζει κατά κάποιο τρόπο με το προβλεπόμενο πρόγραμμα σπουδών. Αυτό, ακριβώς ακολούθησε και ο ερευνητής της υπάρχουσας έρευνας, με τη συγκεκριμένη ενότητα της ιστορίας, η οποία ήταν σε πλήρη σύμπνοια με το κεφάλαιο που ήταν αυτή τη χρονική στιγμή οι μαθητές στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Εντούτοις, παρουσίαζε κάτι διαφορετικό ως θέμα, που δεν είχε διερευνηθεί προηγουμένως.

Τέλος, οι περιορισμοί για τη μελέτη αυτή στο άρθρο συνοψίζονται στα «φυσικά προβλήματα των τάξεων» (θόρυβος από τις φωνές των παιδιών, τριξίματα θρανίων, φασαρία) κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ακριβώς τα ίδια προβλήματα υπήρξαν και κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της έρευνας.

Το πέμπτο άρθρο που εξετάστηκε είναι το « Gender and Gaming: A Literature Review» του Romrell (2014). Στο παρόν άρθρο οι ηλικίες των παιδιών που ερευνώνται είναι από δέκα μέχρι δώδεκα επί το πλείστον και από δεκαοκτώ μέχρι εικοσιέξι. Η πρώτη κατηγορία είναι αυτή, στην οποία επικεντρώνεται και η υπάρχουσα έρευνα.

Σύμφωνα με τον Romrell, (2014) οι άντρες έχουν προτίμηση στα πιο ανταγωνιστικά παιχνίδια και οι γυναίκες δεν θέλουν φαλλοκρατικά πρότυπα σε αυτά, ενώ συγχρόνως αναζητούν ευκαιρίες για παιχνίδια με λιγότερη βία και περισσότερη αλληλεπίδραση και διάλογο. Όντως, όπως φάνηκε και από τα ευρήματα της υπάρχουσας έρευνας, το ανταγωνιστικό φρόνημα των αγοριών ήταν ιδιαίτερα υψηλό, ειδικά σε σύγκριση με τις ομάδες των κοριτσιών. Εντούτοις, τα κορίτσια όπως φαίνεται και από τα ευρήματα έδωσαν έμφαση στην επικοινωνία και τη χρηστή συνεργασία μεταξύ τους, με τη χρήση του διαλόγου σε όλες τις πτυχές του παιχνιδιού ως εργαλείου διεκπεραίωσης των δραστηριοτήτων. Χαρακτήρες ή σημεία που να έχουν ανδρογενή χαρακτηριστικά επιδιώχθηκε από τον ερευνητή να μην συμπεριλαμβάνονται στο ChoiCo, ώστε να υπάρχει η μέγιστη δυνατή ταύτιση και από τα δύο φύλα με την ενσυναίσθηση στον χαρακτήρα ενός παιδιού που προσπαθεί να επιβιώσει στην κατοχή.

Διερευνώνται επίσης, οι επιπτώσεις που επιφέρει η μελέτη των δύο φύλων στον σχεδιασμό των παιχνιδιών. Έτσι, παρόλο που είναι κοινό και για τους άνδρες και για τις γυναίκες να λένε, ότι παίζουν παιχνίδια, είναι λιγότερο κοινό για το κάθε άτομο ξεχωριστά να περιγράφει τον εαυτό του ως παίκτη. Σύμφωνα με τον Shaw (αναφέρεται στον Romrell, 2014), ειδικότερα οι γυναίκες είναι λιγότερο πιθανό από τους άνδρες να αυτοπροσδιορίζονται ως παίκτες. Οι γυναίκες είναι επίσης πιο πιθανό από τους άνδρες να περνούν λιγότερο χρόνο παίζοντας βιντεοπαιχνίδια. Ύστερα από σχετική ερώτηση του ερευνητή στους μαθητές που πήραν μέρος στην έρευνα, διαπιστώθηκε, ότι τα κορίτσια δεν έπαιζαν αρκετά παιχνίδια σε σύγκριση με τα αγόρια. Επιπλέον, αυτό φάνηκε και από τα πεπραγμένα του παιχνιδιού, κατά τα οποία τα αγόρια είχαν τα χαρακτηριστικά ενός έμπειρου gamer (γρήγορες επιλογές, point and click, ανταγωνιστικότητα, επιβλητικότητα, θεμιτή ή αθέμιτη εκπόνηση στρατηγικών), ενώ τα κορίτσια δεν νοιαζόντουσαν τόσο για τις άλλες ομάδες και είχαν επικεντρωθεί στη σωστή χρήση των κανόνων και στον σεβασμό των συμμαθητριών τους.

Όπως επισημαίνει και ο Romrell (2014), οι άντρες γενικά προτιμούν να παίζουν παιχνίδια που είναι έντονα σε δράση και ανταγωνιστικά, ενώ οι γυναίκες προτιμούν παιχνίδια που χαρακτηρίζονται από λογική, να έχουν τα χαρακτηριστικά ενός puzzle και απολαμβάνουν έντονα τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις που παρέχονται σε αυτά τα παιχνίδια. Αυτά επιβεβαιώνονται και από την έρευνα, ειδικά στην τροποποίηση του παιχνιδιού, στις «πινέζες» και σε κάποιες ερωτήσεις, όπου τα κορίτσια χωρίς να υπολείπονται τα αγόρια, χρησιμοποίησαν τη λογική τους, έκαναν πολύ καλές επιλογές τροφίμων και άλλαξαν ορθολογικά τις μεταβλητές τους, ενώ έδωσαν και έξυπνες απαντήσεις, στηριζόμενες σε επιχειρήματα.

Τέλος, σύμφωνα με τον Romrell (2014), οι σχεδιαστές εκπαιδευτικών παιχνιδιών πρέπει να προσπαθήσουν να ενσωματώνουν, όσο το δυνατόν περισσότερους τύπους-είδη παιχνιδιών. Ιδιαίτερα, οι ευκαιρίες για διερευνητικό παιχνίδι είναι ιδιαιτέρως ελκυστικές για τα παιδιά και των δύο φύλων. Δημιουργείται με αυτόν τον τρόπο μία ευρύτερη τάση, όπου οι σχεδιαστές παιχνιδιών ενσωματώνουν τις παραπάνω προτάσεις με απώτερο σκοπό να απευθύνονται σε παιδιά και των δύο φύλων. Στην υπάρχουσα έρευνα η σχεδίαση και η οργάνωση του ChoiCo είχε αυτόν τον διερευνητικό χαρακτήρα, με τις πολλές διαφορετικές και εναλλακτικές πορείες που μπορούσαν να ακολουθήσουν οι ομάδες (Dragon και λοιποί, 2013). Τέλος, στην τροποποίηση του παιχνιδιού, μπορούσαν να κάνουν οι μαθητές τις δικές τους

επιλογές, οι οποίες χαρακτηρίζονταν από τη δική τους αυτόνομη και ελεύθερη βούληση.

5. Συμπεράσματα

5.1 Για το πρώτο ερευνητικό ερώτημα.

Ποιο μοτίβο-ποια διαδρομή ακολούθησε η κάθε ομάδα στο παιχνίδι;

Η πρώτη ομάδα των κοριτσιών με υπεύθυνη την Παναγιώτα έκανε 29 επιλογές, από τις 32 επιλογές φαγώσιμων υλικών που υπάρχουν στο παιχνίδι, ενώ μόνο οι 13 από αυτές χρησιμοποιήθηκαν από την ομάδα και δεν υπήρχαν επαναλαμβανόμενα χρησιμοποιούμενα μοτίβα. Τα κορίτσια ήταν διστακτικά και αγχωμένα στις πρώτες κινήσεις τους, ωστόσο συνεννοούνται μεταξύ τους, σύμφωνα με τους κανόνες και η ομάδα συναινεί σχεδόν σε απόλυτο βαθμό με την αρχική επιλογή του συμμαθητή τους (Rose & Rudolph, 2006). Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι όλες οι τιμές των μεταβλητών που εναπόθεσαν τα κορίτσια ήταν θετικές και βελτίωναν το γενικό σου σκορ. Τα κορίτσια δεν άλλαξαν καθόλου τα σύμβολα της ανισότητας, δεν έκαναν πιο δύσκολο το παιχνίδι, αλλά άλλαξαν ορθολογικά και ανεπαίσθητα τις τιμές και επικεντρώθηκαν στις αλλαγές ήχου. Τα κορίτσια δεν είχαν μία άμεση επίγνωση της στρατηγικής που ακολούθησαν, αρκέστηκαν να χρησιμοποιήσουν τη λογική τους και να επιλέγουν τις λιγότερο επιβλαβείς μεταβλητές.

Η ομάδα της Εύης πραγματοποίησε σκορ 25 σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού, ενώ επιλέχθηκαν μόνο 17 από τις 32 διαθέσιμες επιλογές τροφών. Το λουμπόφι ήταν το επαναλαμβανόμενο μοτίβο της ομάδας και όλες οι υπόλοιπες επιλογές των κοριτσιών ήταν μοναδικές, καμία δεν επαναλήφθηκε ούτε έστω μία φορά. Γενικά οι τροποποιήσεις των κοριτσιών ήταν ομόφωνα αποδεκτές από την ομάδα και ήταν σε σύμπνοια με την λογική του παιχνιδιού. Τα κορίτσια τοποθέτησαν τιμές στις μεταβλητές, που θα τις θυμούνται και θα μπορούν να παίξουν, ακολούθησαν δηλαδή μία μέση λύση. Τα κορίτσια δεν είχαν κάποια στρατηγική από την αρχή, αλλά η ομαδικότητα και η συνεργασία κυριαρχούσαν σε αυτές και προσπάθησαν να εναρμονιστούν με την λογική του παιχνιδιού και να κάνουν λογικές επιλογές (Vugt, Cremer & Janssen, 2007).

Οι συνολικές επιλογές των αγοριών με υπεύθυνο τον ερευνητή Άγγελο ήταν 42, ενώ των σημείων-τροφών του παιχνιδιού είναι 32. Τα σημεία που χρησιμοποίησαν ήταν 17 από τα 32 διαθέσιμα του παιχνιδιού. Δεν χρησιμοποιήθηκε καθόλου το layer από το λουμπούνι. Υπήρχαν αρκετά επαναλαμβανόμενα μοτίβα και προσφιλείς επιλογές με τη «χαρουπιά» να έχει περίοπτη θέση. Πάντα γινόταν μία επιλογή πριν το κουμπί της εξόδου στα layers. Οι καινούριες πινέζες πήραν μέσες και μετριοπαθείς τιμές. Οι μαθητές ύστερα και από προτροπή του δασκάλου τους προσπάθησαν να ανταποκριθούν στο σκεπτικό του παιχνιδιού με αυτή την επιλογή τους. Τέλος, Τα παιδιά παίζουν ξανά το τροποποιημένο παιχνίδι και με τις ευνοϊκές συνθήκες που έχουν φτιάξει επιτυγχάνουν ένα πολύ υψηλό σκορ, επιλέγοντας αποκλειστικά την ευνοϊκώς τροποποιημένη από τους ίδιους χαρουπιά. Το αίσθημα του ανταγωνισμού είναι πολύ υψηλό στα αγόρια, ανταποκρινόμενοι πλήρως στην πρόκληση της άλλης ομάδας των αγοριών, ενώ είναι φανερή η ικανότητα και η οικειότητα τους να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και να επιλύουν τα προβλήματα που τους παρουσιάζονται κατά τη διάρκεια αυτού. Είναι προσηλωμένοι στον στόχο για να φτάσουν όσο πιο μακριά γίνεται (Romrell, 2014, Vugt, Cremer & Janssen, 2007).

Η ομάδα με υπεύθυνη την Ελένη έκανε 64 επιλογές σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού, ενώ 23 σημεία από τα 32 διαθέσιμα χρησιμοποιήθηκαν. Το λουμπούνι επιλέχθηκε επτά φορές, δηλαδή τις περισσότερες από όλες τις άλλες τροφές και ήταν το «μαξιλαράκι ασφαλείας» της ομάδας, στο οποίο τα παιδιά κατέφευγαν για να ισορροπήσουν τις τιμές των μεταβλητών τους. Εδώ, υπήρχε η μεγαλύτερη ποικιλία επιλογών, ενώ επισκέφθηκαν και έγιναν επιλογές σε όλα τα layers. Η χαρουπιά τροποποιήθηκε και πήρε μόνο θετικές τιμές. Η καινούριες πινέζες που αποφάσισαν να τοποθετήσουν στο παιχνίδι πήραν, τόσο θετικές όσο και αρνητικές τιμές. Το παιχνίδι, όσον αφορά τις αρχικές τιμές έγινε πιο εύκολο, αλλά πάντα οι μαθητές είχαν υπόψη τους το πόσο ενδιαφέρον θα γίνει το παιχνίδι αλλά και το βαθμό δυσκολίας αυτού. Τα παιδιά έκαναν πιο δύσκολο το παιχνίδι, στις τιμές των κανόνων τερματισμού του, για την επικείμενη αλλαγή ομάδων που θα γινόταν. Υπήρχε ένα συγκεκριμένο μοτίβο, κατά το οποίο θυμόντουσαν τις «καλύτερες» τροφές σημεία και κατέφευγαν σε αυτά, κάθε φορά που δυσκολευόντουσαν. Τα αγόρια ήταν ανταγωνιστικά, παραγωγικά και ιδιαίτερα εξωστρεφή ταυτόχρονα (Rose & Rudolph, 2006). Όπως συνέβη, και στην έτερη ομάδα των αγοριών, είχαν υψηλό κίνητρο και

ήταν ιδιαίτερα δεκτικοί στις προκλήσεις που παρουσιάστηκαν μπροστά τους(Jansz, Avis, & Vosmeer, 2010 & Hoeft, Watson, Kesler, Bettinger & Reiss, 2008).

5.2 Για το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα.

Ποια αντίληψη σχημάτισαν οι μαθητές για το αντικείμενο της ιστορίας, μέσα από την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι του ChoiCo;

Η ομάδα της Παναγιώτας Το θεώρησε πιο πολύ παιχνίδι, καθώς διασκεδάζαν και έπαιζαν. Στα κορίτσια ήταν διάχυτο το συναίσθημα τη χαράς και της ευχαρίστησης για αυτόν τον τύπο μάθησης. Έμαθαν πόσο δύσκολες ήταν οι συνθήκες διαβίωσης την περίοδο της κατοχής και για τον κίνδυνο που υπήρχε για να σε συλλάβουν. Τα κορίτσια ενστερνίζονται πολλές από τις πληροφορίες του παιχνιδιού και απαντάνε σύμφωνα με τις μεταβλητές που συνάντησαν στο παιχνίδι. Τα κορίτσια αποκτούν κριτική σκέψη και ως κατά επέκταση ξεχωρίζουν κατά τη δική τους κρίση τα πιο σημαντικά από τα πιο ασήμαντα πράγματα.

Στην ομάδα της Εύης τα κορίτσια πιστεύουν ότι είναι ένας πολύ διασκεδαστικός τρόπος να μαθαίνεις μέσα από την εφαρμογή του choico, ενώ ήδη πιστεύουν ότι έμαθαν αρκετά, για τους πολέμους, για την κατοχή και για τις συνθήκες διαβίωσης. Τα παιδιά δεν φοβήθηκαν να κάνουν λάθος και όταν γίνεται αυτό, το διασκεδάζουν και οι ίδιοι. Οι μεταβλητές του παιχνιδιού φαίνεται ξεκάθαρα, ότι επηρέασαν σημαντικά το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών. Τα κορίτσια κάνουν ενσυναίσθηση της ζωής ενός ανθρώπου της εποχής αυτής με βάση όσα έμαθαν από το παιχνίδι. Ακόμη, η κριτική τους ικανότητα είναι ιδιαίτερα καλλιεργημένη για τις μεταβλητές του παιχνιδιού και κατά επέκταση για τις συνθήκες που επικρατούσαν τότε. Πολύτιμες πληροφορίες και γεγονότα αυτής της εποχής έμαθαν και μέσα από τις προσωπικές απόψεις των συμμαθητριών τους, οι οποίες αποτυπώνονται εμπράκτως και στις πινέζες του παιχνιδιού.

Στην ομάδα του Άγγελου, τα αγόρια αναγνωρίζουν, ότι η εφαρμογή του choico εμπεριείχε τόσο τη διάσταση του παιχνιδιού, αλλά και αυτής της ιστορίας. Οι ίδιοι ήταν ανυπόμονοι και ήθελαν να ανακαλύψουν και άλλα κεφάλαια ιστορίας με αυτόν τον τρόπο. Καλλιέργησαν και αυτοί με τη σειρά τους την κριτική τους σκέψη και ευλυγισία στο να απαντάνε σε όλες ερωτήσεις σχετικές με την κατοχή και τον πόλεμο σύμφωνα με αυτά που συνάντησαν μέσα από το παιχνίδι. Επιπροσθέτως, τα αγόρια επισημαίνουν το κυνήγι των Γερμανών, αλλά και την σημασία της ομαδικότητας για την επιβίωση τους στην κατοχή, επηρεασμένοι από τις μεταβλητές του κινδύνου και της αλληλεγγύης. Τέλος, η καινούρια πινέζα είναι σκληρή και μακάβρια, αλλά ενέχει και αυτή μία ιστορική αλήθεια.

Στην ομάδα της Ελένης, Η επινοητικότητα των παιδιών στην περιγραφή αυτού που έκαναν, λέγοντας ότι είναι ένα παιχνίδι, διασκεδαστικό αλλά και στρατηγικό είναι απόλυτα ακριβής για αυτό που είχε κατά νου ο ερευνητής, όταν σχεδίαζε τη συγκεκριμένο λογισμικό. Ακόμη, η ενσυναίσθηση που έκαναν σε όλες τις ερωτήσεις που ήταν σχετικές με την κατοχή στην Αθήνα ήταν χαρακτηριστική. Επίσης, η επινοητικότητα και η αυξημένη κριτική σκέψη των παιδιών βάσει όσων έμαθαν από το παιχνίδι είναι χαρακτηριστική και εδώ. Όλες οι απαντήσεις που έδωσαν στηρίζονται στις μεταβλητές και στα στοιχεία που αποκόμισαν από το παιχνίδι. Επιπλέον, τα αγόρια τροποποιούν και κάνουν ευφάνταστες αλλαγές με γνώμονα αυτά να υφίστανται, εν ολίγοις να έχουν απόλυτη συνάφεια με το υπόβαθρο της εποχής που πραγματεύεται το παιχνίδι. Ακόμη, η αλληλεπίδραση που υπάρχει ανάμεσα στους μαθητές, επιφέρει γνώσεις από το προσωπικό γνωστικό υπόβαθρο κάποιων από αυτών και παρόλο που δεν είναι απόλυτα ακριβείς, εμπλουτίζουν εν τέλει τις ιστορικές τους γνώσεις.

Συνοψίζοντας, όλα τα παιδιά ανεξαιρέτως, διασκέδασαν και ευχαριστήθηκαν το παιχνίδι, καθώς αυτό είχε έναν διερευνητικό-εξερευνητικό και ελεύθερο χαρακτήρα ειδικά κατά την τροποποίηση του παιχνιδιού, ενώ σε συνδυασμό με την επίλυση διάφορων προβλημάτων που προέκυπταν μέσα σε αυτό, έκανε τα παιδιά να το αγαπήσουν και να επιδείξουν μεγάλη συμμετοχή και ενθουσιασμό (Kinzie & Joseph, 2008). Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να μάθουν πολλά μέσα από το παιχνίδι και να τα αποτυπώσουν αυτά και στο επερχόμενο μάθημα της τάξης τους. Τέλος, ανέδειξαν και ανέπτυξαν πολλές δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα ως απόρροια της ενεργητικής αλληλεπίδρασης τους τόσο με τους συμμαθητές τους όσο και με το εκπαιδευτικό παιχνίδι του ChoiCo (Romero, M., Usart, M., & Ott, M. 2015).

5.3 Για το τρίτο ερευνητικό ερώτημα.

Α. Οι διαφορές που προέκυψαν ανάμεσα στα αγόρια και τα κορίτσια κατά τη διάρκεια της έρευνας. Τα συμπεράσματα έδειξαν τα εξής:

Σε πρώτο επίπεδο εξετάστηκαν τα διαφορετικά σκορ των ομάδων και τι έκαναν στο δεύτερο σκέλος της τροποποίησης του παιχνιδιού.

Οι αλλαγές που έκαναν τα κορίτσια της ομάδας της Παναγιώτας ήταν ανεπαίσθητες αλλά και ισορροπημένες ταυτόχρονα, καθώς όταν έκαναν πιο εύκολη την αρχική τιμή έκαναν πιο δύσκολη τιμή των κανόνων τερματισμού της μεταβλητής ή αντίστροφα. Τέλος, η καινούρια πινέζα ανταποκρίνεται και συμμορφώνεται πλήρως με τις οδηγίες της επόπτριας, οι οποίες έλεγαν να υπάρχει συνάφεια με το κλίμα του παιχνιδιού και να μην είναι ως εκ τούτου άσχετες με το θέμα του.

Στην ομάδα της Εύης, τα κορίτσια αρκέστηκαν στο να αλλάξουν δύο στις αρχικές και άλλες δύο στις τιμές των κανόνων τερματισμού. Οι πατάτες και το ρύζι ανταποκρίνονται πλήρως στις οδηγίες της επόπτριας για τη συνοχή που έπρεπε να έχουν οι πινέζες, με το σκεπτικό του παιχνιδιού.

Στην ομάδα του Άγγελου, τα αγόρια επιδίωξαν να αυξήσουν τις τιμές στο σημείο της χαρουπιάς με απώτερο σκοπό να παίξουν οι ίδιοι το παιχνίδι μετά και να επιτύχουν υψηλότερο σκορ, μολοντί είχαν επίγνωση του γεγονότος, ότι αργότερα η άλλη ομάδα των αγοριών θα παίξει το δικό τους. Έτσι γενικά, οι αλλαγές που έγιναν αποσκοπούσαν στο να κάνουν πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι, αλλά και πιο εύκολο για να θυμούνται τις τιμές των μεταβλητών.

Στην ομάδα της Ελένης, τα αγόρια επέλεξαν και αυτά το στρατηγικό σημείο της χαρουπιάς για να το βελτιώσουν ακόμη περισσότερο, ενώ είναι η μοναδική ομάδα που αλλάζει τις τιμές των μεταβλητών στην έξοδο, η οποία είχε εντελώς ουδέτερες τιμές(0). Οι πινέζες που τοποθετούνται είναι σε πλήρη σύμπνοια με το σκεπτικό του παιχνιδιού. Ακόμη, αξίζει να σημειωθεί η εντύπωση που δημιουργεί στους μαθητές ο κίνδυνος και η απειλή των Γερμανών, καθώς τόσο αυτοί, όσο και η άλλη ομάδα των αγοριών χρησιμοποιούν δύο παρόμοιες πινέζες(γερμανικοί φούρνοι-γερμανικό στρατόπεδο). Επιπροσθέτως, τα αγόρια τροποποιούν και υλοποιούν ένα πιο δύσκολο παιχνίδι, το οποίο προορίζεται να το παίξει η άλλη ομάδα των αγοριών.

Εν ολίγοις, τα κορίτσια και στις δύο ομάδες έκαναν λιγότερες επιλογές τροφών και σημείων σε σύγκριση με τα αγόρια, τα οποία έκαναν μέχρι και διπλάσιες-τριπλάσιες επιλογές τροφών και σημείων. Τα αγόρια ήταν πολύ πιο ανταγωνιστικά απέναντι στις άλλες ομάδες και έκαναν γρήγορες επιλογές χωρίς ιδιαίτερη δεύτερη σκέψη (λειτουργήσαν δυναμικά και άκρως αποτελεσματικά ως game players). Επίσης, επειδή είχαν παίξει πολλά video games, φανέρωσαν τα χαρακτηριστικά ενός πεπειραμένου gamer, μολονότι έπαιζαν για πρώτη φορά το παιχνίδι (Jenson & de Castell, 2010 & Cherney & London, 2006). Τα αγόρια ανέπτυξαν στρατηγικές μέσω συγκεκριμένων μοτίβων για να μπορέσουν να επιτύχουν, όσον το δυνατόν υψηλότερα σκορ στο παιχνίδι (Kinzie & Joseph, 2008), ενώ τα κορίτσια έδωσαν μεγαλύτερη σημασία στην εποικοδομητική συνεργασία και στον διάλογο μεταξύ τους, τηρώντας ευλαβικά τους κανόνες που τους είχαν πει οι επόπτριες τους (Romrell (2014). Όσον αφορά τις αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν στο παιχνίδι και οι τέσσερις ομάδες επεδίωξαν μία λογική και πιο μετριοπαθής λύση, ενώ φανέρωσαν και πολλές αρετές και αξίες του 21^{ου} αιώνα, που αφορούν την επίλυση των προβλημάτων, την προσαρμοστικότητα, την κριτική σκέψη κ.τ.λ. (Prensky, 2006). Επιπροσθέτως, στο μέρος του παιχνιδιού, που αφορούσε την τροποποίηση των μεταβλητών και την εναπόθεση καινούριων πινεζών τα κορίτσια επέδειξαν ανάλογο ενδιαφέρον και επιδόσεις με αυτές των αγοριών (τα κορίτσια ως game designers επέδειξαν ανάλογες επιδόσεις με αυτές των αγοριών), γεγονός που αιτιολογείται από το ενδιαφέρον που βρίσκουν σε τέτοιες παρόμοιες δραστηριότητες με το μαστόρεμα στα εγγενή χαρακτηριστικά των ψηφιακών παιχνιδιών (Kinzie & Joseph, 2008). Εντούτοις, οι ομάδες των αγοριών συνέχισαν να βλέπουν ανταγωνιστικά το παιχνίδι και επινόησαν τρόπους που θα τους οδηγήσουν στην νίκη έναντι των άλλων ομάδων.

B. Σε δεύτερο στάδιο εξετάστηκαν τι είπαν μεταξύ τους οι μαθητές, ανά ομάδα, με εμβάθυνση:

A) στον ανταγωνισμό που αναπτύχθηκε μέσα στην ομάδα, αλλά και έναντι των άλλων ομάδων, στον βαθμό επικοινωνίας και συνεργασίας ανάμεσα στα μέλη της ίδιας της ομάδας.

B) τι διαδραματίστηκε, όταν η μία ομάδα έπαιξε της άλλης (τα αγόρια μεταξύ τους και τα κορίτσια αντίστοιχα το ίδιο) ;

Η ομάδα της Παναγιώτας, χρησιμοποιεί τη λογική της και προσπαθεί να εμβάθυνει πάνω στα τεκταινόμενα του παιχνιδιού. Η επικοινωνία και η συνεργασία στην ομάδα είναι πολύ καλή και χαρακτηρίζεται από αβρότητα και συνάμα σέβονται τη σειρά και τους κανόνες του παιχνιδιού. Προτιμούν να τελειώσουν το δικό τους κομμάτι του παιχνιδιού και δεν νοιάζονται τόσο για τις άλλες ομάδες. Τα κορίτσια κάποιες φορές αγχωόντουσαν (Rose & Rudolph, 2006), όσον αφορά τους κανόνες του παιχνιδιού και τη συμπίεση με τις άλλες ομάδες. Τα κορίτσια σκέφτονται και αποφασίζουν ως ομάδα. Δεν είχαν υψηλό το φρόνημα του ανταγωνισμού, προτιμούσαν να μην χάσουν οι ίδιες. Αυτές δεν το έκαναν ανταγωνιστικό προς τις άλλες το δικό τους παιχνίδι (Vugt, Cremer & Janssen, 2007).

Στην ομάδα της Εύης, πάλι η συνεργασία, η επικοινωνία και ο σεβασμός ανάμεσα στα κορίτσια της ομάδας είναι έκδηλα. Τα κορίτσια έκαναν πολλή ώρα να πάρουν αποφάσεις και ήταν ενδελεχείς πάνω στις πληροφορίες που τους έβγαζε το παιχνίδι. Στην αρχή δεν είχαν υψηλό το φρόνημα του ανταγωνισμού, ενώ στο τέλος και όταν τους πίεζε ο χρόνος δεν ήθελαν να βγουν τελευταίοι και επέσπευσαν-επιτάχυναν τις κινήσεις τους. Τα κορίτσια αμφιταλαντεύονται στο εάν θα πρέπει να κάνουν πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι και άρα πιο δύσκολο για τις ίδιες ή όχι. Σκέφτονται ορθολογικά και όχι ανταγωνιστικά τις αλλαγές στις μεταβλητές του παιχνιδιού. Αναπτύσσουν μία εν μέρει στρατηγική για να κάνουν πιο εύκολο το παιχνίδι για τις ίδιες μετά (Rose & Rudolph, 2006).

Στην ομάδα των αγοριών με υπεύθυνο τον Άγγελο τα αγόρια έχουν έντονο αίσθημα του ανταγωνισμού και λαμβάνουν πολύ γρήγορα αποφάσεις. Τα αγόρια πολλές φορές επιβάλλονται ο ένας στον άλλον και δεν τηρούν τους κανόνες σεβασμού στη σειρά του άλλου, ωστόσο αυτή η εκρηκτική και γεμάτο εντάσεις επικοινωνία τους συμπορεύεται με τον στόχο που έχουν θέσει ως ομάδα (Vugt, Cremer & Janssen, 2007). Η αυτοπεποίθηση τους είναι ιδιαίτερα ανεβασμένη. Είναι

αφοσιωμένοι στο να επιτύχουν υψηλό σκορ στο παιχνίδι και δεν δίνουν ιδιαίτερη σημασία στις πληροφορίες με τις οποίες τους συμβουλεύει αυτό. Έχουν αναπτύξει έναν ιδιαίτερο κώδικα επικοινωνίας, ο οποίος φαίνεται να είναι αποδεκτός από όλα τα μέλη της ομάδας παρόλο που ενέχει και βωμολοχίες (Rose & Rudolph, 2006). Κατά την τροποποίηση του παιχνιδιού κατέστρωσαν ιδιαίτερο σχέδιο και συγκεκριμένη, ίσως αθέμιτη στρατηγική, την οποία εφάρμοσαν και αργότερα.

Στην ομάδα των αγοριών με υπεύθυνη την Ελένη, οι αντιδράσεις και η αλληλεπίδραση των μελών της ομάδας ήταν χαρακτηριστικές και έντονες (Rose & Rudolph, 2006). Το φρόνημα τους είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικό και η αυτοπεποίθηση τους σε πολύ καλό επίπεδο, ενώ από την αρχή έχουν εντυφώσει στο σκεπτικό του παιχνιδιού και έχουν αναπτύξει μία πρώτη στρατηγική απώτερο σκοπό την νίκη. Λήφθηκαν πολύ γρήγορα αποφάσεις ενώ η οριοθετημένη σειρά χρήσης του παιχνιδιού από τους συμμαθητές αρχίζει να τίθεται υπό αμφισβήτηση (Cherney & London, 2006). Τα αγόρια βλέπουν την άλλη ομάδα των αγοριών ως τους κύριους ανταγωνιστές τους, ενώ επιβάλλονταν ο ένας στον άλλον και μέσα στην ίδια την ομάδα μεταξύ τους. (Jenson & de Castell, 2010 & Rose & Rudolph, 2006).

.

Γ. Στο τελευταίο στάδιο διερευνήθηκαν οι απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές σε συγκεκριμένες ερωτήσεις από τη συνέντευξη εστίασης.

Στην ομάδα της Παναγιώτας, τα κορίτσια δυσκολεύτηκαν στην ψηφιακή εφαρμογή του ChoiCo ,όπως φάνηκε και από τις επιδόσεις τους σε σύγκριση πάντα με τις ομάδες των αγοριών. Επιπλέον, τα κορίτσια δυσκολεύτηκαν να αναπτύξουν κάποια στρατηγική και επικεντρώθηκαν στη καλή συνεργασία και επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας, χωρίς να νοιάζονται ιδιαίτερα για το τι θα κάνουν οι άλλες ομάδες.

Στην ομάδα της Εύης τα κορίτσια έκαναν παραλληλισμό της δυσκολίας που αντιμετώπισαν στο παιχνίδι με τις πραγματικές συνθήκες που επικρατούσαν τότε (Kinzie & Joseph, 2008). Όπως η προηγούμενη ομάδα των κοριτσιών, έτσι και αυτή δεν είχε κάποιο ιδιαίτερο πλάνο στρατηγικής, επικεντρώθηκαν περισσότερο στα τεκταινόμενα του παιχνιδιού, στην ομαλή και εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ τους.

Στην ομάδα του Άγγελου, τα αγόρια κάνουν και αυτά παραλληλισμό των συνθηκών του παιχνιδιού με την πραγματικότητα. Όπως στα κορίτσια, έτσι και εδώ η πείνα, η υγεία και ο κίνδυνος είχαν περίοπτη θέση και ακολουθούσαν οι υπόλοιπες μεταβλητές. Τέλος, τα αγόρια από τα μέσα τη πορείας του παιχνιδιού, άρχισαν να σκέφτονται τρόπους για να επιτύχουν τον στόχο τους και ως εκ τούτου να επινοούν στρατηγικές.

Η ομάδα της Ελένης, ήταν αυτή με το υψηλότερο σκορ και γενικά με πολύ καλές επιδόσεις στο παιχνίδι. Η μεθοδικότητα τους στη λήψη αποφάσεων και η επινόηση λύσεων εκ μέρους τους ήταν από τα καίρια στοιχεία της ομάδας. Υπήρχε διάχυτη μία ένταση στην επικοινωνία μεταξύ τους, όπως και ένα αίσθημα αυτοπεποίθησης για την έκβαση των δραστηριοτήτων. Όπως η προηγούμενη ομάδα των αγοριών, έτσι και αυτή είχε αναπτύξει μία στρατηγική, ένα μαξιλαράκι ασφαλείας (το λουμπούνι), ενώ ταυτόχρονα ήταν ιδιαίτερα προσηλωμένη στον στόχο της.

Γενικά τα αγόρια είχαν υψηλή προσαρμοστικότητα και ευλυγισία απέναντι στις δραστηριότητες του παιχνιδιού. Δημιουργικότητα είχαν και τα δύο φύλα, όσον αφορά την εναπόθεση καινούριων πινεζών (Kinzie & Joseph, 2008), ωστόσο το υψηλό φρόνιμα του ανταγωνισμού που υπήρχε στα αγόρια (Vugt, Cremer & Janssen,

2007) τα οδήγησε σε μεγάλα ποσοστά αποδοτικότητας στο σκορ του παιχνιδιού και ποικίλλων επινοήσεων με απώτερο σκοπό να κερδίσουν την αντίπαλη ομάδα. Όσον αφορά την κριτική αντίληψη, αυτή χαρακτηριζε εξίσου και τα δύο φύλα(Qian & Clark, 2016).Ακόμη τα αγόρια επέδειξαν μία αυξημένη αυτοδιάθεση και αυτονομία κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, ενώ τα κορίτσια εκλέπτουν και έδωσαν μεγάλη σημασία στην επικοινωνιακή επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ τους (Rose & Rudolph, 2006), με παράλληλο σεβασμό στον χαρακτήρα των συμμαθητριών τους. Τα αγόρια δεν υπολείπονταν στον βαθμό της επικοινωνίας, αλλά στην ποιότητα αυτής.

5.4 Επιπλέον συμπεράσματα που εξήχθησαν κατά τη διάρκεια της έρευνας.

Μετά το πέρας των δραστηριοτήτων, με επίκεντρο τη χρήση του εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού του ChoiCo «μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942», οι μαθητές τόνισαν την απόλαυση που είχαν στον έλεγχο του παιχνιδιού. Αυτό συνδέεται άρτια με τη θεωρία , που έχει τον μαθητή ως επίκεντρο στην εκπαίδευση και τον δάσκαλο ως μεσολαβητή αυτής. Οι μαθητές γίνονται πιο δραστήριοι στη διαδικασία μάθησης και έχουν μεγάλη αυτονομία και ενεργό συμμετοχή σε αυτό που κάνουν (McCombs & Whisler, 1997). Η έρευνα, σχεδιάστηκε υπό αυτή την οπτική γωνία και ήταν ένας έμμεσος στόχος του ερευνητή. Ακόμη, παρόλο που το συγκεκριμένο παιχνίδι σχεδιάστηκε υπό το σκεπτικό οι μαθητές να επιδράσουν και να κάνουν αλλαγές πάνω σε αυτό, η ιδιαίτερα αυξημένη αυτενέργεια που είχαν κατά τη διάρκεια αυτού, τους ώθησε να αλλάξουν κάποια σημεία του παιχνιδιού εις βάθος και να τα τροποποιήσουν σε ολοκληρωτικό βαθμό, όπως π.χ. η επιλογή της χαρουπιάς στην τρίτη ομάδα των αγοριών, ώστε να επιτύχουν τον αιώτερο σκοπό τους (Kynigos,2007). Αυτές οι τροποποιήσεις ήταν έκδηλες και για τις άλλες ομάδες, καθώς υπήρξε ανταλλαγή και επιμέρους «παίξιμο» των τροποποιημένων παιχνιδιών ανάμεσα στις ομοιογενείς ομάδες.

Τέλος, οι διαφορές των δύο φύλων κατά την εμπλοκή των μαθητών σε ψηφιακά παιχνίδια μέσα στην τάξη, αποτελεί ένα χρόνιο και πολυδιάστατο θέμα διερεύνησης. Σε αυτή την έρευνα, διακρίνονται εμφανείς διαφορές μεταξύ των δύο φύλων κατά την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι, αλλά συγχρόνως αποτυπώνονται και τα στοιχεία αυτά που καταστούν ένα ψηφιακό παιχνίδι ιδιαίτερα προσφιλές, για τα αγόρια, τα κορίτσια αλλά ίσως το πιο σημαντικό και για τα δύο φύλα. Αυτά είναι το διερευνητικό-εξερευνητικό παιχνίδι με διαφορετικά μοτίβα που ενέχονται μέσα σε αυτό, εναλλακτικές επιλογές μέσα στο παιχνίδι, οι ευκαιρίες για επίλυση αναδυόμενων προβλημάτων, ενώ ιδιαίτερα για τα κορίτσια η ύπαρξη ή ενσυναίσθηση σε ουδέτερους χαρακτήρες με τους οποίους μπορούν να ταυτιστούν και τέλος, η δυνατότητα τροποποίησης μερών του παιχνιδιού (Kinzie & Joseph, 2008).

5.5 Η σπουδαιότητα των συγκεκριμένων συμπερασμάτων για την έρευνα

Η συγκεκριμένη διπλωματική εργασία και κατά επέκταση έρευνα, όντας σε πλήρη σύμπνοια με τις σύγχρονες τάσεις της εκπαίδευσης, οι οποίες επιδιώκουν να ενσωματώσουν τις νέες τεχνολογίες και τα παιδαγωγικά οφέλη που αυτές ενέχουν μέσα στις αίθουσες των σχολείων προσπαθεί και επιτυγχάνει εμπράκτως να το υλοποιήσει αυτό με την ενεργή συμμετοχή και το ενδιαφέρον όλων των μαθητών, παράλληλα με τις πτυχές του 21^{ου} αιώνα (Aldrich,2004; Prensky, 2001; Quinn, 2005).

