



ΕΘΝΙΚΟΝ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΝ ΑΘΗΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ & ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΣΤΗΝ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΣΑ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

Ακαδημαϊκό έτος: 2021-2022



«Δημιουργία σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού για καλό σκοπό (serious game) για την εκμάθηση αρχαίων ελληνικών και την ευαισθητοποίηση μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης για το ζήτημα του προσφυγικού/μεταναστευτικού»

Πετρόπουλος Αθανάσιος

Επιβλέπων: Επιστημονικός Συνεργάτης Σωτήριος Κίργινας

Αθήνα, Φεβρουάριος 2022

Δήλωση Ακαδημαϊκής Ακεραιότητας

Ο υπογραφών, μεταπτυχιακός φοιτητής του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Ψηφιακά Μέσα και Περιβάλλοντα Αλληλεπίδρασης του τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του ΕΚΠΑ, Αθανάσιος Πετρόπουλος του Νικολάου (ΑΜ 7983092000017) υπεύθυνα δηλώνω ότι η παρούσα μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία με τίτλο «Δημιουργία σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού για καλό σκοπό (serious game) για την εκμάθηση αρχαίων ελληνικών και την ευαισθητοποίηση μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης για το ζήτημα του προσφυγικού/μεταναστευτικού» έχει γραφτεί από εμένα, χωρίς οποιαδήποτε εξωτερική ή μη αδειοδοτημένη βοήθεια, ότι δεν έχει υποβληθεί σε οποιοδήποτε ίδρυμα προς αξιολόγηση, ούτε έχει δημοσιευθεί στο παρελθόν μέρος της ή στο σύνολό της. Οποιοδήποτε μέρος, κείμενο ή ιδέα μιας μεταπτυχιακής διατριβής, αν και περιορισμένο, συμπεριλαμβανομένων πινάκων, διαγραμμάτων, γραφημάτων κ.λπ., που παρατίθενται από (ή βασίζεται σε) άλλες πηγές, ανεξαιρέτως, θεωρείται ότι είναι έτσι.

Ημερομηνία: 28/02/2021

Ονοματεπώνυμο: Αθανάσιος Πετρόπουλος

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ μέσα από την καρδιά μου τον σύμβουλό μου κ. Σωτήριο Κίργινα, χωρίς τον οποίο δεν θα ήταν δυνατή η παρούσα διπλωματική εργασία και που με ενέπνευσε να ασχοληθώ με τα σοβαρά παιχνίδια και γενικότερα τη παιγνιοποίηση.

Αλλά εκτός από τους συμβούλους μου, θα ήθελα να ευχαριστήσω μερικούς άλλους που με βοήθησαν σε αυτό:

- Τον καθηγητή μου στα μαθήματα Συμμετοχική Διακυβέρνηση και Ψηφιακή Κοινωνική και Ανθρωπιστική Καινοτομία κ. Δημήτριο Γκούσκο, Επίκουρο καθηγητή του τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ, τις διδάσκουσες κ. Ελένη-Ρεβέκκα Στάϊου και Εβίκα Καραμαγκιώλη για τις συμβουλές και παροτρύνσεις να ασχοληθώ με διπλωματική εργασία του συγκεκριμένου κύκλου.
- Την καθηγήτρια Φιλολογίας του Γυμνασίου Αγίου Κων/νου Αγρινίου κ. Ελένη Ιωνά για την άρτια συνεργασία μας και συνεισφορά της στο κομμάτι της έρευνας, καθώς κι όλους τους καθηγητές και τον Διευθυντή του σχολείου.
- Όλους τους καθηγητές στη σχολή, οι οποίοι με τις γνώσεις και την όλη συμπεριφορά τους με ώθησαν στην αναζήτηση νέων οριζόντων και πεδίων σχετικών με τα ψηφιακά τεχνολογικά μέσα και την επίδραση που αυτά έχουν στη ζωή μας.

Ευχαριστώ την οικογένεια μου, τους φίλους μου κι όλους τους ανθρώπους που με στήριξαν και στάθηκαν δίπλα μου σε όλο αυτό το «ταξίδι» της διπλωματικής εργασίας.

Περίληψη

Η πρόσφατη αύξηση του αριθμού των προσφύγων που προσπαθούν να ξεφύγουν από τον πόλεμο και τις διώξεις στην Ευρώπη έχει οδηγήσει σε μεγάλες ανθρωπιστικές τραγωδίες σε ολόκληρο τον κόσμο. Η Ελλάδα αποτελεί για πολλούς ανθρώπους την είσοδο και το πέρασμα στην Ευρώπη για ένα καλύτερο μέλλον κι έτσι υποδέχεται καθημερινά εκατοντάδες μεταναστών. Παίρνοντας αφορμή από τον Πανηγυρικό Λόγο του Ισοκράτη, ο οποίος εκφώνησε τη φράση «όσοι μετέχουν της ελληνικής παιδείας ονομάζονται Έλληνες» και μεταφέροντας το σε μια φανταστική αρχαία Ελλάδα συγκρίνοντάς το με την Ελλάδα του 2021 και στο πώς αντιμετωπίζουμε τους ανθρώπους που έρχονται στη χώρα ως πρόσφυγες και μετανάστες και θέλουν να ενταχθούν στο κοινωνικό σύνολο προσπαθώντας πρώτα απ' όλα να μάθουν την ελληνική γλώσσα, προτείνεται η δημιουργία ενός σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού για τη γλωσσική και πολιτισμική υποδοχή των προσφύγων/μεταναστών. Ομάδα-στόχος του παιχνιδιού αποτελούν οι Έλληνες μαθητές και σαν στόχος ορίζεται η ευαισθητοποίησή τους για το προσφυγικό/μεταναστευτικό ζήτημα. Οι παίκτες θα έχουν τον ρόλο των προσφύγων και μεταναστών και το παιχνίδι θα τους ζητά, με διαλόγους στα αρχαία ελληνικά, να απαντήσουν σε ερωτήσεις που να δείχνουν ένα επίπεδο γλωσσομάθειας. Μάλιστα, για να μην είναι απλώς εκπαιδευτικό εργαλείο, αλλά ένα ολοκληρωμένο σοβαρό παιχνίδι με όλα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών αυτών (serious games), θα έχει πίσω από τους διαλόγους μια ολοκληρωμένη ιστορία ταξιδιού που έκανε ο πρόσφυγας/μετανάστης για να φθάσει στη χώρα που τον φιλοξενεί κι έτσι θα ευαισθητοποιεί τα παιδιά που παίζουν να σέβονται και να τιμούν τους ξένους αυτούς ανθρώπους.

Η έρευνα διεξήχθη σε μαθητές της Β' Γυμνασίου και διερεύνησε την παιγνιακή εμπειρία, καθώς και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Ως προς την εμπειρία αναλύθηκαν οι τρόποι που βοηθούν τα παιχνίδια σε συμμετοχικές διαδικασίες, η εμπειρία χρήσης, η χρησιμοποίηση τους στο κομμάτι της επικοινωνίας αλλά και της εκπαίδευσης στο πλαίσιο της Ελλάδας του σήμερα και τα συναισθήματα που προέκυψαν από όλη τη διαδικασία στην ευαισθητοποίηση αναφορικά με το προσφυγικό. Ως προς τα μαθησιακά αποτελέσματα, ερευνήθηκε η εξοικείωση των μαθητών με τα αρχαία ελληνικά. Τα αποτελέσματα αυτά μετρήθηκαν κι αξιολογήθηκαν μέσω ερωτηματολογίων, συνεντεύξεων, μέτρηση επιδόσεων με αρχική και τελική αξιολόγηση.

Λέξεις-κλειδιά: σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι, παιγνιοποίηση, αρχαία ελληνικά, προσφυγικό/μεταναστευτικό

Abstract

The recent increase in the flow of refugees trying to escape war and persecution on their way to Europe has led to a major humanitarian tragedy worldwide. For many people, Greece is the entrance and passage to Europe for a better future and thus welcomes hundreds of immigrants every day. Taking occasion from the Festive Speech of Isocrates, who uttered the phrase "those who participate in Greek education are called Greeks" and transferring it to a fantastic ancient Greece comparing it with the Greece of 2021 and how we treat people who come to the country as refugees and immigrants and want to integrate into society trying first of all to learn the Greek language, it is proposed to create a serious digital game for the linguistic and cultural reception of refugees / immigrants. The target group of the game is the Greek students and the goal is to raise their awareness on the refugee / immigration issue. Players will play the role of refugees and immigrants and the game will ask them, through dialogues in ancient Greek, to answer questions that show a level of language proficiency. In fact, in order not to be just an educational tool, but a complete serious game with all the features of these games (serious games), it will have behind the dialogues a complete travel story made by the refugee / immigrant to reach the country that hosts and thus will raise the awareness of children who play to respect and honor these strangers.

The research was conducted on 2nd high school students and investigated the gaming experience as well as the learning outcomes. In terms of experience, the ways in which games help in participatory processes were analyzed, the experience of use, their use in the field of communication and education in the context of today's Greece and the emotions that emerged from the whole process. Regarding the learning outcomes, the students' familiarity with ancient Greek was researched. These results were measured and evaluated through questionnaires, interviews, performance measurement with initial and final evaluation.