Η συγκεκριμένη μελέτη εστιάζει στους μαθητές της έκτης τάξης του ελληνικού δημοτικού σχολείου, οι οποίοι εμπλέκονται σε δραστηριότητες μέσα στην τάξη με τη χρήση του ChoiCo, ενός ψηφιακού παιχνιδιού, σχεδιασμένο για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Χρησιμοποιείται στην τάξη στα πλαίσια της ιστορίας και της θεματικής ενότητας του Β΄ Παγκοσμίου πολέμου. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές ανακαλύπτουν και διερευνούν την δύσκολη εποχή της Κατοχής για την Αθήνα τον χειμώνα του 1942, που είναι μία πτυχή της ιστορίας, που δεν υπάρχει στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Μέσα από ένα παιχνίδι ρόλου, οι μαθητές διεισδύουν ως ομάδα στον χαρακτήρα ενός παιδιού που επιδιώκει να επιβιώσει στην κατοχή μέσα από τις διαφορετικές επιλογές τροφών και σημείων όπως αποτυπώνονται στο ψηφιακό εργαλείο του ChoiCo. Έχουν πέντε μεταβλητές που πρέπει να λαμβάνουν συνεχώς υπόψη, ώστε να καταφέρουν να επιβιώσουν και να φτάσουν, όσο πιο μακριά γίνεται στο παιχνίδι. Η ιστορία αυτή, που πραγματεύεται το ChoiCo « Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942» δεν εμπεριέχει μάχες, αλλά την απλή καθημερινή επιβίωση για ζωή των ανθρώπων-κάτι το οποίο γενικώς λείπει από τα προγράμματα σπουδών της ιστορίας στην Ελλάδα- και δε από την οπτική γωνία ενός μικρού παιδιού,.

Τέλος, η συγκεκριμένη έρευνα έρχεται να συνδράμει στην υιοθέτηση περισσότερων αμιγώς εκπαιδευτικών παιχνιδιών στην τάξη, καθώς τα περισσότερα από αυτά έχουν εμπορικές απαρχές και κατά επέκταση σχεδιασμό. Επιπροσθέτως, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που έχουν εφαρμοστεί συγκεκριμένα για το μάθημα της ιστορίας είναι λίγα σε αριθμό και δεν εντοπίστηκε κάποιο που να πραγματεύεται τη συγκεκριμένη ενότητα της Ιστορίας για την Κατοχή, που είναι έντονα σημασιολογική και σπουδαία για την ελληνική παιδεία και συνείδηση.

5.6 Η σπουδαιότητα των συγκεκριμένων συμπερασμάτων για τη διδακτική πράξη και την επιμορφωτική πράξη

Η συγκεκριμένη έρευνα παρέχει πολλές πληροφορίες και αποτελεί μία σημαντική μελέτη για όποιον θέλει να εντάξει τα εκπαιδευτικά παιχνίδια με επίκεντρο το μάθημα της ιστορίας στην εκπαίδευση, τα οποία θα ενέχουν τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητες του 21^{ου} αιώνα, για την ανάπτυξη και την εκλέπτυνση των μαθητών, ώστε να συμπορευτούν οι τελευταίοι εποικοδομητικά στη σημερινή κοινωνία (Prensky, 2006). Ακόμη από την οπτική γωνία της εργαλειακής γένεσης αποκαλύπτει την αμφίδρομη σχέση μεταξύ του τεχνήματος και των μαθητών, με την εσωτερικοποίηση εννοιών και στρατηγικών από τους μαθητές, οι οποίοι έχουν ως απώτερο σκοπό την απόλυτη και πολύπλευρη εκμετάλλευση του εργαλείου για να επιτύχουν τον σκοπό των δραστηριοτήτων που εμπλέκονται (Beguin & Rabardel, 2000). Τέλος, ο τεράστιος ενθουσιασμός και η ενεργής συμμετοχή όλων των παιδιών ανεξαιρέτως φύλου στην έρευνα (Kinzie & Joseph, 2008), τα οποία αποτυπώθηκαν με μία καθολική συμμετοχή από τους μαθητές και στο επικείμενο μάθημα στην αίθουσα της διδασκαλίας, όπου ήταν ο δάσκαλος της τάξης.

5.7 Οι Περιορισμοί της έρευνας

Υπήρχαν κάποιες προκλήσεις στην εφαρμογή παιχνιδιού, τεχνολογικής υφής (Sandford και λοιποί., 2006), η περιορισμένη σε χρόνο διδακτική ώρα και ευρύτερα οι περιορισμοί που εμπεριέχονται στις παραδοσιακές τάξεις από την άποψη του χώρου. Επιπροσθέτως, έπρεπε να ξεπεραστούν οι ανησυχίες από τους γονείς για τα παιχνίδια και να υπάρξει η κατάλληλη γονική συναίνεση. Επιπλέον, ο αυξημένος θόρυβος που υπήρξε στην τάξη έκανε δύσκολη την καταγραφή και εν μέρει τον συντονισμό των δραστηριοτήτων. Εν κατακλείδι, πολλοί ερευνητές έχουν επισημάνει, ότι η ενσωμάτωση των εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη δεν είναι δυνατόν να είναι αποτελεσματική, χωρίς την πρόσθετη εκπαιδευτική υποστήριξη και την υλοποίηση αποτελεσματικών στρατηγικών για την εφαρμογή αυτών (Leemkuil, de Jong, de Hoog, & Christopher, 2003).

5.8 Εισηγήσεις / επέκταση της έρευνας.

Η συγκεκριμένη έρευνα θα μπορούσε να εφαρμοστεί και στην άλλη τάξη ή και σε άλλα σχολεία της έκτης δημοτικού, με την ίδια σύνθεση ομάδων ή και με ανάμεικτες ομάδες και να συγκριθούν μετά τα ευρήματα αυτά μεταξύ τους. Ακόμη, θα μπορούσε να προηγηθεί στην αρχή μία εβδομάδα παραδοσιακής διδασκαλίας της ιστορίας από τον ερευνητή και μετά να γίνει η εφαρμογή του εκπαιδευτικού ψηφιακού εργαλείου στην τάξη, ώστε να συγκριθούν οι δύο διαφορετικοί τρόποι διδασκαλίας. Επιπροσθέτως, ένα ερευνητικό ερώτημα θα μπορούσε να είναι να διερευνηθούν τα παιδιά της τάξης καθαρά ατομικά ως προς την συμμετοχή τους και τη συμβολή τους στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν με τη χρήση του ChoiCo. Τέλος, θα ήταν ενδιαφέρον να τροποποιούνταν το ChoiCo από τον σχεδιαστή της έρευνας, ώστε να εμπεριέχει εκείνα τα στοιχεία που ελκύουν κατά κόρον μόνο τα κορίτσια, ενώ παράλληλα θα συνέχιζε να υπάρχει αυτός ο συναγωνισμός των ομάδων, που είναι αρεστός στα αγόρια, ή να ανταλλάξουν τα αγόρια με τα κορίτσια τα τροποποιημένα παιχνίδια που έχουν φτιάξει και να αλληλεπιδράσουν εκ νέου με αυτά.

6. Βιβλιογραφία

1. Aldrich, C. (2004). *Simulations and the future of learning: an innovative (and perhaps revolutionary) approach to e-learning*. San Francisco: Pfeiffer. Retrieved April 10, 2018 from <http://www.simulearn.net/pdf/Leadership%20Footnotes.pdf>
2. Annetta, L. A. (2008). Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They Are Being Used. In *Ohio State University* (pp. 229–239). Retrieved April 10, 2018 from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.455.2684&rep=rep1&type=pdf>
3. Béguin, P., & Rabardel, P. (2000). Designing for instrument-mediated activity. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 12(1), 1. Available in https://scholar.google.gr/scholar?hl=el&as_sdt=0%2C5&q=B%3%A9guin%2C+P.%2C+%26+Rabardel%2C+P.+%282000%29.+Designing+for+instrument-mediated+activity.+Scandinavian+Journal+of+Information+Systems%2C+12%281%29%2C+1.&btnG=
4. Busch, T. (1995). Gender Differences in Self-Efficacy and Attitudes toward Computers. *Journal of Educational Computing Research*, 12(2), 147–158. <https://doi.org/10.2190/H7E1-XMM7-GU9B-3HWR>
5. Creswell, J. (2016). *Σχεδιασμός, Διεξαγωγή και Αξιολόγηση Ποσοτικής και Ποιοτικής έρευνας* (N. Κουβαράκου, Μεταφρασμένο.). Αθήνα: εκδοτικός όμιλος ίων.
6. Cherney, I. D., & London, K. (2006). Gender-linked Differences in the Toys, Television Shows, Computer Games, and Outdoor Activities of 5- to 13-year-old Children. *Sex Roles*, 54(9–10), 717–726. Retrieved April 10, 2018 from [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40275624/Gender-linked Differences in the Toys Te20151122-4867-bi94gl.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1532563733&Signature=7o1PCpHITYuIrV6epKpNc34OhJE%3D&response-content-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40275624/Gender-linked+Differences+in+the+Toys+Te20151122-4867-bi94gl.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1532563733&Signature=7o1PCpHITYuIrV6epKpNc34OhJE%3D&response-content-)

[disposition=inline%3B%20filename%3DGender-linked Differences in the Toys Te.pdf](#)

7. Daskolia, M., Yiannoutsou, N., Xenos, M., & Kynigos, C. (2012). Exploring learning-to-learn-together processes within the context of an environmental education activity. In *the Electronic Proceedings of The Ireland International Conference on Education-IIICE*. Retrieved May 10, 2018 from [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30599220/daskolia_et_al_dublin2012_final.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1532559248&Signature=NqptxJOH%2FUp470D99Z4bNH3c9Ds%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DExploring_Learning-to-learn-together_Pro.pdf](#)

8. Dragon, T., Mavrikis, M., McLaren, B. M., Harrer, A., Kynigos, C., Wegerif, R., & Yang, Y. (2013). Metafora: A web-based platform for learning to learn together in science and mathematics. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 6(3), 197-207. Retrieved April 30, 2018 from [https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=6409348](#)

9. Engeström, Y. (2006). Activity theory and expansive design. *Theories and practice of interaction design*, 3-23. Retrieved April 30, 2018 from [http://projectsfinal.interactionivrea.org/2004-2005/SYMPOSIUM%202005/communication%20material/ACTIVITY%20THEORY%20AND%20EXPANSIVE%20DESIGN_Engestrom.pdf](#)

10. Engeström, Y., Miettinen, R., & Punamäki, R. L. (1999). *Perspectives on activity theory*. Cambridge University Press.

11. Ellis, H., Heppell, S., Kirriemuir, J., Krotoski, A., & McFarlane, A. (2006). Unlimited learning: Computer and video games in the learning landscape. *London: Entertainment and Leisure Software Publishers Association*, 66.

12. Federation of American Scientists. (2006). Harnessing the power of video games for learning [electronic version]. Available in

<http://www.fas.org/gamesummit/Resources/Summit%20on%20Educational%20Games.pdf>

13. Fletcher, J. D., & Tobias, S. (2006). *Using computer games and simulations for instruction: A research review*. Paper presented at the Society for Applied Learning Technology Meeting, Orlando, FL. Retrieved April 30, 2018 from https://www.researchgate.net/profile/J_D_Fletcher/publication/228511464_Using_c omputer_games_and_simulations_for_instruction_A_research_review/links/02e7e5 232290531f49000000/Using-computer-games-and-simulations-for-instruction-A-research-review.pdf

14. Gee, J. P. (2009). Games, learning, and 21st century survival skills. *Journal For Virtual Worlds Research*, 2(1). Retrieved April 30, 2018 from <https://jvwr-ojs-utexas.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/viewFile/623/468>

15. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20. Retrieved April 29, 2018 from <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30914718/learnfromgames.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1532558557&Signature=XTuAiGI7NY26BGZRq8JnHM71d%2FI%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DWhat+video+games+have+to+teach+us+about.pdf>

16. Guldbrand, S. (2015). Gender Studies, Video games, and Teaching-An Analysis of Tomb Raider and Uncharted through Gender Studies. Retrieved April 29, 2018 from <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=8626654&fileId=8626655>

17. Hoeft, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of Psychiatric Research*, 42(4), 253–258. Retrieved May 29, 2018 from

http://cibsr.stanford.edu/content/dam/sm/cibsr/documents/news/publications/Hoeft_2008JPsychiatrRes.pdf

18. Hoppe, H., Kynigos, C., & Magli, R. (2002). Policies for educational innovation with new technologies. *Information and Communication Technologies in Education (Proceedings of 3rd HICTE)*, 203-213. Retrieved April 29, 2018 from <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe178.pdf>

19. Jansz, J., Avis, C., & Vosmeer, M. (2010). Playing The Sims2: An exploration of gender differences in players' motivations and patterns of play. *New Media & Society*, 12(2), 235-251. Retrieved April 29, 2018 from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.821.2605&rep=rep1&type=pdf>

20. Jenson, J., & de Castell, S. (2010). Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections. *Simulation & Gaming*, 41(1), 51–71. Retrieved April 29, 2018 from <http://www.sfu.ca/~decaste/OISE/page2/files/JensondeCastell.pdf>

21. Kinzie, M. B., & Joseph, D. R. D. (2008). Gender differences in game activity preferences of middle school children: implications for educational game design. *Educational Technology Research and Development*, 56(5–6), 643–663. Retrieved April 29, 2018 from https://www.researchgate.net/profile/Mable_Kinzie/publication/225161958_Gender_differences_in_game_activity_preferences_of_middle_school_children_Implications_for_educational_game_design/links/55d736770aed6a199a67a9d.pdf

22. Kynigos, C. (2007). Half-baked logo microworlds as boundary objects in integrated design. *Informatics in Education-International Journal*, 6, 335-358. Ανακτήθηκε 16 Απριλίου, 2018, από <https://hal.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/588777/filename/Kynigos-Chronis-2007.pdf>

23. Kynigos, C., N. Yiannoutsou, E. Alexopoulou, C. Kontogiannis (2006). A half baked Juggler game in use. In *Proceedings of the 1st World Conference for Fun 'n Games*. Preston, England, pp. 13–19.

24. Kynigos, C. (1992). Insights into pupils' and teachers' activities in pupil-controlled problem-solving situations: A longitudinally developing use for programming by all in a primary school. In *Mathematical Problem Solving and New Information Technologies* (pp. 219-238). Springer, Berlin, Heidelberg. Ανακτήθηκε 6 Απριλίου, 2018, από

https://www.researchgate.net/profile/Frank_Lester/publication/225922524_A_Framework_for_Research_on_Problem-Solving_Instruction/links/55e9841808aeb65162648208/A-Framework-for-Research-on-Problem-Solving-Instruction.pdf#page=230

25. Kynigos, C. (1995). Programming as a means of expressing and exploring ideas: Three case studies situated in a directive educational system. In *Computers and Exploratory Learning* (pp. 399-419). Springer, Berlin, Heidelberg. Ανακτήθηκε 6 Απριλίου, 2018, από

https://www.researchgate.net/profile/Chronis_Kynigos/publication/252171902_Programming_as_a_Means_of_Expressing_and_Exploring_Ideas_Three_Case_Studies_Situated_in_a_Directive_Educational_System/links/5471fd990cf24af340c3ef72/Programming-as-a-Means-of-Expressing-and-Exploring-Ideas-Three-Case-Studies-Situated-in-a-Directive-Educational-System.pdf

26. Leemkuil, H., de Jong, T., de Hoog, R., & Christopher, N. (2003). KM quest: a collaborative internet-based simulation game. *Simulation & Gaming*, 34, 89–111. Retrieved April 10, 2018 from

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/5609614/10.1.1.85.5161.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1532557890&Signature=BzZEmfCV3sWfi3xJbmIhPrQiWFI%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DKM_QUEST_A_Collaborative_Internet-Based.pdf

27. McCombs, B. L., & Whisler, J. S. (1997). *The Learner-Centered Classroom and School: Strategies for Increasing Student Motivation and Achievement*. The

Jossey-Bass Education Series. Jossey-Bass Inc., Publishers, 350 Sansome St., San Francisco, CA 94104.

28. Prensky, M. (2006). *Don't bother me, mom, I'm learning! : How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help!* St. Paul, MN: Paragon House

29. Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill

30. Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.

Retrieved April 10, 2018 from

https://www.researchgate.net/profile/Meihua_Qian/publication/303110836_Game-based_Learning_and_21st_century_skills_A_review_of_recent_research/links/57ce1f9b08ae582e06924037/Game-based-Learning-and-21st-century-skills-A-review-of-recent-research.pdf

31. Quinn, C. N. (2005). *Engaging learning: Designing e-learning simulation games*. San Francisco: Pfeiffer

32. Ritella, G., & Hakkarainen, K. (2012). Instrumental genesis in technology-mediated learning: From double stimulation to expansive knowledge practices.

International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning, 7(2), 239–

258. <https://doi.org/10.1007/s11412-012-9144-1>

33. Romero, M., Usart, M., & Ott, M. (2015). Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills? *Games and Culture*, 10(2), 148–

177. Retrieved April 10, 2018 from

https://www.researchgate.net/profile/Margarida_ROMERO/publication/272818467_Can_Serious_Games_Contribute_to_Developing_and_Sustaining_21st-Century_Skills/links/54ef760f0cf25f74d7226890.pdf

34. Romrell, D. (2014). Gender and gaming: A literature review. In *Proceedings of the annual meeting of the AECT International Convention* (pp. 11-22). Retrieved April 25, 2018 from

https://www.researchgate.net/profile/Danae_Romrell/publication/284542074_Gender_and_Gaming_A_Literature_Review/links/565491a008aefe619b19f78b/Gender-and-Gaming-A-Literature-Review.pdf

35. Rose, A. J., & Rudolph, K. D. (2006). A Review of Sex Differences in Peer Relationship Processes: Potential Trade-offs for the Emotional and Behavioral Development of Girls and Boys. *Psychological Bulletin*, 132(1), 98–131. Retrieved April 20, 2018 from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3160171/>

36. Sandford, R., Ulicsak, M., Facer, K., & Rudd, T. (2006). Teaching with games. *COMPUTER EDUCATION-STAFFORD-COMPUTER EDUCATION GROUP-*, 112, 12. Available in https://scholar.google.gr/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Sandford%2C+R.%2C+Ulicsak%2C+M.%2C+Facer%2C+K.%2C+%26+Rudd%2C+T.+%282006%29.+Teaching+with+games.+COMPUTER+EDUCATION-STAFFORD-COMPUTER+EDUCATION+GROUP-%2C+112%2C+12.&btnG=

37. Schut, K. (2007). Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*, 2(3), 213–235. Retrieved February 25, 2018 from <http://www.skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Strategic%20simulations.pdf>

38. Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video Games and the Future of Learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105–111. Retrieved February 25, 2018 from <https://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/23-pdk-VideoGamesAndFutureOfLearning.pdf>

39. Spires, H. A. (2008). 21st century skills and serious games: Preparing the N generation. *Serious educational games*, 13-23. Retrieved February 25, 2018 from https://www.researchgate.net/profile/Hiller_Spires/publication/309547229_21st_century_skills_and_serious_games_Preparing_the_N_generation/links/58d9a49ca6fdccca1c4c00cf/21st-century-skills-and-serious-games-Preparing-the-N-generation.pdf

40. Squire, K. (2005). Changing the game: What happens when video games enter the classroom?. *Innovate: Journal of online education*, 1(6). Retrieved February 19,

2018 from

[file:///C:/Users/%CE%91%CE%B3%CE%B3%CE%B5%CE%BB%CE%BF%CF%82/Downloads/article_107270%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/%CE%91%CE%B3%CE%B3%CE%B5%CE%BB%CE%BF%CF%82/Downloads/article_107270%20(2).pdf)

41. Smyrniou, Z. G., & Kynigos, C. (2012). Interactive movement and talk in generating meanings from science. *Bulletin of the IEEE Technical Committee on Learning Technology*, 14(4), 17. Ανακτήθηκε 16 Απριλίου, 2018, από https://www.researchgate.net/profile/Zacharoula_Smyrniou/publication/267631599_Interactive_Movement_and_Talk_in_Generating_Meanings_from_Science/links/545502070cf26d5090a6f9a4.pdf

42. Smyrniou, Z., Foteini, M., & Kynigos, C. (2012). Students' Constructionist Game Modelling Activities as Part of Inquiry Learning Processes. *Electronic Journal of e-Learning*, 10(2), 235-248. Ανακτήθηκε 16 Απριλίου, 2018, από <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ985425.pdf>

43. Vugt, M. V., Cremer, D. D., & Janssen, D. P. (2007). Gender differences in cooperation and competition: The male-warrior hypothesis. *Psychological science*, 18(1), 19-23. Retrieved April 10, 2018 from <http://www.professormarkvanvugt.com/images/files/malewarrior.pdf>

44. Watson, W. R., Mong, C. J., & Harris, C. A. (2011). A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history. *Computers & Education*, 56(2), 466–474. Retrieved April 11, 2018 from https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32623408/A_case_study_of_the_in-class_use_of_a_video_game_for_teaching_high_school_history.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1532565640&Signature=EVR267j8xA4%2F9qNvSI2NZ62PA2o%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA_case_study_of_the_in-class_use_of_a_vi.pdf

45. Wegerif, R. (2015). Technology and teaching thinking: Why a dialogic approach is needed for the twenty-first century. *The Routledge International Handbook of Research on Teaching Thinking*, 427–440. Retrieved April 10, 2018

from

https://www.researchgate.net/profile/Rupert_Wegerif/publication/283228536_Technology_and_teaching_thinking_Why_a_dialogic_approach_is_needed_for_the_twenty-first_century/links/5704fb0908ae13eb88b937bb.pdf

46. Whiting, B., & Edwards, C. P. (1973). A Cross-Cultural Analysis of Sex Differences in the Behavior of Children Aged Three Through 11. *The Journal of Social Psychology*, 91(2), 171–188. Retrieved April 10, 2018 from <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1607&context=psychfacpub>

47. Μαραγκός, Κ., Γρηγοριάδου, Μ., Χατζής, Τ., Τυροβούζης, Π., Μακρίδου - Μπούσιου, Δ. κ.ά.(Επιμελητές.).(2006).*Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην εκπαίδευση*. Αθήνα, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο.

48. Εργαστήριο Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας.(χ.η.) *Εγχειρίδιο χρήσης του ChoiCo*. Διαθέσιμο από <http://etl.ppp.uoa.gr/ChoiCo>

49. Κυνηγός, Χ. & Δημαράκη, Ε. (2002). *Νοητικά εργαλεία και πληροφοριακά μέσα: Παιδαγωγική αξιοποίηση της Σύγχρονης Τεχνολογίας για τη μετεξέλιξη της εκπαιδευτικής πρακτικής*. Αθήνα: Καστανιώτης.

50. Νικολαΐδου, Ε.(2011). *Οι συνταγές της... πείνας. Η ζωή στην Αθήνα την περίοδο της κατοχής*. Αθήνα: Οξύγνο.

51. Πατσιομίτου, Σ., Κολέζα, Ε., Μαθηματικών, Ε. Κ. Π. Α., & Ιωαννίνων, Π. (2008). Από τα σχήματα (schemes) στα κοινωνικά σχήματα (social schemes) σε μια διαδικασία εργαλειακής ενορχήστρωσης. *Ευκλείδης Γ*, 105-130.

Ανακτήθηκε 2 Απριλίου, 2018, από

https://www.researchgate.net/profile/Stavroula_Patsiomitou/publication/259867838_Patsiomitou_S_Koleza_E_2008_Apo_ta_schemata_schemes_sta_koinonika_schemata_social_schemes_se_mia_diadikasia_ergaleiakes_enorchestroses_Eukleides_G_68_105-130/links/02e7e52e3df8998cbe000000/Patsiomitou-S-Koleza-E-2008-Apo-ta-schemata-schemes-sta-koinonika-schemata-social-schemes-se-mia-diadikasia-ergaleiakes-enorchestroses-Eukleides-G-68-105-130.pdf

52. Σολομωνίδου, Χ. (2006). Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία-Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης. *Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*, Αθήνα: Μεταίχμιο.
53. Σμυρναίου, Ζ.(2015). «*Διδακτική της Χημείας. Θεωρίες Μάθησης στη Διδακτική της Χημείας*»[PDF copy]. Εθνικών και Καποδιστριακών Πανεπιστημίων Αθηνών. Διαθέσιμο από <http://opencourses.uoa.gr/courses/CHEM108/>

7. Παράρτημα

Έχει δημιουργηθεί φάκελος στο google drive, ο οποίος περιέχει όλα τα δεδομένα της έρευνας.

Η ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ.

Θα χωρίσουμε την καταμέτρηση σε τρία στάδια: Το πρώτο είναι το πιλοτικό και η εφαρμογή του κυρίως παιχνιδιού, το δεύτερο αποτελούν οι αλλαγές που κάνουν οι μαθητές πάνω στο παιχνίδι (τροποποίηση) και το τρίτο το focus group που πραγματοποιήθηκε ανάμεσα στον εκπαιδευτικό και στο εκάστοτε γκρουπ του.

1^η Ομάδα κοριτσιών

Πρώτο στάδιο:

Το πρώτο Γκρουπ των κοριτσιών, υπεύθυνη είναι η δασκάλα Παναγιώτα. Το σύνολο των επιλογών είναι 29.

Οι επιλογές του γκρουπ πάνω στις πινέζες του μισοψημένου παιχνιδιού.

1. Φούρνος
2. Έξοδος
3. Σύκα
4. Αγορά Συντάγματος
5. Έξοδος
6. Συσσίτιο
7. Φασολάδα
8. Έξοδος
9. Σύκα
10. Φούρνος
11. Σταφιδόψωμο
12. Μπισκότα από καλαμποκάλευρο
13. Έξοδος
14. Χόρτα
15. Λουμπούνι
16. Αντιφλεγμονώδες
17. Έξοδος
18. Αγκινάρες
19. Λουμπούνι
20. Έξοδος
21. Σύκα
22. Φούρνος Επίσκεψη
23. Γλυκό από φλούδες μήλων
24. Έξοδος
25. Αγκινάρες
26. Λουμπούνι

- 27. Έξοδος
- 28. Αγορά συντάγματος
- 29. Φλούδες από μανταρίνια

Η στιχομυθία του πρώτου σταδίου:

Εκπαιδευτικός: Είμαστε στην φάση του διαγωνισμού και ξεκινάμε. Ποιος θέλει να ξεκινήσει; Τώρα πρέπει να κάνετε ένα καλούτσικο.

- Θα ξεκινήσουμε...

Εκπαιδευτικός: Και θα συζητάτε μεταξύ σας.

- Θα ξεκινήσει η Ελένη.

Εκπαιδευτικός: Ωραία, ξεκινάμε το παιχνίδι. Θα λέτε το όνομα σας. Εντάξει δεν είναι απαραίτητο για τώρα... και θα ξεκινάτε θα πατάτε συνέχεια και πριν... μόλις χάνετε θα κάνετε μια μικρή παύση... (00.48)

- Να το πατήσω το οκ...

Εκπαιδευτικός: Τώρα ηχογραφούμε. Πατάμε το οκ. Θυμάστε ε; Χάνετε αν η υγεία σας πάει μηδέν και η αλληλεγγύη. Η πείνα και ο κίνδυνος αν ξεπεράσει το 10. Να τα θυμάστε αυτά γιατί άμα σας λέει πεινάτε που είπατε πριν δηλαδή πεινάτε να φάτε κάτι να χορτάσετε αλλά πάει ο κίνδυνος σας μηδέν, θα πρέπει να τα προσέχετε όλα. Ωραία, λοιπόν ξεκινήστε μεταξύ σας...

- Όχι δεν είναι καλό
- Όχι ο κίνδυνος πάει μείον
- Πείνα δύο...
- Ξέρετε... όχι ο κίνδυνος πάει μείον 5.
- Να μη χάσουμε
- Όχι γιατί πέφτει η πείνα. Πέφτει ένα και έχουμε τρία στην υγεία...
- Αλλά λογικά σε όλα πέφτει...
- Σε αυτό δεν πέφτει κανένα. Πάμε στον φούρνο.
- Ωραία
- Τώρα πατάμε έξοδος;
- Πάμε σε αυτό.
- Όχι μη το κάνεις...

Εκπαιδευτικός: για να ξαναδείτε τις οδηγίες μπορείτε, μισό λεπτάκι, από εδώ πάνω να πατήσετε αυτό εδώ και βλέπετε εδώ τα μηνύματα. Οπότε αλληλεγγύη, ευχαρίστηση αν πάει μηδέν χάνετε. Αν ο κίνδυνος και η πείνα ξεπεράσει το 10 χάνετε. Έχετε κάνει σκορ δύο μέχρι τώρα. Ωραία συνεχίστε.

- Μηδέν πρέπει...
- Να διαβάσουμε...
- Αφού λέει μέχρι το 10 αν πάμε σε άλλα μέρη θα ξαναπηγαίνει...
- Απλά πρέπει να πηγαίνουμε να πατάμε
- Ωραία
- Δεν πρέπει να πέσει κάτω από το μηδέν ενώ ο κίνδυνος και η πείνα δεν πρέπει να ξεπεράσει το 10.
- Οπότε πρέπει να ανεβάσουμε πείνα και κίνδυνο.
- Βασικά και να ανεβεί δεν πειράζει αλλά δεν πρέπει να ξεπεράσει το 10.
- Θα το ανεβάσουμε...
- Υγεία μείον... ο κίνδυνος αν πάει μείον ένα πειράζει;
- Δεν νομίζω...
- Οκ οπότε μια χαρά...
- Όχι ευχαρίστηση... δεν πάμε σε αυτό;
- Παιδιά κατέβηκε η υγεία μας και ανέβηκε η πείνα μας.
- Αυτό είναι καλό
- Όχι καλό είναι
- Α η πείνα πρέπει να ανέβει;
- Να μη φτάσει μέχρι το 10 παιδιά.
- Οπότε αν ανέβει...
- Είναι καλό γιατί αν φτάσει εκεί θα χάσουμε.
- Αυτό είναι καλό.
- Σέσκουλα πάτα το να δούμε.
- Κίνδυνος όχι μείον 4 και αυτό. μισό... έλα...
- Όχι μη το κάνεις αυτό.
- Έξοδος.
- Τώρα ποιος θέλει να παίξει; Μαρία εσύ; Έλα παίξε.
- Κίνδυνος τρία...
- Αυτό μπορεί να είναι καλό. Μπορεί να είναι καλό.

- Ωραία.

Εκπαιδευτικός: Τα βλέπετε τα φαγητά που υπήρχανε στην κατοχή;

- Όχι αυτό μην το πατήσεις επειδή είναι πείνα μείον ένα.
- Μη το πατήσεις γιατί ο κίνδυνος...
- Και υγεία έχουμε δύο
- Όχι αυτό είναι καλό
- Έχουμε ένα πείνα.
- Η πείνα καλό είναι να μειώνεται, δεν πρέπει να ανέβει.
- Ναι αλλά πείνα εδώ πέρα είναι μείον δύο και οπότε θα κατεβούμε στο μείον.
- Αν πάει η πείνα μείον τι γίνεται;
- Χάνουμε...

Εκπαιδευτικός: Η πείνα αν πάει 10

- Άρα δεν χάνουμε.

Εκπαιδευτικός: Αν πάει 10 σημαίνει πεινάτε... ενώ αν πάτε μείον 10 σημαίνει ότι είστε χορτάτοι.

- Άρα μπορεί να γίνει...
- Οκ πάτα το.
- Πρέπει να ανεβάσουμε τώρα την πείνα.
- Πρέπει να ανεβάσουμε την αλληλεγγύη. (6.44)
- Αλληλεγγύη και υγεία... η αλληλεγγύη και ο κίνδυνος αν πάνε μηδέν χάνουμε.

Εκπαιδευτικός: Πρέπει να βρείτε σημείο που να έχει συν στην αλληλεγγύη και στην...

- Ωραία οπότε... έξοδος. Θέλεις να παίξεις Χριστίνα;
- Πρέπει να ανεβάσουμε την αλληλεγγύη.
- Η αλληλεγγύη μηδέν.
- Και ευχαρίστηση πρέπει να ανεβάσουμε.
- Αυτό είναι καλό.
- Πάτα εκεί.
- Η ευχαρίστηση...
- Πρέπει να ανεβάσουμε τώρα την ευχαρίστηση. Την αλληλεγγύη βασικά.
- Την αλληλεγγύη, η ευχαρίστηση είναι μια χαρά.
- Πήγαινε σε όλα να δούμε ποιο το ανεβάζει.
- Όχι

- Αλληλεγγύη μηδέν...
- Μείον τρία όχι με τίποτα.
- Μηδέν
- Όχι...
- Πρέπει να το ανεβάσουμε.
- Είναι καλό αυτό...
- Τα βλίτα.

Εκπαιδευτικός: Η αλληλεγγύη και η ευχαρίστηση αν πάνε αυτά στο μηδέν. Τα άλλα αν πάνε στο 10 χάνετε. Αν κινδυνεύετε 10 χάνετε. Όσο πιο πολύ κινδυνεύετε χάνετε. Όσο πιο πολύ πεινάτε χάνετε. Ενώ τα άλλα όσο πιο πολύ μειωμένα είναι χάνετε.

- Πρέπει να πάμε κάπου που να έχει αλληλεγγύη
- Επίσκεψη...
- Πάμε φούρνο...
- Ωραία. μηδέν, κίνδυνος τρία, αλληλεγγύη μηδέν.
- Είναι πείνα μείον δύο οπότε πάτα συν
- Ωραία τέλεια
- Μήπως να πάρω και αυτό;
- Μετά η πείνα πάει μείον δύο.

Εκπαιδευτικός: Δεν σημαίνει ότι τελείωσε το σκορ σας είναι αυτό. Πρέπει να ξαναπαίζετε έχουμε άλλα 10 λεπτά.

- Η πείνα δεν πρέπει να πάει 10.
- Αν είναι μείον, ας πούμε μείον τρία, είναι μια χαρά.
- Νομίζω ότι πρέπει να πατήσουμε select point.
- Ναι
- Η υγεία... παιδιά και ο κίνδυνος δεν πρέπει να φτάσει μέχρι το 10. Πρέπει να πέσει.
- Πρέπει να μειώσουμε τώρα τον κίνδυνο.
- Τώρα να παίξει κάποιος άλλος. Η Ελευθερία.
- Τώρα πρέπει να μειώσουμε τον κίνδυνο.
- Την αλληλεγγύη και την ευχαρίστηση πρέπει να μειώσουμε.
- Είναι μείον τέσσερα
- Είναι καλό
- Η ευχαρίστηση όμως είναι μείον 4

- Εμείς είμαστε καλά...
- Είμαστε καλά...
- Να ανεβούμε...
- Πώς γίνεται αυτό; (11.00)
- Να πατήσω πάλι select point;
- Όχι. Αυτό είναι καλό.
- Μετά πάει πιο πολύ αλληλεγγύη είναι αλλού
- Αυτό είναι καλό;
- Είναι καλό...
- Πάτα αυτό.
- Είναι καλό αυτό.
- Πρέπει να δούμε και τα άλλα.
- Ναι όντως.
- Κίνδυνος 5 όμως
- Δεν πρέπει να το πατήσουμε.
- Περίμενε... κάτσε...
- Έχει και αυτά εδώ.
- Ναι την πείνα λίγο να ανεβάσουμε.
- Πάτα αυτό.
- Νομίζω... όχι παυσίπονο... πρέπει να ανεβάσουμε την υγεία.
- Την υγεία και την αλληλεγγύη πρέπει να ανεβάσουμε.
- Δύο λεπτά. Αα εντάξει η υγεία είναι μια χαρά.
- Και η αλληλεγγύη.
- Η πείνα πρέπει...
- Ζυμαρικά να δούμε....
- Νομίζω αυτό είναι.
- Περίμενε η υγεία είναι μείον δύο, οπότε είναι καλό αυτό νομίζω.
- Ανεβαίνει και ο κίνδυνος.
- Ναι όμως μετά θα μειώσουμε
- Θα πάει 9
- Ναι θα πάει 9
- Τότε είναι χάλια.
- Τότε πατάω έξοδος.

- Ναι.
- Αυτό νομίζω...
- Κίνδυνος είναι συν δύο.
- Να μειώσεις τον κίνδυνο.
- Ναι εντάξει
- Αυτό νομίζω τα βγάζει μια χαρά.
- Βάλτο...
- Μη το πατήσεις αυτό.
- Τέλεια.
- Έχουμε υγεία 10
- Μια χαρά.
- Πρέπει να μειώσουμε υγεία.
- Δεν είναι απαραίτητο. Υγεία δεν πρέπει να πέσει κάτω από μηδέν.
- Ναι
- Στο 10 είναι μια χαρά. Απλά δεν πρέπει να... πήγαινε ψάξε παντού.
- Τι πρέπει να μειώσουμε τώρα;
- Νομίζω πρέπει να μειώσουμε... δεν ξέρω...
- Τι θέλουμε να ανεβάσουμε;
- Να μην ανεβάσουμε τίποτα.
- Την ευχαρίστηση. Αυτό βάλε
- Αυτό; Οκ η πείνα όμως;
- Εντάξει μωρέ η πείνα
- Δεν πειράζει.
- Όχι...
- Η πείνα... Ναι πρέπει να κατεβεί.
- Όχι μην το...
- Έξοδος. Απλά βγαίνω έξω.
- Μην το πατήσεις.

Εκπαιδευτικός: Έχουμε 5 λεπτά ακόμα.

- Να ανεβάσουμε την ευχαρίστηση.
- Οκ λοιπόν.
- Πατάς αυτό.
- Ωραία.

- Πάτα εκεί από κάτω.
- Ωραία. Παίξε. Ναι μπράβο, τώρα παίξε.
- Δεν θέλω να παίζω ρε.
- Βλίτα.
- Έλα Μαρία παίξε.
- Βλίτα πάμε. Από κάτω αρχίζουμε.
- Ναι.
- Αυτό είναι καλό;
- Ευχαρίστηση μείον τέσσερα δεν είναι πολύ καλό.
- Η αλληλεγγύη μείον δύο.
- Οπότε τα βλίτα.
- Όχι ανεβάζεις την υγεία.
- Είναι μια χαρά.
- Αγκινάρες... κίνδυνος μείον τρία... όχι.
- Αυτό;
- Αυτό είναι καλό.
- Όχι ανεβάζει...
- Τι πρέπει να μειώσουμε τώρα;

Εκπαιδευτικός: 4 λεπτά

- Να πατήσω select point;
- Ναι (16.00)
- Πρέπει να μειώσουμε τον κίνδυνο. Πρέπει να μειώσουμε τον κίνδυνο είναι μείον τρία.
- Ωραία
- Ευχαρίστηση μείον 4
- Όχι, όχι περιμένετε. Ευχαρίστηση έχουμε τρία.
- Να το ανεβάσουμε
- Μείον 4
- Ωχ όντως...
- Κάτσε λοιπόν... εκεί ανεβάσαμε ευχαρίστηση;
- Ναι
- Όμως ο κίνδυνος...
- Όχι ρε ανεβαίνει ο κίνδυνος και πάει 8.

- Πρέπει να το κατεβάσουμε...
- Πρέπει να το ανεβάσετε παιδιά γιατί μετά πάει μείον ένα...
- Όχι μη το κάνεις... μείον τρία, μηδέν θα πέσει.
- Αυτό ναι.
- Όμως η υγεία εννιά
- Μια χαρά είναι
- Δεν πρέπει να ανέβει.

Εκπαιδευτικός: Αν πάει η πείνα και ο κίνδυνος

- Αα εντάξει.

Εκπαιδευτικός: Όσο πιο ψηλά τόσο το καλύτερο.

- Λοιπόν κίνδυνος 5
- Θα πάει 9 ο κίνδυνος

Εκπαιδευτικός: Ένα λεπτό

- Όχι κορίτσια να παίζει κάποια άλλη ε.
- Να δούμε ζυμαρικά.
- Αλληλεγγύη, όχι αλληλεγγύη μείον δύο

Εκπαιδευτικός: 30 δευτερόλεπτα

- Πήγαινε λίγο φούρνο
- Όχι άσε με, με τον φούρνο.
- Κίνδυνος ένα, τα άλλα είναι μηδέν.
- Μείον 4

Εκπαιδευτικός: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1...

- Δεν μας βγάζει όμως...

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν δεν πειράζει... μη στεναχωριέστε. Εδώ βλέπουμε το ιστορικό... ένα-δύο λεπτάκια να ξεκουραστείτε...

Δεύτερο στάδιο της πρώτης ομάδας.

Η στιχομυθία:

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, στο σημείο αυτό θα ξεκινήσετε τροποποιώντας τις πινέζες. Ποιες είναι οι πινέζες; Ποιος θα μου πει ποιες είναι οι πινέζες; Για να τα τροποποιήσουμε πάμε εδώ πέρα πάνω. Αυτό είναι το Edit, αυτό είναι Edit Game. Εδώ τροποποιούμε το παιχνίδι. Αυτό που θα κάνει ο κάθε ένας ως τώρα και έχει δύο λεπτά το πολύ, αλλά θα συζητάτε μεταξύ σας να αποφασίσετε τι θέλετε, είναι σε μια πινέζα... τις βλέπετε τις πινέζες; Οι πινέζες είναι αυτά εδώ πέρα ας πούμε. Ζυμαρικά ας πούμε, ας πούμε η μπομπότα να την εδώ πέρα. Και εδώ πέρα βλέπετε τις μεταβλητές, ότι χάνει 2 υγεία, ότι χάνει 4 πείνα. Θυμάστε; Εδώ πέρα τώρα έρχεται η σειρά σας να αλλάξετε ένα κουτάκι ας πούμε. Ένα κουτάκι από όποιο προϊόν θέλετε. Σε όποιο τέτοιο. Αλλά ο καθένας από ένα. Ας πούμε η Κατερίνα;

- Ελένη

Εκπαιδευτικός: Η Ελένη μπορεί να θέλει να αλλάξει το χαρουπόμελο να αλλάξει την πείνα να το κάνει έτσι που πάει το χαρουπάλευρο να δίνει παραπάνω, τρία. Να το κάνει τρία. Η Μαρία μπορεί να θέλει να αλλάξει τον κίνδυνο, γιατί να είναι τόσο πολύ, να το κάνουμε... θα λέτε το όνομα σας, ένα κουτάκι και καλό είναι να μας εξηγείτε γιατί το αλλάξατε. Καλό είναι να συζητάτε μεταξύ σας να λέτε, θα είναι με συζήτηση αυτό. Ωραία, οπότε ξεκινάει η Χριστίνα; Η Χριστίνα. Και από κοινού έτσι; Συζητάτε μεταξύ σας από κοινού. Η Χριστίνα. Τι θέλεις να αλλάξεις;

- Να αλλάξω τον κίνδυνο.

Εκπαιδευτικός: Σε ποιο;

- Σε αυτό

Εκπαιδευτικός: Ωραία. Συμφωνείτε όλοι; Είσαστε εντάξει;

- Τέσσερα, είχε πει πριν 5 εγώ νομίζω ήταν 4

- Ή τρία

- Τρία

- Εγώ τρία λέω.

- Ωραία τρία. Ωραία οπότε να αλλάξουμε και άλλο προϊόν, και άλλο πράγμα.

- Έχει το βελάκι εκεί πέρα πάνω και κάτω

- Το κάνεις μείον 4;

- Ναι

- Ωραία και εγώ αυτό λέω.
- Θέλετε μείον 4;
- Μισό... μπομπότα...
- Την αλληλεγγύη να πάμε
- Ωραία, πού είναι η μπομπότα όμως; Νάτη.
- Αυτό εδώ είναι
- Να το ανεβάσω; Πόσο να τοβάλω; Να τοβάλω 3;
- Τρία...
- Ωραία τρία.
- Εγώ λέω να το πάμε σε εκείνες... να πάμε πείνα μείον 5 και να μειώσουμε τον κίνδυνο
- Ναι όντως
- Μείον τρία στον κίνδυνο
- Μανταρίνι...
- Κίνδυνος πρέπει να πέσει στη γερμανική ταβέρνα
- Μείον ένα η αλληλεγγύη
- Ανέβηκε η ευχαρίστηση.
- Συμφωνείτε;
- Ναι, οκ.

Εκπαιδευτικός: Ωραία, τώρα αυτό που έχετε να κάνετε είναι να βάλετε μια νέα πινέζα δική σας, μια όλοι μαζί όμως θα αποφασίσετε τι φαγητό αυτής της εποχής θα μπορούσατε να βάλετε ας πούμε; Να του βάλετε ένα όνομα, να του βάλετε μια πινέζα με το όνομα και μετά να σημειώσετε σε όλες τις μεταβλητές τι τιμή θέλετε να έχει το προϊόν. Για να βάλετε πινέζα βλέπετε αριστερά έχει μια πινέζα κόκκινη, πατάτε πάνω της και την σέρνετε. (5.10) Ποιος θέλει να το κάνει; Ωραία αν θέλετε, οπότε βάλτε το μέσα στα layers. Ας πούμε στο φούρνο εδώ μέσα, στην αγορά, στην τράπεζα.

- Τι λέτε ναβάλουμε;
- Ψωμί με νερό και ζάχαρη πρώτα
- Μπορούμε γερμανική ταβέρνα;
- Ή φούρνος, φούρνος.
- Λιγότερο φούρνος νομίζω... συμφωνείτε;
- Βάζω πινέζα τώρα...

Εκπαιδευτικός: Πρέπει να πατήσετε από τα layers εδώ. Πατήστε εδώ κάπου. Ωραία και πηγαίνετε ας πούμε στον φούρνο που θέλετε και τώρα εδώ βάλτε την πινέζα. Ωραία.

- Ωραία εδώ.

Εκπαιδευτικός: Και θα βάλετε όνομα, θα πάτε συν και θα βρείτε... θα πάτε στο τελευταίο σημείο, κάτω-κάτω-κάτω ωραία. Εδώ μπήκε η νέα σας πινέζα. Το όνομα το γράφετε...

- Πήγαινε από κάτω.

Εκπαιδευτικός: Ωραία. Δώστε ονομασία. Πώς το λένε το προϊόν σας... Εδώ γράψτε όνομα και εδώ θέση.

- Τι να γράψω;

- Είναι αγγλικά;

Εκπαιδευτικός: Ναι είναι...

- Είναι ελληνικά ωραία. Κεφαλαία;

- Το ψωμί είναι το Ψ... είναι το Β ναι

- Άστο...

- Με κεφαλαία ή με μικρά;

- Να τα κάνουμε μικρά;

- Όχι μη το πατήσεις αυτό.

- Alt και... ωραία.

- Το πρώτο με κεφαλαίο

- Ωραία να βάλουμε και το άλλο.

- ... νερό και ζάχαρη. (γράφουν)

- Α ναι και αλάτι. Το έτρωγε η γιαγιά μου γι' αυτό το ξέρω. Ωραία.

- Πείνα;

- Μείον ένα. Ναι μείον ένα είναι.

- Δώσε παύλα...

- Το πατάς από εδώ πέρα.

- Στην πείνα δεν πρέπει να βάλουμε μείον ένα; Αφού είναι φαγητό. Όταν τρως πεινάς λιγότερο. Ε; Αφού είναι φαγητό αυτό που φτιάχνουμε, όταν το τρως δεν πεινάς, δεν είναι ένα η πείνα, είναι μείον ένα. Κάτω ωραία.

- Μείον δύο.

- Αλληλεγγύη δώσε ένα

- Να βάλουμε τρία;

- Αλληλεγγύη...
- Δύο.
- Όχι λιγότερο στο περισσότερο.
- Ναι αλλά όμως δεν έχουμε καθόλου κίνδυνο.
- Όχι πρέπει να τον ανεβάσουμε τον κίνδυνο.
- Ωραία
- Αλληλεγγύη δύο.
- Αν βάλουμε μείον θα πέσει.
- Ευχαρίστηση 2-3
- Να βάλουμε 4
- Όχι 4 είναι πολύ.
- Ευχαρίστηση τρία.
- Ωραία πάει και αυτό.

Εκπαιδευτικός: Ελένη, Μαρία, Χριστίνα. Λοιπόν σε αυτό το σημείο πάμε να αλλάξουμε τις αρχικές τιμές. Θυμάστε που εδώ στην γραμμή έχετε κάποια που έλεγε... Αυτά τώρα μπορείτε να τα αλλάξετε από εδώ. Πώς τα αλλάζουμε; Εδώ πέρα σε αυτό το σημείο βάζουμε τις τιμές που θέλουμε. Να πεινάει από την αρχή; Να είναι σε κίνδυνο. Αυτό θα το σκεφτεί ο καθένας σας και κάθε μια θα πάρει από μια μεταβλητή και θα την αλλάξει και από εδώ και από εδώ. Εδώ τι είναι; Εδώ είναι πώς χάνεις. Ας πούμε για να καταλάβετε. Λοιπόν, ας πούμε λοιπόν αυτό είναι στην μέση... λοιπόν στην υγεία για παράδειγμα η υγεία λέει ότι ξεκινάει από την τιμή μηδέν. Στα End rules που είναι αυτά που θα χάσεις, λέει ότι όταν η υγεία πάει κάτω από μηδέν.. αν η υγεία η υγεία είναι μεγαλύτερη ή μικρότερη από μηδέν τότε να εμφανίζει αυτό το μήνυμα εδώ πέρα. «Λυπάμαι έχασες, η υγεία σου δεν είναι καθόλου καλή».

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ησυχία λίγο, ησυχία. Πάμε στο δεύτερο part τώρα.

Εκπαιδευτικός: Ξεκινήσαμε... λοιπόν οπότε για την υγεία λέμε ότι έχει αρχική τιμή το μηδέν και για να χάσει όταν η υγεία πάει κάτω από το μηδέν θα εμφανίσει αυτό το μήνυμα και να εμφανίσει αυτή τη μουσική εδώ πέρα. Αυτό που θέλω να αλλάξετε εδώ πέρα είναι εδώ να αλλάξετε την αρχική τιμή που θέλετε. Όλα αυτά με συζήτηση. Έτσι; Εδώ πέρα να πείτε πότε θέλετε να χάσει. Ας πούμε όταν η υγεία είναι κάτω από μηδέν; Μπορεί να θέλετε να χάσει όταν η υγεία είναι μείον 10 ή όταν η υγεία είναι 10. Θα σκεφτείτε κάτι ας πούμε και εδώ πέρα θα βάλετε ένα μήνυμα αφού το

αλλάξετε αυτό και θα πείτε εσείς κάτι ανάλογο. Λυπάμαι έχασες την υγεία... λυπάμαι έχεις πολύ μεγάλη υγεία, δεν θέλουμε εμείς τέτοιο πράγμα στην κατοχή, θέλουμε να μη πεινάει... οτιδήποτε. Λέμε. Λογικά θα βάλετε εσείς. Και μουσικές είναι εδώ πέρα. Έχει διάφορες μουσικές δεν ξέρω αν ακούγεται. Πρέπει να βάλουμε δυνατά το ηχείο μας μπορεί κάτι να ακουστεί. Ωραία (ακούστηκε ήχος κόκορα) Ωραία οπότε είναι ο κόκορας. Ωραία έχει διάφορα εδώ πέρα... ωραία γι' αυτό όλο θα έχει ο καθένας σας τον χειρισμό της μεταβλητής της συγκεκριμένης. Δηλαδή ο ένας θα πάρει την υγεία, ο άλλος την πείνα και κάθε μία με τη σειρά πάλι για να μην έχουμε πρόβλημα. και θα συζητάτε μεταξύ σας αλλά τον τελικό λόγο θα τον έχει αυτός που το χειρίζεται. Δηλαδή, αν αυτό δεν αρέσει θα επιμένει και θα πει όχι παιδιά δεν υπάρχει σωτηρία... και μετά θα αλλάξετε αυτό που σας είπα. Αλλάζετε εδώ πέρα το σύμβολο αν θέλετε να είναι μεγαλύτερο. Τα ξέρετε αυτά; Ίσον, διαφορετικό, μεγαλύτερο, μικρότερο, μικρότερο ή ίσο. Όλα αυτά τα αλλάζετε με αυτό. Αλλάζετε το νούμερο αυτό και αυτό. Το κάνουμε όλες; Καμία απορία; Οπότε ποια θα ξεκινήσει με την υγεία. Έλα να ξεκινήσουμε με την σειρά. Ωραία. Την υγεία την αναλαμβάνει, είναι υπεύθυνη η Χριστίνα, έλα Χριστίνα.

- Δύο βάλτο
- Ότι θα μπορούσε να αρχίζει από το ένα η υγεία
- Ναι αυτό
- Άλλος
- Εγώ... λέω δύο
- Και εγώ δύο
- Τι λέτε;
- Από ένα μέχρι το 50.
- Εγώ θα έλεγα να αρχίζει από το ένα και μετά να πρέπει να την αυξήσεις.
- Οκ εγώ λέω δύο
- Εσείς τι λέτε
- Και εγώ το δύο λέω
- Να βάλουμε δύο;
- Ναι, ναι.
- Σίγουρα;
- Ναι ρε.
- Ωραία. Θέλετε να βάλουμε 5;

- Ή ένα;
- Εγώ λέω ένα ή δύο εσείς; Τι θέλετε;

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν τώρα είναι... νομίζω είναι καλύτερα να τελειώνει ένας την υγεία από εδώ και από πάνω για να μην ξεχάσετε τι βάλατε. Και μετά να πηγαίνετε στο επόμενο.

- Άρα κάνουμε και αυτό. Συνεχίζουμε οκ.

Εκπαιδευτικός: Ωραία μετά πάμε πάλι υγεία... συμφώνησες με αυτά ε;

- Ναι

Εκπαιδευτικός: Ωραία. Υγεία, θέλετε να χάνει όταν...; Πότε; Όταν η υγεία είναι τι; Μικρότερη, μεγαλύτερη, ίση; Τι;

- Θα είναι η υγεία μεγαλύτερη;
- Εμείς διαλέγουμε
- Ναι εμείς διαλέγουμε.
- Εγώ λέω μεγαλύτερη
- Εγώ λέω όταν έχει πάει μείον πέντε. Όταν είναι μικρότερη. Δεν ξέρω, ό,τι θέλετε.

(16.00)

- Εγώ λέω μικρότερη
- Ας την αφήσουμε έτσι.
- Εγώ λέω να είναι μικρότερη γιατί...
- Τρία;
- Όχι...
- Όταν είναι μικρότερη από τρία. Έτσι που λέμε τώρα είναι όταν θα είναι μικρότερη, όταν η υγεία θα είναι μικρότερη από τρία ας πούμε. Πριν μικρότερη από μηδέν.
- Όταν η υγεία είναι μικρότερη ας πούμε από μείον δύο;
- Ναι σωστό.
- Αυτό... ναι.

Εκπαιδευτικός: Ωραία. Το μήνυμα θα το αλλάξετε; Θα εμφανίζεται;

- Να το αφήσουμε;
- Ήχο τι θα βάλουμε;
- Ό,τι θέλω εγώ Μαρία...
- Βάλτο να το ακούσουμε
- Ποιο;
- Το goodbye βάλτο να το ακούσουμε να δούμε πώς είναι.
- Όχι αυτό (έπαιξε ήχος)

- Μειώνει την υγεία γι' αυτό.
- (Ήχος σκύλου) ή αυτό. (ήχος «goodbye»)
- Goodbye (γέλιο)

Εκπαιδευτικός: Το τελειώσατε αυτό; Ωραία. Πάμε τώρα... θα είναι η Μαρία.

- Ωραία. 18.08
- Η αρχική τιμή να είναι στο ένα. Πόση πείνα;
- Στο ένα, στο ένα.
- Αυτό θέλετε να το αλλάξουμε;
- Όχι δεν νομίζω το μήνυμα.
- Είναι μικρότερο από 10;
- Αριστερά.
- Εδώ πρέπει να πας.
- Ε;
- Εδώ. Θέλετε να το αλλάξουμε ή όχι;
- Στο End Rules είμαστε.
- Θέλετε να το αλλάξουμε ή όχι;
- Όχι.
- Αυτό το... τελευταίο... (παίζει ήχος)
- (δοκιμάζουν ήχους)
- Game over (παίζει ήχος)
- (γέλιο)
- Να ακούσουμε και άλλο ένα;
- Βάλε αυτό
- Το drums μετά
- (παίζει ήχος)
- Βάλε το drums
- (ήχος drums)
- Ωραία. Στον κίνδυνο να το βάλουμε σε αυτό ένα.
- Δύο
- Από ένα.
- Λοιπόν... σε αυτό να το αλλάξουμε;
- Μη το αφήσουμε το ίδιο
- Να βάλουμε...
- Πάει 5;

- 11
- 5
- 12 μήπως;
- Βάλε μουσική τώρα.
- Βάζουμε game over;
- Ναι και μένα μου άρεσε.
- Κατερίνα έλα.
- Εδώ ναι. την αλληλεγγύη
- Την αλληλεγγύη 4
- Η Κατερίνα συμφωνεί; Εσύ πρέπει να έχεις
- Όχι αυτό το αλλάζει η Ελένη. Πήγαινε εδώ.
- End rules
- Πήγαινε κάτω. Πήγαινε κάτω. Έλα γρήγορα, γρήγορα.
- Όταν πάει στο μείον ένα
- Στο μείον ένα ναι.
- Βάλε γρήγορα ένα
- Όποιο να' ναι βάλε. Βάλε το... (διαλέγουν ήχο)
- Βάλε γρήγορα...
- Όχι, όχι αυτό εδώ..
- Βάλε αυτό.
- Το έχουμε ακούσει αυτό μη το βάλεις.
- Ούτε αυτό;
- Αυτό το έχουμε βάλει, βάλε το κάτω. (παίζει ήχος)
- Η Ελένη.
- Που είναι το τέτοιο;
- Πάνω.
- Πάμε στην επόμενη.

Εκπαιδευτικός: Ακούστε τι θα κάνουμε. Θα αλλάξουμε ομάδα θα παίζει η μια της άλλης. Με παρακολουθείτε ωραία. Η ομάδα αυτή έρχεται σε μένα η ομάδα αυτή πάει κάτω.

- Ελένη πόσο θέλεις να βάλουμε;
- Η ευχαρίστηση στο 5;
- Ωραία, end rules.
- Πήγαινε κάτω

- Πάτα αυτό για να πας κάτω.

Εκπαιδευτικός: Έχει δύο, βλέπεις που έχει δύο scroll, έχει και ένα πιο μέσα. Δίπλα ακριβώς το βλέπετε στα δεξιά.

- Αυτό εδώ
- Περιμένετε. Μετακίνησε το...
- Όταν η ευχαρίστηση...
- Είναι μείον νομίζω;
- Μείον δύο ναι

Εκπαιδευτικός: Έφτιαξες την αρχική τιμή;

- Ναι

Εκπαιδευτικός: Ωραία.

- Βάλε και... βάλε λίγο το... (δοκιμάζουν ήχους)
- Ποιο είπες;
- Το coin
- Αυτό; Ωραία βάλτο
- Το έχουμε δει αυτό.
- (παίζει ήχος κουδούνι)
- Αφήστε το.
- Ωραία αφήστε το έτσι.
- Απλά φτιάξτε την οθόνη.
- Εντάξει άστο έτσι.

Εκπαιδευτικός: Ωραία τελειώσαμε;

- Ναι

Εκπαιδευτικός: Ωραία, πολύ ωραία. Στο σημείο αυτό θα κάνουμε μια παύση βίντεο.

Τα κορίτσια συμπλήρωσαν όλα τα πράγματα μπράβο. Κάνε μια παύση.

- **Τώρα η πρώτη ομάδα κοριτσιών εναλλάσσεται με την δεύτερη ομάδα, ώστε να παίζει η πρώτη το παιχνίδι της δεύτερης.**

Αυτά καταγράφηκαν σε τετράδιο από την υπεύθυνη ερευνήτρια της ομάδας:

- Της Εύης η ομάδα το είχε κάνει πιο δύσκολο, ενώ εμείς όχι. Δεν έδωσαν τα κορίτσια μεγάλη σημασία στο να δυσκολέψουν το παιχνίδι της άλλης. Έλλειψη ανταγωνισμού.
- Είχαν απορίες και αγχωνόντουσαν.
- Δεν είχαμε υψηλό το φρόνημα του ανταγωνισμού, προτιμούσαν να μην χάσουν οι ίδιες. Εμείς δεν το κάναμε ανταγωνιστικό.
- Όλα τα αγόρια σηκώθηκαν για να δουν το δικό μας παιχνίδι. Στα κορίτσια το ανέφερα αυτό το γεγονός εγώ, καθώς δεν νοιαζόντουσαν για τις άλλες ομάδες.

Τρίτο στάδιο της πρώτης ομάδας. Συνέντευξη (focus group).

Εκπαιδευτικός: Είναι παιχνίδι ή ιστορία αυτό που κάνατε;

Χριστίνα: Το θεωρώ παιχνίδι, ήταν διασκεδαστικό

Ελένη: Το θεωρώ παιχνίδι γιατί έμπαινες στη διαδικασία να πάρεις πόντους.

Κατερίνα: Το θεωρώ παιχνίδι γιατί δεν είχε τόσο πολύ θεωρία, ήταν περισσότερο για να διασκεδάσεις.

Φανή: Το θεωρώ πιο πολύ παιχνίδι, εδώ διασκεδάζες και έπαιζες, ενώ στην ιστορία μαθαίνεις.

Εκπαιδευτικός: Αυτήν ήταν η πρώτη ερώτηση, πάμε στη δεύτερη

Θα θέλατε να μάθετε ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο;

Χριστίνα: Ναι θα ήθελα γιατί πιστεύω θα μου χρησιμεύουν κάπου.

Μαρία: Ναι γιατί είναι πιο εύκολο

Ελένη: Πιστεύω θα είναι καλύτερο γιατί είναι ένας τρόπος να μαθαίνεις πιο εύκολα και να μην το θεωρείς βαρετό.

Κατερίνα: Θεωρώ ωραίο και είναι πιο ευχάριστο να μαθαίνεις Ιστορία έτσι, με ένα παιχνίδι.

Φανή: Και ναι γιατί προσελκύει πιο πού τα παιδιά στη μάθηση για να μάθουν Ιστορία.

Εκπαιδευτικός: Τι μάθατε μέσα από το παιχνίδι, σχετικά με την κατοχή και τον πόλεμο;

Χριστίνα: Έμαθα τα φαγητά που έτρωγαν τότε, περίπου τι κάνανε... εεε αυτό.

Μαρία: Έμαθα τα φαγητά που έτρωγαν τότε

Ελένη: Έμαθα πόσο δύσκολες ήταν οι συνθήκες διαβίωσης την περίοδο της κατοχής και ότι ακόμη είχε κίνδυνο να σε συλλάβουν και δεν είχες φαγητό να φας.

Κατερίνα: Ήταν πιο παράξενα εκείνην την εποχή και πιο δύσκολα για να ζήσεις.

Φανή: Έμαθα τα φαγητά που έτρωγαν τότε.

Εκπαιδευτικός: Ήταν εύκολο να επιβιώσεις στο παιχνίδι ή δύσκολο και γιατί;

Χριστίνα: Ήταν δύσκολο γιατί έπρεπε να τα προσέχεις όλα, ας πούμε και αυτά.

Μαρία: Έπρεπε να τα κοιτάς όλα και να διαλέξεις τα πιο κάλο.

Ελένη: Νομίζω θα τα κατάφερνα, μόνο εάν ήμουν πολύ προσεκτική στις κινήσεις μου, πρόσεχα τι τρώω και ήμουν ανά πάσα στιγμή έτοιμη για το τι θα μπορούσε να συμβεί

Κατερίνα: Δεν θα τα κατάφερνα γιατί δεν έχει κάποιες πρώτες ύλες που χρησιμοποιούμε εμείς τώρα, και είναι πιο δύσκολο.

Φανή: Όχι αποκλείεται να τα κατάφερνα, ήταν δύσκολες αυτές τις εποχές... αυτό πιστεύω.

Εκπαιδευτικός: Είστε και μικρά κορίτσια και για αυτό είναι λογικό να..

Ελένη: Πιστεύω ότι είναι δύσκολο αλλά επειδή διαβάζουμε και για τα παιδιά, που υπήρχαν τότε διάφορες μαρτυρίες, ανά πάσα στιγμή έτρεχαν και το έσκαγαν από τους διάφορους Γερμανούς και πρόσεχαν συνέχεια, κλέβανε για το φαγητό τους.... αυτά.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν πάμε στην έκτη ερώτηση: Τι έπρεπε να έχουν οι Αθηναίοι για να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις δύσκολες συνθήκες; Τι έχετε να πείτε; Τι πιστεύετε ότι έπρεπε να έχουν οι Αθηναίοι για να επιβιώσουν;

Χριστίνα: Θεωρώ φαγητό, νερό και φάρμακο

Μαρία: Συμφωνώ με τη Χριστίνα

Ελένη: Θα ήθελα φαγητό, νερό και ένα σπίτι.

Κατερίνα: Θα ήταν πιο καλό να είχαν φαγητό, νερό και κατάλληλα ρούχα, να έχουν παπούτσια.

Φανή: Συμφωνώ με την Κατερίνα, κιόλας θα ήταν να είχαν πιο καλές πρώτες ύλες για την υγεία τους.

Εκπαιδευτικός: Ποια κατά τη γνώμη σας ήταν η πιο σημαντική μεταβλητή και γιατί; Οι μεταβλητές ήταν η υγεία, η ευχαρίστηση, η αλληλεγγύη, ο κίνδυνος και η πείνα.

Χριστίνα: Η υγεία και η αλληλεγγύη γιατί έπρεπε να τις προσέχεις πιο πολύ

Μαρία: Πιστεύω ότι η υγεία... δεν ξέρω

Εκπαιδευτικός: Να πω ότι αυτήν την εποχή είχαν πεθάνει 300000 άτομα από την αστία.

Μαρία: Και η πείνα γιατί αν δεν αν δεν έχουν να φάνε, δεν θα μπορέσουν να ζήσουν... πιστεύω.

Ελένη: Και εγώ πιστεύω η Υγεία γιατί η υγεία συμπεριλαμβάνει μέσα και την πείνα γιατί αν δεν τρως και δεν έχεις φαγητό δεν είσαι υγιής.

Κατερίνα: Συμφωνώ με την Ελένη.

Φανή: Θεωρώ την πιο σημαντική την υγεία και την πείνα γιατί χωρίς αυτά δεν θα μπορούσες να επιβιώσεις.

Εκπαιδευτικός: Θα ήθελα να μάθω, αν αναπτύξατε κάποια στρατηγική-μοτίβο για να μην χάνετε, για να προχωρήσετε. Αν είχατε, τι στρατηγική ήταν αυτή;

Χριστίνα: Δεν νομίζω να είχαμε, πάντως εγώ δεν είχα. Αυτό.

Μαρία: Νομίζω δεν είχαμε, απλά διαλέγαμε αυτό που νομίζαμε ότι είναι σωστό

Εκπαιδευτικός: Τι σκεφτόσασταν την ώρα που το επιλέγατε;

Μαρία: Αν ήταν μεγάλη η πείνα, αυτό....

Ελένη: Δεν είχαμε κάποια συγκεκριμένη στρατηγική, αλλά αν ξανά έπαιζα το παιχνίδι, θα προσπαθούσα να αυξήσω την ευχαρίστηση, την υγεία και να μειώσω τον κίνδυνο.

Κατερίνα: Εγώ νομίζω, δεν είχαμε καμία στρατηγική βλέπαμε τι ήταν πιο σωστό-κατάλληλο για να προχωρήσουμε.

Φανή: Πιστεύω και εγώ δεν είχαμε στρατηγική απλώς σκαφτόμασταν πιο ήταν το πιο λογικό και πιο εύκολο για να επιβιώσουμε

Εκπαιδευτικός: Το να σκεφτείς πιο ήταν το πιο λογικό και εύκολο, μήπως είναι στρατηγική... μπορεί να είναι

Χριστίνα: Δεν ξέρω... ναι ναι.

Η 2η Ομάδα κοριτσιών.

Πρώτο στάδιο:

Στο Δεύτερο Γκρουπ των κοριτσιών, υπεύθυνη είναι η δασκάλα Εύη. Το σύνολο των επιλογών είναι 25.

Οι επιλογές του γκρουπ πάνω στις πινέζες του μισοψημένου παιχνιδιού.

1. Αγορά συντάγματος επίσκεψη.
2. Μουσταλευριά χωρίς μούστο
3. Έξοδος
4. Μπομπότα
5. Χαρουπιά
6. Χαρουπάλευρο
7. Έξοδος
8. Λουμπούνι
9. Παυσίπονο
10. Έξοδος
11. Φούρνος
12. Μπισκότα από καλαμποκάλευρο
13. Έξοδος
14. Συσσίτιο
15. Φασολάδα
16. Γάλα με αλάτι
17. Έξοδος
18. Σύκα
19. Χόρτα
20. Λουμπούνι
21. Αντιφλεγμονώδες
22. Έξοδος
23. Γερμανική ταβέρνα. Επίσκεψη
24. Σταφιδόπαστα
25. Έξοδος

Η στιχομυθία:

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν τώρα... θέλω λίγο να μου πείτε αν ξέρετε κάποια πράγματα για την κατοχή.

- Ξέρουμε

Εκπαιδευτικός: Θέλω να μου πείτε αν έχετε ακούσει κάτι από τους παππούδες σας, αν θυμάστε από την ιστορία.

- Από την ιστορία.

Εκπαιδευτικός: Θυμάστε για την πείνα; Έχετε ακούσει κάτι; Έτσι με δύο λέξεις.

- Βασικά εγώ έχω ακούσει ότι πεινούσανε τόσο που ψάχνανε μέσα στα σκουπίδια.

Εκπαιδευτικός: Κάποιος άλλος;

- Ότι επειδή πολεμούσανε ψηλά στα βουνά της Πίνδου, το κρύο ήτανε ανυπόφορο και παθαίνανε συχνά κρυοπαγήματα. Και τους κόβανε το πόδι.

Εκπαιδευτικός: Ωραία έχετε ακούσει κάτι άλλο;

- Και ήτανε πολύ δύσκολος ο ανεφοδιασμός επειδή ήτανε πολύ μακριά από τα σύνορα.

Εκπαιδευτικός: Ωραία, τέλεια. Λοιπόν θα πάμε τώρα να συνεχίσουμε. Ξεκινάς...

- Εγώ λέω για το συσσίτιο.
- Πήγαινε στο συσσίτιο.
- Ναι όντως πήγαινε.
- Βγάζει μείον ένα. Καλό είναι ο κίνδυνος
- Και η πείνα κιόλας είναι μείον ένα
- Βγάζει πείνα μηδέν και δεν μπορούμε.
- Ναι αλλά είχε επίσκεψη θέλετε να πάμε να δούμε;
- Ναι αλλά ήδη χάνουμε. Οπότε μη πάμε οπότε όχι.
- Πήγαινε μια αγορά Συντάγματος.
- Εντάξει.
- Ένα είναι ο κίνδυνος ένα είναι αλλά τα υπόλοιπα είναι μηδέν.
- Που σημαίνει ότι ούτε κερδίζουμε κάτι, ούτε χάνουμε κάτι.
- Οπότε πήγαινε μια στα βλίτα να δούμε. Έλα πήγαινε... πιο εκεί.
- Έχει μείον 3 αλληλεγγύη και επίσκεψη
- Ευχαρίστηση μωρέ.
- Ευχαρίστηση ναι.
- Δεν πειράζει πάμε στην αγορά Συντάγματος. Select point.

- Ωραία για να πάμε να δούμε
- Σέσκουλα... σέσκουλα λέω...
- Α ναι...
- Κίνδυνος... αυτά είναι μείον δύο, πείνα έχει δύο δεν είναι καλό
- Νομίζω ναι αλλά έχει στον κίνδυνο μείον 3 και στην υγεία 2
- Κίνδυνο έχουμε ένα όμως οπότε δεν χρειάζεται.
- Ναι αλλά...
- Δεν χρειάζεται...
- Αλλά εμείς έχουμε μηδέν πείνα και αυτό είναι δύο πείνα. Εντάξει από το δύο μέχρι το 10. Ναι ωραία.
- Πάτησε το
- Κάτσε περίμενε. Πήγαινε...
- Να τα δούμε όλα πρώτα;
- Κρατήστε στο μυαλό τη σέσουλα.
- Τι να πατήσω τελικά;
- Πάμε λίγο ψίχουλα, και μετά ψίχουλα.
- Οι φλούδες γίνανε δύο κίνδυνος μείον 4
- Όχι αυτά όχι
- ψίχουλα
- Ψίχουλα πήγαινε.
- Αα καλά γίνεται μείον
- Όχι είναι όλα μείον.
- Και αυτό.
- Κίνδυνος 2 όμως
- Ναι
- Πείνα μείον τρία.
- Εγώ λέω αυτό γιατί έχει 2 ευχαρίστηση και υγεία.
- Εγώ λέω σέσκουλα.
- Καλά πάμε σέσκουλα.
- Εσείς τι λέτε; Περίμενε. Εσείς τι λέτε;
- Ή αυτό ή σέσκουλα
- Και εγώ σέσκουλα παιδιά, πάμε να δούμε σέσκουλα.

- Ευχαρίστηση... αα.... Νομίζω ευχαρίστηση και αλληλεγγύη όμως είναι μείον δύο.
- Ναι, ενώ το μουσταλευριά χωρίς μούστο...
- Είναι η ευχαρίστηση δύο
- Έχει πείνα μείον τρία
- Ναι και έχει πείνα μείον τρία.
- Πάμε σέσκουλα.
- Ναι πάμε σέσκουλα.
- Αν η πείνα είναι μείον 3 είναι καλό
- Γιατί;
- Όχι δεν είναι καλό
- Είναι καλό.
- Αν η πείνα είναι μείον τρία δεν είναι καλό;
- Όχι
- Γιατί πεινάς περισσότερο.
- Σκεφτείτε ότι αν είσαι στο 10 χάνεις.
- Άρα δεν πεινάς
- Άρα είναι καλό το 4 στην πείνα
- Ναι.
- Οπότε αυτό.
- Άρα μουσταλευριά χωρίς μούστο.
- Ναι, ναι.
- Πάτα select point
- Εντάξει και αλληλεγγύη...
- Το στομάχι σου είναι γεμάτο τώρα...
- Ωραία εντάξει
- Άννα παίξε
- Ωραία να κάτσω γιατί δεν με βολεύει.
- Πάτα exit.
- Μισό λεπτό. Λοιπόν πριν ξεκινήσουμε... έχασες;
- Όχι.
- Α απλά αλλάξατε; Όλα καλά εντάξει.
- Να πάμε αλλού δεν μου αρέσει

- Πάτα έξοδο.
- Ωραία.
- Πού να πάω;
- Η μπομπότα ρε παιδιά τι είναι;
- Ένα ψωμί
- Στα βιβλία
- Πάμε λίγο μπομπότα.
- μπομπότα
- Βλίτα έχουμε πάει.
- Είναι αλεύρι από καλαμπόκι
- Είναι κίνδυνος μείον 5
- Είναι υγεία μείον δύο.
- Ναι όμως η πείνα παιδιά είναι μείον 4.
- Αυτό είναι καλό αλλά η ευχαρίστηση...
- Αυτό είναι καλό γιατί έχει πείνα μείον 4, αυτό είναι πολύ καλό.
- Αλλά υγεία μείον δύο
- Υγεία έχουμε 5 και ευχαρίστηση 5, οπότε καλό είναι.
- Υγεία 5 όμως
- Ναι και θα μας μείνει υγεία 3.
- Να πάμε;
- Ξέρω και εγώ...
- Ναι
- Πάμε ναι
- Και εγώ λέω ναι.
- Ωραία τέλεια.
- Είσαι πολύ διακριτικός, δεν τραβάς καθόλου τα βλέμματα. Το στομάχι σου είναι γεμάτο, γίνεσαι εγωιστής δεν... σε άλλους. Πέφτεις ψυχολογικά. Φρόντισε την πνευματική σου υγεία. Φτιάχνεται από χυλό καλαμποκάλευρου και είναι χορταστικός. Ωραία.
- Οκ.
- Ωραία.
- Εγώ έπαιξα, ποιος δεν έχει παίζει;
- Παίζουμε πάλι από την αρχή.

- Ωραία.
- Να το κλείσω αυτό;
- Από την αρχή πάλι;
- Η Χριστίνα παίζει
- Αν χάσατε...
- Όχι, όχι
- Πάμε στα βλίτα.
- Πάμε στα βλίτα να δούμε.
- Τα βλίτα νομίζω ήτανε κακά ναι.
- Πάτα...
- Ναι αλλά έχουμε υγεία δύο
- Θα χάσουμε γιατί έχουμε μείον 3 αυτό...
- Η υγεία δεν μετράει...
- Μετράει.
- Θα χάσουμε, θα χάσουμε.
- Πρέπει να πάμε κάπου που έχει αλληλεγγύη και υγεία.
- Αγκινάρες;
- Αγκινάρες πάμε αγκινάρες.
- Η υγεία είναι μείον δύο.
- Θέλει αλληλεγγύη.
- Πάμε σύκα;
- Σύκα
- Περίμενε πάμε σύκα.
- Πρέπει να πάμε κάπου που έχει αλληλεγγύη και υγεία σας λέω
- Οκ
- Χαρουπιά;
- Πάμε στα χαρούπια ναι.
- Χαρούπια
- Χαρουπιά. (γέλιο)
- Ωραία λοιπόν... πάτησες;
- Έχει αλληλεγγύη...
- Κοίτα άμα είχε αλληλεγγύη μηδέν ενώ έχουμε ένα. Είναι πολύ καλό.
- Ωραία πάτα λίγο εκεί μέσα έχει τα μπισκότα.

- Πάτα biscuits
- Δεν είχε τα μπισκότα λάθος έκανα, αλλά δεν πειράζει πάτα το.
- Δεν έχουμε έρθει εδώ.
- Για πάτα το άλλο.
- Χαρουπόμελο.
- Χαρουπόμελο πάτα λίγο.
- Όχι έχει αλληλεγγύη μείον δύο
- Όχι...
- Υγεία έχει μείον δύο...
- Δεν είναι γιατί τον κίνδυνο τον έχει τρία.
- Χαρουπόμελο...
- Πάτα λίγο να δούμε
- Πάτα.
- Κίνδυνο μείον τέσσερα
- Παιδιά αυτό, αυτό είναι πολύ καλό.
- Είσαι πολύ διακριτικός δεν τραβάς καθόλου τα βλέμματα το στομάχι σου είναι γεμάτο. Ωραία.
- Ωραία.
- Έξοδος.
- Κίνδυνο λέει μείον 8 ή 8...
- Παιδιά η έξοδος είναι να βγεις.
- Παιδιά εγώ παίζω γι' αυτό.
- Ωραία οκ
- Πάμε χόρτα.
- Πάμε χόρτα.
- Όχι τα χόρτα θυμάμαι ήταν κακά.
- Δεν πειράζει να το δούμε.
- Πάμε λίγο
- Όλα τα έχουμε πάρει παιδιά.
- Στα μπομπότα και στο συσσίτιο πάμε.
- Πάμε συσσίτιο.
- Να πάμε στο λουμπούνι πρώτα που δεν έχουμε πάει ποτέ;
- Ωραία, ωραία.