Keywords: serious digital game, gamification, ancient greeks, refugee/immigrant

Πίνακας περιεχομένων

Κατάλογος εικόνων.....	9
Κατάλογος γραφημάτων.....	11
Εισαγωγή.....	12

Κεφάλαιο 1^ο

1.1	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία	
1.1.1.	Συνοπτική περιγραφή.....	14
1.1.2.	Ιστορική αναδρομή.....	14
1.1.3.	Σημασία και κατάσταση αρχαίων ελληνικών σήμερα..	15
1.1.4.	Σύγχρονη χρήση του μαθήματος στην Ελλάδα και τον κόσμο.....	16
1.2.	Παιγνιοποίηση	
1.2.1.	Τι είναι η παιγνιοποίηση.....	19
1.2.2.	Τομείς στους οποίους μπορεί να εφαρμοστεί η παιγνιοποίηση	19
1.2.3.	Πλεονεκτήματα παιγνιοποίησης.....	21
1.2.4.	Η παιγνιοποίηση στην εκπαίδευση.....	21
1.2.5.	Μηχανισμοί παιχνιδιού.....	23
1.2.6.	Έρευνες και εφαρμογές παιγνιοποίησης στην εκπαίδευση.....	25
1.3	Σοβαρά Ψηφιακά Παιχνίδια (Serious games)	
1.3.1.	Γενική περιγραφή.....	27
1.3.2.	Ιστορική αναδρομή.....	28
1.3.3.	Κατηγοριοποίηση παιχνιδιών σοβαρού σκοπού.....	29
1.3.4.	Σοβαρά παιχνίδια και εκπαίδευση.....	30
1.3.5.	Θετικές κι αρνητικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκπαίδευση.....	31
1.4.	Μεταναστευτικό	
1.4.1.	Μεταναστευτικό Χαρακτηριστικά-Αίτια.....	33
1.4.2.	Το μεταναστευτικό ζήτημα στην Ελλάδα.....	33
1.4.3.	Περιστατικά ρατσιστικής βίας.....	34
1.4.4.	Προτάσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος.....	35
1.4.5.	Προσφορά έρευνας στο μεταναστευτικό.....	36

2° Κεφάλαιο

2.1. Περιγραφή ερευνητικών εργαλείων και αξιολόγησης	
2.1.1. Χρήση εργαλείου Scratch.....	37
2.1.2. Δημιουργία ιστοσελίδας μέσω Wordpress.....	45
2.1.3. Κατασκευή παιγνιοποιημένης ιστορίας.....	47

3° Κεφάλαιο

3.1. Περιγραφή μεθοδολογίας έρευνας	
3.1.1. Σκοπός και στόχοι έρευνας.....	49
3.1.2. Τοποθεσία και συνθήκες διεξαγωγής έρευνας.....	49
3.1.3. Δείγμα έρευνας.....	50
3.1.4. Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης.....	50
3.1.4.1. Χωρισμός ομάδων.....	52
3.1.4.2. Ευαισθητοποίηση για προσφυγικό.....	53
3.1.5. Μέσα συλλογής ερευνητικών δεδομένων	
3.1.5.1. Πλατφόρμα Classdojo.....	55
3.1.5.2. Τεστ αξιολόγησης γνωστικού επιπέδου αρχαίων ελληνικών	58
3.1.5.3. Ερωτηματολόγιο εμπειρίας του παιχνιδιού Survival Journey.....	59
3.1.5.4. Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης παιγνιοποίησης.....	61
3.1.5.5. Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης παιχνιδιών.....	62
3.1.6. Ομάδες εστίασης.....	63

4° Κεφάλαιο

4.1. Αποτελέσματα έρευνας	
4.1.1. Επίδραση της παρέμβασης στη μάθηση.....	65
4.1.2. Αποτελέσματα ερωτηματολογίου εμπειρίας του παιχνιδιού Survival Journey.....	67
4.1.3. Αποτελέσματα ερωτηματολογίου παιγνιακής εμπειρίας.....	71
4.1.4. Αποτελέσματα συζήτησης ενσυναίσθησης για το προσφυγικό.....	72

5° Κεφάλαιο

5.1 Συμπεράσματα έρευνας.....	75
5.2 Περιορισμοί έρευνας.....	76

5.3 Ζητήματα περαιτέρω έρευνας.....	78
Βιβλιογραφία.....	79
Διαδικτυακοί τόποι.....	88
Παράρτημα 1.....	89
Παράρτημα 2.....	92
Παράρτημα 3.....	96

Κατάλογος εικόνων

Εικόνα 1: Δείγμα ελληνικής επιγραφής 4ου αι. π.Χ.....	15
Εικόνα 2: Μετάφραση του λογοτεχνικού έργου Χάρι Πότε και η Φιλοσοφική Λίθος στην αρχαία ελληνική γλώσσα.....	17
Εικόνα 3: Αστερίξ και Οβελίξ στα αρχαία ελληνικά!.....	18
Εικόνα 4: Πλάνο Παιγνιοποίησης.....	21
Εικόνα 5: Πλεονεκτήματα Παιγνιοποίησης.....	22
Εικόνα 6: Ο απλός και πολυδιάστατος πίνακας του Doodle jump επιτρέπει ευέλικτες προβολές προόδου και σύγκριση.....	25
Εικόνα 7: Το περίγραμμα ενός σοβαρού παιχνιδιού.....	28
Εικόνα 8: Οπτικοποίηση μερών ενός ψηφιακού παιχνιδιού.....	30
Εικόνα 9: Λέμε όχι στο Ρατσισμό.....	34
Εικόνα 10: Περιβάλλον Scratch μετά τη δημιουργία λογαριασμού.....	39
Εικόνα 11: Στιγμιότυπο από το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch και το παιχνίδι Αρχαιοελληνική κρεμάλα.....	40
Εικόνα 12: Παιχνίδι "Αναγραμματισμός".....	40
Εικόνα 13: Παιχνίδι ερωτήσεων.....	41
Εικόνα 14: Παιχνίδι "Κατηγοριοποίηση ουσιαστικών".....	42
Εικόνα 15: Παιχνίδι "Τόνισε σωστά".....	42
Εικόνα 16: Αρχική σελίδα του παιχνιδιού Παιχνίδι Λέξεων.....	43
Εικόνα 17: Παιχνίδι "Μάντεψε τη λέξη".....	44
Εικόνα 18: Παιχνίδι "Μάχη Λέξεων".....	44
Εικόνα 19: Κεντρική σελίδα επεξεργασίας ιστοσελίδας στο Wordpress.....	45
Εικόνα 20: Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα Survival Journey.....	46
Εικόνα 21: Κοινωνιομετρικό τεστ που μοιράστηκε στους μαθητές.....	53
Εικόνα 22: Σχόλιο για συζήτηση από την παιγνιοποιημένη ιστορία.....	55
Εικόνα 23: Ατομική βαθμολογία των μαθητών της τάξης.....	56
Εικόνα 24: Πόντοι που προστίθενται στους παίχτες για την συγκεκριμένη παιγνιοποιημένη διαδικασία.....	57
Εικόνα 25: Παράδειγμα ανάρτησης στην πλατφόρμα ClassDojo.....	58
Εικόνα 26: Τεστ αξιολόγησης επιπέδου γ' κλίσης ουσιαστικών.....	59
Εικόνα 27: Δείγμα του ερωτηματολογίου που δόθηκε στους μαθητές.....	60

Εικόνα 28: Δείγμα smileyometer που δόθηκε στους μαθητές.....	62
Εικόνα 29: Ολόκληρο το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης εμπειρίας.....	63
Εικόνα 30: Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 3.....	67
Εικόνα 31: Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 4.....	68
Εικόνα 32: Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 6.....	68
Εικόνα 33: Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 7.....	69
Εικόνα 34: Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 8.....	69
Εικόνα 35: Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 10.....	70
Εικόνα 36: Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 11.....	70
Εικόνα 37: Δημιουργία word cloud με τις πιο συχνές λέξεις που ακούστηκαν από τους μαθητές μετά τη συζήτηση.....	74

Κατάλογος γραφημάτων

Γράφημα 1: Αποτελέσματα τεστ αξιολόγησης αρχαίων.....	66
Γράφημα 2: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου παιγνιακής εμπειρίας.....	71
Γράφημα 3: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου παιγνιακής εμπειρίας.....	72

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια, παρατηρείται μια αποστροφή κι αποξένωση της μαθητικής και σχολικής κοινότητας προς τις θεωρητικές/κλασικές επιστήμες και πιο συγκεκριμένα προς την αρχαία ελληνική γραμματεία. Τα επιχειρήματα των υπέρμαχων αυτής της άποψης είναι γνωστά: η αρχαία ελληνική γλώσσα δεν συνδέεται με την νεοελληνική γλώσσα, καθώς αποτελεί ουσιαστικά μια ξένη γλώσσα, άρα πρέπει να απορριφθεί και να μην διδάσκεται (Βαρμαζής, 1992). Ταυτόχρονα, οι μαθητές, όντας επιβαρυνμένοι από το φόρτο των μαθημάτων κι επειδή κατά κοινή ομολογία τα αρχαία ελληνικά είναι ένα δύσκολο κι απαιτητικό μάθημα, «βολεύονται» από την κατάσταση αυτή και δεν δίνουν την πρέπουσα σημασία στο μάθημα. Ίσως σ' αυτή την αλλοτρίωση συμβάλλει και η υπέρογκη ύλη του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων, καθώς και το σαθρό εκπαιδευτικό σύστημα που κατά κοινή ομολογία προωθεί την παπαγαλία, την στείρα αποστήθιση και τη παλιά πατροπαράδοτη διδασκαλία.