- Είμαστε λουμπούνι. Οκ.
- Πείνα 2
- Όχι, όχι
- Στην επίσκεψη πάμε λίγο είναι επίσκεψη. Δεν χάνεται κάτι. Α χάνουμε...
- Πρέπει να κάνουμε την πείνα. Πρέπει να φάμε.
- Παυσίπονο λέει κάνει καλό στην υγεία.
- Ο κίνδυνος 4 ρε παιδιά.
- Και η πείνα 5 όχι
- Πάτα λίγο παυσίπονο.
- Πήγαινε λίγο στο παυσίπονο κάνει καλό στην υγεία.
- Ναι αλλά έχουμε υγεία.
- Χρειαζόμαστε πείνα.
- Όχι παιδιά χαζομάρα.
- Ζυμαρικά;
- Ζυμαρικά... δεν είναι καλά η πείνα. Όχι βασικά ξέρεις τι; Πήγαινε παυσίπονο, πήγαινε λίγο παυσίπονο.
- Έχει πολύ κίνδυνο.
- Όχι δεν έχει γιατί;
- Ναι αλλά έχουμε κίνδυνο μείον 9 οπότε μπορούμε.
- Ναι και θα πάει μείον 4.
- Οπότε δεν πειράζει.
- Περίμενε. Έχουμε την αλληλεγγύη που είναι καλό, έχουμε την ευχαρίστηση που είναι καλό.
- Έχουμε και την υγεία
- Ωραία.
- Παιδιά βλέπω στείλ' το μου είναι πολύ μεγάλο.
- Μισό...
- Πείνα...
- Κίνδυνο έχουμε αρκετά μεγάλο και θα χάσουμε. Οπότε...
- Όχι ρε, όχι ο κίνδυνος είναι καλός...
- Πέντε
- Ναι αλλά θα έχομε μείον 9
- Αντιφλεγμονώδες θα πάρουμε.

- Μισό.
- Όχι, όχι
- Μείον 4
- Παυσίπονο Χρύσα
- Ναι είναι καλύτερο παυσίπονο.
- Παιδιά όχι παυσίπονο...
- Ναι αλλά έχει αλληλεγγύη και ευχαρίστηση.
- Ναι αλλά μετά έχουμε μείον 4 κίνδυνο.
- Θα γίνει μείον 4 ο κίνδυνος.
- Άμα πάμε στο μηδέν χάνουμε;
- Όχι άμα πάμε στο 10 στον κίνδυνο χάνουμε.
- Άρα το μείον 4 είναι πολύ καλό.
- Μισό, μισό...
- Γιατί να πάμε στο μείον 4 και να μην το κρατήσω μείον 9 αν το σκεφτείς.
- Ναι αλλά είναι καλύτερο, έχει καλύτερη υγεία, έχει αλληλεγγύη και έχει και ευχαρίστηση που δεν έχουμε πολλά.
- Ναι ωραία πάτα
- Ναι αλλά όμως πεινάμε πιο πολύ.
- Ωραία πρέπει να φάμε τώρα.
- Εντάξει δύο έχουμε πείνα.
- Μέχρι το 10 έχουμε 8.
- Ναι αλλά πρέπει να πάμε να φάμε. Ποιος παίζει; Βίκυ παίζεις;
- Βίκυ παίζεις.
- Βίκυ...
- Τώρα πρέπει να πάμε για να νικήσουμε, πρέπει να πάμε σε πολλά μέρη.
- Ναι
- Αλλά δεν πρέπει να πεθάνουμε πρέπει πείνα.
- Που δεν έχουμε πάει θυμάστε; Θυμάστε καθόλου που δεν έχουμε πάει;
- Πρέπει να μεγαλώσουμε την πείνα.
- Στα βλίτα.
- Δεν έχουμε πάει στην ταβέρνα.
- Έχουμε πάει στην ταβέρνα.
- Έχουμε πάει στην ταβέρνα και ήπιαμε κρασί. Δεν θυμάσαι;

- Α ναι.
- Τώρα στο δοκιμαστικό.
- Πάμε λίγο.
- Πάμε ταβέρνα
- Όχι εντάξει
- Ωραία
- Πάμε φούρνο γιατί έχει φαγητό.
- Πάμε φούρνο, παιδιά φούρνο.
- Θέλετε σίγουρα;
- Ναι φούρνο.
- Για να δούμε
- Έχουμε πεθάνει στην πείνα.
- Να μικρύνουμε και την πείνα.
- Είναι όλα μηδέν. Είναι όλα στο μηδέν.
- Πάμε επίσκεψη
- Έλα εγώ το έχω.
- Λοιπόν...
- Παιδιά αυτά να τα δούμε λίγο όλα.
- Αυτά δεν μας συμφέρουνε παιδιά δεν θυμάστε.
- Το χάσαμε στο δοκιμαστικό θυμάστε;
- Δεν χάσαμε. ... μας πιάσανε οι Γερμανοί
- Ναι
- Κίνδυνος τρία
- Δεν μου φαίνεται καλό όχι.
- Έχουμε υγεία μείον δύο, πείνα μείον τρία...
- Πάμε λίγο σταφιδόψωμο.
- Όχι, όχι
- Όχι κίνδυνος δύο και έχει και πείνα μείον δύο
- Έχει πείνα μείον δύο
- Το μείον δύο είναι καλό
- Ναι
- Εγώ λέω να πάμε ρε, είναι καλό.
- Σκόνη από καλαμποκάλευρο;

- Πάλι μείον δύο κίνδυνος.
- Όχι σταμάτα ξέρω.
- Κίνδυνος έχει 2 βαθμούς...
- Δεν το πάτησες καν
- Το ξέρω ναι ωραία.
- Λοιπόν, πείνα έχει μείον δύο.
- Και υγεία μείον τρία.
- Ναι αλλά έχει μείον τρία.
- Μισό λεπτάκι. Συνεχίζουμε

Εκπαιδευτικός: Ένα λεπτό.

- Ναι γιατί έχουμε 9 πείνα. Τι θέλετε; Μπισκότα και καλαμποκάλευρο;
- Ναι
- Ωραία. Πατάω είστε σίγουρες;
- Ναι πάντα το γρήγορα.
- Πατήθηκε.
- Πολύ ωραία είσαι πολύ διακριτικός δεν τραβάς τα βλέμματα, το στομάχι σου είναι γεμάτο... μπράβο σου, συνέχισε να βοηθάς τους συνανθρώπους σου. Ευχαριστούμε λέει.

- Έξοδος.
- Ναι αυτό, αυτό.
- Φεύγει πάντα
- Θα κερδίσουμε πάμε πολύ καλά
- Α τι ωραία

Εκπαιδευτικός: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

- Πήγαινε κάτω. Γρήγορα, γρήγορα.
- Πού να πάω ρε; Δες λίγο.
- Πάμε λίγο γρήγορα έλα.

Εκπαιδευτικός: Ησυχία.

- Οι άλλοι έχουνε 64 στο point...άρα νομίζω ότι χάνουμε.
- Δεν πειράζει που να πάμε
- Πάμε λίγο στην επίσκεψη...
- Παιδιά έχει μεγάλο κίνδυνο δεν θυμάστε που πήγαμε;
- Γάλα με αλάτι ααα.

- Φασολάδα.
- Υγεία μείον 4 ρε παιδιά.
- Θα χάσουμε. Πάμε δύο υγεία
- Ωραία.
- Πάμε φασολάδα.
- Περιμένετε, περιμένετε δεν βλέπω. Δεν είναι καλό. Παιδιά έχουμε μείον 4.
- Μπράβο
- Χάνουμε.
- Εγώ λέω να το πατήσουμε αυτό.
- Φασολάδα τι έχει.
- Έχει 2 υγεία. Δύο, θα πάμε 4 όμως μετά.
- Νομίζω καλά είναι.
- Θα πάμε 4 στην υγεία παιδιά.
- Χυλός από...
- Να πάμε;
- Άρα καλή είναι η υγεία.
- Όχι θα πάμε 8 υγεία.
- Ναι.
- Ναι
- Πάτα φασολάδα
- Πάμε στην φασολάδα.
- Και εγώ φασολάδα λέω.
- Και εγώ φασολάδα λέω.
- Ευχαρίστηση έχει μείον 4 περίμενε.
- Ναι αλλά ευχαρίστηση έχουμε 7
- Ναι
- ...παιδιά στην ευχαρίστηση.
- Σε λίγο τελειώνουμε όμως
- Δεν πειράζει πάντα το σιγά
- Ωραία. Είσαι πολύ διακριτικός, δεν τραβάς καθόλου τα βλέμματα, το στομάχι σου είναι γεμάτο.
- Θέλουμε κάτι με ευχαρίστηση...
- Γάλα με αλάτι.

- Έχει ευχαρίστηση μηδέν...
- Πού να πάω να βγω;
- Αυτό είναι πολύ καλό. Όχι δεν είναι καλό.
- Το γάλα με αλάτι;
- Για μένα φασολάδα. Για μένα φασολάδα.
- Και για μένα φασολάδα
- Έχουμε πάει.
- Δεν κερδίζουμε κάτι.
- Να πατήσω αυτό;
- Νομίζω...
- Περίμενε έχουμε αλληλεγγύη...
- Αλληλεγγύη θα είμαστε καλυμμένοι. Κίνδυνος μείον δύο και αυτό είμαστε καλυμμένοι.
- Τέλεια!
- Το αλάτι παιδιά ήταν καλό.
- Έχουμε 4 υγεία εντάξει.
- Ωραία πήγαινε πίσω.
- Λοιπόν εσύ παίζεις...
- Έλα φύγε λοιπόν.
- Πού θα πας;
- Κοίτα λοιπόν. Πού ήταν με την υγεία τα χόρτα εδώ;
- Όχι νομίζω στα χόρτα εδώ, εδώ.
- Πάτρα αυτό εδώ πέρα το... καλό.
- Καλό, κακό... ναι δεν μπορούμε να πάμε, χάνουμε. Συσσίτιο έχουμε πάει.
- Συσσίτιο πήγαμε.
- Πρέπει να περάσουμε το 29 για να μη βγούμε τελευταίοι.
- Ναι παιδιά.
- Το 29 ε;
- Δεν προλαβαίνουμε ρε παιδιά.
- Ναι δεν προλαβαίνουμε.
- Ελάτε γρήγορα.
- Το σύκα είναι καλό;
- Όχι δεν είναι καλό

- Όχι.
- Γιατί θα έχουμε κίνδυνο
- Ωραία και πάμε γρήγορα στα χόρτα. Πάμε λίγο χόρτα.
- Περίμενε αλληλεγγύη...
- Αλληλεγγύη δεν πρέπει να φτάσουμε 10. Το θυμάστε έτσι;
- Ναι ωραία. Περίμενε.
- Αλληλεγγύη δεν πρέπει να φτάσουμε κάτω από μηδέν όχι 10
- 10, 10 παιδιά.
- Ωραία. 19.
- 10 γιατί έχουμε 5.

Εκπαιδευτικός: Ακούστε με λίγο όλοι. Όχι εσείς.

- Εμείς παίζουμε. Έχουμε 2 λεπτά, ελάτε γρήγορα.

Εκπαιδευτικός: Θα γίνετε οι προγραμματιστές του παιχνιδιού, θα το αλλάξετε εσείς οι ίδιοι...

- Παίξε γρήγορα.
- Το λουμπούνι είναι...
- Για να πάρουμε υγεία.
- Είναι πολύ καλό. Select point. Ωραία.
- Αντιφλεγμονώδες.
- Αντιφλεγμονώδες να δω τι έχει μισό.
- Αντιφλεγμονώδες...
- Καλό είναι
- Ουάου... ο κίνδυνος δεν πειράζει...
- Παιδιά πάμε έλα select point
- Όχι παιδιά.
- Όχι...
- Όχι, όχι.
- Πάτα ζυμαρικά...
- Τα ζυμαρικά νομίζω ήταν καλά
- Τα ζυμαρικά;
- Έχει πείνα μείον τρία.
- Πείνα μείον τρία παιδιά.
- Περίμενε

- Καλό είναι.
 - Αλληλεγγύη μείον δύο.
 - Δεν πειράζει.
 - Είναι ο κίνδυνος τρία όμως.
 - Περίμενε δεν πειράζει. Ευχαρίστηση τρία... (γέλιο) και υγεία...
 - Έχει 3 στην αλληλεγγύη και στην υγεία.
 - Έχουμε 5 περίμενε.
 - Θα πάμε τρία
 - Όχι παιδιά μη το ρισκάρουμε.
 - Ούτε εγώ λέω...
 - Πάμε στα παυσίπονα πάλι;
 - Έχουμε πάει
 - Έχουμε πάει δεν γίνεται...
 - Άμα το ξαναπαίζουμε δεν παίρνουμε τίποτα;
 - Ναι
 - Να πάμε εδώ;
 - Δεν γίνεται
 - Γίνεται
 - Είναι καλό
 - Να το δω λίγο.
 - Αλληλεγγύη τρία, θα πάει στα 7 στην αλληλεγγύη, δύο ευχαρίστηση... θα πάρεις
4. Αλλά έχουμε... περίμενε, έχουμε κίνδυνο 4.

- Εντάξει
- Ναι αλλά έχουμε μείον...
- Δεν πειράζει παιδιά.
- Πάει μείον 6
- Αα, τι ωραία, ωραία πάμε!
- Είμαστε μείον τρία όμως πρέπει να πάρουμε κάτι...
- Παίζω.
- Λοιπόν οκ.
- Και πήγαινε στο φούρνο...
- Όχι, όχι μη πας στον φούρνο
- Παιδιά έχουμε ένα λεπτό.

- Πείτε μου.
- Δεν πειράζει πήγαινε σύκα.
- Στα σύκα έχει κίνδυνο με τους Γερμανούς όμως.
- Ναι παιδιά κίνδυνος τρία δεν μπορούμε.
- Όχι, όχι.
- Μπορούμε.
- Ναι αλλά έχουμε μείον 6, έχουμε περιθώριο.
- Πήγαινε...
- Ταβέρνα παιδιά ταβέρνα θα πάω.
- Πάλι παιδιά;
- Αλλά έχει μεγάλο κίνδυνο.
- Δεν πειράζει.
- Ωραία, και τώρα θέλουμε ευχαρίστηση και πείνα.
- Καφές από ρεβίθια...;
- Πατατοκεφτέδες;
- Πάτα το
- Περίμενε...
- Πάτα το καφές από ρεβίθια
- Όχι
- Κίνδυνος παιδιά...
- Περίμενε...
- Περιμένετε...
- Έχουμε δύο εντάξει...
- Όχι, όχι...
- Όχι.
- Περίμενε, περίμενε
- Όχι ρε όχι.
- Παιδιά περιμένετε. Το ρυζόγαλο με νερό.
- Αυτό καλό είναι παιδιά.
- Όχι, όχι.
- Όχι γιατί έχεις μείον δύο.
- Θα χάσουμε.
- Στην πείνα παιδιά έχει μείον 4 θα χάσουμε στην πείνα.

- Και στην ευχαρίστηση θα χάσουμε.
- Όχι δεν χάνουμε
- Είναι τελευταία επιλογή.
- Όχι πάρ' το αλήθεια σου λέω ναι πάτα το δεν πέφτεις.
- Θα χάσουμε από την πείνα
- Δεν χάνουμε.
- Ωραία άντε και ό,τι γίνει έγινε. Πάτα...
- Θα πέσουμε ένα στην πείνα.
- Αα τι ωραία.
- Τι ωραία λοιπόν...
- Λοιπόν, στοπ χάσαμε...
- Χάσαμε...
- ...29, έχεις 24...

Το δεύτερο στάδιο της δεύτερης ομάδας. Η τροποποίηση του παιχνιδιού:

- Λοιπόν

Εκπαιδευτικός: Ξεκινάμε όπως και πριν

- Ωραία.

Εκπαιδευτικός: Είπαμε αλλάζουμε το παιχνίδι. Ξεκινάμε από τις αρχικές τιμές. Λοιπόν πώς αλλάζει το παιχνίδι. Ξεκινάω. Ωραία; Πατάμε αυτό. Το βλέπετε που λέει edit game δηλαδή άλλαξε το παιχνίδι. Βλέπετε εδώ είναι ο πίνακας με όλες τις τιμές των σημείων. Οπότε πάμε αρχικές τιμές. Ξεκινάς. Για να κάνεις την αλλαγή πρέπει να συμφωνούν όλοι. Οπότε εκεί το συζητάτε.

- Ωραία. Εγώ λέω να τα βάλουμε όλα πιο δύσκολα για αλλαγή, για να είναι πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι.

- Ναι παιδιά.

- Περίμενε, περίμενε.

- Για να νικήσουμε

- Ναι (γέλιο)

- Πιο δύσκολο συγνώμη, πιο δύσκολο.

- Νομίζω να την βάλουμε την πείνα να είναι πιο εύκολη η πείνα, αλλά μετά να είναι πιο δύσκολα τα άλλα.

- Ξέρεις τι, εγώ λέω... κοίτα έχεις και μια εμπειρία για το πώς είναι γενικά όλη η κατάσταση στο παιχνίδι. Οπότε να αλλάξουμε τις τιμές να το κάνουμε πιο δύσκολο για να είναι πιο ενδιαφέρον και να μην κάνουμε ξέρω εγώ που κάνανε τα παιδιά 64.

- Κοίτα λίγο λοιπόν. Ευχαρίστηση να την κάνουμε δύο.

- Ωραία

- Αλληλεγγύη...

- Ωραία αλληλεγγύη...

- Όχι την υγεία, θα είναι πολύ δύσκολο. Την υγεία δύο.

- Ναι ωραία.

- Την αλληλεγγύη να την κάνουμε...

- Ένα ή δύο;

- Ένα.

- Ένα

- Όχι ρε αν τα κάνουμε όλα ένα θα είναι πολύ δύσκολο.

- Θα είναι πάρα πολύ δύσκολο!
 - Άσ' την τρία ναι
 - Τρία ήταν
 - Δύο, δύο.
 - Άσ' την τρία. Καλή είναι.
 - Τι να το κάνω;
 - ...τελείωσε.
 - Τρία
 - Ένα θα το κάνουμε.
 - Τέλεια, ωραία να ξαναρχίσουμε πάλι από την αρχή.
 - Ναι
 - Όχι συνεχίζει, συνεχίζει.
 - Ωραία λοιπόν, θα γίνει πιο δύσκολο είπατε ε;
 - Άκου λίγο.
 - Ξέρεις πόσο δύσκολο;
 - Όχι.
 - Δεν θα είναι ενδιαφέρον, θα μπαίνω και θα χάνω κατευθείαν.
 - Δεν θα είναι πιο ωραίο το παιχνίδι και δεν θα έχει και ανταγωνισμό.
 - Ωραία. Βασικά άκου λίγο. Λέω να αφήσουμε και την ευχαρίστηση να είναι τρία.
- Την κατέβασα.
- Να μεγαλώσουμε τον κίνδυνο.
 - Να μεγαλώσουμε τον κίνδυνο και την πείνα.
 - Όχι γιατί σκέψου κρυμμένο..... το παιχνίδι. Οπότε δεν σε βλέπουνε κιόλας επειδή δεν έχεις.
 - Εγώ λέω να τα μεγαλώσουμε λίγο.
 - Μισό λεπτάκι. Συμφωνείτε για την αλληλεγγύη και την ευχαρίστηση να μείνουν τρία και δύο;
 - Ναι
 - Ναι
 - Ωραία. Άρα εδώ έχουμε κλείσει.
 - Τον κίνδυνο να τον αφήσουμε όπως είναι;
 - Ναι
 - Τον κίνδυνο να κατεβάσουμε την πείνα

- Να ανεβάσουμε την πείνα.
 - Να ανεβάσουμε την πείνα ναι.
 - Ναι παιδιά.
 - Να την βάλουμε τρία; Να την κάνουμε τρία.
 - Εγώ λέω ένα τον κίνδυνο. Εγώ λέω ένα μόνο.
 - Τι 4 ρε Χρύσα; Θα είναι δύσκολο.
 - Δεν είπα 4, είπα αποφασίστε.
 - Ωραία να τον κάνουμε να τον αφήσουμε όπως είναι.
 - Εγώ λέω ένα λέω.
 - Εγώ λέω... τι θέλετε;
 - Για να είναι πολύ λίγο πιο δύσκολο
 - Τρία παιδιά
 - Εγώ λέω ένα.
 - Τρία όχι τρία δεν παίζω.
 - Εσύ τι λες
 - Ή ένα ή δύο ή μηδέν.
 - Ωραία εγώ λέω...
 - Τρία όχι
 - Δύο
 - Ωραία δύο.
 - Ακούστε λίγο γιατί μετά θα είναι πολύ δύσκολο και δεν θα θέλουμε να παίζουμε
 - Ναι. Ωραία.
 - Κοίτα άμα είναι δύσκολο δεν θα έχει πολύ ανταγωνισμό και θα χάνουμε κατευθείαν.
 - Κάντο ένα
 - Πέντε.
 - Ένα όχι μηδέν.
 - Ακούστε λίγο, ακούστε λίγο. Κοιτάζτε λίγο. Άμα μπει το μηδέν, δεν μπορώ ναι.
- Ωραία, να αφήσουμε αυτό μηδέν, να ανεβάσουμε την πείνα δύο και να αφήσουμε την υγεία όπως είναι.
- Ναι... ωραία εντάξει.
 - Νομίζω ναι
 - Εγώ πιστεύω ότι αυτό είναι καλό.

- Άρα ανακεφαλαίωση.
- Έτσι δεν είναι πολύ εύκολο;
- Όχι ψέματα την πείνα τρία. Βασικά δεν ξέρω εσύ τι λες;
- Εγώ λέω τρία
- Και εγώ τρία
- Δυόμισι λέω.
- Δυόμιση δεν γίνεται.
- Ωραία τρία.
- Άρα ανακεφαλαίωση. Έχουμε την υγεία 3, την πείνα 3, τον κίνδυνο μηδέν, την αλληλεγγύη 3...
- Αλληλεγγύη... (γέλιο)
- Και ευχαρίστηση δύο. Συμφωνούμε; Όλες;
- Ναι

Εκπαιδευτικός: Ωραία. Τώρα πάμε να αλλάξουμε τους κανόνες τερματισμού.

- Ναι
- Δηλαδή μέχρι τώρα σας είχαμε πει ότι θα είναι η ευχαρίστηση, η αλληλεγγύη και η πείνα είναι μηδέν και τα άλλα στο 10. Θέλετε να τα αλλάξουμε και να βάλουμε ακόμη;
- Ωραία ναι.
- Εγώ λέω να το κάνουμε να χάνουμε λίγο πιο νωρίς στην πείνα και στον κίνδυνο. Γιατί για εμάς ήτανε πολύ εύκολο.
- Στην πείνα αντέχουνε και πιο πεινασμένοι. Ενώ με την υγεία αντέχουνε και λίγο πιο κάτω.
- Ωραία αυτό ναι...
- Και εγώ με αυτό συμφωνώ...
- Να αυξήσουμε την πείνα και τον κίνδυνο.
- Με την πείνα και τον κίνδυνο.
- Με την υγεία.
- Έλα!
- Και την υγεία γιατί είχανε αρκετά κρυοπαγήματα άμα το σκεφτείς.
- Όντως και την υγεία.
- Και την υγεία. Άρα πρέπει...
- Πώς το ανεβάζουμε πιο πάνω;

- Άρα πρέπει υγεία και κίνδυνος... εγώ και η Χρύσα λέμε να το ανεβάσουμε;
- Αν το ανεβάσετε θα το κάνετε πιο εύκολο.
- Το ανεβάζουμε με δεξί κλικ. (5^ο λεπτό)
- Μήπως είναι αυτό;
- Όχι δεν είναι εδώ.
- Πάει τέρμα.
- Ακούστε λίγο. Αν βάλετε 11 ας πούμε σε αυτό, το κάνετε πιο εύκολο.
- Να βγάλουμε την παλιά;

Εκπαιδευτικός: Αλλιώς θα αλλάξουνε μόνο εδώ.

Εκπαιδευτικός: Πού τις πηγές τις πινέζες; Τις πηγές κατευθείαν εδώ;

Εκπαιδευτικός: ...και μετά πινέζες.

Εκπαιδευτικός: ξανά, ξανά

Εκπαιδευτικός: Οπότε αλλάζουνε αυτά τα τρία

Εκπαιδευτικός: Ναι, ναι ό,τι βλέπουνε.

Εκπαιδευτικός: Ωραία πάμε αλλάζουν οι δύο...

- Ναι, ναι αυτό είχαμε πει να κάνουμε και εμείς.

Εκπαιδευτικός: Κάντε αυτές

- Ωραία
- Λέω να το κάνουμε τον ίδιο βαθμό.
- Η υγεία... όταν είναι ίδιο να μην τα κάνουμε δηλαδή γιατί θα μπερδευτούμε μετά και μετά ξεχνάμε. Άμα βάλουμε ξέρω εγώ υγεία 3, πείνα 5 και κίνδυνος θα το ξεχνάμε... ενώ άμα βάλουμε πείνα, κίνδυνος ευχαρίστηση, υγεία, είναι το ίδιο οπότε είναι πιο εύκολο.
- Λέω την υγεία να την αφήσουμε το ίδιο. Ή να την κάνουμε ένα.
- Όχι εγώ λέω την υγεία να την κάνουμε δύο. Όχι μόνο εγώ.
- Είναι στα πόσο θα χάνει.
- Άμα την κάνουμε δύο θα φτάσουμε δύο και τους έχουμε βάλει τρία υγεία.
- Ναι πάνω από τρία θέλουμε δηλαδή.
- Εγώ λέω μηδέν την υγεία να την αφήσουμε.
- Πάνω από τρία θέλουμε παιδιά.
- Όχι, όχι, όχι.
- Λοιπόν εγώ λέω στην πείνα...
- Περίμενε, περίμενε αφού της έχουμε βάλει τρία...

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, ησυχία λίγο, ησυχία.

- Δεν πεθαίνεις όταν είσαι πολύ υγιής.

Εκπαιδευτικός: Πάμε στο δεύτερο...

- Πεθαίνεις όταν δεν είσαι.
- Ωραία που σημαίνει...
- Άρα... πρέπει να είναι κάτω από τρία.
- Να πω; Στο ένα την υγεία.
- Ωραία άστο μηδέν γιατί είμαστε τρία μετά είναι δύο και στο ένα χάνεις, οπότε δεν είναι καλό. Οπότε αυτό μηδέν.
- Εγώ λέω την πείνα να την κάνουμε 8 ή 9. Να χάνεις στο 8 ή στο 9...
- Στο 8
- Οχτώ, οχτώ.
- Και τον κίνδυνο 8
- Γιατί δεν είναι πολλά μέρη που κινδυνεύουμε.
- Έλα.
- Όχι, ναι ωραία
- Έτοιμο τα κάναμε αυτά

Εκπαιδευτικός: Πάμε να βάλουμε να προσθέσουμε πινέζες. Δηλαδή νέα φαγητά.

- Ωραία!

Εκπαιδευτικός: Τα νέα φαγητά να συσχετίζονται με την εποχή εκείνη και τις συνθήκες εκείνες. Εντάξει; Θα το σκεφτούμε. Δηλαδή και να μην είστε σίγουροι 100% να μην το έχετε διαβάσει, θα το σκεφτούμε.

- Ωραία.

Εκπαιδευτικός: Εσείς ξέρετε...

- Κρέατα, σοκολάτα, μπισκότα.

Εκπαιδευτικός: Πώς βάζουμε σημείο. Παίρνουμε... πατάτε λίγο εδώ. Ωραία;

- Ναι

Εκπαιδευτικός: Παίρνουμε ένα σημείο... όχι, πατάμε ένα κλικ και ένα κλικ εδώ και γράφουμε.

- Ωραία

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν πατάτε εδώ, πατάτε εδώ σε ένα σημείο και εμφανίζεται νέο κουτάκι. Κάτω-κάτω εμφανίζεται το νέο μας κουτάκι.

- Το έδειξε νάτο.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, μισό λεπτάκι. Ποιος είναι τώρα η σειρά του;

- Η Χριστίνα
- Η Χριστίνα έπαιξε, η Χρύσα.
- Χρύσα εσύ είσαι;
- Εγώ
- Όχι γιατί ας πούμε το πήγαμε... έχουμε κάνει ήδη 2 πράγματα

Εκπαιδευτικός: Μισό λεπτό...

- Έπαιξα εγώ.
- Τώρα παίζετε εσείς. Έπαιξε η Χρύσα.

Εκπαιδευτικός: Ωραία πάμε, στο description γράφουμε πώς θα ονομάζεται.

- Ωραία
- Πώς θέλετε;
- Εγώ λέω να βάλουμε πατάτες.
- Ναι και σταφίδες.
- Σταφίδες...
- Σταφίδες το σε άλλο, το έχει μέσα, σταφιδόψωμο έχει.
- Εγώ λέω πατάτες.
- Νερόβραστες.
- Πατάτες ήτανε όμως εκείνη την εποχή...
- Λαχανικά ρε παιδιά, καρότα, μαρούλια, τέτοια πράγματα.
- Είχανε πρωτοεμφανιστεί μαζί με τις σοκολάτες αλλά ήτανε δυσεύρετα.
- Ρύζι...
- Άσχετο...
- Ρύζι, ρύζι...
- Ξέρεις τι; Μπορεί να είχανε και κτηνοτροφία πολύ, αλλά είμαστε στην Αθήνα, οπότε όχι.
- Γιατί δεν βάζουμε κάπου εδώ ένα κτηνοτροφείο;
- Γιατί είμαστε Αθήνα.
- Πώς έχει ο φούρνος επίσκεψη και μέσα να έχει διάφορα κρέατα.
- Όντως ναι
- Ναι παιδιά, αλλά είμαστε Αθήνα και στην Αθήνα δεν είχανε κρέατα. Δεν είχανε κρεοπωλεία. (10° λεπτό)
- Δεν είχανε.

- Δεν είχανε αφού ήτανε κέντρο ουσιαστικά.
- Μήπως να γράψουμε λέτε;
- Εγώ λέω ρύζι
- Ναι και εγώ λέω ρύζι
- Ωραία τι θέλετε;
- Παιδιά γράψτε πρώτα πατάτες.
- Περίμενε. Τι θέλεις;
- Νερό.
- Ναι
- Πατάτες ήταν δυσεύρετες
- Ωραία
- Τι λες μωρέ;
- Εσύ τι θες; Πατάτες.
- Ωραία.
- Εσύ τι θες;
- Ρύζι θέλει αυτή.
- Εγώ ρύζι εσύ;
- Μπορούμε να γράψουμε πατάτες – ρύζια;
- Να βάλουμε και άλλα σημεία.
- Ωραία θα βάλουμε δύο.
- Στο πρώτο θα βάλουμε ρύζι και στο δεύτερο πατάτες.
- Ωραία γράψε αυτό.
- Γράφει αγγλικά; Ναι, ωραία. Σβήστηκε;
- Πάτα παιδί μου το enter

Εκπαιδευτικός: Να σας το γυρίσω στα ελληνικά;

- Το γυρίσαμε, το γυρίσαμε.
- Το έκανα εγώ, το έκανα εγώ.

Εκπαιδευτικός: Ωραία πάμε.

- Ρε άρχισε πρώτα με κεφαλαίο
- Εγώ
- Να είναι ωραίο το παιχνίδι σταμάτα.
- Ναι όντως θέλει φροντισμένα πράγματα...
- Πατσάτες... πατσάτες...

- Μη βάζεις...
- Δεν γίνεται...

Εκπαιδευτικός: Ωραία πατάτες.

- Πατσάς!
- Αυτό σκέφτηκα και εγώ!

Εκπαιδευτικός: Κοιτάξτε λίγο. Βάζετε δίπλα αυτά. Πόση υγεία θέλετε να έχουν οι πατάτες;

- Σιγά-σιγά είναι μια πατάτα που βρίσκεις στον δρόμο ξέρω εγώ. Ποια θα είναι η υγεία;
- Όχι είναι πολύ υγιεινή η πατάτα.
- Οι πατάτες στα γερμανικά είναι Kartoffel
- Η άχρηστη πληροφορία της ημέρας
- Ναι είναι με δύο F το έχω κάνει. Ωραία πάμε περιμένετε.
- Αυτό που έμεινε το οχτάρι εδώ πέρα ρε παιδιά.
- Εγώ λέω να τουςβάλουμε υγεία ένα.
- Υγεία...
- Ναι υγεία ένα
- Όχι ρε παιδιά ένα.
- Γενικά και οι πατάτες που τρώς είναι και αυτές από το χώμα.
- Ναι αλλά δεν εννοώ αυτό.
- Τις ξεφλουδίζουνε όμως.
- Τις καθαρίζουνε όμως
- Είναι ξεφλουδισμένες και είναι πλυμένες.
- Ναι ο άλλος δεν μπορεί να τις ξεφλουδίσει όμως.
- Ναι.
- Του έτσι θα τις φάει;
- Εκτός αν τις πάρει με τα βρωμόχερα του και τις ξεφλουδίσει.
- Μπλιάκ...
- Τι πρόβλημα έχεις;
- Εκτός αν τις βράσει...
- Δεν είχανε τέτοια στον πόλεμο.
- Δεν είχανε μαχαίρια;
- Μαχαίρια είχανε.

- Άρα θα μπορούσε να την ξεφλουδίσει με το μαχαίρι.
- ...θα έχει αίμα πάνω από τον προηγούμενο
- Ρε παιδιά είστε ίου.
- Θα πάει λίγο στη θάλασσα να το πλύνει.
- Αυτό γράφει.
- Θέλετε να το σβήσετε αυτό; Θέλετε να το σβήσετε;

Εκπαιδευτικός: Κοιτάξτε δεν ξέρουμε ποιος μιλάει, οπότε μην αγχώνεστε. Συνεχίστε.

- Σκάστε λίγο.
- Περίμενε, πείνα γιατί μείον τρία;
- Γιατί με πατάτες χορταίνεις
- Ναι όντως
- Εξαρτάται...
- Ναι είναι πολλές, είναι μεγάλες αυτές.
- Κίνδυνος;
- Άστο σε μένα εγώ είμαι καλή. Ωραία και... Η πατάτα ήτανε δυσεύρετη οπότε πρέπει να βάλεις μεγάλο κίνδυνο. Οπότε αφού έχουμε βάλει κίνδυνο 8 θα βάλουμε κίνδυνο τρία.
- Το είχανε βάλει εκεί που είχανε ανακαλυφθεί και οι σοκολάτες και ήτανε δυσεύρετο και ήτανε και πιο πολύ σε ύπαιθρο
- Κίνδυνος τρία
- Όχι κάτσε 4
- Ναι τρία, τρία...
- Εσύ τι λες;
- Τέσσερα
- Εσύ Χρύσα ουου, τρία ή τέσσερα;
- Τέσσερα
- Θα είναι πολύ παιδιά το 4
- Εσύ;
- Τρία
- Το τέσσερα θα είναι πολύ.
- Ναι σκέψου κάτι όμως...
- Πόσο είπαμε χάνουμε, στο πέντε χάνεις

- Ναι μπορείς να φύγεις από τον κίνδυνο όμως.
- Τέσσερα, τέσσερα
- Καλά είναι.
- Αλληλεγγύη;
- Αλληλεγγύη ένα
- Ένα
- Ένα ναι.
- Ναι γιατί υπήρχε πείνα και δεν τα μοιραζόντουσαν.
- Ευχαρίστηση;
- Όχι ψέματα...
- Ωραίες είναι οι πατάτες, εμένα μου αρέσουν.
- Δεν το γράφεις, το πας πάνω-κάτω με τα βελάκια. Πας βελάκια.
- Όχι εγώ το γράφω δεν πειράζει σιγά το ίδιο πράγμα είναι. Ωραία λοιπόν, έλα.
- Ωραία και ευχαρίστηση δύο
- Δύο
- Δύο;
- Ναι αλλά άμα τις φας ωμές θα είναι χάλια. (γέλιο)
- Βασικά έχεις φάει ποτέ ωμή πατάτα; Μπορεί να είναι και ωραία.
- Του.
- Ναι όντως.
- Έχω φάει ωμή και είναι ίου.
- Να σου πω κάτι όμως. Δεν έχει να φάει και βρίσκει μια πατάτα.
- Από τα ρυζόγαλα με νερό και κάτι τέτοια είναι καλύτερο.
- Ελάτε κοντά στο μικρόφωνο
- Ρύζι. (15° λεπτό)
- Ωραία πάμε

Εκπαιδευτικός: Πάμε να προσθέσουμε και άλλα

- Αυτό κάνουμε. Ρύζι.
- Ναι πρέπει πρώτα να βάλεις αυτό.
- Αα πρέπει να...

Εκπαιδευτικός: Σβήσε αυτό. Πάτα... είναι η σειρά σου;

- Όχι δικιά μου είναι. Η δικιά μου είναι.
- Αυτό το 8 εδώ πέρα τι ρόλο βαραί;

- Να πω ένα λάθος που έχει κάνει;
- Γιατί δεν πατιέται αυτό;

Εκπαιδευτικός: Πήγαινε λίγο πιο κάτω τις πατάτες απλά για να προσθέσεις...

- Εδώ;

Εκπαιδευτικός: Εδώ, εδώ κάτω.

- Έχουμε βάλει τις πατάτες...

Εκπαιδευτικός: Από κάτω.

- Στο Γερμανό, γι' αυτό είναι και επικίνδυνο.
- Ναι μπράβο
- Μπράβο ρε Βίκυ.
- Ήταν έτοιμη η Βίκυ και κάνει η Βίκυ... (γέλιο)
- Λοιπόν, εδώ;
- Εκεί τώρα δεν πειράζει

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ένα λεπτό, μου ήρθε τώρα

- Ρύζι, καλά εγώ δεν βάζω τόνο τώρα δεν πειράζει.
- Το ρύζι γράφεται με δύο «ι»
- Όχι με «υ»
- Παιδιά γιατί είναι κεφαλαία από μόνα τους; Αα...
- Πω...
- Τόνος, τόνος
- Δεν πειράζει
- Έλα ρε βάλτε τόνους.
- Δεν πειράζει.
- Θα βάλουμε.
- Υγεία πόσο να βάλουμε στο ρύζι;
- Υγεία;
- Υγεία μηδέν δεν παίρνεις υγεία μηδέν.
- Δεν είναι υγιεινό.
- Πείνα;
- Πείνα μείον ένα
- Μείον ένα ναι
- Πού είναι το μείον;
- Κίνδυνος;

- Μηδέν λέω
- Ένα
- Όχι, όχι μηδέν.
- Εύκολο είναι να βρεις το ρύζι.
- Παιδιά η πατάτα, εντάξει.
- Αλληλεγγύη;
- Αλληλεγγύη μηδέν.
- Είναι λίγο το ρύζι
- Ναι και δεν είναι και πολύ χορταστικό.
- Αλληλεγγύη μηδέν.
- Ωραία
- Ευχαρίστηση;
- Άστο...
- Σπαστικά μου σπας τα νεύρα.
- Να γράψω...
- Εσύ είσαι μέσα σε αυτό.
- Βάλτο λίγο
- Το πάτησα.
- Ωραία συμφωνείτε με τις επιλογές;
- Εγώ συμφωνώ ναι.

Εκπαιδευτικός: Κάνατε τις αλλαγές;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν θα το αποθηκεύσουμε.

- Σε τόσο, τόσο...
- Μη πεις καμία βλακεία πάλι
- Πιπέρι...

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν το αποθηκεύσαμε. Για να δούμε τώρα, μισό λεπτό...

- **Τώρα τα κορίτσια εναλλάσσονται μεταξύ τους και η μία ομάδα θα παίζει το παιχνίδι που έχει φτιάξει η άλλη.**

Αυτά καταγράφονται σε τετράδιο από την υπεύθυνη ερευνήτρια της ομάδας.

- Τα κορίτσια της δεύτερης ομάδας δεν δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον να μάθουν τις νέες αρχικές τιμές και τους νέους κανόνες που υπάρχουν στο καινούριο παιχνίδι. Ύστερα από προτροπή της δασκάλας εξέτασαν τελικά τις νέες αρχικές τιμές και αποφάσισαν να λαμβάνουν πιο γρήγορα αποφάσεις γιατί αναγνώρισαν ότι αντιμετωπίζουν πρόβλημα σε αυτόν τον τομέα.
- Επικεντρώνονται στην τιμή της υγείας και αναρωτούνται αν το έχει αλλάξει την τιμή της η ομάδα των κοριτσιών.
- Τα κορίτσια έχουν μπει στο ρόλο του game designer αλλά όχι σε αυτό του game player.
- Τα κορίτσια έκαναν πιο πολύ ώρα να πάρουν αποφάσεις, νοιαζόντουσαν για τη σειρά των συμμαθητριών τους και την επικοινωνία που υπήρχε μεταξύ τους.