Ουσιαστικά δεν έχουμε να κάνουμε με ένα πρόβλημα της στιγμής, αλλά ένα φαινόμενο με τις διαχρονικές του ρίζες που ταλανίζει τη χώρα μας εδώ και αρκετά χρόνια και εμφανίζεται το τελευταίο διάστημα. Η αρχαία Ελλάδα συνέδεσε τη σημερινή Ευρώπη με τον Διαφωτισμό και την Αναγέννηση και μέσω αυτής της σύνδεσης με την ίδια την Ελλάδα, παρέχοντας έτσι πολιτισμό σε ολόκληρο τον κόσμο. Αν τα αρχαία Ελληνικά απομονώνονταν από τη γενική εκπαίδευση, αν παρέμεναν αντικείμενο έρευνας σε ειδικά κέντρα και πανεπιστημιακά εργαστήρια, οι Έλληνες του 21ου αιώνα δεν θα καταλάβαιναν τη σχέση τους με τον Σωκράτη, τον Πλάτωνα και τον Θουκυδίδη (Τ. Θεοδωρόπουλος, 2021). Έτσι λοιπόν τα παιδιά από νεαρή ηλικία θα πρέπει να αγαπήσουν και να καταλάβουν τη σημασία του μαθήματος αυτού και για να γίνει αυτό πιο εύκολο και με ελκυστικό τρόπο, δημιουργήθηκε ένα σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι (serious game). Το παιχνίδι αυτό αφορά διττό σκοπό και πιο συγκεκριμένα την καλύτερη δυνατή εκμάθηση των αρχαίων ελληνικών με πρωτοποριακό τρόπο καθώς και την ευαισθητοποίηση μαθητών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης για το επίκαιρο ζήτημα του προσφυγικού/μεταναστευτικού μέσα από συμμετοχικές διαδικασίες.

Βρισκόμαστε σε μια εποχή που παρατηρείται ραγδαία αύξηση στις νέες τεχνολογίες. Η αύξηση αυτή, ωθεί τις τεχνολογίες να δίνουν ιδιαίτερη βάση στη δημιουργία ηλεκτρονικών παιχνιδιών, καθώς προσελκύουν όλο και περισσότερους θαυμαστές, ειδικότερα της νεανικής ηλικίας. Το παιχνίδι αποτελεί μια βασική δραστηριότητα στη ζωή ενός ανθρώπου. Εκατομμύρια άνθρωποι αφιερώνουν πολλές ώρες από το χρόνο τους αλλά και χρήματα σε αυτό. Ήδη από τη δεκαετία του 90', όπου παρατηρείται επανάσταση των υπολογιστών και τα τεχνολογικά επιτεύγματα αρχίζουν να ανθούν, αρχίζει να δημιουργείται κι ένα νέο είδος παιχνιδιών που προσθέτουν ένα επιπλέον στοιχείο στα συνηθισμένα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (Kankaanranta, 2010). Αυτά ονομάζονται σοβαρά παιχνίδια. Ονομάζονται έτσι γιατί συνοδεύονται από σοβαρά μηνύματα εκπαιδευτικής αξίας. Εκτός λοιπόν από τη διασκέδαση, ψυχαγωγία και ευχαρίστηση έρχεται να προστεθεί και το στοιχείο της εκμάθησης-εκπαίδευσης. Σύμφωνα με τον Cal et al (2017), τα σοβαρά εκπαιδευτικά παιχνίδια λοιπόν αρχίζουν να αναπτύσσονται σε πολλούς τομείς της καθημερινότητας (π.χ. υγεία, μουσική, εκπαίδευση) και να αποτελούν σημαντικό αρωγό στις

προσπάθειες των εκπαιδευτών να μεταδώσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις γνώσεις στους εκπαιδευόμενους.

Η αρχική πλατφόρμα δημιουργίας παιχνιδιών που χρησιμοποιήθηκε είναι το Scratch¹, το οποίο έχει αρκετά στοιχεία διαλογικής διάδρασης. Έτσι, το παιχνίδι αυτό όχι μόνο δίδαξε αλλά προσέφερε και διασκέδαση, φανερώνοντας με παιγνιώδη τρόπο το επίπεδο γλωσσομάθειας των μαθητών αλλά και ενίσχυσε τις γνώσεις τους για την γ' κλίση των ουσιαστικών, καθώς αυτός ήταν ο βασικός πυλώνας που κινήθηκε. Η έρευνα έγινε σε παιδιά που φοιτούν στη Β' Γυμνασίου, σε ένα σχολείο λίγο έξω από το Αγρίνιο και προσπάθησε να αναδείξει την επίδραση του προτεινόμενου σοβαρού παιχνιδιού και τη συνολική παιγνιοποιημένη διαδικασία στην εξοικείωση των παιδιών με τα αρχαία ελληνικά καθώς και την επίδραση στην παιγνιακή εμπειρία και τα συναισθήματα των μαθητών. Εκτός όμως από αυτά τα ερευνητικά ερωτήματα, θεωρήσαμε αρκετά ενδιαφέρον και σημαντικό να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές με ένα σημαντικό παγκόσμιο ζήτημα, αυτό του προσφυγικού. Δυστυχώς, η καχυποψία και η κοινωνική απόρριψη που δέχονται οι πρόσφυγες και η απουσία ενημέρωσης από τους αρμόδιους φορείς μας οδήγησε στην δημιουργία του συγκεκριμένου παιχνιδιού με στοιχεία παραπομπής στο προσφυγικό/μεταναστευτικό προκειμένου να μεταδοθεί το μήνυμα της αποδοχής και του σεβασμού στο διαφορετικό. Μέσα από την ιστορία της αφήγησης του παιχνιδιού αλλά κι από επιπλέον δραστηριότητες μέσα στην τάξη, τα παιδιά είχαν τη δυνατότητα να αντιληφθούν και να κατανοήσουν τις δυσκολίες που συναντάει ένα παιδί-πρόσφυγας κι αρκετές φορές να επιλέγουν τα ίδια τα παιδιά πως θα αντιδρούσαν αν συνέβαινε και σε αυτά κάτι αντίστοιχο.

Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να φανεί η συνεισφορά της παιγνιοποίησης στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσα από την ερευνητική διαδικασία και τα αποτελέσματα έρευνας, να αποδειχθεί αν η δημιουργία του σοβαρού παιχνιδιού θα βοηθήσει στην εκμάθηση ενός γνωστικού αντικειμένου που δυσκολεύει τους μαθητές σε όλα τα μαθητικά τους χρόνια, αλλά είναι πολύ σημαντικό για την μαθητική κι εκπαιδευτική τους κατάρτιση και η παιγνιοποιημένη διαδικασία να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές στο θέμα του προσφυγικού/μεταναστευτικού και να τους προετοιμάσει για τη γλωσσική και πολιτισμική υποδοχή των προσφύγων/μεταναστών.

¹ <https://scratch.mit.edu/>

1ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

1.1. ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

1.1.1.Συνοπτική περιγραφή

Με την αρχαία ελληνική γραμματεία εννοούμε τη γλώσσα που ομιλούνταν κατά την αρχαιότητα στην αρχαία Ελλάδα. Τα αρχαία ελληνικά ήταν η γλώσσα του Ομήρου, του Σωκράτη, η γλώσσα του δράματος, της δημοκρατίας και της ποίησης. Έχει συμβάλει στη διάδοση πολλών πολιτιστικών στοιχείων του σημερινού ευρωπαϊκού πολιτισμού, ενώ από την εποχή της Αναγέννησης διδάσκεται στα σχολεία ολόκληρου του κόσμου. Η διδασκαλία αυτή δεν πραγματοποιείται μόνο στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, αλλά και σε μικρότερες βαθμίδες (δευτεροβάθμια και συγκεκριμένα γυμνάσιο και λύκειο). Ο Κουδούνης (2011) αναφέρει ότι στις περισσότερες χώρες του εξωτερικού διδάσκεται με ερασμιακή προφορά², ενώ στην Ελλάδα και την Κύπρο αντιστοιχεί στη σημερινή νεοελληνική.