Τρίτο στάδιο της δεύτερης ομάδας. Συνέντευξη(focus group).

Εκπαιδευτικός: Θα ήθελες να μάθεις ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο, δηλαδή παίζοντας

Άννα: Ναι

Βίκυ: Ναι

Εκπαιδευτικός: Αν θέλετε λέτε και κάτι άλλο

Νίκη: Ναι γιατί θα ήταν ένας πιο διασκεδαστικός τρόπος να μάθεις και ήδη μάθαμε αρκετά, δηλαδή μάθαμε αρκετά για τους πολέμους και ήταν διασκεδαστικό

Χριστίνα: Ναι γιατί μπορούμε να συνδυάσουμε το παιχνίδι, μαθαίνοντας.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν δεύτερη ερώτηση: αυτό που παίζατε, είναι παιχνίδι ή ιστορία ή και τα δύο; Και αν θέλετε πείτε κάτι γι' αυτό.

Άννα: Για μένα είναι πιο πολύ παιχνίδι, αλλά μαθαίνεις και από μέσα, άρα είναι και ιστορία.

Εκπαιδευτικός: Τέλεια

Βίκυ: Είναι ένας ωραίος τρόπος να μάθεις ιστορία.... και ήταν και τα δύο.

Χρύσα: Είναι και τα δύο και είναι πάρα πολύ ωραίο.

Νίκη: και ήταν αρκετά υπέροχο. Ήταν τέλειο γιατί συνδυάσαμε τέλεια την ιστορία με το παιχνίδι και ο συνδυασμός ήταν απίστευτος

Εκπαιδευτικός: Χαίρομαι

Χριστίνα: και τα δύο

Εκπαιδευτικός: Τρίτη ερώτηση: Τι μάθατε μέσα από το παιχνίδι, σχετικά με την Κατοχή και τον πόλεμο;

Άννα: Και ότι ήταν πολύ δύσκολα να βρουν φαγητό και είχαν μεγάλο κίνδυνο μην τους πιάσουν οι Τούρκοι...(γέλια) οι Γερμανοί θέλω να πω.

Βίκυ: Εεε, έμαθα τι τρώγανε και ότι δυσκολευόντουσαν να βρουν φαγητό..πόσο πεινούσανε

Εκπαιδευτικός: Μμμ ωραία.

Χρύσα: πόσο δύσκολος ήταν ο κίνδυνος.

Νίκη: Και έμαθα αρκετά για τις καταστάσεις που επικρατούσανε, δηλαδή την πείνα, η υγεία πως ήτανε... αυτά

Εκπαιδευτικός: Τέλεια

Χριστίνα: Έμαθα τις δύσκολες συνθήκες που επικρατούσαν την εποχή αυτή

Εκπαιδευτικός: πολύ ωραία... Πάμε στην επόμενη. Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιβιώσεις, αν ζούσες την εποχή εκείνη γιατί σας είχα πει να σκεφτείτε ότι είστε παιδί αυτής της εποχής και γιατί;

Άννα: Στις πραγματικές, θα ήταν κάπως δύσκολο, να βρεις φαγητό και να είμαι υγιής.

Βίκυ: Πιστεύω θα ήταν πολύ πιο δύσκολο από το παιχνίδι, στις πραγματικές συνθήκες, γιατί θα είχα συνέχεια άγχος, αγωνία και θα πεινούσα ταυτόχρονα, θα ανησυχούσα για τα πάντα.

Χρύσα: Θα ήταν πολύ δύσκολο να επιβιώσεις γιατί καταρχάς θα χρειαζόντουσαν τόσα φάρμακα για να είσαι υγιής.

Εκπαιδευτικός: Σωστό

Νίκη: Και θα ήταν πάρα πολύ δύσκολο, καταρχάς δεν είναι ότι μόνο τα ψώνια αλλά φοβάσαι μέχρι και να βγεις από το σπίτι σου και δεν υπήρχαν οι σημερινές ανέσεις.

Χριστίνα: Πιστεύω ότι ήταν πολύ δύσκολο, γιατί δεν μπορούσαν να βρουν πράγματα που χρειαζόντουσαν για να ζήσουν

Εκπαιδευτικός: Πολύ ωραία. Εσύ θα τα κατάφερνες εκείνη την περίοδο; Μία γρήγορη απάντηση.

Άννα: Και πιστεύω Ναι

Βίκυ: Πιστεύω πως όχι

Χρύσα: Πιστεύω πως όχι

Νίκη: Πιστεύω πως όχι

Χριστίνα: Πιστεύω πως όχι

Εκπαιδευτικός: Ήταν όντως πολύ δύσκολα. Τι έπρεπε να δείξουν οι Αθηναίοι εκείνη την εποχή για να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις δύσκολες συνθήκες;

Άννα: Και

Εκπαιδευτικός: Έπρεπε να τα παρατήσουν: « Δεν έχω να φάω και να μην κάνουν τίποτα ;»

Άννα: Όχι, έπρεπε να προσπαθήσουν, να ψάξουν για να βρουν φαγητό και τέτοια.

Νίκη: Έπρεπε να δείξουν ότι έχουν δύναμη και ότι μπορούν να αντεπεξέλθουν και να νικήσουν τους Γερμανούς.

« πάλι η ίδια ερώτηση»

Χρυσά: Να είναι αισιόδοξοι

Νίκη: Έπρεπε να είναι αισιόδοξοι, να πιστεύουν στον εαυτό τους και να λένε από μέσα τους δεν έχω να φάω, αλλά να έχουν μία θετική σκέψη και να λένε ότι θα τους νικήσουμε και θα περάσει αυτό το μαρτύριο.

Χριστίνα: Και έπρεπε να δείξουν ότι είναι ενωμένοι γι ανα μπορούν να αντιμετωπίσουν τους Γερμανούς.

Εκπαιδευτικός; Προτελευταία: ποια είναι η γνώμη σας για την κάθε μεταβλητή του παιχνιδιού; « λέγονται οι μεταβλητές από ην δασκάλα. Ποια θεωρείτε την πιο σημαντική;

Άννα: Την υγεία και την πείνα. Δεν μπορώ να πω ένα, πιστεύω η πείνα

Βίκυ: Την υγεία και τον κίνδυνο γιατί αν σε έπιαναν οι Γερμανοί μετά δεν μπορείς να φύγεις, ή θα γίνεις σκλάβος τους ή θα πεθάνεις. Και η υγεία γιατί θα αρρωστήσεις.

Χρυσά: Την υγεία και τον κίνδυνο

Νίκη: Είναι όλα πολύ σημαντικά, υγεία- πείνα και κίνδυνος, για τον κίνδυνο άμα είσαι ασφαλής έχεις υγεία, άμα δεν πεινάς, έχεις πάλι υγεία. Οπότε όλα βασίζονται, το ένα πάνω στο άλλο.

Χριστίνα: Η υγεία, πιστεύω ότι είναι όλα σημαντικά αλλά περισσότερο η υγεία γιατί αν δεν την είχαν, θα πέθαιναν.

Εκπαιδευτικός: Είναι λίγο σημαντική, αφορά την ομάδα, είχατε κάποιο στρατηγική-μοτίβο για να τα καταφέρετε, παίζατε ένα παιχνίδι που δεν χάσατε καθόλου. Στην τύχη έγινε ή είχατε κάποιο σκεπτικό;

Άννα: Εγώ προσωπικά με όλη την ομάδα δεν είχα, αλλά σκαφτόμουνα ότι ήταν χαμηλότερο η πείνα ξέρω εγώ, πρέπει πρώτα να ανεβάσω αυτό και μετά το δεύτερο.

Βίκυ: Δεν είχα κάποια στρατηγική από την αρχή, αλλά όταν επιλέγαμε κάτι το συζητούσαμε όλες μαζί, δεν τσακωνόμασταν για το πρέπει να ανεβάσουμε και τι πρέπει να κατεβάσουμε και αν συζητάμε όλοι μαζί, τα πηγαίναμε πάντα καλά.

Χρυσά: Δεν είχαμε κάποια στρατηγική, νομίζω στην τύχη έγινε όλο (γέλια).

Νίκη: Δεν είχαμε κάποια στρατηγική, αλλά είχαμε αρκετή ομαδικότητα και αυτό μας βοήθησε στο να βγάλουμε ένα αποτέλεσμα και να τα πάμε πολύ καλά

Εκπαιδευτικός; Είχατε όμως μία σκέψη για το πώς..

Νίκη: Ναι, τα βάλαμε όλα, συζητήσαμε η μία με την άλλη

Χριστίνα: Δεν είχαμε κάποια στρατηγική, αλλά όταν καταλάβαμε το παιχνίδι, βλέπαμε τι μας συμφέρει περισσότερο να ακολουθήσουμε και το κάναμε.

Εκπαιδευτικός: Ως προς ποια άποψη σας συμφέρει;

Χριστίνα: Όστε να μην χάσουμε, να ανεβούμε αυτά που πρέπει και να κατέβουν αυτά που δεν πρέπει.

Εκπαιδευτικός: Ωραία, κορίτσια, ευχαριστώ.

Η 1^η Ομάδα των αγοριών.

Πρώτο στάδιο:

Το πρώτο Γκρουπ των αγοριών, υπεύθυνος ο ερευνητής ο Άγγελος. Το σύνολο των επιλογών είναι 42.

Οι επιλογές του γκρουπ πάνω στις πινέζες του μισοψημένου παιχνιδιού:

1. Φούρνος
2. Σταφιδόψωμο
3. Έξοδος
4. Συσσίτιο
5. Έξοδος
6. Αγορά συντάγματος
7. Σέσκουλα
8. Έξοδος
9. Χαρουπιά
10. Χαρουπάλευρο
11. Έξοδος
12. Φούρνος
13. Μπισκότα από καλαμποκάλευρο
14. Έξοδος
15. Συσσίτιο
16. Χυλός από κουκούτσια
17. Έξοδος
18. Αγορά συντάγματος
19. Μουσταλευριά χωρίς μούστο
20. Έξοδος
21. Γερμανική ταβέρνα
22. Καφές από ρεβύθια
23. Έξοδος
24. Βλίτα
25. Βλίτα
26. Σύκα
27. Φούρνος
28. Σταφιδόψωμο
29. Έξοδος
30. Χαρουπιά
31. Λοσιόν
32. Χαρουπάλευρο
33. Έξοδος
34. Σύκα
35. Φούρνος
36. Σταφιδόψωμο

- 37. Έξοδος
- 38. Χόρτα
- 39. Γερμανική Ταβέρνα
- 40. Σταφιδόπαστα
- 41. Σταφιδόπαστα
- 42. Σταφιδόπαστα

Η Στιχομυθία:

Εκπαιδευτικός: Να το.

- Ηχογραφεί.
- Καλημέρα παιδιά.
- Γεια σας.
- Κοντεύουμε να νικήσουμε.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ξεκινάει ο διαγωνισμός. Από εδώ πέρα μπορείτε να ξαναδείτε τις πληροφορίες, να από εδώ πέρα διαβάσετε, από την υγεία μέχρι εκεί.

- Πρόσεξε στην υγεία και πάμε εδώ.

Εκπαιδευτικός: Ωραία πάτα ΟΚ και ξεκινάμε. Απλά κάθε φορά που χάνουμε δεν θα το αλλάζουμε, θέλω να το βγάλω φωτογραφία μέχρι που έχετε φτάσει. Δεν θα μας πιστεύουνε μετά.

- Πρόσεξε στην υγεία.

Εκπαιδευτικός: Έτοιμοι;

- Τι κάνετε;
- Έλα, έλα.

Εκπαιδευτικός: Πάμε.

- Πάμε.
- Ωραία.
- Οκ πάμε.
- Έτσι και σε βρει ο Γερμανός.
- Σταμάτα.

- Αγκινάρες.

- Δυο υγεία.

Εκπαιδευτικός: Συμβουλευέται ο ένας τον άλλο δεν παίζετε μόνοι σας.

- Θα χάσουμε με ευχαρίστηση.

Εκπαιδευτικός: Τους ακούς; Έτσι μπράβο συνομιλία.

- Όχι, όχι μην πας.

- Έχει Γερμανική ταμπέλα.

Εκπαιδευτικός: Μήπως πρέπει να φτάσετε στο 10.

- Που ρε συ;

- Πήγαινε στις αγκινάρες, - 3 είναι ο κίνδυνος.

- Ναι όμως.

- 0 υγεία λέει.

- Η ευχαρίστηση.

- Ε πήγαινε.

- Λοιπόν καβουρόψωμο.

- 2 υγεία.

- Κίνδυνος 2 Γιάννη.

- Θα μας δώσει περισσότερα.

- Αλληλεγγύη και μ' αρέσει περισσότερο.

- Ναι πήγαινε.

Εκπαιδευτικός: Όλοι, όλοι βοηθάτε, όλοι.

- OK.

Εκπαιδευτικός: Αυτός που έχει το ποντίκι όμως παίρνει την απόφαση.

- Ωραία Γιάννη έξοδος.

- Ωραία έξοδος.

- Έξοδος Γιάννη.

Εκπαιδευτικός: Για να σας βοηθήσω μπορείτε να κοιτάτε και αυτό εδώ πέρα. Πάτα αυτό το πράσινο. Σου λέει τι έχετε κάνει μέχρι στιγμής. Άμα σε ενοχλεί ξαναπάτα το.

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Ωραία.

- Ο Φίλιππος τώρα.

- Γιάννη.

- Όχι ρε.

- Πήγαινε τέτοιο.

- Να δούμε που είναι τα...

- Όχι είπαμε 2 υγεία - 1 πείνα, - 4 κίνδυνος.

- Όχι μην πας.

- Πήγαινε Γερμανική ταβέρνα.

- Όχι μην πας.

- Ρε εσείς δεν πρέπει να χάσουμε 0.

- Είναι - 2 η ευχαρίστηση.

Εκπαιδευτικός: Απλά όταν χάσετε να μου το πείτε για να το βγάλω φωτογραφία για να δούμε μέχρι που φτάσαμε εντάξει;

- Το συσσίτιο είναι καλό.

Εκπαιδευτικός: Για πες.

- Ναι.

- Είναι επίσκεψη, είναι επίσκεψη, μέσα θα έχει άλλα.

- Περίμενε.

Εκπαιδευτικός: Όπου βλέπετε επίσκεψη θα έχει άλλα μέσα.

- Πήγαινε, πήγαινε χάνουμε - 1.

Εκπαιδευτικός: Εντάξει, εντάξει.

- Χάνουμε.

Εκπαιδευτικός: Δώσ' του το στον φίλο μου, στον φίλο μου εδώ πέρα.

- Ναι, έλα Φίλιππε.

- Φίλιππε για έλεγξε και τα 3.

Εκπαιδευτικός: Τώρα παίρνεις εσύ αποφάσεις αλλά ακούς τους άλλους.

- Φασολάδα, για πάτα φασολάδα.

- Μη, μη πατήσεις.

- Να δούμε εκεί μέσα.

- Όχι θα χάσουμε από πείνα.

- Ναι, ναι έχει δίκιο.

- Όχι φύγε.

- Η πείνα δεν πρέπει να πάει 10.

- Όχι, όχι.

- Είναι - 1, μια χαρά.

- Πήγαινε, πήγαινε.

- Όχι ρε, θα χάσουμε - 4 υγεία.

- Ναι όντως πήγαινε στην φασολάδα που ήσουν πριν.

- Σίγουροι;

- Χάνουμε - 4 ευχαρίστηση.

- Όχι μην το κάνεις θα μείνουμε με 1 ευχαρίστηση φίλε.

- Φύγε.

- Έξοδος, έξοδος.

- Τι λέτε; Γύρνα, εδώ, εδώ.

- Αγορά;

- Ναι δεν έχουμε πάει.

- Πήγαινε, πήγαινε. Τέλεια.

- 2 κινήσεις.

- Ωραία.

- Ψίχουλα.
- Ψίχουλα για δεξ.
- Μείον 3.
- Όχι, όχι.
- Όχι.
- 2;
- Όχι.
- Σέσκουλα.
- Ε περίμενε, ναι πάτα το. Πάτα.
- Όχι - 2 πόσο λέει, τέλεια πάτα το.
- Σίγουρα το πατάω;
- Ναι πάτα το.
- Μία ώρα.
- Τέλεια, τέλεια, μπράβο Φίλιππε τέλεια πάμε.
- ΟΚ πάτα ΟΚ, πάτα ΟΚ.
- Πατάς ΟΚ;
- ΟΚ.
- Έξοδος, έξοδος.
- Έλα πάρε.
- Στην ευχαρίστηση πρέπει να φτάσουμε 10 και παραπάνω.
- Λοιπόν Γιάννη.
- Εδώ.
- Χαρουπιά.
- Μείον 1 πείνα, - 2.
- Καλύτερο, καλύτερο πήγαινε, πήγαινε.
- Πάω.

Εκπαιδευτικός: Αμάν.

- Ωραία μια χαρά δεν τα πάμε;
- Λοιπόν.
- Θα το φας, δες τα χαρτιά.
- Χαρουπόμελο.
- Εσύ δεν τρως.
- Χαρουπόμελο.
- Λοιπόν φέρε.
- Για να δούμε.
- Να δούμε.
- 3 - 2, 3 κίνδυνος.
- 3 κίνδυνος, όχι μην πας.
- Α θα έχουμε 0 κίνδυνο.
- Όχι θα μας προσθέσει.
- Έχουμε άλλα 2, όχι. Περίμενε - 4 κίνδυνος.
- Πάτα το, πάτα το.
- Ναι, ναι πάτα το.
- Πάτα το.
- Πάτα το.
- Δείτε, ευχαρίστηση.

Εκπαιδευτικός: Έχετε πάει μέχρι τα 10 σημεία, μπράβο σας.

- 4 ρίζε.
- Έλα, έλα τώρα.
- Ωραία πάτα ΟΚ, πάτα ΟΚ.
- Τέλεια μπράβο ε.
- Βγες.

- Ωραίος παίχτη.

- Δώσ' το στον Κώστα.

-Ναι.

Εκπαιδευτικός: Θυμηθείτε άμα χάσετε μην το αλλάζετε.

- Ναι.

- ΟΚ.

Εκπαιδευτικός: Για να βγάλω φωτογραφία.

- Που πάμε εδώ;

- Πάμε μπομπότα;

- Για να δούμε, - 2 υγεία.

- Ω καλά εντάξει.

- Μείον 5 κίνδυνος.

- Όχι.

- Ναι ρε μια χαρά είναι.

- Όμως - 3 ευχαρίστηση.

(05:00)

- Ω ναι.

- 9 υγεία έχουμε.

- Κοίτα που πρέπει να φτάσουμε.

- Στο 0 για να χάσουμε.

- Ω καλά εντάξει.

- Στο 0 προσέξτε λίγο.

- Στο 10, στο 10 συγνώμη.

- 9 υγεία, 9 υγεία.

- Για ξαναπάτα λίγο αγκινάρες, πάτα λίγο αγκινάρες.

- Το αλλάζει.

- Πάτα λίγο αγκινάρες να δω.
- Το είδαμε ρε.
- Λοιπόν.
- Έλα πάτα.
- Όχι.
- Υγεία που πρέπει να φτάσουμε στο 0 για να χάσουμε;
- Όχι. Στο 10 δεν χάνουμε.
- Στην υγεία στο 0 χάνουμε.
- Έχουμε 1 πείνα.
- Παιδιά πόσο έχουμε;
- Υγεία 9.
- Α τέλεια.
- Πείνα 1.
- Πείνα 1 – 2.
- Σταφιδόψωμο, σταφιδόψωμο.
- Ε είναι τέλειο.
- Πάμε.
- Από τους Γερμανούς δεν φοβόμαστε.
- Αλληλεγγύη;
- Όχι ευχαρίστηση πρέπει να είναι μεγάλο.

Εκπαιδευτικός: Γι να ανεβείτε σε όλα υγεία, αλληλεγγύη, ευχαρίστηση, θα πρέπει να φτάσετε στο 0 πείνα και στο κίνδυνο στο 10.

- Πατάω;
- Select point.

Εκπαιδευτικός: Όπως πάτε πολύ καλά.

- Ωραία μια χαρά είμαστε.

- Έξοδος.
- Έλα σύρε να τελειώνουμε.
- Εγώ.
- Πάμε Τζιόρτιο.
- Μας χειροκροτάνε.
- Έλα Τζιόρτιο.
- Θα πάμε.
- Πείνα, πείνα.
- Β.
- Όχι, για πήγαινε Γερμανική ταβέρνα.
- Ρε πήγαμε πριν θα μας ψάχνουνε.
- Α ναι, άντε.
- 2 κίνδυνοι.

Εκπαιδευτικός: Συγνώμη λίγο προσέχουμε και αυτό.

- Και - 2 ευχαρίστηση.

Εκπαιδευτικός: Όπα συγνώμη. Πάμε, ελάτε.

- Γιώργο πήγαινε, πήγαινε παντού, έχουμε πάει παντού.
- Αγορά, αγορά.
- Βλίτα, τα χόρτα.
- Όχι - 3 βγάζει.
- 2 ζωή, - 2 πείνα, - 3 κίνδυνο, όχι, όχι.
- Αγορά Συντάγματος.
- Στα χόρτα πήγαινε, στα χόρτα.
- Στην Αγορά Συντάγματος.
- 2 υγεία.
- Τα βλίτα είναι καλά.

- Πείνα – 1.
- Τα βλίτα είναι καλά πάμε.
- Δεν είναι θα μας χάσουν 4 ευχαρίστηση.
- Ναι έχει δίκιο.
- Συσσίτιο.
- Όχι έχουμε πάει.
- Δεν πειράζει ας ξαναπάμε.
- Συσσίτιο ναι.
- Πάμε έλα, πάμε.
- Ναι εκεί.
- Εδώ κατέβα λίγο από την οθόνη.
- Η πείνα μας είναι μια χαρά.
- Είναι.

- Υγεία - 4;

Εκπαιδευτικός: Μιλήστε λίγο πιο δυνατά να σας ακούω.

- Ωωω!!
- Χάλια όχι.
- Υγεία - 4.
- Μείον 3.
- Περίμενε, περίμενε.
- Φασολάδα.
- Ω ναι, ναι αυτό πάτα, αυτό πάτα. - 3 ο κίνδυνος, πάτα.
- Μείον 3.
- Αλληλεγγύη στο 0.
- Δες το, - 3 υγεία.
- Εντάξει ρε φίλε αφού έχουμε 6, θα πάει 3. Έλα πάτα.

- Σίγουρα;
- Ναι, ναι.
- Τέλος. Υγεία τέλος. Ωραία πάρ' το Γιάννη.
- Τώρα θέλουμε να αναβαθμίσουμε την υγεία.
- Ναι.
- Πρέπει να ανεβάσουμε υγεία.
- Ο Γιάννης, ο Γιάννης.
- Περίμενε.
- Και ευχαρίστηση.
- Υγεία και ευχαρίστηση τώρα. Λοιπόν.

Εκπαιδευτικός: Ρε εσείς πάτε πάρα πολύ καλά.

- Για να δούμε μπομπότα.
- Μείον 2 ζωή.
- Αγκινάρες.
- Όχι.
- Μείον 1 ζωή.
- Όχι, όχι δεν θέλουμε - 1.
- 33, 35.
- Κώνος, πήγαμε κώνος.
- Όμως θα μας δώσει 3.
- Γερμανική ταβέρνα, Γερμανική ταβέρνα.
- Πόσες είναι 35;

Εκπαιδευτικός: Είναι 35 ναι.

- Μας ψάχνουνε.
- Έχουμε - 11 δεν μας συμφέρει.
- Πάμε, πάμε.

- Αγορά Συντάγματος. Πω, Αγορά Συντάγματος. Δεν πρέπει να πάμε Αγορά Συντάγματος ρε παιδιά;

- Ορίστε πήγα.

- Ωραία.

- Κάτσε.

- 2.

- Δεξιά, δεξιά, δεξιά.

- Όχι χάνουμε, α δεν έχουμε ευχαρίστηση παιδιά.

- Ω παιδιά δεν έχουμε ευχαρίστηση.

- Πηγαίνετε κάπου, + 7 πάτα. Αλληλεγγύη έχουμε 10, πάτα, πάτα.

- Περίμενε, μετά. 2.

- Έλα τώρα το καλύτερο, καλύτερο.

- Τέλεια πάτα.

- 5, 7 - 8, - 6 πολύ καλά.

Εκπαιδευτικός: Για τις πληροφορίες που σας δίνουν τι έχετε να πείτε;

- Μια χαρά είναι τέλεια.

Εκπαιδευτικός: Τα λαμβάνετε υπόψη, τις πληροφορίες;

- Τζόνι it's my turn.

Εκπαιδευτικός: Όταν βγάζει πχ σταφίδες και τέτοια. Που σου βάζει κάποιες πληροφορίες τα βλέπετε;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Ωραία.

- Τζόνι it's my turn.

- Wait.

- Τώρα.

- Λοιπόν.

- Το ποντίκι, το ποντίκι.

(10:00)

- Τα βάζετε ρε, τα βάζετε ρε τα κουμπάκια.
 - Λοιπόν.
 - Μπομπότα.
 - Όχι, όχι, όχι, όχι.
 - Μπορεί να χάσουμε.
 - Νο, no.
 - Εμείς θα χάσουμε γιατί οι άλλοι είναι 38.
 - Τι πράμα;
 - Τα κορίτσια που έχουν πάει για δεξ;
 - Εδώ, παιδιά τι λέτε εδώ; Γερμανική ταβέρνα;
 - Γιώργο θέλω την βοήθειά σου.
 - Γερμανική ταβέρνα;
 - Πάμε;
 - Ευχαρίστηση 2.
 - Πάμε.
 - Πάμε; Τι λέτε; Ρυζόγαλο με νερό;
 - Για πάτα.
 - 39.
 - Έλα έτσι μας είπες.
 - Εντάξει άμα χάσουμε.
- Εκπαιδευτικός: Άμα χάσουμε τελείωσε ναι.
- Πηγαίνετε πάρτε θέση.
 - Άμα χάσουμε είμαστε νικητές.
- Εκπαιδευτικός: Μισό λεπτό.
- Είμαστε δεύτεροι;

- Ναι.
- Μετά τα κορίτσια.
- Πάμε.
- Δεν πάμε, δεν πάμε.
- Κρασί για να δούμε.
- Μείον 4 πείνα;
- Θέλουμε ευχαρίστηση.
- Όχι. Όχι.

Εκπαιδευτικός: Τα έχετε επισκεφτεί όλα τα μέρη;

- Σχεδόν.
- Ναι νομίζω.
- Ναι όλα.
- Ε πάτα το ρε.
- Κρασί, το κρασί.
- Περίμενε λίγο, υγεία, περίμενε. Μας δίνει 3 ευχαρίστηση.
- Ναι;
- Πάτα το, πάτα το 4, τέλεια, τέλεια.
- Ω ωραίο, πάμε για υγεία τώρα.
- Υγεία, θέλουμε υγεία.
- Όχι.
- Γιώργο.
- Εγώ παίζω, εγώ.
- Α ο Κώστας.

Εκπαιδευτικός: Μπράβο παιδιά, μπράβο.

- 2 - 2, όχι, όχι.
- + 2 ρε.

- Δες τα άλλα.
- Χαλάρωσε.
- Μείον 3 ευχαρίστηση, - 3 είναι.
- Μείον 2 πείνα μας συμφέρει, κίνδυνος δεν μας συμφέρει. - 2 πείνα μας συμφέρει πρώτον.
- Ναι.
- Μείον 3 κίνδυνος ναι μας συμφέρει. - 3.
- Ναι όμως - 3 ευχαρίστηση.
- Έχουμε 6.
- Παιδιά υγεία δεν πρέπει να φτάσουμε 0;
- Σιγά ρε, ναι.
- Πάμε ναι.
- Τι έγινε;
- Τώρα ψάχνουμε για ευχαρίστηση.
- Έλα δεν πήγαμε;
- Πήγαμε.
- Ω τι έκανες;
- Δεν έχουμε ευχαρίστηση;
- Πήγαινε στην υγεία σου.
- Συν, συν 2 κάτσε, ευχαρίστηση.
- Πήγαινε τους φούρνο πάλι.
- Ευχαρίστηση δεν πρέπει να χάσουμε που;
- Φούρνο πήγαινε.
- Κάτω από το 0.
- Κάτω από το 0, μην πάμε ευχαρίστηση.
- Εντάξει.

- Αμάν.
- Φάγαμε 3.
- Πήραμε 3 εντάξει.
- Μην πάμε κάτω από ευχαρίστηση.
- Ναι.
- Κάτω από την ευχαρίστηση.
- Ναι.
- Όχι δεν μας προσφέρει κάτι.
- Ναι κοίτα.
- Ναι πάμε, τέλεια.
- Πάμε δεν μας ζητάν κιόλας.

Εκπαιδευτικός: Συνεργαζόμαστε όλοι;

- Ναι.
- Τι λέτε;
- 2 ευχαρίστηση.

Εκπαιδευτικός: Το έχουμε όλοι αυτό; Το ποντίκι;

- Ναι.
- 23 ε.
- Χάνουμε.
- Κίνδυνος.
- Ευχαρίστηση;
- Καλύτερο, καλύτερο, ναι.
- Ρε κίνδυνος 2.

Εκπαιδευτικός: Έχουμε 5 λεπτά ακόμα.

- Πως τα πάτε;
- Πόσα λεπτά;

Εκπαιδευτικός: Πέντε λεπτά. Μέχρι τον τελικό της τιμής.

- Φύγε από πάνω μου.

Εκπαιδευτικός: Εσύ γιατί κλέβεις όλες τις άλλες ομάδες;

- Κοιτάζω εγώ.

- Καλύτερα, ωραία, σωθήκαμε.

- Επειδή δεν βλέπω να συνοδεύεστε, στην πείνα ή στον κίνδυνο;

- Ναι στην πείνα και στον κίνδυνο.

- Στα άλλα στο 0 εντάξει.

- Ναι, κάτω από το 0.

- Νερό.

- Πω ρε οι άλλοι είναι νικητές, έχουνε πάει 50.

- Σιγά.

- Σιγά τώρα.

- Όχι μπορεί να χάσουν απότομα. Μπορεί και να χάσουν ξαφνικά.

- Τι 50 έχουνε;

- Να πάμε.

- Παιδιά τι λέτε για χαρούπια;

- Εδώ πέρα.

- Εδώ, εδώ είναι πολύ ωραία, είναι πολύ ωραία.

- Α έχουμε - 5 κίνδυνο.

- Καλύτερα εγώ δεν θέλω.

- Όχι.

- 4 υγεία.

- Ωωω.

- Τέλειο.

- Έχουνε πάρα πολύ μεγάλη ευχαρίστηση.

- Πάρ' το, πάρ' το.
- Έχουμε μεγάλη ευχαρίστηση.
- 4.
- Μείον 3 είναι.
- Μια χαρά είμαστε 12 υγεία, 7 ευχαρίστηση, 10 αλληλεγγύη.
- Χαρουπάλευρο;
- Πάμε γρήγορα.
- Πάμε.
- Πάτα, πάτα, πάτα.
- Πάμε και άλλο.
- Βάλτε και άλλο ένα, βάλτε και άλλο ένα.

Εκπαιδευτικός: Παιδιά 5 λεπτά ακόμα, 5 λεπτά ακόμη.

- Παίξε, παίξε.
- 5 λεπτά.

Εκπαιδευτικός: 4.

- Πρέπει να κερδίσουμε, πρέπει να κερδίσουμε. Δεν θα χάνουμε από τα κορίτσια.
- Έλα έξοδος.
- Γιάννη άλλο ένα.

Εκπαιδευτικός: Να διαβάσετε τις οδηγίες.

- Εγώ είμαι, εγώ είμαι.
- Γρήγορα Γιάννη έλα.
- Άντε ρε Γιάννη, έλα γρήγορα.
- Όχι.
- Μείον 5 πάμε.
- Ναι. ναι.
- Όχι μην πατήσεις.

(15:00)

- Πάτα, πάτα να αυτό.
- Ρε μην τσιρίζεις στο αυτί μου.
- Σταμάτα, πάμε, πάμε, πάμε πάτα, πάτα. Καλύτερο αυτό.
- Λοιπόν έχουμε ένα.
- Σε καλό επίπεδο, σε καλό επίπεδο, πάτα, πάτα, πάτα.

Εκπαιδευτικός: Εδώ είμαστε δεύτεροι.

- Έχουμε πείνα, έχουμε πείνα, έχουμε πείνα.
- Ωωω.

Εκπαιδευτικός: Πάμε, πάμε.

- Όχι Γιάννη.
- Έχουμε 50 πείνα.
- Ευχαρίστηση;
- Έχουμε πείνα.
- Όχι.

Εκπαιδευτικός: Το ότι ισχύει με την ιστορία με τα, τι σας έμεινε για αυτό πρέπει να θυμάστε αυτό που επιλέγετε εντάξει;

- Όχι Γιάννη.
- Ναι, ναι, ναι.
- Γιάννη πήγαινε πίσω θέλουμε κάτι να μας ανεβάξει την ευχαρίστηση.
- Όρε κοίτα εκεί πέρα πείνα που είναι.
- Πάτα αυτό, πάτα αυτό. Η πείνα πόσο είναι; - 2, όχι μην το πατήσεις.
- Έξω παιδιά.
- Αυτό είναι πολύ ωραίο.
- Πείνα.
- Έχουμε 1 πείνα.

Εκπαιδευτικός: 2 λεπτά ακόμη.

- Η πείνα, είμαστε 1.

- Εντάξει - 1.

- Λοιπόν πάμε.

Εκπαιδευτικός: Λέει, διαβάστε τα πιο σημαντικά ώστε να πάτε πιο μπροστά.

- Τι λέει;

- Εντάξει, εντάξει. ΟΚ.

- Τι έκανες ρε Γιάννη.

- Φύγε από εδώ.

- Έλα ρε Γιάννη, έλα.

- Όχι, τι έκανες.

Εκπαιδευτικός: Έλα να σε βοηθήσω, να σε βοηθήσω.

- Εντάξει βγαίνουμε.

- Κάνει βλακείες ο Γιάννης.

Εκπαιδευτικός: Βάλτε με το ποντίκι, πάμε.

- Έλα Φίλιππε.

Εκπαιδευτικός: Εδώ ο φίλος μου.

- Λοιπόν.

- Πήγαινε με πόρτα, έλα.

Εκπαιδευτικός: 1 λεπτό.

- Πόρτα, πόρτα.

- Πόρτα.

- Ρε Φίλιππε, άντε.

- Πόρτα πάω.

- Ναι.

- Πήγαινε.

- Πήγαινε.
 - Χάνουμε.
 - Δεν πειράζει.
 - Select.
 - Δεν λέει πόση ευχαρίστηση. Που είναι η άλλη. Στο 60 κάτι;
- Εκπαιδευτικός: 30 δευτερόλεπτα.
- Μην το κάνεις αυτό.
 - Ρε, ρε Φίλιππε.
 - Έλα.
 - Να χάσουμε;
 - Έλα Γιάννη παίξε ένα τέλος.
 - Τέλος.
 - Πάτα, πάτα ότι να είναι. Έλα κάνε κάτι καλό.

Εκπαιδευτικός: 9, 8.

- Πάτα, ξαναπάτα.

Εκπαιδευτικός: 7, 6.

- Ναι.
- Ξανά.

Εκπαιδευτικός: 5, 4.

- Ξανά.

Εκπαιδευτικός: 3, 2, 1, στοπ. Κάτω τα χέρια από τα ποντίκια.

- Κύριε, κύριε δεν μπορώ.
- Το πατήσαμε και δεν.

Εκπαιδευτικός: Ε ησυχία.

- Κερδίσαμε. Αυτό έβγαλε φωτογραφία.

Εκπαιδευτικός: Ωραία.

- Τι μας δίνετε;

Εκπαιδευτικός: Ακόμα έχουμε και δεύτερο.

- Κύριε εμείς το πατούσαμε και αυτό δεν έκανε κάτι.

Εκπαιδευτικός: Δεν είπα μπες από εδώ, από εδώ.

- Ναι, δηλαδή το πατούσαμε αυτό.

Εκπαιδευτικός: Μερικές φορές παίζει.

- Φαίνεται το πατούσαμε πολλές φορές. Τα καταφέραμε πάρα πολύ ωραία.

Εκπαιδευτικός: Ναι.

- Καλά δεν τα πήγαμε;

Εκπαιδευτικός: Πάρα πολύ καλά.

- Πηγαίνετε και σε άλλα σχολεία;

Εκπαιδευτικός: Όχι. Αλλά ναι έχουμε πάει, σε μερικά το έχουμε κάνει. Εσείς είστε πάρα πολύ καλά.

- Αλληλεγγύη;

- Καλά τα πήγαμε, εντάξει. 42.

- Εμένα 62.

- 64.

- Πόσοι είχατε ipad;

Εκπαιδευτικός: Δεν έχεις εδώ πέρα;

- Όχι, 1 λεπτό θα κάνω.

Εκπαιδευτικός: Άστο επάνω για να τα μετρήσουμε. - Μας δείχνει εκεί πέρα πόσο έχουμε, 42.

Δεύτερο σκέλος: Η τροποποίηση του παιχνιδιού.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν. Έτοιμοι για το 2^ο part;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, ησυχία, όχι να μην φωνάξουμε πλέον, τα πας πολύ καλά. Τώρα θα το αλλάξει, θα αλλάξετε τον προγραμματισμό και θα βάλετε δικά σας.

- Δικά μας;

Εκπαιδευτικός: Ναι.

- Τι κάνετε;

- Κύριε κάτι έγινε, έφυγε.

Εκπαιδευτικός: Μην το πειράζετε αυτό το ποντίκι εκεί πέρα, σε παρακαλώ.

(20:00)

- Τους ελέγχει το ένα.

Εκπαιδευτικός: Τα έχω βάλει και τα 2 απλά το ένα είναι ασύρματο, είναι για μένα.

- Ε καθίστε κάτω.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν. Ποια ομάδα κέρδισε, πόσο είχατε εσείς;

- 34.

Εκπαιδευτικός: Εσείς;

- 29.

Εκπαιδευτικός: 29 εντάξει, βγήκατε 2^{οι} καλά.

- Σταφιδόπιτα.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν.

- Περίμενε.

- Είναι πολύ καλό;

Εκπαιδευτικός: Καθίστε όλοι.

- OK, OK.

Εκπαιδευτικός: Καθίστε θα σας πω το 2^ο part.

- Εγώ.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, εδώ, εδώ καθίστε.

- Όχι Γιάννη από εκεί που είχαμε μείνει.

Εκπαιδευτικός: Ακούστε με λίγο.

- Από εκεί που, κύριε.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ναι. Κανείς στο ποντίκι τώρα, κανείς.

- Κύριε δεν είναι από εκεί που είχαμε μείνει;

- Έλα από εκεί.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ακούστε με λίγο. Πάμε.

- Από εκεί που είχαμε μείνει. Ρε Γιάννη.

Εκπαιδευτικός: Πάμε τώρα στο 2^ο κομμάτι. Που θα γίνετε εσείς προγραμματιστές του παιχνιδιού. Θα το αλλάξετε εσείς οι ίδιοι.

- Τι;

Εκπαιδευτικός: Τόσο τις εφαρμογές και τις πινέζες όπως και τα αρχικά, τις αρχικές θέσεις. Με τι ξεκινάμε και με τι κάνετε. Θα το αλλάξετε εσείς τώρα. Θα γίνετε εσείς δημιουργοί, ΟΚ;

- ΟΚ.