1.1.2.Ιστορική αναδρομή

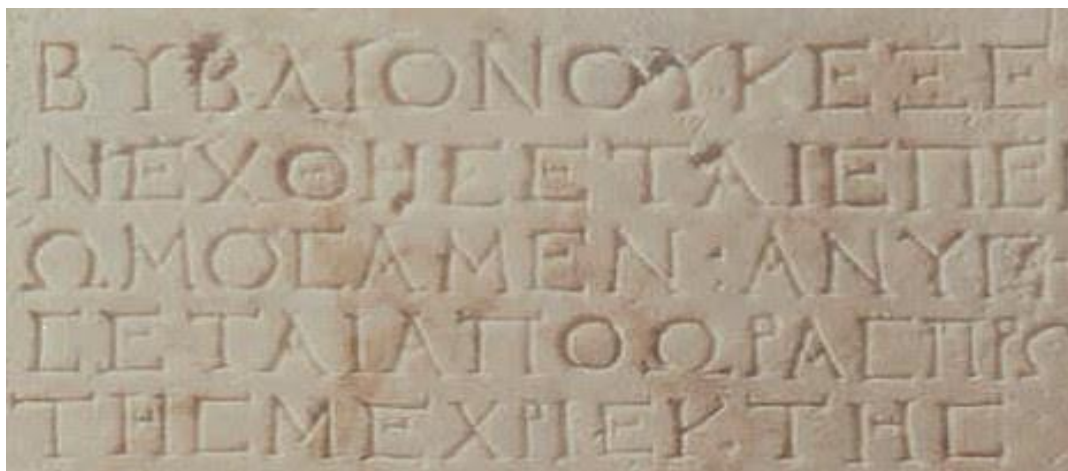
Σύμφωνα με τους Οδ. Ελύτη και Γ. Σεφέρη, η κοινή ρίζα όλης της ελληνικής ιστορίας από τα αρχαία χρόνια μέχρι σήμερα είναι η ελληνική γλώσσα. Ετυμολογικά η λέξη γλώσσα προέρχεται από τις αρχαιοελληνικές λέξεις γλωχίν και γλώξ με την έννοια της γλώσσας να αναφέρεται σε κάτι μυτερό (Βούρτσης, 1999). Η ιστορία ξεκινά με τους Προέλληνες (Πελασγοί, Κάρρες κ.α.), οι οποίοι συναντήθηκαν γλωσσικά με τα ελληνικά φύλα που βρίσκονταν εκείνη την περίοδο στην ελληνική επικράτεια: Ίωνες, Δωριείς και Αχαιούς. Το ελληνικό αλφάβητο αναπτύσσεται με βάση το φοινικικό (9^{ος} αι.) και οι Έλληνες προσθέτουν αργότερα τα φωνήεντα και διαχωρίζουν τα κεφαλαία από τα πεζά γράμματα. Τα ελληνικά φύλλα αποκτούν και το καθένα διαφορετική γλωσσική διάλεκτο ανάλογα με την ονομασία τους (ιωνική, δωρική, αιολική) και η καθεμία χρησιμοποιείται σε διάφορους τομείς : για παράδειγμα η αιολική στη ποίηση αποτελούμενη από μέλη, η δωρική στη χορική ποίηση και η ιωνική στη δημιουργία του έπους κι εξελίσσεται στην μετέπειτα αττική διάλεκτο. Η διάλεκτος αυτή, με τις κατακτήσεις του Μ. Αλεξάνδρου και την επέκταση του κράτους σε όλο τον κόσμο γίνεται ευρέως γνωστή, χρησιμοποιείται συχνότερα και καταλήγει στην ελληνιστική κοινή, που είναι πιο απλουστευμένη μορφή της αττικής διαλέκτου. Κατά τη μεσαιωνική περίοδο, ιδιαίτερα τους δύο πρώτους αιώνες (4^{ος}-6^{ος} αι.), υπήρχαν τρεις γλωσσικές διάλεκτοι στην Ελλάδα: η αττικίζουσα των λογίων που χρησιμοποιείται από λόγιους κυρίως, η κοινή που αποτελεί τη γλώσσα της εκκλησίας και η δημώδης. Αυτή που εξελίχθηκε ήταν η δημώδης, η οποία πρόσθεσε λατινικά επιθήματα και εκφράσεις και ομιλούνταν πιο συστηματικά από τον 12^ο αιώνα και μετά (Τονητέ, 1995).

² Ήταν η προφορά της αρχαίας ελληνικής γλώσσας του 5^{ου} - 4^{ου} αι. π.Χ. και διέφερε σημαντικά με την προφορά της αττικής διαλέκτου. Ονομάστηκε έτσι εξαιτίας του Ολλανδού λόγιου Εράσμου, που πρότεινε ένα τύπο προφοράς στην Ευρώπη της αρχαίας ελληνικής το 16^ο αι. μ.Χ.

Κατά την περίοδο της Τουρκοκρατίας, κυριαρχεί μια λαϊκή ελληνική γλώσσα με τη χρήση ιδιωματισμών και στοιχείων δανεισμένα από την τουρκική και την βενετσιάνικη. Στις αρχές του 19^{ου} αι. στον ελληνικό χώρο παρατηρείται η κρίση του γλωσσικού ζητήματος και η δημιουργία δύο «στρατοπέδων» για τη χρήση της γλώσσας: η χρήση των αρχαίων ως κατάλληλης γλώσσας κι από την άλλη ο εκσυγχρονισμός προς τη νέα ελληνική. Ο Αδαμάντιος Κοραής, Έλληνας φιλόλογος και διανοούμενος, προτείνει τη μέση οδό κι έτσι δημιουργείται μια νέα μορφή της, η καθαρεύουσα. Οι διαφωνίες και οι διχασμοί μεταξύ υποστηρικτών της δημοτικής και του καθαρεύουσας συνεχίστηκαν για χρόνια μέχρι την ιστορία μεταξύ των δύο διαλέκτων το 1964 και το 1976 ο υπουργός Παιδείας Γ. Ράλλης έλυσε τελικά το γλωσσικό ζήτημα, καθιερώνοντας την δημοτική ως επίσημη κρατική γλώσσα. (Χρηστίδης, 2005).

1.1.3. Σπουδαιότητα αρχαίων ελληνικών και η κατάσταση σήμερα

Σε κάθε εποχή, αυτή η χώρα έχει βασιστεί στη γλώσσα και τις ιδέες των προγόνων μας. Από την εποχή των πρώτων ελληνικών φύλλων, προχωρώντας στην εποχή της αρχαίας Ελλάδας και του Αλέξανδρου, στη σύγχρονη Ελλάδα υπό την οθωμανική κυριαρχία. Τις τελευταίες δεκαετίες, όμως, το μάθημα των αρχαίων Ελληνικών έχει υποβαθμιστεί και παραμεληθεί σημαντικά στην χώρα μας. Κάποιοι εκπαιδευτικοί έχουν συμβουλέψει λανθασμένα την πολιτεία να αφήσει τα αρχαία και να ασχοληθεί με τα Νέα Ελληνικά, τη γλώσσα του σήμερα (Κουδούνης, 2011). Όμως η γλώσσα είναι ενιαία στο πέρασμα των χρόνων και δεν γίνεται να λησμονήσουμε τη βάση της νέας ελληνικής. Άλλωστε, τα αρχαία ελληνικά είναι η γλώσσα της σκέψης. Αυτά γέννησαν την παγκόσμια λογοτεχνία και μέσω αυτών την επιστήμη και τη φιλοσοφία. Αυτή είναι η γλώσσα του Ομήρου, του Σοφοκλή, του Αριστοτέλη, του Θουκυδίδη, του Σόλωνα και πολλών μεγάλων ανδρών της παγκόσμιας ιστορίας.



Εικόνα 1 Δείγμα ελληνικής επιγραφής 4ου αι. π.Χ.

Δυστυχώς, οι αρχαίοι Έλληνες κατέληξαν να αγνοηθούν από τους σημερινούς νεοέλληνες. Αποδεικνύεται ότι οι πιο οργανωμένες και έξυπνες γλώσσες στον κόσμο αποτελούν βάρος και «περιττή γνώση» για τους μαθητές. Για τους Έλληνες όμως αυτή η γλώσσα ήταν το θεμέλιο του πολιτισμού μας, το θεμέλιο της νέας ελληνικής σήμερα. Οι μαθητές σήμερα αποδεικνύονται φτωχοί στα Αρχαία Ελληνικά γιατί οι περισσότεροι δεν μπορούν να μεταφράσουν και να

κατανοήσουν απλά αρχαία ελληνικά κείμενα. Κι εκτός από όλα αυτά, το ενδιαφέρον των μαθητών και των γονιών τους αφορά τη γλωσσομάθεια (Αγγλικά, Γαλλικά, Ισπανικά κτλ.) για να γίνουν τα παιδιά πολίτες της Ευρώπης και να ανοίξουν τα φτερά τους λησμονώντας το μάθημα των αρχαίων. Αντίθετα, στο παρελθόν υπήρχε έντονο το ενδιαφέρον για την αρχαιομάθεια.

Όμως, παρατηρούμε πως η κατάσταση αρχίζει να αλλάζει και θα αναφέρουμε κάποια γεγονότα: οι Ισπανοί πρότειναν προ ετών να γίνει επίσημη γλώσσα της Ευρώπης τα αρχαία Ελληνικά (Βούρτσης, 1999). Γάλλοι φιλέλληνες κι ελληνιστές εκπαιδεύουν κάθε χρόνο πολλούς μαθητές τους στο συγκεκριμένο μάθημα (Μπαμπινιώτης, 2002). Οι φοιτητές της σχολής του Φυσικομαθηματικού της Κρήτης ζήτησαν ως μάθημα επιλογής τα Αρχαία Ελληνικά, με το επιχείρημα ότι ακονίζουν τη σκέψη και την κριτική ικανότητα (Προμπονάς, 1995.). Επιπλέον, στην Καρδίτσα με πρωτοβουλία μιας κίνησης πολιτών, διδάσκεται μάθημα αρχαίων ελληνικών για μεγάλους δωρεάν. Πολλές μεγάλες πόλεις έχουν λάβει παρόμοια μέτρα και έχουν εκδώσει παρόμοια βοήθεια (Thompson, 1989).