- Κύριε.

Εκπαιδευτικός: Θα σας πουν περισσότερα οι δάσκαλοι σας.

- Κύριε.

- Από την αρχή ξεκινάει.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν κοιτάζτε τώρα. Πάμε έτοιμοι; Κοιτάζτε πως αλλάζει.

- Κύριε να αρχίσουμε γρήγορα γιατί.

Εκπαιδευτικός: Θα σας πω κάποια πράγματα, νάτο. Βλέπετε; Εδώ τι κάνετε; Ακούστε με λίγο είναι πολύ σημαντικό, γιατί θα σας αφήσω μόνους σας. Εδώ, εδώ κοιτάζτε με στα μάτια. Λοιπόν ο καθένας αλλάζει, το πρώτο κομμάτι, αλλάζει από κάθε πινέζα ένα χαρακτηριστικό που θέλει. Από τις υπάρχουσες, από αυτές που υπάρχουν.

Δηλαδή από το χαρουπόμελο δεν με αρέσει η υγεία που ήτανε 3 ρε αδερφέ, θα την κάνω 10, 11.

- Όσο θέλουμε το βάζουμε;

Εκπαιδευτικός: Ναι αλλά να είναι αληθινό όχι φανταστικό power ranger. Καταλάβετε δηλαδή να ανταποκρίνεται στο παιχνίδι. Έτσι ώστε να το παίζει κάποιος μετά, να πει τι έβαλε αυτός εδώ πέρα 20 μας δουλεύει; Καταλάβετε; Ο καθένας.

- Να βάλω 500;

Εκπαιδευτικός: Να είδες αυτό εννοούσα, όχι 500. Λοιπόν ακούστε δεν τελείωσα.

- 200;

Εκπαιδευτικός: Διαλέγετε από ένα τι θέλετε με προσοχή όμως γιατί είναι προγραμματισμός και άμα κάνουμε κάτι λάθος μπορεί να μην λειτουργεί μετά και μετά πάτε που θέλετε πχ κίνδυνο, αλληλεγγύη και ευχαρίστηση και το αλλάζετε. Εντάξει;

- Εγώ παίρνω υγεία.

Εκπαιδευτικός: Ο καθένας ό,τι θέλει. Αλλά σε ένα, σε ένα. Επ δεν κάνουμε τίποτα, δεν πειραζόμαστε.

- Παίρνω υγεία.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ξεκινάμε.

- Εγώ υγεία.

- Εγώ κίνδυνο. Εγώ τον κίνδυνο.

- Έλα Γιάννη, έλα.

- Γρήγορα για να αρχίσουμε.

- Εγώ Αλληλεγγύη.

Εκπαιδευτικός: Διάλεξε ένα.

- Αλληλεγγύη.

- Έχω πάρει την υγεία.

Εκπαιδευτικός: Πήρες την υγεία και την χαρουπιά. Άρα άλλαξες την χαρουπιά, την υγεία. Κατάλαβες;

- Να την αλλάξω. Η υγεία που πρέπει.

Εκπαιδευτικός: Μπράβο.

- Ωραία.

Εκπαιδευτικός: Άλλος τώρα.

- Φίλιππε εσύ.

Εκπαιδευτικός: Ο Φίλιππος, ο Φίλιππος ότι θέλει.

- Εσύ τι αναλαμβάνεις;

- Αναλαμβάνω.

Εκπαιδευτικός: Απλά συμβουλευέτε ο ένας τον άλλο. Κοίτα πόσα έχει, για να τα βρεις πιο εύκολα.

- Την αλληλεγγύη.

- Την αλληλεγγύη.

- Αλληλεγγύη.

Εκπαιδευτικός: Για να σε βοηθήσω μπορεί να πηγαίνεις και εδώ και να το σημειώνει. Έτσι πηγαίνεις προς τα κάτω. Καταλάβατε; Και μετά την μεταβλητή που θέλετε. Ωραία πάμε.

- Άντε Φίλιππε γρήγορα.

- ΟΚ εγώ θέλω, θέλω την Γερμανική ταβέρνα.

- Γρήγορα.

- Όχι από τα χαρούπια ξεκινάμε.

- Α από τα χαρούπια; ΟΚ. Αλληλεγγύη εδώ.

Εκπαιδευτικός: Ναι μετά τι κάνεις; Μπράβο έτσι. Σιγά - σιγά όμως γιατί παίζει να μην λειτουργήσει. Μπράβο ο άλλος, εσύ.

- Ωραία.

- Εσύ τι αναλαμβάνεις;

- Πείνα.

- Την πείνα την έχει πάρει ο Κώστας.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ο πρώτος που έχει, πως σε λένε;

- Γιάννης.

Εκπαιδευτικός: Ο Γιάννης, ο Φίλιππος και τώρα;

- Γκερντ.

Εκπαιδευτικός: Ποιος;

- Γκερντ.

Εκπαιδευτικός: Ωραία ξέρετε τι θέλω; Ο καθένας όταν αλλάζει κάτι να λέει το όνομά του και να το γράφεις. Εντάξει; Θα το θυμάστε;

- Ναι.

- Ο Γιάννης έχει.

Εκπαιδευτικός: Θα σας πω μετά στο τέλος. Και πρέπει να εξηγείτε γιατί το αλλάζετε.

- Ωραία.

Εκπαιδευτικός: Εδώ πέρα είσατε μια ομάδα.

- Ωραία. Έλα Κωστάκη.

- Το αλλάζουμε γιατί είμαστε pro.

- Ωωω.

- Η ομάδα από το viber;

- Νο.

- Πείνα.

(25:00)

- Πόσο να το βάλω;

- Πείνα μείον.

- Ωραία, γιατί άρχισαν τα μείον;

- Μείον 100.

- Μείον 6.

- Παιδιά μην κάνετε καμιά μαλακία.

- Αλληλεγγύη 70.
- Εδώ ρε στα χαρούπια.
- Ο Γιώργος δεν έβαλε, κίνδυνο Γιώργο. Κίνδυνο να βάλουμε.
- Εδώ, εδώ ρε αγόρι, πήγαινε πάνω ρε.
- Εδώ Γιώργο, γαμώτο.
- Εδώ;
- Ναι.

- Ε βρε τι κάνεις;

Εκπαιδευτικός: Επ τι έχω πει;

- Δε μπορούμε, δεν βλέπω καλά.

- Να βάλουμε μείον.

- 60.

Εκπαιδευτικός: Ποιος είναι, ποιανού η σειρά; Του ψηλού; Είπες το όνομά σου;

- Γιώργος.

Εκπαιδευτικός: Μπράβο.

- Γιώργος Κατσιαρίμπας.

Εκπαιδευτικός: Εσύ το είπες το όνομά σου;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Μπράβο.

- Κώστας.

- Τώρα πια βάζουμε; Ναι βάζουμε Κώστας.

- Ρε όχι.

- Ωραία εντάξει είμαστε;

- Μην το παραγγείλεις.

- Ωραία εντάξει.

- Πρέπει να τα κάνουμε όλα;

Εκπαιδευτικός: Να έχουνε σχέση, όχι ο καθένας από μια. Ωραία αλλάξατε όλοι από μια φορά;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Θυμάστε τι αλλάξατε;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Ακούστε με τώρα τι πρέπει να κάνετε. Όλοι μαζί, όλοι όχι ο καθένας δηλαδή σε όλους, θα μου φτιάξετε μια καινούργια πινέζα με όνομα δικό σας και θα βάζετε σε όλες τις μεταβλητές.

- Ναι, ναι, ναι, ναι.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν αλλά θα είναι κοινό.

- Εγώ είμαι τώρα.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν που να την βάλουμε καταρχάς, πού θέλετε;

- Εδώ, εδώ.

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Την δεξαμενή.

- Εγώ είμαι τώρα, μετά.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν βάλε τη.

- Όχι, όχι να τη βάλουμε.

Εκπαιδευτικός: Εδώ. Στην αρχή βάζετε όνομα.

- Ναι ρε. Έλληνες.

Εκπαιδευτικός: Βάζετε όνομα να έχει σχέση με τα ιστορικά γεγονότα, τι πιστεύετε;

- Ωραία.

Εκπαιδευτικός: Περίμενε λίγο, κάτσε να βάλω Ελληνικά.

- Όλο.

- Νέα Ελληνικά.

Εκπαιδευτικός: Ξέρετε να γράφετε;

- Γερμανικοί φούρνοι.

Εκπαιδευτικός: Όλοι μαζί όμως, πρέπει να αποφασίζετε όλοι μαζί.

- Ναι, ναι αυτό.
- Ελληνικοί φούρνοι.
- Γε-ρμα-νι...
- Αμάν ρε Γιάννη.
- Φούρνοι.
- Τόλμης.
- Δεν πειράζει.

Εκπαιδευτικός: Έτσι σε σχέση με την ιστορία, σκεφτείτε.

- Αυτό.

Εκπαιδευτικός: Μην βιαστείτε. γερμανικοί φούρνοι; ρε εσείς.

- Εκεί πέρα που βάζουν τους ανθρώπους και τους καίνε.

Εκπαιδευτικός: Ωραία αυτό τι υγεία θα έχει;

- 14.
- Ναι.
- Υγεία βάλε.
- Βάλε 4.
- 7, 7.

Εκπαιδευτικός: Ρε εσείς πως είναι να είναι υγιεινό οι Γερμανικοί φούρνοι; αφού πεθαίνει κόσμος εκεί μέσα.

- 40.

Εκπαιδευτικός: Να έχει σχέση.

- 40.
- Μείον, μείον 6 ζωή.
- Μπράβο ρε Γιάννη.
- Κάτσε υγεία πρέπει να.

Εκπαιδευτικός: Δεν σας ξαναδίνω άλλη συμβουλή, τελευταία που σας δίνω, πρέπει να ψάξετε μόνοι σας. Βρείτε κάτι, βρείτε ότι θέλετε εσείς, ότι θέλετε απλά να έχει σχέση με την ιστορία. Απλά βάλτε και βάλτε εσείς τι είναι, εντάξει; Δεν ξαναμιλάω.

- Ποιος έχει την πείνα; Την πείνα;
- Εγώ.
- Εγώ, εγώ, εγώ.

- Ωραία. Τι θα πάρεις; γράψε κάτι.
- Ε πείνα περίμενε, ένας να το έχει, πείνα βάλε.
- Μην πατάς διάφορα πράγματα εκεί πέρα είμαστε.
- Φίλιππε άστο θα μας καταστρέψεις
- Άστο, άστο, άστο.
- Δεν ξέρεις.
- Ξέρω.
- Πείνα - 3 βάλε.
- Όχι, όχι μείον ρε.
- + 6.

Εκπαιδευτικός: Μόνοι σας εσείς.

- Ρε Γιάννη, έλα ρε Γιάννη. Ρε άσε μας, εμείς. Όχι τι λες.
- Ναι όλοι μας.
- Η πείνα πρέπει να είναι στο 10.

Εκπαιδευτικός: Εκεί πας.

- Α ναι, ναι ρε.

Εκπαιδευτικός: Μετά τον λάκκο έχει βοήθημα.

- Βάλε.
- Ότι θέλετε.
- Ότι θες εσύ.
- Τι λες μωρέ.
- Κίνδυνος; - 7.
- Όχι - 7 ρε.
- Μείον 9.
- 10 πρέπει να φτάσει ο κίνδυνος.
- Ναι.
- Πρέπει να είναι επικίνδυνος.
- Τι λες ρε δεν πρέπει να φτάσει στο 10 ο κίνδυνος.
- Κανόνισε.
- Ο Γιάννης τα έχει παίζει.
- Κύριε ο κίνδυνος δεν πρέπει να φτάσει στο 10;
- Βάλε, βάλε.
- Στο 0 πρέπει.

- Στο 10 πρέπει.

Εκπαιδευτικός: Ο κίνδυνος και η.

- Πείνα.

Εκπαιδευτικός: Πείνα άμα φτάσουν στο 10 χάνεις.

- Στο έλεγα.

Εκπαιδευτικός: Οπότε άμα το βάλετε 10, με το που το πατήσει κάποιος, με το που το πατάς θα χάσει.

- Χάνεις στο 10. Δες τι λέμε.

Εκπαιδευτικός: Θα τα εφαρμόσουμε αυτά.

- Σκοτώνουν εκεί πέρα.
- Ε ναι μείον πρέπει να βάλουμε.
- Στην ευχαρίστηση ποιος βάζει; ποιος βάζει;

Εκπαιδευτικός: Που το είδες;

- Βάλε εσύ ρε.
- Γιατί ρε - 9;
- Αφού είναι επικίνδυνα εκεί πέρα.
- Γιάννη.
- Ρε μια χαρά είναι.
- Δεν έχουμε αρχίσει ακόμη.

(30:00)

- Ναι, ναι, ναι.

Εκπαιδευτικός: Κοιτάξατε; βάλατε;

- Ναι.
- Όχι ακόμα. Αλληλεγγύη δεν βάλουμε.
- Να βάλουμε κίνδυνο;
- Μια χαρά είναι.
- Εντάξει.
- 5 ρε καλύτερο είναι.
- Τι πατάμε;

Εκπαιδευτικός: Ωραία. Είστε σίγουροι;

- Ναι, ναι.

Εκπαιδευτικός: Για ελέγξτε τα πράματα. Γερμανικοί φούρνοι.

- Μείον 6.

Εκπαιδευτικός: Παναγία και Χριστέ. Πείνα 6, κίνδυνος 5.

- Αλληλεγγύη.

Εκπαιδευτικός: 4 αλληλεγγύη, αλληλεγγύη φούρνο ρε εσύ; Ευχαρίστηση για τους Γερμανούς λέτε.

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Όχι για τους Έλληνες. Πάντα.

- Όχι γιατί θα πεθάνουμε.

Εκπαιδευτικός: Play game.

- Ξεκινάμε.

- Ξεκινάω;

- Έλα Γιάννη γρήγορα.

- Ξεκινάω;

- Γρήγορα κάνε την στρατηγική.

Εκπαιδευτικός: Ξεκινάτε.

- Χάλια μην πας εκεί.

- Ελάτε παιδιά το πατάω. Που είχαμε πάει;

Εκπαιδευτικός: Και κοιτάζτε, θυμηθείτε τις αλλαγές που κάνατε στα άλλα έτσι; τι έβγαλε;

- Φούρνος πήγαινε στο φούρνο που είναι δωρεάν.

- Wait, ναι.

- Πάνε λίγο.

Εκπαιδευτικός: Θυμάστε ο καθένας που έκανε μια αλλαγή στην αρχή;

- Ναι.

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Ναι, κοιτάζτε τα.

- Πάτα σταφιδόψωμο.

- Ναι.

- Μείον 2 πείνα.

- Ναι.

- Η πείνα πόσο δεν πρέπει να φτάσει;
- 10.
- Πάτα, πάτα, πάτα. Πολύ, πολύ και άλλο. Ξαναπάτα.
- Ρε παίρνει και άλλος.
- Κίνδυνος.
- Πάτα μείον κίνδυνος, μείον, έχει κάπου μείον;
- 1;
- Όχι.
- Δεν πρέπει να χάσουμε κίνδυνο.
- 10 ε;
- Πάτα.
- Ρε.
- Τελευταίο ρε. Δες πόσο είναι ο κίνδυνος.
- Ρε Γιάννη τι κάνεις;
- Γιάννη.
- Γιάννη παθιάζουμε.
- Γιάννη ως εδώ.
- Θέλουμε πάρα πολύ μείον κίνδυνο.
- Φίλιππε, Φίλιππε.
- Όχι ο Φίλιππος.
- Εγώ, εγώ.
- Αγκινάρες.
- Μην πατάς βλακείες.
- Ο Φίλιππος είναι.
- Ωχ.
- Ψάξτε στα χαρούπια για να δούμε πόσο είναι;
- Χαρούπια.
- Μη, με πονάς.
- Τι κάνεις μωρέ;
- Ρε Φίλιππε.
- Πήγαινε γερμανικοί φούρνοι, πόσο βάλαμε;
- Τι βαράς μωρέ; Κύριε με βαράει.

Εκπαιδευτικός: Επ.

- Χαρούπια για να δούμε.
- Μου παίρνει το χαρτί και με βάραι.
- Τι λες ρε.
- Ναι, ναι, ναι.

Εκπαιδευτικός: Ε κοιτάζτε εδώ, είμαστε ομάδα ή δεν είμαστε;

- Είμαστε.

Εκπαιδευτικός: Γιατί συμπεριφέρεσαι τότε έτσι στον φίλο σου; α συγγνώμη.

- Κάτσε λίγο ρε.
- Ρε.

Εκπαιδευτικός: Τι έγινε;

- Δείτε.
- Μια χαρά δεν είναι εδώ;

Εκπαιδευτικός: Τέλος.

- Φωνάξτε τους άλλους. Ελάτε να δείτε.

Εκπαιδευτικός: Τέλος. Τα καταλάβαμε, τα καταλάβαμε όλα. Λοιπόν ησυχία.

- Τώρα εντάξει αφού το έχετε κάνει.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, εδώ λίγο. Ησυχία. Πάμε στο 2ο part τώρα.

- Το 2ο δεν είμαστε;
- Ξαναμπείτε, ξαναμπείτε.
- Γρήγορα, γρήγορα.
- Χαρούπια, χαρούπια.

Εκπαιδευτικός: Πάμε στο 2ο, λοιπόν. Ωραίο αυτό πως το κάνατε; Θέλω την συμβουλή σας μετά. Μετά, μετά, και πάμε στο άλλο part.

- Μείον νικάμε τώρα;

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν δεν πάμε πολύ καλά μεταξύ μας;

- Ναι

Εκπαιδευτικός: Μην κάνετε φασαρία.

- Ου τέλεια.
- Τετράδιο παίζει;

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν.

- Είχες δίκιο Κώστα. Μπράβο.

Εκπαιδευτικός: Τώρα τι θέλω, ακούστε με. Ο καθένας, ακούστε με εδώ, εδώ Φίλιππε, κοιτάζτε με όλοι εδώ. Αλλάζει, θα λέει το όνομά του και θα αλλάζει. Αυτά τι είναι; Οι αρχικές τιμές.

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Αυτά που έχει στην αρχή θυμάστε που ξεκινάγατε με 3 και με 3;

- Ναι, ναι.

Εκπαιδευτικός: Θα αλλάζει όποια μεταβλητή θέλει, μεταβλητές λέγονται αυτά.

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Όχι ακόμα δεν έχω τελειώσει. Ο καθένας θα αλλάζει μια όποια μεταβλητή θέλει, και πρόσεχε αλλά τι, οι άλλοι θα τον συμβουλεύουνε. Και μετά θα πηγαίνει και στο editing rules που εδώ είναι πότε χάνεις. Καταλάβατε εδώ είναι πότε χάνεις και θα αλλάζει και από εδώ μια μεταβλητή. Και άμα θέλει θα αλλάζει και το μήνυμα και άμα θέλει θα αλλάζει, έχει και ήχους, μπορείς να βάλεις ήχους, κοιτάζτε να σας δείξω. Καταλάβατε; Ο Καθένας από ένα, όχι, όχι.

(35:00)

- Εγώ αναλαμβάνω την υγεία.

Εκπαιδευτικός: Ο καθένας, όποιο θέλει ο καθένας μπορεί να την έχει πάρει άλλος την υγεία.

- Την πείνα.

Εκπαιδευτικός: Ο καθένας αλλάζει και μια μεταβλητή τόσο στην αρχή με τι θα ξεκινάς, όσο και στο τέλος και στο τέλος μπορείς να βάλεις και μήνυμα, να του πεις του άλλου “καλώς ήρθες φίλε” λέω εγώ τώρα, ότι θέλετε. Και ήχο. Καταλάβατε;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Όλοι για έναν και σεβασμό ο ένας τον άλλο, σεβασμό και στον Φίλιππο, Γιάννη ακούς;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Εμένα θα κοιτάς στα μάτια. Ωραία. Πάμε. Εσύ άμα θέλεις Κώστα έλα από εδώ πέρα για να βλέπεις.

- Από εδώ βλέπω. Είμαι εδώ, μια χαρά βλέπω.

Εκπαιδευτικός: Ότι πιστεύετε εσείς.

- Έλα Γιάννη γρήγορα.

- Πείνα.
- Η πείνα.
- Μείον 60.
- Τι λέει μωρέ;
- Μείον;
- Ναι.
- Πάτα τα κάποιος όλα.
- Ρε όχι περιμένετε μην αλλάζουμε και χάνουμε χρόνο.
- OK.
- Λοιπόν κίνδυνος, όποιος έχει τον κίνδυνο να λείει.
- Εγώ, εγώ έχω τον κίνδυνο.
- Μείον.
- Γιάννη πόσο;
- Το έχει βγάλει κόκκινο.
- Μείον 3.
- Μείον 3. Γιάννη άλλο, άλλο πάτα. Αλληλεγγύη, ποιος έχει αλληλεγγύη;
- Ο Φίλιππας.
- Φίλιππε.
- Αλληλεγγύη πόσο να βάλουμε; Αλληλεγγύη πόσο να βάλουμε;
- Πες ρε ότι να είναι.
- 6.
- 6;
- Είσαι σίγουρος;
- Ναι έλα πάτα.

Εκπαιδευτικός: Κοιτάξτε με λίγο εδώ πέρα, τι λέω εδώ πέρα; Μην το διαβάσετε δυνατά.

- Πραγματικότητα.

Εκπαιδευτικός: Μην βάλετε ότι να είναι.

- Έτοιμοι; Έτοιμοι ; Ωραία πάμε. Λοιπόν, όπα σόρυ.
- Μην το χαλάς.
- Σόρυ.
- Εκεί Γιάννη.
- Λοιπόν τι επιλέγεις;

- Ναι εντάξει.

- Άστο αυτό έτσι.

Εκπαιδευτικός: Και μπορείς να αλλάξεις και το μήνυμα και τον ήχο.

- Τον ήχο άλλαξε.

Εκπαιδευτικός: Από εκεί που θα χάνατε. Πριν που έχανε την υγεία; Στο 0. Μπορείς να το αλλάξεις τώρα να βάλεις και άλλη.

- Όχι 0, 0 μια χαρά είναι στο 0. Στο μηδέν να χάνουμε για να τα ξέρουμε.

Εκπαιδευτικός: Άμα είναι υγεία, ξέρετε τι είναι αυτά τα σήματα έτσι;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Άμα είναι μικρότερη η υγεία του μηδενός χάνεις. Οι ανισότητες

- ΟΚ.

Εκπαιδευτικός: Μπορείς να το βάλεις άλλο εσύ, ότι θες κάνεις.

- Ωραία τελειώνω.

- Ωραία εγώ έκανα την υγεία.

Εκπαιδευτικός: Ωραία και άλλαξες και το, άλλαξες και το αρχικό; Άλλαξε το αρχικό την υγεία.

- Υγεία, εντάξει το πήγα.

Εκπαιδευτικός: Ωραία. Τι άλλαξες μόνο τον ήχο άλλαξες.

- Ναι δεν θέλω να αλλάξω κάτι άλλο.

Εκπαιδευτικός: Δεν θες κάτι άλλο. Ούτε από εδώ. Α το έβαλες στο 10.

- Αλλάξαμε.

Εκπαιδευτικός: Ωραία τώρα ο μέγας ο Φίλιππος.

- Φίλιππε.

Εκπαιδευτικός: Κάντε λίγο χώρο να κάτσει και ο Φίλιππος.

- Πες μου.

Εκπαιδευτικός: Λίγο πιο εκεί Γιάννη, όχι, όχι ο Φίλιππος.

- Α ναι εντάξει.

Εκπαιδευτικός: Ο Φίλιππος το ποντίκι.

- Φίνα.

Εκπαιδευτικός: Πάμε στα αρχικά, αρχικά. Πρώτα διαλέγεις όποια θέλεις από εδώ και τα αλλάζεις.

- Όχι το έχουμε κάνει, Φίλιππε το έχουμε κάνει αυτό, τα έχουμε κάνει.
- Όχι μη πηγαίνεις εκεί.
- Μην το πειράζεις αυτό.
- Που;

Εκπαιδευτικός: Συγγνώμη. Όχι στο editing, πρώτα εδώ, όπα.

- Κάτι έχει.
- Τα έχουμε κάνει όλα.

Εκπαιδευτικός: Όχι, όχι ξανά. Να αλλάζει, ο καθένας να αλλάζει από μια φορά. Από μια μεταβλητή. Ωραία έτσι, μπράβο. Όχι συνεχίζεις. Πας εδώ, βρίσκεις που είσαι.

- Ευχαρίστηση.

Εκπαιδευτικός: Και εδώ, είσαι εδώ. Θέλεις να αλλάξεις το μήνυμα; Θέλεις να το κάνεις, κοίτα εδώ τι έχει, ίσο με το μηδέν, μεγαλύτερο. Μπορεί να μην θες μηδέν, μπορεί να θες ένα άλλο νούμερο, να το κάνεις για να μην χάνεις, αυτά θα τα δούμε αυτά. Αλλάζτε τα, κάντε το λίγο πιο δύσκολο για τους άλλους, ό,τι θέλετε.

- Το μείον, μείον, μείον 5.
- Έβαλε 2, έβαλε 2.
- Μείον 5.
- Ωραία.
- Εκεί.
- Ωραία. Τώρα κάποιος άλλος.
- Εγώ είμαι κίνδυνος.
- Ναι, ναι.
- Εδώ.
- Που πάμε;
- Από εδώ, από εδώ.
- Κάτσε, κάτσε.
- Πάμε και άλλαξε τον κίνδυνο.
- Άντε.
- Κίνδυνος.
- Όχι μην το κάνεις αυτό.

- Από εκεί πηγαίνει στον κίνδυνο.
- Ρε αυτό που θα βάλουμε, αυτό που θα βάλουμε, θα παίζουν οι άλλοι.
- Ναι ξέρετε, βάλτε κάτι δύσκολο.
- Ρε δεν μπορώ.
- Τι δεν μπορείς;
- Ευχαρίστηση - 5 άστο.
- 1,80 βάλε.
- Λοιπόν μια χαρά είναι.
- Ωραία πάμε να παίζουμε.

Εκπαιδευτικός: Όχι ακόμα, όχι θα κάνετε αλλαγές. Initial και μετά editing. Όχι δεν κάνατε όλοι.

(40:00)

- Κάναμε. Τα έχουμε αλλάξει αυτά κύριε.
- Ναι τα έχουμε αλλάξει.
- Τα έχουμε αλλάξει.
- Περίμενε που είναι ο κίνδυνος;

Εκπαιδευτικός: Μεταξύ σας θα επικοινωνείτε, συμβουλευέστε. Έχουμε ακόμα, έχουμε.

- Διάβασες αυτό το μήνυμα;
- Ωραία τέλεια.
- Αυτό ναι.
- Αυτό το έχουμε κάνει.
- Τα έχουμε αλλάξει, τα έχουμε αλλάξει.
- Τελειώσαμε.
- Κύριε έχουμε τελειώσει.
- Τελειώσαμε.

Εκπαιδευτικός: Τελειώσατε; Ωχ τεστ έχετε μετά;

- Μη, μη, μη.

Εκπαιδευτικός: Μπράβο μεγάλη, κύριος. Λοιπόν. Εσύ έβαλες;

- Ναι.

Εκπαιδευτικός: Έβαλες.

- Ναι βάλαμε όλοι.

Εκπαιδευτικός: Play.

- Ναι βάλουμε όλοι.

Εκπαιδευτικός: Για να δούμε.

- Να παίζουμε;

Εκπαιδευτικός: Να τα εδώ πέρα όλα.

- Να παίζουμε; Ξεκινάω, ξεκινάω.
- Όχι ρε εδώ πέρα που ήμασταν.
- Λοιπόν.
- Που πας κάτω από εδώ; από εδώ.
- Περίμενε. Ευχαρίστηση, αλληλεγγύη.
- Έλα τελειώνει, τελειώνει μην με πειράξεις άλλο.

Εκπαιδευτικός: Ε δεν μαλώνουμε. Γιάννη έλα κάτσε από εδώ.

- Κύριε τους πειράζει.

Εκπαιδευτικός: Ναι όλη την ώρα τσακώνεστε όμως δεν με σέβεστε και δεν σέβεται ο ένας τον άλλο. Λοιπόν έξοδο, έξοδο, τα είδατε τις αλλαγές σας; Και οι άλλοι και οι άλλοι.

- Είδες;

Εκπαιδευτικός: Εδώ δείτε και εσείς, τις αλλαγές σας.

- Τα χαρούπια δες και εσύ.
- Βλέπουμε.
- Πήγαινε από εδώ. Ξεκίνα. Όχι εκεί.
- Πατάω;
- Πάτα, πάτα.
- Σταμάτα.
- Έτσι, έτσι πάμε για την νίκη.

Εκπαιδευτικός: Ρε, ρε εσείς άμα έτσι το κάνετε, δεν μπορείτε να κάνετε αυτό τώρα, πρέπει να δείτε οι αλλαγές που κάνατε αν ισχύουν. Να το δω εγώ;

- Ευχαριστούμε.

Εκπαιδευτικός: Πχ αγορά Συντάγματος.

- Όχι.

Εκπαιδευτικός: Που έχετε βάλει να χάνετε; Θυμάστε στα eding conditions; Μπράβο.

- Ε τι βλέπεις;

Εκπαιδευτικός: Μπορεί να βλέπει, δεν πειράζει. Σταματήστε.

- Δεν θυμάμαι να έχουμε βάλει κάπου που χάνουμε.
- Έλα εντάξει.

Εκπαιδευτικός: Οι άλλοι πως πάτε εκεί πέρα; Επ.

- Να πάω να δω.

Εκπαιδευτικός: Μπορώ και εγώ. Κάτσε κάτω.

- Να δω.
- Εμείς το βάλαμε κανονικά, να σας εξηγήσουμε δηλαδή βάλαμε η αλληλεγγύη και η ευχαρίστηση δεν πρέπει να είναι.

Εκπαιδευτικός: Ωραία, λοιπόν ένα λεπτό. Μου είπες τώρα.

- Έλα ρε.
- Δες Άλκη.
- Που το βρήκες;
- Με αλληλεγγύη αρχίζετε νομίζω 4^{οι}. Αλληλεγγύη, ευχαρίστηση αρχίζετε 3.
- Ξεκινάμε με 10 υγεία, κάτι ευχαρίστηση, 6 αλληλεγγύη, μείον κάτι.
- Είναι καλό.
- Εντάξει είναι πανεύκολα τώρα. Εμείς σας βάλαμε, αρχίζουμε με την.
- Ρε κοίτα λίγο, έλα. Έλα. Έλενα κοίτα λίγο.
- Υγεία αρχίστε 10, η πείνα με - 5;

Τώρα οι δύο ομάδες των αγοριών εναλλάσσονται, ώστε η μία να παίζει το παιχνίδι της άλλης.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ακούστε τι θα κάνουμε. Όσοι θα αλλάξουν ομάδα.

- Περίμενε να πω κάτι.

Εκπαιδευτικός: Δεν ισχύει, δεν ισχύει για αυτό που κάναμε. Θα ξανατσακωθείτε;

- Όχι κύριε.

Εκπαιδευτικός: Ωραία. Λοιπόν η ομάδα από εκεί έρχεται σε μένα, η ομάδα από εδώ πάει κάτω. Ε τι είπαμε εδώ πέρα;

- Φύγε από εδώ Φίλιππε.

Εκπαιδευτικός: Δεν πειράζουμε τίποτα μέχρι να σας πω. Λοιπόν δεν ξεκινάμε ακόμα.

- Α καλά το σταματήσατε.
- Έλα τώρα ποιος ονόμασε αυτό Γερμανική φούρνο το πανόραμα;
- Δεν άλλαξαν τίποτα αυτοί;

Εκπαιδευτικός: Ποιος είναι ΑΕΚ από εδώ ρε;

- Εγώ.
- Και αυτός είναι.
- Και ο Γιάννης και ο Γιάννης.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ξεκινάμε.

- Πάμε.

Εκπαιδευτικός: Θα ξεκινήσετε;

- Ναι.
- Πόσο θα είναι η αλληλεγγύη δεν μας είπατε;

Εκπαιδευτικός: Έλα;

(45:00)

- Πόσο θα είναι, δεν το έχουνε αλλάξει.

Εκπαιδευτικός: Θα το δούμε, δεν ξέρω τι έχουνε βάλει, ας παίξουμε δυο παιχνίδια, ένα χωρίς να ξέρουμε, βασικά θα το δούμε τώρα.

- Δείτε λίγο να μας πείτε.

Εκπαιδευτικός: Υγεία στο 0, στα κανονικά αλλά έχουνε αλλάξει τα initial.

- Όπως ήταν πριν.

Εκπαιδευτικός: Δηλαδή μπορεί να ξεκινάνε από πιο πολύ πάνω. Το κάνανε πιο εύκολο. Δεν ξέρω πως θα παίξετε εσείς. Λοιπόν τις οδηγίες τις ξέρετε, πάμε. Ο καθένας από λίγο.

- Αρχίζω πρώτος.
- Ανά ένα παιδιά όπως και πριν.
- Είναι πανεύκολο έλα.

Εκπαιδευτικός: Μην πατήσετε αυτό κατά λάθος, εντάξει;

- Να το πατήσουμε;
- Όχι, όχι.
- Που πάμε;
- Τα βγάζουν αμέσως.
- Πατάμε εδώ; Δεν χάνουμε με τίποτα. Οι άλλοι θα χάσουν με 0.
- Πάμε ναι.
- Όχι εντάξει.
- Είναι χαζοί. Δεν ξέρουν να φτιάχνουν ένα παιχνίδι.
- Α καλά εντάξει, που πάτε εδώ;
- Πήγαινε.
- Τέλεια.
- Πάτα το.
- Η αλληλεγγύη και την ευχαρίστηση.
- Ω έχει μια τσίχλα εδώ κάτω ρε.
- Που, που, που;
- Ρε, ε δεν το παίρνει αυτό.
- Πω, πω έκανα έτσι και.
- Την πάτησες;
- Όχι.

Εκπαιδευτικός: Παίξατε και χάσατε;

- Όχι.

Εκπαιδευτικός: Σας πήρανε χαμπάρι;

- Όχι ε αυτή είναι η πλατεία Συντάγματος.
- Δεν έπρεπε να πατήσεις ακόμα.

- Εδώ είναι η πλατεία Συντάγματος. Αυτό το ξενοδοχείο η Μεγάλη Βρετανία και αυτό το μεγάλο σκουλάντερο.
- Που εγώ τα έχω παρατήσει όλα.
- Εύκολο.
- Αυτά τα δυο δεν τα παίζαμε.
- Δεν πειράζει.
- Έλα κανόνισα.
- Έχει αλλού πάμε.
- Δεν πήρα τίποτε.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν 2 λεπτά ακόμα τα αγόρια εδώ.

- Ωραίο δεν είναι το μέρος;
- Ε υγεία.
- Παιδιά έχουμε μόνο 2 λεπτά.
- Γερμανικοί φούρνοι, Γερμανικοί φούρνοι.
- Για πήγαινε μια εδώ.
- Αλληλεγγύη.
- Πήγαινε μια Λουγκούνη, για πήγαινε μια Λουγκούνη.
- Δεν άλλαξαν τίποτα, πάτα, πάτα.
- Πάτα το ρε.
- Αναβαίνει το μείον.
- Δεν πειράζει Χριστίνα.
- Πausίπονο;
- Α όχι, όχι ε ανεβαίνει επάνω.
- Γιατί τόσο πείνα;
- Η πείνα που τερματίζει;
- Έλα πάτα το.
- Περιμένετε λίγο, κοίτα που πήγε.
- Σταμάτε ρε περίμενε.
- Έχει δίκιο. Πάτα το Μιχάλη.
- Δεν θα βρούμε την λογική ρε σε αυτό το παιχνίδι γιατί το έχουν αλλάξει.
- Τι το έχουν αλλάξει;
- Βλακείες, βλακείες.
- Η έξοδος.

- Το κάνανε εύκολο για εμάς, κοίτα, κοίτα.
- Πάτα παύση.
- Ναι ρε όμως έχει αλλάζει.
- Ρε έχουμε μόνο 3 πόντους και παίζουμε τώρα αρκετό, εντάξει.
- Παίξτε λίγο ρε.
- Παίξε εσύ.
- Πάτα έξω.
- Select point.
- Έλα γρήγορα ναι.
- Συσσίτιο και σύκα.
- Πάμε παντού τώρα δεν μας νοιάζει.
- Υγεία.
- Ναι, ναι, ναι πάτα.
- Σειρά σου.
- Θέλω να δω το καινούργιο τους μέλος.
- Γερμανικοί φούρνοι.
- Τι, πω ρε φίλε δεν πάμε ποτέ εδώ.
- Ελάτε ρε παιδιά.
- Υγεία - 6. Κίνδυνος μεγάλος είναι.
- Συν 6 είναι η υγεία.
- Η πείνα είναι + 6.
- Α υγεία.
- Εγώ πατάω τα δώρα. Τα δώρα ήταν σουβλατζίδικο.
- Γερμανική ταβέρνα είναι 12.
- Πάμε, πάμε.
- Και μειώνουμε κίνδυνο τώρα, μειώνουμε κίνδυνο.
- Ναι. Να βάλουμε νερό;
- Κίνδυνος.
- Ωραία, πάμε, πάμε.

Εκπαιδευτικός: 1 λεπτό ακόμη.

- Πάμε, πάμε. Πάμε select point. Σειρά μου.
- Παιδιά πρέπει να πάμε γρήγορα.
- Σιγά Δημήτρη.

- Βγες γρήγορα.

Εκπαιδευτικός: Μην κρατάτε το ποντίκι, σε όλους δεν πάει;

- Ναι κύριε το δίνω απλώς πατούσα έξοδο.

Εκπαιδευτικός: Να κάνετε όλοι από μια γύρα.

- Γρήγορα.

- Πάτα.

- Αγκινάρες.

- Όχι Γερμανική.

- Αγκινάρες.

- Πάτα αγκινάρες.

- Για ποιον λόγο; Α για αλληλεγγύη. Όμως μετά μειώνουμε κίνδυνο αμέσως. Πάτα το και αμέσως μειώνουμε κίνδυνο. Εντάξει μέσα είναι ο κίνδυνος.

- Να παίξω και εγώ Ζωή μια;

Εκπαιδευτικός: Και τώρα στον φίλο μου από δω.

- Μετά από τον Χάρη είσαι εσύ.

- Χαρούπια εγώ λέω να πάμε, χαρούπια.

- Χαρούπι.

- Χαρουπιά ρε.

- Ε δεν είμαι εγώ, ο Μήτσος.

- Εκεί άρχισαν τις πλάκες.

- Ουάου.

- Τι βλάκες.

- Έλα τώρα.

- Βγες έξω και ξανακάντο, γρήγορα.

- Πάτα.

- Βγες έξω και ξανακάντο.

- Τα χαρούπια ε.

- Έλα πάμε.

- Κοίτα πόσο καλά είμαστε.

Εκπαιδευτικός: Στοπ τέλος χρόνου. Μπράβο, τέλος χρόνου.

(50:24)

Τρίτο σκέλος : η συνέντευξη, το (focus group) της πρώτης ομάδας των αγοριών.