1.1.4. Σύγχρονη χρήση του μαθήματος στην Ελλάδα και τον κόσμο

Τα αρχαία ελληνικά είναι υποχρεωτικό μάθημα στα λύκεια και τα γυμνάσια της χώρας. Από το 2001 έως το 2010, υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων, πραγματοποιήθηκε μεγάλος διαγωνισμός μαθητών από όλο τον κόσμο στα Αρχαία Ελληνικά και στη Γραμματεία. Ωστόσο, η διδασκαλία του μαθήματος από την πρώτη χρονιά του λυκείου έχει επικριθεί από πολλούς δασκάλους, που πιστεύουν ότι πρέπει να υπάρχει μεγαλύτερη βάση για την εκμάθηση νέων ελληνικών σε αυτή την ηλικία και των αρχαίων ελληνικών από το λύκειο και από όσους θέλουν να ακολουθήσουν θεωρητική επιστήμη.³ Επίσης, αποδείχθηκε πως όσοι διδάχθηκαν το μάθημα μόνο στις τάξεις του λυκείου χειρίζονται καλύτερα τα ελληνικά σε σχέση με τους υπόλοιπους, ενώ η δομή του εκπαιδευτικού συστήματος που δίνει έμφαση πρώτα στη γραμματική και μετά στο συντακτικό ατονεί τους μαθητές, οι οποίοι βαριούνται.

Σε πολλές ευρωπαϊκές χώρες τα Αρχαία Ελληνικά διδάσκονται ως υποχρεωτικό ή κατ' επιλογήν μάθημα ή διδάσκονται σε παιδιά πλούσιων οικογενειών, σημαντικά ιδρύματα και πανεπιστήμια. Διδάσκονται σε πολλά σχολεία στο Ηνωμένο Βασίλειο, υποχρεωτικά σε κλασικά σχολεία στην Ιταλία, λύκεια στην Ολλανδία, ορισμένες τάξεις στην Αυστρία, κλασικά σχολεία στην Κροατία, σχολεία γενικής εκπαίδευσης στο Βέλγιο και προαιρετικά σε σχολεία ανθρωπιστικής βοήθειας στη Γερμανία. Σύμφωνα με την Ομοσπονδιακή Στατιστική Υπηρεσία της Γερμανίας, το σχολικό έτος 2006/07, 15.000 μαθητές στη Γερμανία παρακολούθησαν μαθήματα αρχαίων ελληνικών, ενώ 280.000 μαθητές στην Ιταλία σπούδασαν αρχαία ελληνικά. Ως δύο πυλώνες της κλασικής εκπαίδευσης, τα αρχαία ελληνικά και τα λατινικά διδάσκονται επίσης σε

³ https://www.alfavita.gr/ekpaideysi/189330_gia-ti-didaskalia-ton-arhaion-ellinikon-sto-gymnasio Επιστολές από 56 καθηγητές πανεπιστημίου, γλωσσολόγους, που επισημαίνουν ένα φαινομενικό αφύσικο, δηλαδή ότι στο γυμνάσιο, 3 ώρες. Η γλώσσα (μαζί με την παραγωγή του κειμένου) είναι μόνο 2 ώρες - και απαιτεί να καταργηθεί η διδασκαλία των αρχαίων από την αρχική βάση και ότι ο χρόνος που αφιερώνεται στα νέα ελληνικά είναι αυξημένος.

όλα τα μεγάλα πανεπιστήμια του κόσμου. Το 2010 τα αρχαία ελληνικά αρχίζουν να εισάγονται στα σχολεία της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης της Βρετανίας για την βελτίωση της γλωσσικής ικανότητας των μαθητών, ενώ 4 χρόνια αργότερα σε ορισμένα δημοτικά υπάρχει η επιλογή του μαθήματος των αρχαίων ελληνικών, για να εισάγουν τους μαθητές σε μια πιο σύνθετη κριτική σκέψη.

Τέλος, οι σύγχρονοι συγγραφείς σπάνια γράφουν σήμερα στα αρχαία ελληνικά. Ο Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος καθώς και κάποιοι τόμοι του Αστεριξ έχουν γραφτεί στα αρχαία ελληνικά⁴, ενώ υπάρχει και περιοδικό σταυρόλεξων και γρίφων βασισμένο στα αρχαία ελληνικά⁵. Επιπλέον, χρησιμοποιούνται από λόγιους, οργανισμούς, ιδρύματα για να δηλώσουν σεβασμό, προτίμηση και ενδιαφέρον για την συγκεκριμένη γλώσσα. Μάλιστα, σε ένα χωριό κοντά στην Τραπεζούντα του Πόντου ομιλούνται τα οφτικά από περίπου 5.000 κατοίκους, όπου οι ερευνητές θεωρούν ότι είναι η πλησιέστερη γλωσσικά και λεξιλογικά διάλεκτος με την αρχαία ελληνική γλώσσα. Τα οφτικά αποτελούν τη ποντιακή γλώσσα ή καλύτερα τη γλώσσα που ομιλούνταν στα νοτιοανατολικά παράλια της Μαύρης Θάλασσας. Σήμερα η συγκεκριμένη διάλεκτος έχει σταματήσει να ομιλείται και κάποιοι ιδιωτισμοί της έχουν παραμείνει στους πρόσφυγες που κατέφυγαν στην Ελλάδα από τη συμφωνία με τη συνθήκη της Λωζάνης ή σε κάποιες χώρες της πρώην Γιουγκοσλαβίας (Brown, 2009).



Εικόνα 2 Μετάφραση του λογοτεχνικού έργου Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος στην αρχαία ελληνική γλώσσα

⁴ <https://www.asterix-obelix.nl/index.php?page=manylanguages/languages.inc&lng=ae> Εδώ παρατίθενται οι τόμοι του Αστεριξ γραμμένοι στα αρχαία ελληνικά

⁵ <https://www.ibiblio.org/bgreek/forum/viewtopic.php?t=3110>



Εικόνα 3 Αστερίξ και Οβελίξ στα αρχαία ελληνικά!

1.2 ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗ

1.2.1. Τι είναι η παιγνιοποίηση

Η παιγνιοποίηση αποτελεί έναν από τους πιο δύσκολους όρους στη βιβλιογραφία για να οριστεί. Το 2002, ο Nick Pelling επινόησε τον όρο «gamification» και οι ράπερ ελεύθερου στυλ παντού χάρηκαν για τις δυνατότητες ρίμας που προσέφερε. Δυστυχώς όμως, οι ορισμοί του όρου είναι πολλοί και δύσκολα θα βρεθεί κάποιος που να έχει ξεκαθαρίσει ποια είναι η ακριβής απόδοση του όρου. Σε αυτό, δεν βοηθάει το γεγονός ότι υπάρχουν δύο διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών («Δομικά» και «Περιεχομένου»). Έπειτα, υπάρχουν τα «Παιχνίδια μάθησης», τα οποία έχουν διαφορετική ορολογία, αλλά συχνά παρασύρονται σε συζητήσεις για παιγνιοποίηση. Φυσικά, υπάρχουν και άνθρωποι που μπερδεύονται με τα «στοιχεία παιχνιδιού» και τη «μηχανική του παιχνιδιού». Εάν κάνουμε μια γρήγορη αναζήτηση, θα βρούμε μια εκπληκτική έλλειψη σαφήνειας σχετικά με το θέμα.

Το 2014, η Gartner προσπάθησε να επαναπροσδιορίσει το «gamification». Παιγνιοποίηση είναι «η χρήση μηχανικών παιχνιδιών και σχεδιασμού εμπειρίας για την ψηφιακή εμπλοκή και την παρακίνηση των ανθρώπων να επιτύχουν τους στόχους τους». Ένας αρκετά σαφής ορισμός, που όμως τείνει αρκετά στην ψηφιοποίηση του όρου όπως σημειώνει ο Fuchs(2014). Γι' αυτό παίρνοντας αφορμή από αυτούς τους ορισμούς, αλλά συλλέγοντας και χαρακτηριστικά της παιγνιοποίησης καταλήξαμε στον παρακάτω ορισμό ως τον πιο κοντινό : παιγνιοποίηση ορίζεται η εφαρμογή των μηχανισμών του παιχνιδιού σε περιβάλλοντα που δεν αφορούν παιχνίδι και συχνά προστίθεται το πλεονέκτημα να γίνονται οι δύσκολες εργασίες πιο ευχάριστες. Αυτό που εννοούμε με αυτό είναι ότι τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών – πόντοι, επίπεδα, βραβεία – βοηθούν να γίνουν πιο διασκεδαστικές οι βαρετές εργασίες. Τέλος, η παιγνιοποίηση αξιοποιεί τις επιθυμίες του καθενός για ταυτότητα, επιτεύγματα, ανταγωνισμό και να αποτελεί μέρος μιας κοινότητας χωρίς αποκλεισμούς.

1.2.2. Τομείς στους οποίους μπορεί να εφαρμοστεί η παιγνιοποίηση

Η παιγνιοποίηση (Gamification) μπορεί να εφαρμοστεί σε πολλά διαφορετικά πεδία της καθημερινότητας :

- στην δημιουργία κι ανάπτυξη εφαρμογών, όπου η επιχείρηση επικεντρώνεται στην αποτελεσματικότητα και την προσήλωση του χρήστη για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου. Η παιγνιοποίηση αυξάνει την αποδοτικότητα, την απόλαυση και τη διασκέδαση πέρα από την απλή ευχαρίστηση.
- στο marketing, όπου χρησιμοποιείται για τον καινοτόμο και πρωτοποριακό σχεδιασμό παιχνιδιών, όπως τα προγράμματα αφοσίωσης κι επιβραβεύσεων, όπου ο χρήστης ανάλογα με το χρόνο που ξοδεύει στην εφαρμογή ή εκτελώντας ορισμένες αποστολές καταφέρνει να κερδίσει πόντους, εκπλώσεις ή κάποιες άλλες ειδικές

προσφορές. Έτσι, δημιουργούνται τα κατάλληλα κίνητρα για τον πελάτη να παραμένει «ενεργός», να χρησιμοποιεί την εφαρμογή κι ακόμα να την προτείνει και σε άλλους (στις περισσότερες περιπτώσεις αυτό δίνει κάποια μορφή επιβράβευσης (Huoatari, 2012).

- στην τηλεεκπαίδευση (το λεγόμενο e-learning), όπου χρησιμοποιούνται διαδραστικά συστήματα με έμφαση κυρίως στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Επίσης, παράδειγμα παιγνιοποίησης στο συγκεκριμένο τομέα αποτελεί η προσομοίωση πτήσης για την εκπαίδευση ενός μελλοντικού πιλότου αεροσκάφους.
- στα κοινωνικά δίκτυα. Μπορεί να φαίνεται λίγο οξύμωρο, αλλά τα social media χρησιμοποιούν πολύ την παιγνιοποίηση με κύρια έκφραση τις τεχνικές επιβράβευσης των χρηστών με βάση την ποσότητα των φωτογραφιών ή των πολυμέσων που ανεβάζουν, το «πόσο ενεργός» είναι ο χρήστης κι έτσι ξεχωρίζουν και κατηγοριοποιούν τους χρήστες διαβαθμίζοντας τους κι επιβραβεύοντάς τους αναλόγως. Η κάθε πλατφόρμα κοινωνικών δικτύων χρησιμοποιεί διαφορετικούς και πρωτότυπους τρόπους παιγνιοποίησης και αρκετές φορές συνδυάζεται με άλλους τομείς, όπως η εκπαίδευση, το marketing και δημιουργεί εντυπωσιακά αποτελέσματα (Voogt, 2003).
- στον τουρισμό, όπου εκεί επιβραβεύει τους πελάτες μιας επιχείρησης, προσπαθεί να αυξήσει την αναγνωρισιμότητα της επιχείρησης και επιβραβεύει τους πελάτες ανάλογα την κατάταξή τους στον πίνακα βαθμολόγησης.
- αφήσαμε τελευταία αλλά με βαρύνουσα σημασία την εκπαίδευση, που είναι άλλωστε και το κομμάτι που θα ασχοληθούμε και θα αναλυθεί περαιτέρω. Σε αυτό τον τομέα έχουμε δύο κατηγορίες: το Game-based learning, δηλαδή το παιχνίδι που βασίζεται στη μάθηση και την εκπαίδευση που χρησιμοποιεί τεχνικές παιγνιοποίησης. Το Gamification αυξάνει την επίδραση του μαθήματος στο παιδί, διασκεδάζει, ψυχαγωγεί, ταξινομεί με βάση τις ικανότητες τον μαθητή, ενώ ταυτόχρονα δημιουργεί καλύτερες σχέσεις μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών κατά τη διαδικασία της μάθησης (Reiners, 2015).



Εικόνα 4 Πλάνο Παιγνιοποίησης

1.2.3. Πλεονεκτήματα παιγνιοποίησης

Η παιγνιοποίηση ή αλλιώς gamification προσφέρει πολλά και σημαντικά οφέλη στους τομείς που εφαρμόζεται και κυρίως στην εκπαίδευση. Η εμπέδωση του παιχνιδιού και η αξιοποίηση της ανταγωνιστικότητας όχι μόνο κάνει την εκπαίδευση πιο δυναμική αλλά μπορεί να αυξήσει σημαντικά τη δυναμική των μαθητών. Γιατί η παιγνιοποίηση κινητοποιεί τους μαθητές; Γιατί η μάθηση γίνεται διασκεδαστική και διαδραστική. Ανεξάρτητα από το κοινό στο οποίο απευθύνεται, δεν προορίζεται να μετατρέψει τη δουλειά σε παιχνίδι, αλλά παίζει με την ψυχολογία του καθενός αλλάζοντάς την προς το καλύτερο. Ταυτόχρονα, δημιουργεί εθισμό στη μάθηση. Σύμφωνα με τον Burke (2014), όταν ο εγκέφαλός μας θέλει να μας ανταμείψει, απελευθερώνει ντοπαμίνη στο σώμα μας, οπότε όταν κερδίζουμε ή πετυχαίνουμε κάτι σημαντικό, νιώθουμε καλά.

Επιπλέον, η παιγνιοποίηση δίνει στους ανθρώπους-μαθητές τη δυνατότητα να αντικρύσουν τις εφαρμογές του πραγματικού κόσμου. Μπορούν να δουν δηλαδή από πρώτο χέρι, πως οι επιλογές τους μέσα στο παιχνίδι έχουν συνέπειες ή ανταμοιβές. Εκτός από αυτά, πολύ σημαντική είναι η ανατροφοδότηση που προσφέρεται σε πραγματικό χρόνο. Η παιγνιοποίηση της μάθησης επιτρέπει στους υπαλλήλους να εργάζονται για την επίτευξη μετρήσιμων, ουσιαστικών στόχων σε πραγματικό χρόνο και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση ανώτερου επιπέδου καθώς αυτοί οι στόχοι επιτυγχάνονται. Σε τελική ανάλυση, θα μπορεί να υπάρξει βελτίωση των παιχτών, θα μπορεί ο καθένας να βλέπει τι μπορεί να κάνει, τι να πετύχει, που αποτυγχάνει και θα μαθαίνει πως να αναβαθμίσει τις δεξιότητές του. Τέλος, στην ηλεκτρονική μάθηση προσφέρει την ευκαιρία στους μαθητές να ασχοληθούν με το περιεχόμενο σε ένα αποτελεσματικό, άτυπο περιβάλλον μάθησης. Εάν οι μαθητές ενθουσιαστούν με τη μάθηση, είναι πιο πιθανό να διατηρήσουν πληροφορίες (Reiners, 2015).

1.2.4. Η παιγνιοποίηση στην εκπαίδευση

Οι σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες επιβάλλουν τον εκσυγχρονισμό ολόκληρων των εκπαιδευτικών μεθόδων και τρόπων μετάδοσης γνώσεων στους μαθητές, καθώς οι παραδοσιακές και παρωχημένες ιδέες των παλαιότερων δεν συμβαδίζουν με την εποχή και προκαλούν πλήξη στους μαθητές. Μια πιθανή εξήγηση γιατί το εκπαιδευτικό σύστημα βρίσκεται σε κρίση είναι το γεγονός ότι δεν συμβιβάζεται με τα νέα σύγχρονα δεδομένα και τις εξελίξεις που πραγματοποιούνται σε όλο τον κόσμο αναφορικά με τον τεχνολογικό τομέα. Έχουν υιοθετηθεί διαφορετικά μαθητικά στυλ και διδασκαλίες που δεν συνάδουν και ταιριάζουν με τις μαθησιακές ανάγκες κι απαιτήσεις. Για την καλύτερευση λοιπόν αυτής της κατάστασης, εντάσσεται το ηλεκτρονικό παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία. Δεδομένου ότι το παιχνίδι είναι από τις πρώτες διαδικασίες με τις οποίες εμπλέκεται ο άνθρωπος, μπορεί και να

χρησιμοποιηθεί με φανερά αποτελέσματα και στην εκπαιδευτική διαδικασία (Κοκκινοπλίτη, 2020). Να σημειωθεί όμως πως μέχρι τώρα δεν έχει δοθεί ένας σαφής ορισμός για το τι ακριβώς θεωρείται εκπαιδευτικό παιχνίδι. Σύμφωνα με τον Zichermann (2011), ένα παιχνίδι περιλαμβάνει προσμονή, αναμονή, έκπληξη, ψυχαγωγία και κατανόηση.