Εκπαιδευτικός: Θα ήθελες να μάθεις ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο;

Γιώργος: Θα ήθελα, ναι

Εκπαιδευτικός: Γιατί;

Γιώργος: Για να μάθω περισσότερα πράγματα

Εκπαιδευτικός: Θα ήθελες να μάθεις ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο;

Γκέρτι: Ναι πάρα πολύ γιατί μου αρέσει, πρώτον επειδή χάνουμε μάθημα, δεύτερον γιατί θέλω να μάθω κι' άλλα πράγματα και γιατί περνάω ωραία. Έχω την καλύτερη ομάδα

Εκπαιδευτικός: Τέλεια, σε ευχαριστώ

Γιάννης: Ναι γιατί όχι;

Φίλιππος: Ναι με ενδιέφερε πάρα πολύ η ιστορία, είναι πολύ ενδιαφέρουσα και τη θεωρούσα και ωραία, αν και έχει τις καλές και κακές στιγμές. Επίσης, το μάθημα μου αρέσει γιατί χάνουμε μάθημα. (γέλια)

Κώστας: Το ίδιο, ε ναι θα ήθελα, για τον ίδιο λόγο

Εκπαιδευτικός: Είναι παιχνίδι αυτό που κάναμε σήμερα ή ιστορία, ή και τα δύο μαζί ή τίποτα από τα δύο;

Γιώργος: Κάτι παρόμοιο με την ιστορία.

Γκέρτι: Και τα δύο και γιατί έχει ιστορία μέσα και είναι σαν παιχνίδι.

Γιάννης: Ήταν παιχνίδι και ιστορία, ωραία ιστορία με τον τρόπο του παιχνιδιού.

Φίλιππος: Ήταν ιστορία και παιχνίδι. Ιστορικό παιχνίδι θα έλεγα.

Κώστας: Ε και τα δύο γιατί συμφωνώ.

Εκπαιδευτικός: Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιβιώσεις και γιατί;

Γιώργος: Ήταν το πιο εύκολο πράγμα, γιατί μπορούσες να διαλέγεις ό,τι θέλεις, αλλά χωρίς να χάνεις για να επιβιώσεις.

Εκπαιδευτικός: Σε δυσκόλεψε καθόλου;

Γιώργος: Όχι εύκολο ήταν.

Γκέρτι: Ήταν εύκολο και για τον ίδιο λόγο του Γιώργου.

Γιάννης: Ήταν εύκολο και σε κάποιες στιγμές έγινε λίγο δύσκολο.

Φίλιππος: Ήταν εύκολο να επιβιώσουμε αλλά μετά ήταν δύσκολο.

Κώστας: Ήταν δύσκολο για μένα γιατί δεν ήξερες πότε θα έρθει κίνδυνος και αυτό.

Εκπαιδευτικός: Εσύ θα τα κατάφερνες αυτή την περίοδο; Αν ήσουν στη θέση του ανθρώπου αυτού;

Γιώργος: Δεν θα τα κατάφερνα γιατί δεν θ άντεχα από την πείνα, ε θα ζούσα έξω στο δρόμο, δεν θα είχα σπίτι και θα κρύωνα από τις συνθήκες του καιρού και θα ήταν πολύ δύσκολο.

Γκέρτι: Δεν θα μπορούσα να επιβιώσω γιατί δεν είχα φαγητό, ούτε σπίτι για να μείνω.

Γιάννης: Ήταν δύσκολο ήταν παντού Τούρκοι και δεν θα είχα που να μείνω και να επιβιώσω.

Φίλιππος: Θα μπορούσα να επιβιώσω αλλά όχι με ευκολία

Κώστας: Δεν θα μπορούσα να επιβιώσω γιατί όταν παίζουμε το παιχνίδι, ξέρουμε πού είναι τα σημεία, άμα είσαι έξω στο δρόμο δεν καταλαβαίνεις που είναι τα σημεία, οπότε είναι δύσκολο γι' αυτό.

Εκπαιδευτικός: Τι θα έπρεπε να δείξουν οι Αθηναίοι, για εκείνον τον καιρό για να τα βγάλουν πέρα;

Γιώργος: Power, Δύναμη, σκέψη, ένα σπίτι, ρούχα.

Γκέρτι: Θα έπρεπε να είχε το μυαλό μου (γέλια), ε μία βίλα και ρούχα (γέλια)

Γιάννης: Θα έπρεπε να έχει εξυπνάδα, πίστη, καταφύγιο για να μένει, ρούχα, γι ανα καταφέρει να αμυνθεί από τους Γερμανούς.

Φίλιππος: Για να τα καταφέρει θα χρειαζόταν εργαλεία, πόσιμο νερό, ρούχα και φαί.

Κώστας: Λοιπόν, για να επιβιώσει, πρέπει ρούχα, φαί, όπλα, το μυαλό του Γκέρτι (γέλια)...παπούτσια, νερό, φαγητό, θάρρος, δύναμη και αντοχή.

Εκπαιδευτικός: Τι μάθατε μέσα από το παιχνίδι σχετικά με την κατοχή και τον πόλεμο;

Γιώργος: να προφυλάσσω τον εαυτό μου, να μπορώ να αμυνθώ, έμαθα να δίνω στους άλλους και αυτά.

Γκέρτι: Έμαθα να βοηθάω τους άλλους και να...δεν ξέρω

Γιάννης: Έμαθα ότι είναι πάρα πολύ δύσκολο να ζήσεις στην κατοχή, χωρίς να προστατεύεσαι από κάποιον και να σε κυνηγάνε και ακόμη και να ξέρεις τα μέρη και τα φυτά, μπορεί να σε βοηθήσουν στη φύση, δεν μπορείς και πάλι να ζήσεις γιατί σε κυνηγάνε και οι Γερμανοί, πάνω από το κεφάλι σου.

Φίλιππος: Έμαθα ότι ήταν δύσκολο να επιζήσεις το 1948 πόσο ήτανε(γέλια) για να επιβιώσεις θα έπρεπε να ξέρεις καλά τα δηλητηριώδη από τα κανονικά φυτά που τρώγονται.

Κώστας: Για να επιβιώσεις, πρώτον θέλει ομαδικότητα, να σε βοηθάνε και να βοηθάς τους άλλους...εεε πρέπει να ξέρεις να κρύβεσαι και..

Εκπαιδευτικός: Ποια θεωρείτε την πιο σημαντική μεταβλητή, από τις πέντε και γιατί;

Γιώργος: Θεωρώ πιο σημαντική την πείνα γιατί πρέπει να βρίσκεις φαγητό για να επιβιώσεις

Γκέρτι: Εεε, νομίζω πως ήταν ο κίνδυνος και η υγεία, από την πείνα δεν μπορούσες να επιζήσεις, δεν μπορούσες να πολεμήσεις.

Γιάννης: Η πιο σημαντική μεταβλητή για μένα ήτανε η υγεία γιατί αν δεν έχεις υγεία, θα αρρωσταίνεις συνέχεια και μπορεί να πεθάνεις από την αρρώστια σου.

Φίλιππος: Εγώ πιστεύω ότι η πιο σημαντική μεταβλητή ήταν η υγεία, ο κίνδυνος και η πείνα, γιατί αυτά είναι τα βασικά πράγματα, που χρειαζόμαστε στην πραγματική ζωή, όπως και η δίψα.

Κώστας: Η πιο σημαντική μεταβλητή, ήταν η πείνα, μετά η αλληλεγγύη και η ευχαρίστηση γιατί άμα πεινάς, αν δεν έχεις φαγητό δεν μπορούσες να ζήσεις και τέτοια

Εκπαιδευτικός: Είχατε κάποια στρατηγική για να καταφέρετε, τι κοιτάζατε;

Γιώργος: Είχαμε κάποια στρατηγική , πηγαίναμε πάνω στην έξοδο και πατάγαμε...κοιτάγαμε για τον κίνδυνο μην ξεπεράσουμε το δέκα πάνω από τον κίνδυνο για να μην χάσουμε, μην μας πιάσουνε οι Γερμανοί.

Γκέρτι: Το ίδιο με τον Γιώργο

Γιάννης: Αναπτύξαμε να ψάχνουμε μέρη, που μας μείωναν πείνα, κίνδυνο, υγεία, αλληλεγγύη και ευχαρίστηση, για να καταφέρουμε να πάρουμε το μεγαλύτερο σκορ.

Φίλιππος: Η στρατηγική μου ήταν να κρατήσω υψηλή την υγεία μου, την πείνα μου και την ευχαρίστηση μου.

Κώστας: Εεε η στρατηγική μας ήταν, να φτάσουμε όσο πιο ψηλά μπορούμε και να έχουμε υγεία, ευχαρίστηση, αλληλεγγύη, να μην έχουμε κίνδυνο... αυτά.

4η Ομάδα

Πρώτο στάδιο:

Το δεύτερο Γκρουπ των αγοριών, υπεύθυνη η Ελένη. Το σύνολο των επιλογών είναι 64.

1. Φούρνος
2. Σταφιδόψωμο
3. Έξοδος
4. Αγκινάρες
5. Λουμπούνι
6. Παυσίπονο
7. Ζυμαρικά
8. Έξοδος
9. Συσσίτιο
10. Χυλός από κουκούτσια
11. Έξοδος
12. Γερμανική ταβέρνα
13. Ρυζόγαλο με νερό
14. Έξοδος
15. Λουμπούνι
16. Παυσίπονο
17. Έξοδος
18. Αγκινάρες
19. Σύκα
20. Αγορά
21. Φλούδες από μανταρίνια
22. Μουσταλευριά χωρίς μούστο
23. Έξοδος
24. Λουμπούνι
25. Έξοδος
26. Συσσίτιο
27. Χυλός από κουκούτσια
28. Έξοδος
29. Λουμπούνι
30. Έξοδος
31. Φούρνος
32. Γλυκό από φλούδες μήλων
33. Έξοδος
34. Λουμπούνι
35. Έξοδος
36. Χαρουπιά
37. Χαρουπάλευρο
38. Έξοδος

39. Γερμανική ταβέρνα
40. Ρυζόγαλο με νερό
41. Έξοδος
42. Λουμπούνι
43. Πανσίπονο
44. Ζυμαρικά
45. Έξοδος
46. Συσσίτιο
47. Χυλός από κουκούτσια
48. Έξοδος
49. Φούρνος
50. Μπισκότα από καλαμποκάλευρο
51. Έξοδος
52. Χαρούπι
53. Χαρουπάλευρο
54. Χαρουπόμελο
55. Έξοδος
56. Βλίτα
57. Λουμπούνι
58. Πανσίπονο
59. Έξοδος
60. Ταβέρνα
61. Σταφιδόψωμο
62. Πατατοφλουδοκεφτέδες
63. Έξοδος
64. Μπομπότα

Η στιχομυθία:

- Λέγε εδώ πού πάω;
- Εγώ λέω να αρχίσουμε όχι από λουμπούνι. Όχι κίνδυνος, κοίτα πόσος κίνδυνος υπάρχει.
- Ουάου κίνδυνος!
- Ο κίνδυνος δεν μας νοιάζει αν πάει μείον, μας νοιάζει αν πάει...
- Καλά λέει αν και πάντα...
- Γλυκό σταφίδα... γλυκό από φλούδες μύλου.
- Σταφιδόψωμο ρε.
- Το... έχει κίνδυνο μεγάλο δύο και η πείνα είναι μείον δύο;
- Να πατήσω ναι;
- Πάτα, πάτα
- Πάτα τα. ΟΚ
- Οκ ωραία.
- Έξοδος; Έξοδος;
- Λοιπόν, πάμε έξοδος, έξοδος. Έξοδος και πάμε...
- Λουμπούνι, λουμπούνι ρε.
- Λουμπούνι είναι όταν είμαστε πάρα πολύ λίγο.
- Ναι όταν είμαστε λίγο.
- Λουμπούνι είναι για το λίγο. Πάμε για τα βλίτα στον Ιλισό.
- Να δούμε, να δούμε θα πάμε.
- Στα σύκα
- Τα βλίτα...
- Δύο υγεία μια χαρά.
- Καλά είναι ας φάμε.
- Πείνα μηδέν...
- Μείον τρία, να το πατήσουμε;
- Έλα πατήστε το βρε παιδί μου. Πατήστε το (τραγουδιστά)
- Αα, θα βάλουμε λουμπούνια, θα βάλουμε λουμπούνια. Λοιπόν πάμε λουμπούνια, πάμε λουμπούνια.
- Η ευχαρίστηση πέφτει.
- Δεν πειράζει.
- Παυσίπονο...

- Λοιπόν πρέπει να δούμε
- Έλα ρε δεν μας νοιάζει
- Καλό είναι έλα πάρ' το.
- Υγεία είχαμε... αν πεθάνετε...
- Ρε να θυμάσαι μόνο πείνα και κίνδυνος είναι αυτά που πρέπει να... Έχει και βελάκι.
- Ωραία πάμε.

Εκπαιδευτικός: Διαβάστε κιόλας τι σας λέει.

- Πάρτε ένα ζυμαρικό (φωνάζοντας)
- Δεν μας νοιάζει έχει φτάσει 11 πάτα το.
- Παιδιά ο κίνδυνος πάει τρία... α όχι...
- Αν βάλουμε... τώρα εντάξει...
- Παιδιά τώρα μειώνουμε κίνδυνο
- Κίνδυνο μειώνουμε ναι.
- Όχι, όχι, όχι... πίσω, έξοδος.
- Ζυμαρικά πάτα ζυμαρικά.
- Λοιπόν, πάμε κάπου που μειώνει τον κίνδυνο. Συσσίτιο, συσσίτιο. Συσσίτιο.
- Συσσίτιο Φάνη
- Στα βλίτα.
- Συσσίτιο πάμε.
- Μείον ένα ο κίνδυνος
- Πάτα.
- Μια χαρά εντάξει.
- Ναι, ναι.
- Κοιτάζτε παλιό μέρος.
- Σπόρος από κουκούτσι; Ο κίνδυνος φαίνεται πάρτε τον παιδιά, παιδιά πάρτε τον (φωνάζοντας)
- Είναι μείον ένα
- Δεν μας νοιάζει
- Αυτό είναι μηδέν
- Εντάξει call of beauty.
- Η πείνα δεν μας νοιάζει...
- Εντάξει πάμε

- Να πάρω εγώ τώρα;
- Έξοδος πάμε πάλι λουμπούνια.
- Εντάξει
- Γιατί να πάμε λουμπούνια;
- Εντάξει, δώσ' το, δώσ' το.
- Έξοδος.
- Αλληλεγγύη όχι κάτω από μηδέν ωραία.
- Όχι ακόμα λουμπούνια.
- Οκ
- Συσσίτιο, συσσίτιο.
- Στο συσσίτιο πήγαμε.
- Όχι συσσίτιο.
- Γερμανική ταβέρνα παιδιά δεν έχουμε πάει.
- Καλή ιδέα Μήτσο ας πάμε. Για να δούμε ο κίνδυνος... ρυζόγαλο με νερό;
Σταφιδόπαστα; Για να δούμε ας πάμε στο ρυζόγαλο με το νερό.
- Κρασί
- Κρασί;
- Κίνδυνος ναι μειώνεται ο κίνδυνος και η πείνα έλα ναι.
- Έλα, τα παίρνω.
- Όχι προσέξτε το άλλο...
- Περιμένετε να τα δούμε να αυτό θέλω να δω.
- Εντάξει Θεοδωρή αυτά, αυτά.
- Τώρα πάμε λουμπούνια, πάμε λουμπούνια.
- Που είναι τα άλλα;
- Εδώ ρε.
- Άστα.

Εκπαιδευτικός: Α γενικότερα έχουμε αυτό;

- Ναι
- Λουμπούνια
- (σφυρίζει)

Εκπαιδευτικός: Συμφωνείτε όλοι να πάρετε λουμπούνια;

- Ναι συμφωνώ.
- (σφυρίζει)

- Ευχαρίστηση πάει τρία ναι.
- Και η αλληλεγγύη πάει...
- Τι λες πάει 9
- Όλο μια χαρά είναι.
- Yes 16
- 16 yes
- Ο κίνδυνος όμως είναι μεγάλος, είναι πέντε.
- Αν αφαιρέσουμε υγεία... όχι η υγεία είναι...
- Πρέπει να αφαιρέσουμε πείνα και κίνδυνο.
- Εγώ λέω να αφαιρέσουμε... πείνα δεν μας νοιάζει, ευχαρίστηση δεν μας νοιάζει γιατί άμα πάει πάνω από 10 είναι καλό.
- Ναι
- Ναι
- Κάτω από μηδέν είναι το κακό.
- Εντάξει
- Τα κάτω...
- Κίνδυνος και πείνα πάμε.
- Κίνδυνο και πείνα να μειώσουμε ωραία.
- Τα πάμε πολύ καλά 17 πόντους.
- Να πάμε στα βλίτα λέει στον Ιλισό.
- Ναι χόρτα. Αγκινάρες πάμε ρε παιδιά.
- Ξέρετε αυτό το ποταμό; Είναι ο Ιλισός.
- Όντως δεν υπάρχουν καλύτεροι.

Εκπαιδευτικός: Είστε πάρα πολύ καλοί συνεχίστε.

- Ευχαριστούμε.
- Σαν πολύ καλά παιδιά.
- Μπορούμε να δούμε. Κίνδυνος εντάξει, μια χαρά, μια χαρά.
- Εντάξει, ας το πάρουμε.
- Ευχαρίστηση, παίρνουμε ευχαρίστηση παιδιά.
- Εντάξει.
- Λοιπόν κίνδυνος...
- Ευχαρίστηση θέλουμε
- (σφυρίζει)

- Σύκα... ευχαρίστηση... παιδιά πήρα πάλι συν τρία.
- Η ευχαρίστηση δεν μας νοιάζει ρε, πάνω από 10 δεν μας νοιάζει είναι καλό.
- Εγώ τα ξεχνάω.
- Κίνδυνος και πείνα.
- Μας νοιάζει πάνω από 10 πείνα και κίνδυνος.
- Πείνα και κίνδυνος είναι σχεδόν στα μισά του κακού. Έλα, ας κάνουμε κάτι για να το μειώσουμε.
- 19!
- 19!
- Πάμε να δούμε την αγορά συντάγματος.
- Ναι, ναι
- Να την δοκιμάσουμε.
- Σειρά του Φάνη...
- Βέβαια μεγαλώνει τον κίνδυνο αλλά...
- Να μειώσουμε τον κίνδυνο.
- Ναι αλλά σου προσθέτει κίνδυνο.
- Φλούδες από μανταρίνι είναι νόστιμες.
- Μουσταλευριά χωρίς μούστο ρε
- Μπλιαχ, μουσταλευριά
- Φλούδες από μανταρίνια; Αηδία βγάλτε το εμετός...
- Δεν πειράζει, δεν πειράζει
- Κάντο, κάντο
- Καλά... έλα πάτα το. Μουστάλευρο χωρίς μούστο
- Χωρίς μούστο.
- Μουστάλευρο χωρίς μούστο
- Θοδωρή...
- Για πάτα λίγο μουσταλευριά.
- Περίμενε... περίμενε, περίμενε...
- Περίμενε. Ο κίνδυνος θα μεγαλώσει. Κοιτάξτε, επειδή...
- Η πείνα δεν μας νοιάζει... Μας νοιάζει μας νοιάζει...
- Εντάξει το παίρνω.
- Περίμενε, περίμενε όχι, όχι...
- Μειώνεται η αλληλεγγύη (όλοι μαζί)

- Θα βρούμε αλληλεγγύη, πάμε θα πάμε λουμπούνια
- Πάμε λουμπούνια.
- Λουμπούνια παιδιά
- 22!
- Πάμε 22
- Πλατεία Συντάγματος. Αυτή είναι το μεγάλο **Σκουλάβρι** και το ξενοδοχείο Μεγάλη Βρετανία.
- Κίνδυνος, μειώνεται και ο κίνδυνος
- Αλληλεγγύη δεν έχει...
- Όχι δεν μπορούμε, δεν μπορούμε.
- Γιατί;
- Κοιτάξτε θα... η πείνα θα πάει 10 και πάνω.
- Ως θεέ μου η πείνα μεγαλώνει θα πεθάνουμε της πείνας! Παιδιά... ας σημειώσουμε πατήστε Χ Μαρίκα.
- Αλληλεγγύη συν τρία.
- Μείον δύο.
- Όχι...
- Πάρτε τα...
- Ευχαρίστηση...
- Όχι έξοδος παιδιά έξοδος.
- Πάρτε τα ζυμαρικά.
- Συσσίτιο, συσσίτιο.
- Ζυμαρικά, χόρτα πάρτε.
- Συσσίτιο. Βγες και μπες σε όλα.
- Συσσίτιο παιδιά.
- Μειώθηκε και η πείνα και ο κίνδυνος ωραία.
- Μειώνεται η πείνα
- Ωραία, ωραία. Αλληλεγγύη θέλουμε.
- Αλληλεγγύη θέλουμε παιδιά.
- Αλληλεγγύη μείον ένα. Φασολάδα, φασολάδα, φασολάδα...
- Όχι όλα μείον είναι
- Πάτα αλληλεγγύη πάτα το πάτα το.
- Παιδιά μειώνεται περιμένετε...

- Μειώνεται ο κίνδυνος...
- Ο κίνδυνος...
- Έλα τώρα η υγεία παραείναι καλή.
- Ευχαρίστηση...
- Μείον δύο...
- Παιδιά τώρα ψάχνουμε πάλι αλληλεγγύη ε;
- Πώς το λένε;
- Λουμπούνι, λουμπούνι...
- Εγώ, εγώ, εγώ.
- Τι λέτε ρε εγώ δεν έκανα.
- Α δεν έκανε, όχι δεν έκανε.
- Έξοδος, έξοδος.
- Λουμπούνι, λουμπούνι.
- Γιατί;
- Παιδιά όχι.
- (σφυρίζει)
- Για να πάρουμε αλληλεγγύη.
- Πάλι αλληλεγγύη.
- Κοίτα παυσίπονο, αλληλεγγύη 4.
- Κοίτα πείνα! Δες.
- (σφυρίζει)
- Εδώ, εδώ, εδώ...
- Όχι
- Έξοδος
- Γιατί ρε;
- Η αλληλεγγύη είναι μείον δύο, θα χάσουμε.
- Το αντιφλεγμονώδες τι είναι, το αντιφλεγμονώδες.
- Όχι έξοδος.
- Λοιπόν περίμενε...
- Να βγάλουμε πείνα.
- Πήγαινε φούρνο
- Φούρνος.
- Λοιπόν ναι πάμε, πάμε.

- Πατήστε το.
- Περίμενε, περίμενε. Όχι ρε...
- Έλα, έλα δεν πειράζει πάρα οκ, οκ πάμε πάλι. Πάμε λουμπούνια...
- Λουμπούνια
- Αα ναι η πείνα έχει μειωθεί πολύ η πείνα.
- Κοιτάξτε την πείνα τρία. Πάμε τώρα έξοδος.
- Έπεσε...
- 32
- Ναι 33
- Άρα πολύ καλά είμαστε. Έλα να παίξουμε λίγο.
- Γιατί λουμπούνια όμως;
- Ο κίνδυνος μειώνεται. Θα αυξηθεί πάλι η πείνα και θα έχουμε θέμα...
- Όχι, όχι παραείναι επικίνδυνο.
- Πήγαινε ζυμαρικά.
- Ζυμαρικά. Μειώνεται πάρτε το...
- Παιδιά συν τρία.
- Και πολύ καλά είμαστε εδώ πέρα στον κίνδυνο. Μείον ένα.
- Η αλληλεγγύη όχι.
- Φεύγεις, φεύγεις, έλα Άλκη φεύγεις.
- Έξοδος, έξοδος.
- Πάμε αλλού.
- Μου αρέσει να πηγαίνουμε και να φεύγουμε.
- Χαρούπια, χαρούπια.
- Ας δοκιμάσουμε το χαρούπι
- Ναι
- Καλά είμαστε εδώ πάμε
- Ωραία, ωραία!
- Χαρουπάλευρο...
- Κοιτάξτε που πάει η πείνα.
- Πώς είναι; Είναι μεγάλη
- Θα πάει 7 η πείνα όμως.
- Καλή ιδέα ας μη πάμε την πείνα.
- Θα την μειώσουμε μετά.

- Χαρουπόλευρο...
- Όχι όχι πάει μείον...
- Καλό είναι, καλό είναι, καλό είναι (φωνάζοντας)
- Πήγαινε χαρουπόλευρο.
- Χαρουπόλευρο και;
- Πάτα το, πάτα το, πάτα το start. Θα παίξω και εγώ μετά.
- Μετά από μένα.
- Έχει η μπλούζα σου τα σούπερ μπιζέλια.
- Θέλουμε πείνα.
- (σφυρίζει)
- Πρέπει να μειώσουμε πείνα.

Εκπαιδευτικός: παιδιά συνεχίστε το. Συνεχίζουμε.

- Αγκινάρες.
- Θέλουμε πείνα, μείον πείνα
- Πάτα, πάτα, πάτα
- Όχι θα μειωθεί πάλι.
- Όχι ρε γαμώτο κοίτα πάλι εδώ.
- Λουμπούνι
- Όχι, όχι παιδιά.
- Χόρτα, βλίτα, βλίτα.
- Ναι!
- Ναι!
- Πάρτε το. Για πόσο είναι;
- Η πείνα κοιτάζτε παιδιά
- Η πείνα είναι μεγάλη. Αν θα κάνουμε αυτό η πείνα θα μας μεγαλώσει. Πρέπει να μειώσουμε την πείνα.
- Πήγαινε, πήγαινε
- Πήγαινε ρε
- Έλα πάτα το ποιος θα το πατήσει;
- Κρασί, κρασί.
- Κρασί κρασέμπορας.
- Ναι μειώνεται η πείνα στο κρασί
- Όχι ρε...

- Σταφιδόπαστα.
- Ναι καλό πάρ' το
- Μείον 4
- Πάτα το Φάνη
- Περίμενε ρε
- Η αλληλεγγύη μας μειώθηκε.
- Εντάξει τρία θα μαζέψουμε
- Ναι ρε.
- Εντάξει δώστε μου
- Έξοδος
- Περίμενε
- Θα πάρω αυτό, είναι... η πείνα πόσο είναι;
- Θέλουμε αλληλεγγύη πάλι.
- Πάμε λουμπούνι, πάμε λουμπούνι, λουμπούνι πήγαινε.
- Εντάξει.
- Δεν έχουμε αλληλεγγύη.
- Λουμπούνι
- Λουμπούνια, αμέσως κύριοι. Αα μειώνεται...
- Όχι ρε... έχουμε θέμα
- Ωχ έχουμε μεγάλο θέμα.
- Όχι, όχι...
- Την πάτησα
- Όχι, όχι μη το ξαναπατήσεις, μη το ξαναπατήσεις.
- Λοιπόν πρέπει να μειώσουμε αμέσως την πείνα.
- Αμέσως, αμέσως.
- Πώς βγαίνουμε από αυτό;
- Τώρα δεν θα βγει.
- Πάτα οκ, πάτα οκ.

Εκπαιδευτικός: Αν είναι σωστή η πληροφορία πρέπει να δείτε τι θα κάνετε μετά.

- Πάνω από 10 ή μέχρι το 10;
- Ζυμαρικά παιδιά, μειώνεται η πείνα.
- Ναι!
- Ναι πάρτε ναι!

- Συμφέρει...

Εκπαιδευτικός: Τζίμης

- Ναι
- Μη φωνάζεις.
- Πάτα, πάτα το

Εκπαιδευτικός: Χαλάρωσε

- Και ό,τι γίνει. Περίμενε, περίμενε να δούμε. Κίνδυνος τρία. Ωραία εντάξει δεν μας νοιάζει.
- Δεν πειράζει.
- Έλα πάτα το.
- Το σώσαμε.
- Παιδιά εντάξει.
- Ουφ συγγνώμη παιδιά.
- Δεν πειράζει, δεν πειράζει.
- 44
- 45
- Πρέπει να βρούμε και άλλο να μειώσουμε την πείνα.
- Αλληλεγγύη χρειαζόμαστε. Όχι, χρειαζόμαστε να μειώσουμε την πείνα
- Χόρτα, χόρτα πήγαινε.
- Χόρτα πήγαινε χόρτα. Στα χόρτα πήγαινε, χόρτα. Μείον ένα πήγε...
- Ναι, ναι.
- Και η Αγγελική. Έλα...
- Μειώνεται η ευχαρίστηση.
- Στην γερμανική ταβέρνα.
- Αλληλεγγύη θέλουμε.
- Θα πάρουμε και αλληλεγγύη.
- Ναι ρε. Θα βρούμε αλληλεγγύη
- Φασολάδα, φασολάδα...
- Ναι ρε...
- Ναι πάτα το, πάτα το (φωνάζοντας)
- Πολύ καλό παιδιά εντάξει φτιαχτήκαμε παιδιά, φτιαχτήκαμε.
- Άλκη παίζεις.
- Παίζεις Άλκη.

- Άλκη εσύ παίζεις ρε.
- Δεν έπαιξε;
- Έπαιξε τώρα
- Α έπαιξες;
- Ναι αφού ήμουν πριν από σένα.
- Πήγαινε...
- Αγκινάρες ρε φίλε, οι αγκινάρες ήταν καλές.
- Κίνδυνος μείον τρία.

Εκπαιδευτικός: Έχουμε 5 λεπτά ακόμα.

- Υγεία δύο
- Στέλλα εδώ είναι καλά;
- Τι;
- Είναι καλά αυτό;
- Μισό, μισό.
- Ωραία αλληλεγγύη πλην δύο;
- Όχι...
- Έχει πάει 9 ρε...
- Κοιτάξτε μη χάσουμε είναι τα τελευταία λεπτά.
- Πόσο είπαμε έχουμε;
- Πέντε λεπτά.
- Πόση ώρα;
- Και δεκαοκτώ...
- Άστο Θεοδωρή
- Έλα βαριέμαι παιδιά. Αν δεν ακούτε αγόρια να ακούτε κορίτσια.
- 8 πόντους... γελοίιοι...
- Δες τους άλλους.
- Συνεχίστε... συνεχίστε έλα.
- 49
- 48
- 49
- Τι θα κάνουμε;
- Ναι, ναι
- Ναι!

- Και η αλληλεγγύη ανεβαίνει.
- Εντάξει
- Ναι 50!
- Ωχ παιδιά προσέξτε την υγεία. Υγεία προσέξτε.
- Υγεία...
- Υγεία...
- Όχι, όχι
- Μα την Παναγία.
- Το χαρούπι, το χαρούπι
- Το χαρούπι...
- Όχι χαρούπι
- Χαρούπι.
- Λουμπούνι
- Πήγαινε πρώτα χαρούπι
- Πάρτε χαρούπι.
- Σειρά του Φάνη είναι.
- Του Φάνη είναι
- Και μετά τον Φάνη εγώ.
- Ναι, ναι
- Ναι! παιδιά αυτό είπα να κοιτάξετε.

Εκπαιδευτικός: Πέντε λεπτά ακόμη

- Τέσσερα

Εκπαιδευτικός: Τέσσερα.

- Ναι!
- Ωραία είμαστε τέλεια.
- Χαρουπόμελο, χαρουπόμελο δεσ. Χαρουπόμελο.
- Μείον δύο...
- Ωραία θα πάει μείον 7 η ευχαρίστηση...
- Πάμε ναι, ναι τέλεια.
- Δες τη λοσιόν. Δείτε λίγο την λοσιόν. Τη λοσιόν δείτε λίγο.
- Όμως θα είναι καλή λοιπόν
- Λοσιόν πάμε.
- Όχι, όχι παιδιά

- 4 υγεία...
- Αα πρέπει να τη μεγαλώσουμε.
- Τι κάνεις ρε;
- Δες τα βλίτα, δες τα βλίτα. Τα βλίτα...
- Βλίτα, βλίτα...
- Βλίτα Θεοδωρή...
- Βλίτα... ;
- Ρε Θεοδωρή.
- Σόρι
- Ναι, ναι, ναι...
- Όχι, όχι, όχι...
- Ρε παιδιά μη το λέτε τόσο βιαστικά
- Η πείνα
- Όχι εντάξει
- Καλά είμαστε
- Καλά είναι ναι.
- Ναι ρε
- Πατήστε το.
- Αλληλεγγύη...
- Μόνο μια φορά παίζω.
- Όλοι μια φορά παίζουνε.
- Αα κατάλαβα ευχαριστώ.
- Λουμπούνι πάμε
- Λουμπούνι πάμε ναι πάμε εντάξει.
- Πανσίπονο;
- Πανσίπονα;
- Ο κίνδυνος...
- Η πείνα είναι μεγάλη βέβαια...

Εκπαιδευτικός: Δύο λεπτά ακόμη

- Εγώ είμαι, εγώ είμαι...
- Λοιπόν παιδιά...
- Να τα βλέπουμε
- Λοιπόν έξοδος πάμε. Λοιπόν αφού βγάζουμε την πείνα.

- Γερμανική ταβέρνα
- Σύκα
- Γερμανική ταβέρνα.
- Κάτσε-κάτσε, σήκω-σήκω. Είναι ασήκωτο, χαχα...
- Εντάξει πήραμε πολύ, πήραμε 4.
- Ναι, ναι!
- Πάτα το!
- Όχι, όχι ο κίνδυνος...
- Δεν μας νοιάζει.
- Ναι...
- Κοίτα πόσο είναι ο κίνδυνος...
- Μείον δύο η πείνα πάει.

Εκπαιδευτικός: Ένα λεπτό.

- Εντάξει.
- Προσέξτε τώρα μη χάσουμε
- Ξυπνήστε (φωνάζει)
- Κικιρίκου (φωνάζοντας)
- Πάτα έξοδο να βγούμε.
- Σαν τον Φάνη...

Εκπαιδευτικός: Τριάντα δευτερόλεπτα

- Ναι παγωτά, παγωτά.
- Ναι, ναι παγωτά, παγωτά
- Συσσίτιο
- Παγωτά που είναι παγωτά. Πάτα την, πάτα την, πάτα την...
- Ο κίνδυνος...
- Δείχνει πολύ απ' όλα πάτα το...
- Ναι...
- Μη πατήσεις τίποτα

Εκπαιδευτικός: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1...

- Καλή χρονιά! (χειροκρότημα)

Δεύτερο σκέλος: Η Τροποποίηση παιχνιδιού

Εκπαιδευτικός: Θα το αλλάξετε εσείς οι ίδιοι

- Τι;

Εκπαιδευτικός: Τόσο τις επιλογές με τις πινέζες όπως και τα αρχικά settings με τι ξεκινάμε και με τι χάνετε. Θα το αλλάξετε εσείς τώρα. Θα γίνετε εσείς δημιουργοί. Οκ;

- Οκ
- Θα σας πουν περισσότερα οι δάσκαλοι σας.
- Θα κάνουμε... λοιπόν... τι πρέπει να κάνουμε;
- Μισό παιδιά

Εκπαιδευτικός: Να σας πω; Να σας πω τι κάνουμε εδώ πέρα;

- Βάζουμε μηδέν σε όλα

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, πρώτα απ' όλα βρίσκεστε εδώ. Όλα αυτά εδώ πέρα είναι τα σημεία τα οποία επισκεφτήκατε. Βλέπετε και τις πινέζες και βλέπετε όλες τις τιμές που έχει το καθένα. Εδώ πέρα μπορείτε να μετακινήσετε πάνω-κάτω και δεξιά-αριστερά για να δείτε. Σκοπός σας είναι ο καθένας από εσάς αρχικά να αλλάξει εδώ πέρα κάποια τιμή. Ό,τι πιστεύει και γιατί μπορεί να μας πει το σκεπτικό του.

- Μπορούμε να μην αλλάζουμε;

Εκπαιδευτικός: Ε;

- Μπορούμε να μην αλλάζουμε;

Εκπαιδευτικός: Το θέμα είναι να αλλάξετε για να αλλάξει το παιχνίδι και να φτιάξετε κάτι δικό σας.

- Μπορούμε να μην αλλάζουμε...
- Μέχρι πόσο μπορούμε να αλλάζουμε τιμή;

Εκπαιδευτικός: Ο καθένας θέλω να κάνει από μια αλλαγή και στο τέλος αυτό το κομμάτι, όλες μαζί θα αποφασίσετε να προσθέσετε μια δικιά σας πινέζα, να βάλετε κάτι καινούριο στο παιχνίδι.

- 1500 στην... στην υγεία, 1500 στην αλληλεγγύη και 1500 στην ευχαρίστηση.
- Και μείον 1500

Εκπαιδευτικός: πού και γιατί;

- Γιατί 1500 η...

- Για να κερδίζεις, γι' αυτό.

Εκπαιδευτικός: Για να κάνετε το εξής. Ένας-ένας με τη σειρά να λέει τι θα αλλάξει και γιατί. Ένα κουτάκι ο καθένας

- Εύκολο.
- Λοιπόν, θα αλλάξω αυτό γιατί μπορώ.
- Εγώ θα αλλάξω τον χαλβά σε ένα
- Παιδιά εγώ λέω να μην αλλάξουμε τίποτα.
- Πρέπει να αλλάξουμε...
- Αλλιώς θα χάσουμε.
- Καλά λέει
- Τι να αλλάξουμε λέγε
- Όλα καλά
- Ναι όντως βάλτε 1500 συν 1500... ή 1500 μείον 1500...
- Πού;
- Και μετά να ξαναπαίζουμε;

Εκπαιδευτικός: μόλις τελειώσει αυτό και αν έχουμε χρόνο, ναι.

- Τι ώρα;
- Εντάξει
- Να ρωτήσω κάτι...

Εκπαιδευτικός: Αλλάζτε ένα κουτάκι ο καθένας.

- Κυρία τώρα που καίμε κυρία καλές οι ερωτήσεις.
- Εντάξει η υγεία είναι καλή

Εκπαιδευτικός: Πρώτα να κάνετε αυτό. Ελάτε γιατί έχετε να αλλάξετε και άλλα πράγματα εδώ πέρα.

- Άντε τελείωνε Θοδωρή.
- Άντε...
- Ο καθένας ένα τέτοιο.
- Ένα λέμε...
- Εντάξει δεν θα το πάμε και... είναι απαραίτητο να κάνεις...

Εκπαιδευτικός: Θέλω να λέτε στους άλλους γιατί κάνετε αυτή την αλλαγή.

- Γιατί έκανες αυτή την αλλαγή Θοδωρή;
- Τι;
- Γιατί πήγες και έκανες...
- Μπορεί να είναι πιο καλύτερο. Για να μειωθεί η πίτα.

- Όπα ρε
- (γέλιο παρατεταμένο)
- Ευχαρίστως
- Κάτσε μπορεί να το κάνουμε αυτό;
- Ναι
- Κυρία μπορούμε να το κάνουμε αυτό;

Εκπαιδευτικός: ποιο;

- Με το 800
- Φτιάχνετε τώρα το δικό σας παιχνίδι.
- Θα είναι πανεύκολο.
- Θα παίζουμε κιόλας με το δικό μας;
- Θα είναι εύκολο, θα είναι πανεύκολο.
- Έλα χεστήκαμε γι' αυτά, βάλε ευχαρίστηση μεγάλη. Εε... γιατί το μειώνεις;
- Φτιάξε ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, όχι εύκολο παιχνίδι.
- Να το βάλουμε δύο.
- Ωραία.
- Να το βάλουμε και αυτό να το ανεβάσουμε...
- Λες και θέλουμε να χάσει ο εαυτός μας.
- Μείον δύο
- Σειρά μου
- Μήτσο λοιπόν
- Δικιά μου είναι.
- Έτσι όπως είναι και να βάζουμε στις εξόδους
- Ναι ρε.
- Τα αλλάξαμε όλο;
- Παιδιά θέλετε να αλλάξουμε τις εξόδους και τα άλλα να παραμένουν όπως είναι;
- Ναι, ναι.
- Όχι
- Εε θέλετε να το κάνουμε εύκολο για τους εαυτούς μας;
- Ναι
- Δηλαδή λες ξέρω εγώ άντε φεύγουμε...
- Παιδιά...
- Στη γερμανική ταβέρνα το στάδιο...

- Όταν βγαίνουμε από την γερμανική ταβέρνα...
- Τι άλλο να αλλάξω; Τι άλλο να αλλάξω;
- Να παίζω;
- Να μην το αλλάξουμε...
- Πω ρε description
- Περιμένετε να πω κάτι. Λοιπόν πχ στην γερμανική ταβέρνα όταν βγαίνουμε από τη γερμανική ταβέρνα, να ανεβάζεται λίγο ο κίνδυνος.
- Ναι.
- Για να είναι...
- Εδώ είναι η γερμανική ταβέρνα
- Όχι ρε
- Γερμανική ταβέρν...
- Την έξοδο της γερμανικής ταβέρνας
- Που είναι τώρα;
- Με αυτό.
- Εε να παίζω και εγώ λίγο;
- Έξοδος από την γερμανική ταβέρνα.
- Παιδιά εγώ λέω να το αφήσουμε έτσι.
- Καλά λες...
- Να κάνουμε...
- Φάνη θυμάσαι τότε που πήγαμε Παναθηναϊκό στάδιο;
- Όχι
- Αυτό εδώ παλιά ήταν το απέναντι του. Αυτό ήταν απέναντι από το Παναθηναϊκό στάδιο. Ο Ιλισός, η γέφυρα του και το Πανόραμα. Και πίσω από εδώ σήμερα είναι το Ζάππειο πίσω από αυτό εδώ, πίσω από το Πανόραμα και αυτός είναι ο Εθνικός Κήπος.
- Λοιπόν έτσι είναι καλά;
- Ναι, ναι.
- Εδώ πέρα είναι οι Στύλοι Ολυμπίου Διός και αυτό εδώ είναι ο Λυκαβηττός και λίγο πιο εδώ πέρα είναι το γήπεδο του Παναθηναϊκού.
- Εγώ λέω σουβλατζίδικο μόνο
- Ουουου σουβλάκια!
- Μπορούμε να προσθέσουμε δικά μας;
- Εγώ λέω σουβλάκια.

Εκπαιδευτικός: Αλλά θα σκεφτείτε με βάση την εποχή

- Σου-βλά-κια...
- Αααα
- Σουβλάκια, τα σουβλάκια υπήρχαν τότε.

Εκπαιδευτικός: Βρίσκεστε στην κατοχή

- Σουβλάκια
- Μαγαζί όπλων, μαγαζί όπλων...

Εκπαιδευτικός: Απλά σκεφτείτε να είναι κάτι σχετικά με τα άλλα.

- Στρατόπεδο γράψε ρε, στρατόπεδο.

Εκπαιδευτικός: Χρίστο που είναι η πινέζα που έβαλες;

- Εδώ.

Εκπαιδευτικός: Η καινούρια πινέζα που είναι; Πατάς το συν...

- Γράψε στρατόπεδο.

Εκπαιδευτικός: Πήγαινε από κάτω.

- Να παίζω; Να κάνω και εγώ λίγο;
- Περίμενε

Εκπαιδευτικός: Για πάτα πάλι το συν

- Μόνο εγώ θα παίζω...
- Φέρε εδώ... Άγγελε...
- Τι;
- Άγγελε...

Εκπαιδευτικός: Δεν μπαίνει... όχι, πινέζα. Όχι τέτοια.

Εκπαιδευτικός: Ε πινέζα. Αα σόρυ παιδιά. Πάτα πάνω στην πινέζα.

- Τώρα αυτή η πινέζα...
- Πανόραμα γράψτε, Πανόραμα (φωνάζοντας). Γράψτε Πανόραμα εντάξει παιδιά;
- Γιατί;
- Αυτό είναι το όνομα του. Να γράψω εγώ; Σειρά μου είναι. Σειρά μου... γράψε Πανόραμα. Εγώ το κάνω ξέρω το όνομα. Γράψε Πανόραμα... Πανόραμα (φωνάζοντας)
- Ωω θεέ μου.
- Πανόραμα ονομάζεται γιατί αυτό είναι έτσι το μέρος. Πανόραμα ονομάζεται.
- Γερμανικός στρατός
- Γερμανικό συσσίτιο.

Εκπαιδευτικός: Συσσίτιο είχαμε.

- Ακούστε, γράψτε Πανόραμα και θα τα είχαμε βρει όλα.
- Λοιπόν κατεβάζω την υγεία
- Όχι, όχι
- Στρατόπεδο συγκέντρωσης.
- Με «αι» δεν γράφεται το στρατόπεδο; Ε;
- Έψιλον
- Τι λες ρε βλάκα
- Γερμανικό στρατόπεδο
- Εγώ θα το αλλάξω
- Όχι Θεοδωρή μην τολμήσεις.
- Θα γράψω Πανόραμα
- Όχι.
- Μα έτσι είναι το όνομα
- Όχι Θεοδωρή
- Γιατί; Μα έτσι είναι το όνομα του δεν μπορείς να πεις...
- Κάντο δύο, κάντο δύο... έλα.
- Να είναι κακό αυτό το μέρος.
- Δώστε το μου τώρα. Γιατί όλο παίζετε εσείς, δεν θα παίξω και εγώ μια φορά;
- Ρε Θεοδωρή σταμάτα.
- Σταμάτα εσύ
- Μην παραπονιέσαι Θεοδωρή.
- Τέσσερα
- Όχι μείον τέσσερα. Τέσσερα σκέτο.
- Όχι παιδιά είναι υπερβολικό.
- Υπερβολές.
- Άστο...
- Όλο εσύ το παίζεις
- Άστο...
- Έλα τώρα πότε... πόση ώρα θα περιμένουμε;
- Μείον δύο
- Ναι;
- Ε ναι...
- Αλληλεγγύη συν να βάλουμε

- Μείον...
- Ε ρε παιδιά είπαμε να μην το σκατώσουμε...

Εκπαιδευτικός: 2 εε

- Συγνώμη

Εκπαιδευτικός: Καταγράφεστε

- Να μην το κάνουμε κόπρανο.
- Κόπρανα το έχετε κάνει ήδη...
- Την ευχαρίστηση; Να την κατεβάσουμε; Ναι πολύ γουστάρω.
- Αλλάζτε το όνομα εκείνο, Πανόραμα.
- Ένα-δύο, λαμβάνετε;
- Έβαλα κάτι που δεν...
- Έλα παίζω εγώ σειρά μου.
- Ναι τελείωσα...
- Σταμάτα ρε
- Πότε τελείωσες;

Εκπαιδευτικός: Θέλετε να προσθέσετε και άλλο μέρος;

- Όχι
- Ναι
- Όχι εντάξει
- Γιατί όχι;
- Δώστε το μου για μια στιγμή.
- Πώς προσθέτουμε μέρος; Και τελικά;
- Δώστε το μου σε μένα please, please, please...
- Σουβλατζίδικο...
- Θέλω να το πάρω και εγώ μια (φωνές)
- Περίμενε.

Εκπαιδευτικός: Παιδιά μην αγχώνεστε, ένας-ένας θα πάρουν όλοι το ποντίκι.

- Πότε δηλαδή;
- Σταμάτα λίγο
- Σταμάτα εσύ όλο παίζεις. Πότε έπαιξα εγώ; ποτέ.
- Σταμάτα
- Σταμάτα εσύ ρε.
- Σουβλάκια (γέλιο)
- Όχι, Πανόραμα γράψε.

- Σου-βλα-τζί-δι-κο
- Ρε μη το κάνουμε γελοίο. Πού το έβαλες ρε; Μη το κάνετε έτσι.
- Σε λένε κύριο Μήτσο;
- Γράψε Πανόραμα
- Σουβλάκια, σουβλάκια
- Πανόραμα γράψε, Πανόραμα
- Σκεφτείτε ένα όνομα άλλο
- Πανόραμα
- Πέρα από το πανόραμα
- Και το σουβλατζίδικο
- Τι είναι το Πανόραμα;
- Έτσι λέγεται. Το Πανόραμα είναι αυτό εδώ το μέρος. Εδώ πέρα
στηνόντουσαν σκηνές του Γαλλογερμανικού πολέμου του 1897.
- Εμείς όμως είμαστε στην γερμανική κατοχή.
- Ναι, αλλά όμως..
- Θα έχει φαί...
- Γιατί έγραψες σουβλατζίδικο;
- Όχι θα αλλάξει.
- Περιμένετε. Θέλετε να βάλουμε σουβλατζίδικο και να μειώνεται η υγεία;
- Ναι ρε.
- Βάλτο ναι
- Σουβλάκια ο Θανάσης
- Ο Μπάμπης
- Σουβλάκια γράψε
- Σουβλατζίδικο «Ο Μπάμπης»
- Όχι δε Ο Μπάμπης, είπαμε μη το κάνουμε γελοίο τώρα.
- Υγεία;
- Μείον τρία
- Μείον δύο εντάξει είπαμε
- Πείνα κατεβάζουμε;
- Αλληλεγγύη... εκεί είναι όλα συν
- Αλληλεγγύη είναι πολύ καλό.
- Ναι και ευχαρίστηση.
- Ευχαρίστηση είναι 6...

- Βάλε 6
- Συν 5
- Ωραία έτοιμο παιδιά
- Να κάνω και εγώ; Σειρά μου είναι...
- Άστο
- Να παίζω και εγώ μια ρε παιδιά.
- Φτιάξε άλλο ένα, φτιάξε άλλο ένα.

Εκπαιδευτικός: Τι έβαλες εδώ πάνω στον χάρτη; Ωραία και πήγαινε κάτω για να συμπληρώσεις.

- Πήγαινε κάτω.
- Εκεί...
- Όπα Θεοδωρή περίμενε, περίμενε.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ησυχία λίγο, ησυχία. Πάμε στο 2^ο τώρα... όχι στο δεύτερο... στο δεύτερο του δεύτερου.

Εκπαιδευτικός: Αλλιώς θα έρθω και θα σας πω τι θα κάνουμε.

- Κυρία τα έχουμε βάλει όλα 1800 και 200...
- Υγεία να το κάνω...
- Πάμε και εμείς 120.000
- Υγεία θα το κάνω 2.

Εκπαιδευτικός: Δεν είναι διαγωνισμός, είναι ποιος θα φτιάξει το πιο ωραίο παιχνίδι, το πιο ενδιαφέρον.

- Πάρτο, πάρτο, πάρτο...

Εκπαιδευτικός: Εδώ τι κάνετε;

- Τι είναι το Πανόραμα ρε Θεοδωρή;
- Αυτό εδώ το μέρος.
- Πείνα...
- Πόσο να βάλουμε εδώ πέρα;
- Όχι παιδιά να μην το κάνετε εύκολο. Βάλε συν κίνδυνος
- Το ξέρω μπερδεύτηκα. Θα το πάω στο 5
- Όχι τόσο ε
- Εντάξει 4
- Τρία, τρία Θεοδωρή τρία.
- Καλά. Τρία, τώρα... αλληλεγγύη. Η αλληλεγγύη που θα δώσω θα βάλω τρία. Και τώρα η ευχαρίστηση, θα το κάνω 6. Εντάξει το έκανα.

- Έπρεπε να βάλεις τρίγωνα Πανοράματος.

Εκπαιδευτικός: Για πάμε να δούμε κάτι άλλο τώρα. Τελειώσατε από δω;

- Το δεύτερο...

Εκπαιδευτικός: Θα σας πω τώρα τι θα είναι. Λοιπόν, θα κάνετε άλλη μια αλλαγή.

Για δείτε εδώ πέρα. Εδώ πέρα είναι αυτές που κοιτούσατε στο παιχνίδι.

- Δηλαδή;

Εκπαιδευτικός: Και πώς ξεκινάνε. Όταν ξεκινήσατε το παιχνίδι είχατε υγεία 3, πείνα 0, κίνδυνο 0, αλληλεγγύη 3 και ευχαρίστηση 3.

- Μηδέν όλα δεν ήταν; Όλα μηδέν...

Εκπαιδευτικός: Θέλω ο καθένας από εσάς να αλλάξει ένα από αυτό, να βάλει μια άλλη τιμή ανάλογα με το τι πιστεύει να είναι. Πώς να αρχίζει η υγεία, πώς να αρχίζει η πείνα...

- Ξεκινάω παιδιά.

Εκπαιδευτικός: Να ξεκινήσουμε με τη σειρά. Πρώτα από εδώ.

- Έχει κάνει κυρία

Εκπαιδευτικός: ε;

- Δεν έχω εγώ κάνει.
- Έκανες, τώρα έκανες, τώρα έκανες το Πανόραμα Θεοδωρή.
- Εντάξει. Αρχίζω...
- Μηδέν βάλτο.
- Υγεία θα το βάλω 6...
- Τι 6 μωρέ... τρία, δύο βάλτο.
- Παιδιά να είναι ενδιαφέρον.
- Τώρα θα το έβαζα 4 καλό είναι
- Ωραία εντάξει.
- Πείνα μηδέν
- Όχι μηδέν
- Πείνα βάλε 1
- Δύο
- Ένα
- Βάλε 2
- Να βάλω 4
- Δύο
- Όχι δύο

- Τι 4 ρε είπαμε...

Εκπαιδευτικός: Ο επόμενος

- Κίνδυνος;
- Εγώ είμαι
- Κίνδυνος να βάλουμε τρία.
- Όχι παιδιά... έχει πολλά... Εγώ λέω παιδιά να αλλάξουμε τον κίνδυνο.
- Όχι, όχι.
- Να το κάνουμε δύο.
- Όχι, όχι αφήστε το.
- Εγώ λέω να τον αφήσουμε μηδέν.
- Και εγώ...
- Όχι ένα...
- Όχι ρε παιδιά ενδιαφέρον είπαμε να είναι το παιχνίδι.
- Όχι ένα, ένα.
- Άμα είναι τόσο εύκολο;
- Τότε αφήστε το τρία.
- Αλληλεγγύη να το έχουμε δύο;
- Εγώ λέω να το έχουμε όπως και αυτό
- Εγώ λέω να το έχουμε ένα
- Εγώ λέω δύο.
- Α όχι παιδιά γιατί άμα μειωθεί αμέσως η αλληλεγγύη... άρα το βάζω 4 ε.
- Γιατί;
- Γιατί άμα μειωθεί αμέσως ο άλλος θα χάσει ρε.
- 4 βάλτο.
- Άμα είναι η πρώτη του φορά θα χάσει αμέσως.
- Άλλαξε τους κανόνες του παιχνιδιού.
- Και εσύ περίπου τόσο... τέσσερα.
- Ωραία έτοιμο.

Εκπαιδευτικός: Τελειώσατε και αυτό;

- Ναι

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, και τώρα θα κάνετε και κάποιες άλλες αλλαγές.

Εκπαιδευτικός: Όχι αυτό δεν θα το κάνετε γιατί είναι λίγο δύσκολο. Θα κάνετε το

- Όχι δεν θα αλλάξουμε κάτι...

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν εδώ πέρα έχετε βάλει αυτά. Υγεία, πείνα, κίνδυνος...

- Δεν θέλουμε να αλλάξουμε...
- Δεν είναι ωραίο κυρία να το αλλάξουμε...
- Έχει δίκιο να μην το αλλάξουμε.

Εκπαιδευτικός: Μπορείτε να αλλάξετε τιμές ή μπορεί να αλλάξετε το τι θα βγαίνει όταν θα χάνει κάποιος ή τον ήχο... Θέλετε να το αλλάξετε όταν θα χάσετε

- Τον ήχο τον αλλάζουμε.
- Αρχίζω... καλά είναι...
- Παιδιά... σκέψου
- Τι είναι αυτό;
- Μπιμπ

Εκπαιδευτικός: Τι ήχο θα κάνει όταν θα χάνει κάποιος.

- Goodbye

Εκπαιδευτικός: Καλύτερα από εδώ γιατί δεν φορτώνει εύκολα.

- Να βάλουμε τον ύμνο του Παναθηναϊκού.
- Ναι δεν το ξέρουμε, πρέπει να τον ακούσουμε τον ήχο.
- Δεν ακούμε...
- Δεν σε ακούω...
- Αυτό εντάξει...
- Εγώ λέω αυτό.
- Και όταν κερδίζουμε έχει;

Εκπαιδευτικός: Όχι, όταν χάνει, με αυτές τις τιμές που έχει και με αυτά τα εικονίδια. Τελειώνει μόνο όταν χάνει, μόνο όταν έχει game over.

- Τελειώσαμε.

Εκπαιδευτικός: Θέλετε να αλλάξετε τίποτα εδώ;

- Όχι
- Όχι.
- Πολύ ωραίο είναι δεν χρειάζεται
- Τίποτα
- Τίποτα
- Είμαστε άνετοι.

Εκπαιδευτικός: Είστε άνετοι;

- Τατατα (τραγουδιστά)
- Ναι

Εκπαιδευτικός: Με αυτά που υπήρχανε ήδη;

- Ναι.
- Λαμβάνεις;
- Ελάτε να δείτε...
- Γεια σας κύριε.

Εκπαιδευτικός: Ακούστε με λίγο. Δεν θέλετε να αλλάξετε την πείνα;

- Πολύ καλά είναι
- Όχι. Πολύ καλά είναι.

Εκπαιδευτικός: ...το δικό σας και θα είναι πολύ εύκολο.

- Δεν θα είναι εύκολο κύριε, το έχουμε δυσκολέψει.

Εκπαιδευτικός: Είστε σίγουροι;

- Ναι
- Ναι

Εκπαιδευτικός: Γιατί αν σας έχουνε δίπλα δεν το βγάζετε με τίποτα.

- Αφού το έχουν βάλει πανεύκολο κύριε

Εκπαιδευτικός: Τι; Καλά...

- Γεια σας.

Εκπαιδευτικός: Το αλλάξατε όλοι;

- Δεν άλλαξαν τα τέτοια...
- Γι' αυτό μπορεί να είναι πιο δύσκολο.

Εκπαιδευτικός: Εδώ πέρα σας λέει πώς χάνετε. Άμα η υγεία είναι μικρότερη από μηδέν χάνεις.

- Άμα είναι η υγεία μικρότερη από δύο...

Εκπαιδευτικός: Θέλετε να το δυσκολέψετε;

- Υγεία μικρότερη από ένα
- Υγεία μικρότερη από τέσσερα, τέσσερα.
- Τρία
- Τέσσερα
- Μικρότερη από τρία
- Από πείνα βάλε 7
- Πέντε
- 7 βάλε 7
- Μα θα είναι πιο δύσκολο.

Εκπαιδευτικός: Τα αρχικά που βάλατε για να μην ξεκινάτε και χάνετε κατευθείαν.

- Ωραία 8

- Ναι όντως στα αρχικά. Κίνδυνος 12, 12, 12...
- Όχι, όχι πείνα πόσο...
- 12
- Πόσο είχαμε η πείνα;
- Τρία αρχίζει η πείνα
- Αλλά ρε φίλε ο κίνδυνος αρχίζει με 4. Ας το βάλουμε να είναι πιο εύκολο.
- Αλληλεγγύη;
- Ο κίνδυνος μεγάλος να είναι, να έχουμε πολύ κίνδυνο.
- Όχι, όχι
- Στο 3 αλληλεγγύη ε
- Να κάνουμε 5 κίνδυνο που είναι 4... έλα να χάσουμε μία, σε πειράζει;
- Ευχαρίστηση πάλι τρία
- Και τον κίνδυνο βάλε 5 που είναι τώρα 4.
- Ο κίνδυνος μπορεί να πάει πάνω από το μηδέν;
- Πάνω από το 10
- Δεν πρέπει να... πρέπει να... περιμένετε...
- Δεν πρέπει να πάει πάω από 5
- Δεν πρέπει να πάει πάνω από 9 εγώ λέω.
- 5 κάντο 5
- Όχι ρε...
- Εννιά...
- Είπαμε...
- Έλα... κορίτσι μου θα παίξεις σωστά;
- Είπε μπορεί ο κύριος.
- Κώστα φύγε... ρε Κώστα μας κοροϊδεύεις...
- Μην το αλλάζεις ρε.
- Κάντο 8
- Όχι, όχι άστο 9.
- Μείον 50 και τέτοια...
- Μας πηδάνε...
- Εε... σόρι μου ξέφυγε
- (γέλιο)
- Έλα τώρα χεστήκαμε... Μήτσο χεστήκαμε αυτοί θα χάσουνε.
- Ναι δεν μας νοιάζει.

- Δεν μας νοιάζει. Έτσι και αλλιώς αυτοί θα χάσουνε.
- Εμάς είχε ένα ενδιαφέρον.
- Έλεος
- Κυρία τελειώσαμε εντάξει

Εκπαιδευτικός: Τελειώσατε;

- Ναι
- Είμαστε...
- Να αλλάξουμε πώς χάνεις...
- Όχι
- Όχι

Εκπαιδευτικός: Εδώ πέρα το αλλάξατε πώς χάνεις. Ναι.

- Το χαλάσαμε πάλι.

Εκπαιδευτικός: Έχετε βάλει ότι άμα η υγεία είναι μικρότερη από τρία χάνεις, άμα η πείνα είναι μεγαλύτερη από 8, άμα ο κίνδυνος είναι μεγαλύτερος από 9, αν η αλληλεγγύη είναι μικρότερη από τρία και αν η ευχαρίστηση είναι μικρότερη από τρία. Εντάξει; Θέλετε να το παίξετε;

- Ναι, ναι
- Ναι, ναι πάμε
- Ξεκινάω.
- Εύκολο είναι
- Να αλλάξουμε το τέτοιο; Την αλληλεγγύη;
- Όχι
- Ναι
- Όχι εντάξει, εντάξει.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, ένα λεπτό. Μου ήρθε τώρα.

Εκπαιδευτικός: Θέλουν να το παίξουνε αλλά βγάζει αυτό.

Εκπαιδευτικός: Κάτι έχουνε βάλει λάθος.

- Το βάλαμε σωστό.

Εκπαιδευτικός: Αλλάξατε εδώ πέρα κάποιο όνομα;

- Όχι. Γιατί πώς να το αλλάξουμε;

Εκπαιδευτικός: αα εντάξει το βρήκα το λάθος.

- Ποιο;
- Τι είναι αυτά;

Εκπαιδευτικός: τα βάλατε πριν.

- Δεν τα βάλουμε εμείς. Εγώ ρώτησα...
- Αυτή τα έβαλε

Εκπαιδευτικός: Επ' όχι αυτή...

- Η κυρία.

Εκπαιδευτικός: Έλα παίζετε το παιχνίδι.

- Πάμε.

- **Η ομάδα των αγοριών της Ελένης εναλλάσσεται με την αυτήν του Άγγελου, ώστε να παίζει η κάθε ομάδα το παιχνίδι της άλλης.**

Εκπαιδευτικός: Ακούστε τι θα κάνουμε. Θα αλλάξουμε ομάδα, θα παίζει η μία της άλλης. Δεν ισχύει, δεν ισχύει αυτό που κάνατε. Θα ξανατσακωθείτε;

- Όχι κύριε

Εκπαιδευτικός: Ωραία. Λοιπόν η ομάδα αυτή έρχεται σε μένα η ομάδα αυτή πάει κάτω.

- Ω ρε θα χάσουνε.
- Σουβλατζίδικο γράψε.

Εκπαιδευτικός: Τι είπαμε;

- Πόσο έχουμε;
- Όπα...
- Σουβλατζίδικο βάλε...
- Χάσανε τέλεια...
- Πώς τα έχουνε κάνει;
- Είχανε χάσει από την αρχή.
- Και δεν ξέρουμε και πότε χάνουμε.
- Ναι.
- Εμείς δεν βάλουμε να χάσουν.

Εκπαιδευτικός: Για παίζετε. Γιατί άλλαξε το φόντο;

- Ωχ...
- Ουάου
- Σύκα.

- Όχι ρε να πάμε κάπου αλλού.
- Εκεί για την στρατηγική.
- Πήγαινε σουβλατζίδικο ,σουβλατζίδικο.
- Σουβλατζίδικο χάσαμε.
- Πού χάνουμε; Πού χάνουμε;
- Σουβλατζίδικο χάνουμε
- Πού χάνουμε;
- Ναι σουβλατζίδικο χάνουμε τέλεια.
- Πού χάνουμε;
- Λοιπόν, το καταλάβαμε τώρα, περίμενε, πάμε λοιπόν... σουβλατζίδικο δεν πηγαίνουμε.
- Πάνω-κάτω κάτι τέτοιο...
- Όχι, όχι ρε θα χάσουμε. Πήγαινε πάνω.
- Αυτό γιατί κουνιέται;
- Δεν ξέρω.
- Καλό, καλό, καλό!
- Πάτα το.
- Εε...
- Ξανά.
- Ναι!

Εκπαιδευτικός: Έχει κολλήσει, μισό λεπτό συγγνώμη.

- Κύριε δεν ξέρουμε πότε χάνουμε εδώ πέρα.

Εκπαιδευτικός: Εδώ πέρα πρέπει να τα δείτε. Πάτε μπείτε setting controls... rules δείτε τι έχουνε βάλει..

- Οχτώ;
- Εννιά...;

Εκπαιδευτικός: Ευχαρίστηση στο τρία, αλληλεγγύη στο τρία... θα τα θυμάσαι να τους τα πεις που χάνουνε; Τι έχουνε αλλάξει; Ξεκινήστε.

Εκπαιδευτικός: Δώστε μου ένα λεπτάκι για να σας πω πότε χάνετε.

- Χάσαμε, χάσαμε.
- Εμείς δεν χάσαμε ρε έξυπνε.
- Χάσαμε...
- Έχουμε χάσει δύο φορές...
- Εε σουβλατζίδικο βάλουμε

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν, δύο λεπτά ακόμα τα αγόρια.

- Έλα...

Εκπαιδευτικός: Ρε σεις το βλέπετε και παίζοντας, δεν χρειάζεται να ξέρετε και ακριβώς.

- Αγκινάρες...
- Μείον τρία κίνδυνος
- Ναι τέλεια!
- Αλληλεγγύη μείον τέσσερα.
- Τέλεια, τέλεια, τέλεια...
- Όχι τέλεια ρε...
- Θα είναι έξι θα είναι...
- Τέλεια...
- Στο 9 κίνδυνο χάνουμε.
- Χαρούπια είναι το καλύτερο πάμε; Μείον 4 πείνα, ναι μείον 4 κίνδυνος, τέλεια, Δύο αλληλεγγύη και μείον... τέλεια!
- Εεε... (γέλιο)
- Στην ευχαρίστηση πότε χάνουμε;

Εκπαιδευτικός: Εδώ στην ευχαρίστηση όταν είναι μικρότερο από τρία. Περίμενε μην πατήσεις κάτι...

- Πήραμε 14 ναι...
- Ρε Γιάννη εντάξει ηρέμησε...
- Μια χαρά πήγαμε 14 ουου.
- Εντάξει έχουμε ένα λεπτό, γρήγορα.

Εκπαιδευτικός: Λοιπόν ένα λεπτό ακόμη...

- Τι κάνεις;
- Μπομπότα όχι, χαρούπια
- Κάτσε κάτω ρε παιδί μου
- Περίμενε...
- Στην ευχαρίστηση θα πάει τρία...
- Πάτα το τρία
- Δεν βλέπω.
- Μη το κάνεις θα χάσουμε
- Ηρέμησε.
- Όταν είναι πάτα το τρία

- Τέλεια!
- Πάτα, πάτα, πάτα
- Πάτα γκάζι (γέλιο)
- Πάτα γκάζι λέει (γέλιο)
- Έλα ακόμα εκεί είσαι;
- (γέλιο)

Εκπαιδευτικός: Αλήθεια τώρα;

- Ναι... (γέλιο)
- Νικάμε...
- Εεε είμαστε 137...
- Οουουουου (πολλά κλικ)
- Κυρία μη πείτε τίποτα
- Δεν πάει; Πάει αυτό δεν πάει;

Εκπαιδευτικός: Βλέπεις ότι πηγαίνει.

- Ααα Ομαδάρα (φωνάζοντας)

Εκπαιδευτικός: Συνέχισε να το πατάς...

- (γέλιο)

Εκπαιδευτικός: Ρε σεις...

- Πάει δεν πειράζει
- Αφού πάει.
- 200...
- Μη πεις το κόλπο μας. Μη πείτε το κόλπο μας.
- Το βρήκα, το βρήκα!
- Αααα
- 210...
- (γέλιο) Εμείς 350...

Εκπαιδευτικός: Στοπ τέλος χρόνου.

- 363
- 363...
- Πάτα τα α...
- Το αλλάξατε
- Δεν αλλάξαμε τίποτα
- Τι πατήσατε;
- Δεν ξέρουμε.

- Δεν γίνεται αυτό
- Γίνεται...

Εκπαιδευτικός: Είναι κλεψιά κανονικά. Να ξέρετε...

- Το αλλάζανε ρε συ αυτοί
- Δεν το αλλάξαμε.
- Είναι κλεψιά;

Εκπαιδευτικός: Δεν είναι...;

Τρίτο σκέλος. Η συνέντευξη (focus group) της ομάδας των αγοριών της Ελένης.

Εκπαιδευτικός: Θα ήθελες να μάθεις ιστορία και σε άλλα κεφάλαια με αυτόν τον τρόπο;

Σταμάτης: Ναι, θα ήθελα να μάθω πολλά ακόμη, πολλά.

Εκπαιδευτικός: Είναι παιχνίδι ή ιστορία ή και τα δύο αυτό που κάναμε εδώ;

Δημήτρης: Είναι πιστεύω παιχνίδι, αλλά διασκεδαστικό και στρατηγικό, που βοηθάει και την ιστορία.

Εκπαιδευτικός: Τι έμαθες σχετικά με το παιχνίδι, με τον πόλεμο και την κατοχή;

Αλκίνοος: Έμαθα ότι δεν περνάγανε καλά εκείνην την ώρα και χρειαζόντουσαν να έχεις πολύ μυαλό για να επιβιώσεις

Εκπαιδευτικός: Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιβιώσεις και γιατί;

Φάνης: Ήταν δύσκολο να επιβιώσεις γιατί σου μειωνόντουσαν τα πράγματα κάθε φορά που πήγαινες σε ένα μέρος και ήταν δύσκολο

Εκπαιδευτικός: Εσύ πιστεύεις θα τα κατάφερνες εκείνη την περίοδο;

Θοδωρής: Θα τα κατάφερνα, δεν ήταν και κάτι το απλό, απλά είναι ένας Χειμώνας, λίγα τρόφιμα, είναι σαν το surnivor, βέβαια υπάρχουν πάρα πολλοί Ντάνοι εκεί πέρα, σαν τον Ντάνο (Γέλια).

Αλκίνοος: Σαν τον Ντάνι Άλβες(γέλια)

Εκπαιδευτικός: Τι θα έπρεπε να επιδείξουν οι Αθηναίοι για να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις δύσκολες συνθήκες;

Σταμάτη: (γέλια)

Θοδωρής: Να είσαι batman

Εκπαιδευτικός: Πώς έπρεπε να λειτουργούν οι Αθηναίοι για να μπορούν να επιβιώσουν;;

Σταμάτης: Καταρχάς έπρεπε να κάνουν οικονομία στα τρόφιμα, να κρατάνε περισσότερα και αυτό...

Εκπαιδευτικός: Εσύ τι πιστεύεις γι' αυτό; Τι έπρεπε να κάνουν οι Αθηναίοι για να επιβιώσουν;

Δημήτρης: Εε πιστεύω ότι έπρεπε να κάνουν, να φυλάνε τρόφιμα ακόμη πιο πολύ-πολλά, ώστε και για αυτούς που πολεμούσαν και αυτά... για να μην κουραστούν τόσο...να η κουραστούν τέλος πάντων.

Εκπαιδευτικός: Εσύ τι πιστεύεις, τι έπρεπε να κάνουν;

Αλκίνοος: Θ έπρεπε να μαζέψουν πιο πολλά τρόφιμα γιατί όπως είδαμε και στο παιχνίδι ήταν αρκετά δύσκολο να επιβιώσεις.

Εκπαιδευτικός: Εσύ τι πιστεύεις;

Φάνης: Εε θα έπρεπε να είχαν...να προσπαθήσουν να φυλάξουν περισσότερα τρόφιμα και φαρμακευτικά υλικά.

Θοδωρής: Εεε πιστεύω ότι θα έπρεπε οι Αθηναίοι...όπως τα μυρμήγκια που μαζεύουνε την τροφή τους, να πώς το λένε... αποταμιεύουν και να οικονομούν την τροφή τους για τις δύσκολες περιπτώσεις όπως ο Χειμώνας αλλά και παράλληλα να βρίσκουνε τρόπους να κλέβουνε φαγητό από τους Γερμανούς

Εκπαιδευτικός: Ωραία λοιπόν, ποια είναι η γνώμη σου για την κάθε μεταβλητή; Ποια θεωρείς την πιο σημαντική και γιατί;

Σταμάτης: Η πιο σημαντική ήταν η υγεία και το φαγητό

Εκπαιδευτικός: Η πείνα; Γιατί;

Σταμάτης: Γιατί χωρίς αυτά δεν μπορείς να ζήσεις... και να κινδυνεύεις, δεν θα μπορείς να ζήσεις χωρίς αυτά.

Εκπαιδευτικός: Ωραία, ποια μεταβλητή θεωρείς πιο σημαντική και γιατί; Ή αν θες να μας πεις κάτι για αυτές τις μεταβλητές που είδες. Οι μεταβλητές είναι η υγεία, η πείνα, ο κίνδυνος, η αλληλεγγύη...για πες μου

Δημήτρης: Ποια ήταν πιο χρήσιμη; Πιστεύω η πείνα και η υγεία γιατί είναι τα δύο που χρειάζεται ένας άνθρωπος που δεν πρέπει να πεινάει, πρέπει να έχει την υγεία του, είναι τα πιο σημαντικά πράγματα που πρέπει να έχει κάποιος.

Εκπαιδευτικός: Εσύ τι πιστεύεις;

Αλκίνοος: Εγώ θεωρώ όλα, εκτός της αλληλεγγύη και την ευχαρίστηση γιατί με τα υπόλοιπα δεν θα επιβίωνες.

Δημήτρης: Εε, χωρίς υγεία και...;

Εκπαιδευτικός: Με ποια δεν θα επιβιώνες... για κάνε το λίγο πιο συγκεκριμένο.

Δημήτρης: Δεν θα επιβίωνα με την υγεία, την πείνα, με τον κίνδυνο.

Σταμάτης: Είπε βλακεία τώρα

Δημήτρης: Τι βλακεία ρε φλώρε; Οι πιο σημαντικές ήταν όλες, εκτός από την αλληλεγγύη και την ευχαρίστηση

Εκπαιδευτικός: Γιατί;

Δημήτρης: Γιατί χωρίς αυτές θα μπορούσες να επιβιώσεις, ενώ με τις υπόλοιπες δεν θα επιβιώνες.

Φάνης: Εννοείτε στο παιχνίδι ή γενικά πώς θα επιβιώνες;

Εκπαιδευτικός: Και στα δύο

Φάνης: Πιστεύω όλες αλλά λίγο περισσότερο η υγεία και η πείνα γιατί για να είσαι στον πόλεμο χρειάζεσαι φαγητό και υγεία

Εκπαιδευτικός: Εσύ τι πιστεύεις;

Θοδωρής: ΕΕΕ πιστεύω ότι η υγεία, ο κίνδυνος και η πείνα τα χρειάζεσαι, αν δεν ήταν αυτά δεν θα μπορούσες να επιβιώσεις, ενώ με την ευχαρίστηση και την πώς την λένε... την αλληλεγγύη μπορούσε σαν επιβιώσει. Αυτά είναι άχρηστα δηλαδή.

Εκπαιδευτικός: Είχατε κάποια στρατηγική ή μοτίβο για να τα καταφέρετε; Είχαμε στρατηγική ή μοτίβο για να τα καταφέρετε;

Σταμάτης: Είχαμε κάποια στρατηγική και εκεί για να μπορέσουμε να επιβιώσουμε.

Εκπαιδευτικός: Ποια ήταν αυτά;

Σταμάτης: Τον κίνδυνο και την πείνα(γέλια).

Δημήτρης: Πιστεύω ναι είχαμε, γιατί δεν είχαμε ένα συγκεκριμένο μοτίβο, όπου θα πηγαίναμε κάπου συγκεκριμένα(γέλια). Όμως, η στρατηγική μας ήταν όταν μειονόντουσα ν αρκετά, πηγαίναμε...πώς το λέγανε..λουμπούνι; όλοι μαζί « λουμπούνια», ώστε να αυξηθούν όλα και να έχουμε μία ισορροπία στο παιχνίδι.

Εκπαιδευτικός: ααα οκ

Αλκίνοος: Το ίδιο περίπου με τον Δημήτρη. Συνηθίζαμε τις περιοχές, αλλά παράλληλα και τις μεταβλητές για να ξέρουμε επιβιώσουμε

Εκπαιδευτικός: Και ισχύει αυτό, ότι αν δεν ήταν τόσο καλά τα πράγματα, πηγαίνατε στο λουμπούνι για να...

Αλκίνοος: όταν δεν ήταν καλά η υγεία, η αλληλεγγύη, η ευχαρίστηση, τότε πηγαίναμε στο λουμπούνι αλλά έπρεπε παράλληλα να έχουμε λιγότερο κίνδυνο και η πείνα λιγότερη για να μην χάσουμε σε αυτά τα δύο.

Θοδωρής: Ισορροπημένα

Εκπαιδευτικός: Φάνης;

Φάνης: Ναι, είχαμε μία τακτική, προσπαθούσαμε να θυμόμαστε τα καλά μέρη που πηγαίναμε, αυτά που μας βοήθησαν περισσότερο και κοιτάγαμε και τις μεταβλητές, όπου είχαμε θέμα, θυμόμαστε το μέρος που μας βοήθησε, όταν είχαμε παρόμοιο θέμα και πηγαίναμε σε εκείνο το μέρος και παίρναμε τα απαραίτητα πράγματα.

Σε αυτό το κομμάτι παρατίθεται η άποψη του δασκάλου της τάξης, με τον οποίο επικοινωνήσε εκ του σύνεγγυς ο ερευνητής μετά το πέρας της έρευνας στην τάξη του. Η ερώτηση αφορούσε αν τα παιδιά χρησιμοποίησαν κάποια στοιχεία από την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι του CHoiCo « Μία περιήγηση στην Αθήνα του 1942» στην τάξη και συγκεκριμένα στη σχετική ενότητα του βιβλίου. Η συνάντηση έγινε μετά από μερικές μέρες, ώστε αυτή να συμπίσει και με την αντίστοιχη ενότητα της ιστορίας στο πρόγραμμα της τάξης.

Ο δάσκαλος απάντησε ότι τα παιδιά είχαν πολλά να πουν για την κατοχή στην Αθήνα και για τις δυσκολίες του πολέμου, ενώ χρησιμοποίησαν και τις μεταβλητές του παιχνιδιού για να αποτυπώσουν τα προβλήματα που αντιμετώπιζαν οι Αθηναίοι τότε. Τέλος, το ενδιαφέρον των μαθητών ήταν ιδιαίτερα μεγάλο για τις ενότητες του «Β΄ Παγκοσμίου πολέμου» και για αυτήν της « Μίας δεκαετίας αγώνων και θυσιών για την ελευθερία» και αυξήθηκε ιδιαίτερα η συμμετοχή τους στο μάθημα.

Εν κατακλείδι, ύστερα από ερώτηση του ερευνητή στους μαθητές για το αν υπήρχε κάτι που ήξεραν και τους βοήθησε στο παίξιμο του παιχνιδιού, τα αγόρια ανέφεραν ότι έχουν παίξει πολλά video games σε κονσόλες και pc(strategy games), τα οποία, όπως πιστεύουν οι ίδιοι τους βοήθησαν πάρα πολύ στο να επιτύχουν υψηλά σκορ. Απεναντίας, τα κορίτσια είχαν παίξει πιο λίγα ή και καθόλου τέτοιου είδους παιχνίδια.