Οι εξελίξεις στις νέες τεχνολογίες και η πρόοδος στο πεδίο αυτό, έφεραν αντιμέτωπους όλους μας με νέα ηλεκτρονικά παιχνίδια αλλά και το διαδίκτυο. Αυτό καθιστά ακόμα ευκολότερη την παιγνιοποίηση της διαδικασίας με χαμηλό σχετικά απαιτούμενο κόστος. Σύμφωνα με έρευνες, οι εκπαιδευόμενοι αποδίδουν καλύτερα όταν συνεργάζονται κι επικοινωνούν μεταξύ τους, δημιουργώντας ομάδες, συνδιαλέγονται με ένα σύστημα επιβράβευσης έχοντας κίνητρο, δέχονται τη γνώση σε κλιμακωτά επίπεδα δυσκολίας και έχουν άμεση ανατροφοδότηση της γνώσης και του αντικειμένου το οποίο μελετούν και προσπαθούν να κατανοήσουν (Talentlms, 2019). Κατά τη σχεδίαση μηχανισμών παιγνιοποίησης στην εκπαίδευση προσδιορίζεται το είδος της εκπαίδευσης, τα χαρακτηριστικά της-στόχοι της και οι απαραίτητοι πόροι που θα χρειαστούν για την περάτωση της διαδικασίας. Όπως αναφέρει ο Gilbert (2015), κατά την ανάπτυξη μηχανισμών παιγνιοποίησης και για να πετύχει, πρέπει να γνωρίζει ο εκπαιδευτής κι ο εκπαιδευόμενος τη διαδικασία, να χρησιμοποιηθούν τα τεχνολογικά μέσα πληροφορικής και να είναι σαφής η διαδικασία αξιολόγησης του εκπαιδευόμενου.



Εικόνα 5 Πλεονεκτήματα Παιγνιοποίησης (Zichermann, 2019)

1.2.5. Μηχανισμοί παιχνιδιού

Η μηχανική ενός παιγνιοποιημένου συστήματος αποτελείται από σειρά εργαλείων, που όταν χρησιμοποιείται σωστά, μπορεί να προσφέρει απόλαυση κι ευχαρίστηση στους χρήστες (Zichermann, 2011). Οι κυριότεροι από αυτούς είναι οι εξής:

- πόντοι
- επίπεδα
- βαθμολογικοί πίνακες
- αποστολές.

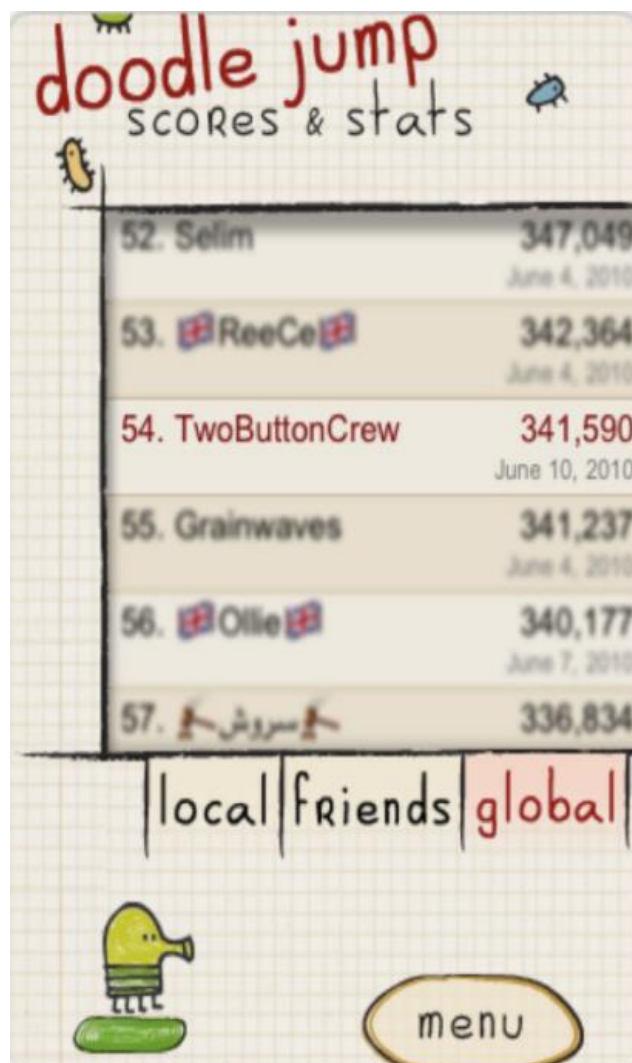
Οι πόντοι είναι πολύ σημαντικοί, άσχετα με το αν μοιράζονται μεταξύ των παιχτών, αν αφορούν αποκλειστικά τον βασικό παίχτη ή ακόμα και τους σχεδιαστές του παιχνιδιού. Δεν έχει σημασία τι παιχνίδι είναι, αλλά στην πλειονότητα αποτελεί προϋπόθεση για κάθε είδος παιχνιδιού. Η κατηγορία αυτή χωρίζεται σε επιπλέον υποκατηγορίες, όπως ο υπολογισμός πόντων σύμφωνα με το υπολογιστικό σύστημα, σε μια γωνία της οθόνης όπως τα τυπικά βίντεο-παιχνίδια, σκορ των κοινωνικών δικτύων με την καταμέτρηση των ακολούθων καθώς και σύνθετες μετρήσεις όλων των προηγούμενων. Επιπλέον, στη παιγνιοποίηση μπορούν να χρησιμοποιηθούν πέντε είδη σκορ για να σχηματιστεί η συνολική καταμέτρηση:

- πόντοι εμπειρίας: είναι μια μονάδα μέτρησης της προόδου του χαρακτήρα, δηλαδή της ανταμοιβής που λαμβάνει ο παίκτης για την επίτευξη του στόχου
- εξαγοράσιμοι πόντοι: σε αντίθεση με τα παραπάνω, αυτοί οι πόντοι συνεχώς αυξάνονται και μειώνονται. Χρησιμοποιούνται σαν κέρματα, δηλαδή αγοράζονται ή εξαργυρώνονται.
- αναλώσιμοι πόντοι: αυτός ο τύπος χρησιμοποιείται σπάνια στο παιχνίδι, ο μόνος σκοπός είναι η κοινή χρήση. Οι παίκτες μπορούν να κερδίσουν μόνο μοιράζοντας πόντους αντί να τους κρατούν για τον εαυτό τους.
- πόντοι επιδεξιότητας: αυτά τα σημεία σχετίζονται με τους στόχους και τις ενέργειες της δραστηριότητας και
- πόντοι φήμης: τα πιο σύνθετα σημεία που σχετίζονται με το εγγενές κίνητρο των παικτών και οικοδομούν εμπιστοσύνη μεταξύ τους. Ουσιαστικά λειτουργούν ως απόδειξη της αξιοπιστίας του παίκτη (Zichermann & Cunningham, 2011).

Στα περισσότερα παιχνίδια, τα επίπεδα δηλώνουν πρόοδο (αν και στα πιο πρόσφατα δεν είναι απόλυτο αυτό). Για παράδειγμα στο παιχνίδι Pac-man, τα επίπεδα διαγράφονται ξεκάθαρα με την αλλαγή χρωμάτων αλλά και την αύξηση των ανταμοιβών που αλλάζουν όσο μεγαλύτερη είναι η δυσκολία. Αντίθετα, η μέση διάρκεια του Nintendo ηλεκτρονικού παιχνιδιού Donkey Kong διαρκεί λιγότερο από ένα λεπτό, καθώς το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα δύσκολο και στη συνέχεια το παιχνίδι έχει πιο εύκολες πίστες. Επίσης, σε κάποια παιχνίδια υπάρχει η μπάρα προόδου που δείχνει την εξέλιξη ολόκληρου του παιχνιδιού ανεξαρτήτως επιπέδου (Robson, 2015).

Ο βαθμολογικός πίνακας είναι ένα σχεδιαστικό στοιχείο της παιγνιοποίησης. Στην απλούστερη μορφή του, ο βαθμολογικός πίνακας είναι μια λίστα με την υψηλότερη βαθμολογία. Οι βαθμολογικοί πίνακες δείχνουν ποιος αποδίδει καλύτερα σε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα και παρουσιάστηκαν πρώτη φορά στο κοινό την εποχή που το φλίπερ μεγαλουργούσε. Στην εποχή της κοινωνικής δικτύωσης και των γραφημάτων, οι πίνακες είναι ως επί το πλείστον εργαλεία για τη δημιουργία κοινωνικών κινήτρων, παρά αντικίνητρα. Αυτό γίνεται με την εισαγωγή του παίχτη κατευθείαν στη μέση της βαθμολογίας (κίνητρο). Από την άλλη, υπάρχει κι ο κλασικός πίνακας βαθμολογίας, όπου οποιαδήποτε ώρα και στιγμή κάποιος παίκτης μπορεί να πέσει και να ανέβει βαθμολογικά ανάλογα με την επίδοση τη δική του αλλά και των αντιπάλων του. Ταυτόχρονα, σε πολλά παιχνίδια μπορείς να δεις τη βαθμολογία σου σε τοπικό

επίπεδο, σε κοινωνικό, σε παγκόσμιο, καθώς επίσης και εβδομαδιαία, μηνιαία και ετήσια.



Εικόνα 6 Ο απλός και πολυδιάστατος πίνακας του Doodle jump επιτρέπει ευέλικτες προβολές προόδου και σύγκριση

1.2.6. Έρευνες και εφαρμογές παιγνιοποίησης στην εκπαίδευση

Τα τελευταία χρόνια έχουν ξεκινήσει να εκλείπουν οι παραδοσιακές μέθοδοι διδασκαλίας και να γίνεται προσπάθεια εισαγωγής αρκετών παιχνιδιών και παιγνιοποιημένων διαδικασιών στο χώρο της εκπαίδευσης. Αυτό παρατηρείται κυρίως στο εξωτερικό, με τη χώρα μας να έχει μείνει αρκετά πίσω σε αυτό το κομμάτι. Μάλιστα, στο πεδίο ερευνών ελάχιστοι είναι αυτοί που έχουν προσπαθήσει να δουν αν όντως θα βοηθήσει στην εκπαιδευτική πρόοδο (μια από τις αφορμές της παρούσας διπλωματικής εργασίας ήταν και η συγκεκριμένη). Συνολικά βρέθηκαν μόνο έξι έρευνες για τη διερεύνηση του αντικτύπου της χρήσης μιας τεχνικής μεμονωμένου παιχνιδιού: μία από έναν πίνακα κατάταξης (Hentenyck & Coffrin, 2014) και όλα τα άλλα έπαθλα

(Anderson, Huttenlocher, Kleinberg, & Leskovec, 2014), (Hakulinen & Auvinen, 2014), (Haaranen, Ihanntola, Hakulinen, & Korhonen, 2014), (Denny, 2013). Ταυτόχρονα, εντοπίστηκε μόνο μία μελέτη για την αξιολόγηση της επίδρασης διαφορετικών τύπων στοιχείων παιχνιδιού σε διαφορετικούς τύπους μαθητών (Abramovich, Schunn, & Higashi, 2013).

Η μεταφορά της εκπαίδευσης σε εικονικό περιβάλλον με τη χρήση παιγνιοποιημένων διαδικασιών είναι πιο συχνή και εμφανίζεται όλο και περισσότερο στις μέρες μας. Αρκετά είναι τα παραδείγματα που υπάρχουν στο Διαδίκτυο και σε διάφορες εφαρμογές. Αναφέρουμε 3 ενδεικτικά παραδείγματα: Η ιστοσελίδα <https://www.schoox.com/> προσφέρει δωρεάν μαθήματα σε διαφορετικούς τομείς ενδιαφέροντος για όλους, μπορούν να διδάξουν μόνοι τους, να δημιουργήσουν ομάδες, να αλληλοεπιδράσουν και να δημιουργήσουν τη δική τους βιβλιοθήκη. Είναι ένα περιβάλλον όπου κάθε δραστηριότητα που κάνουν ανταμείβεται με τους πόντους που κερδίζουν. Επίσης, η ιστοσελίδα <http://www.smartege.gr/> στοχεύει στην αλλαγή της συμπεριφοράς των χρηστών σε θέματα ηλεκτρικής ενέργειας. Ο εκπαιδευόμενος καλείται να συμμετέχει ενεργά, στη δυναμική διαχείριση της κατανάλωσης ενέργειας του εξοπλισμού που διαχειρίζεται, στην αλληλεπίδραση με προμηθευτές, στην παραγωγή και αποθήκευση ενέργειας μικρής κλίμακας, ή στην αγορά και πώληση ηλεκτρικής ενέργειας σύμφωνα με τους κανονισμούς. Οι τιμές ζήτησης, εγκατάστασης και ηλεκτρικής ενέργειας κυμαίνονται. Τέλος, στην ιστοσελίδα <https://www.coursera.org/> παρέχεται καθολική πρόσβαση στην καλύτερη εκπαίδευση του κόσμου από κορυφαία πανεπιστήμια. Τα πανεπιστήμια προσθέτουν τα μαθήματά τους στην πλατφόρμα και οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Coursera για να τα παρακολουθήσουν δωρεάν είτε να πληρώσουν για κάποια από αυτά. Αξιοποιεί για όλα τα μαθήματα τεχνικές με badges, scores, challenges και levels.

1.3 ΣΟΒΑΡΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (SERIOUS GAMES)

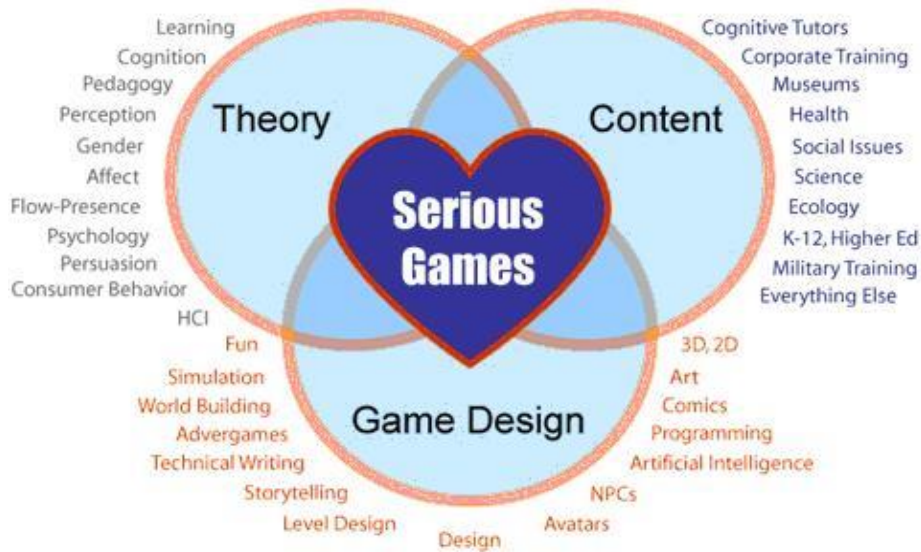
1.3.1. Γενική Περιγραφή

Σήμερα, ο όρος «σοβαρά παιχνίδια» γίνεται όλο και πιο δημοφιλής. Μια αναζήτηση στο Google για τα "σοβαρά παιχνίδια" δίνει περίπου 887.000.000 επισκέψεις (06-10-2020). Σήμερα, ο όρος είναι καθιερωμένος, αλλά δεν υπάρχει ενιαίος ορισμός της έννοιας. Τα σοβαρά παιχνίδια αναφέρονται γενικά σε παιχνίδια που χρησιμοποιούνται για εξάσκηση, διαφήμιση, προσομοίωση ή εκπαίδευση και είναι σχεδιασμένα να τρέχουν σε υπολογιστές ή κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών. Σύμφωνα με τον Corti (2006, σελ. 1) η μάθηση με βάση το παιχνίδι/σοβαρό παιχνίδι «ασχολείται με την αξιοποίηση της δύναμης των βιντεοπαιχνιδιών για την δέσμευση και την προσέλκυση τελικών χρηστών για συγκεκριμένους σκοπούς, όπως η ανάπτυξη νέων γνώσεων και δεξιοτήτων». Ο Zyda (2005, σελ.26) δίνει έναν πιο επίσημο ορισμό, στον οποίο αναδεικνύεται ρητά ως συστατικό η ψυχαγωγία: "Σοβαρό παιχνίδι: ένα κουίζ βασισμένο σε υπολογιστή που βασίζεται σε συγκεκριμένους κανόνες που χρησιμοποιεί ψυχαγωγία για περαιτέρω κυβερνητικές ή εταιρικές πρακτικές, εκπαίδευση, υγεία, δημόσια πολιτική και στρατηγικούς επικοινωνιακούς στόχους". Όταν συγκρίνει κανείς σοβαρά παιχνίδια με απλά παιχνίδια υπολογιστή, ο Zyda υποστηρίζει ότι τα σοβαρά παιχνίδια είναι κάτι περισσότερο από ιστορία, τέχνη και λογισμικό. Είναι η προσθήκη της παιδαγωγικής (η δραστηριότητα της εκπαίδευσης ή της διδασκαλίας, μεταδίδοντας έτσι γνώσεις ή δεξιότητες) που κάνει το παιχνίδι σοβαρό. Ωστόσο, τόνισε επίσης ότι η εκπαίδευση πρέπει να βασίζεται στην ιστορία και το στοιχείο της ψυχαγωγίας προέχει.

Έκαναν την εμφάνισή τους το 1999, όταν οι Αμερικανοί άρχιζαν να ψάχνουν προσομοιώσεις με ακρίβεια και σχετικά χαμηλό κόστος. Τα σοβαρά παιχνίδια είναι συνήθως προσομοιώσεις του τι πραγματικά συνέβη ή περιέχουν ιστορίες με συγκεκριμένο σκοπό. Ενώ τα σοβαρά παιχνίδια είναι διασκεδαστικά, χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση των παικτών. (Kankaaranta, 2010).

Η χρήση σοβαρών παιχνιδιών είναι ευρέως διαδεδομένη, ιδιαίτερα στην εκπαίδευση. Στην εκπαίδευση, αυτά τα παιχνίδια μπορούν να είναι μια εξαιρετική προσθήκη στις κλασικές μεθόδους διδασκαλίας. Τα παιχνίδια είναι ένας νέος και διασκεδαστικός τρόπος για να τραβήξετε την προσοχή των παιδιών και να εξασκηθείτε σε ένα συγκεκριμένο θέμα που συζητούν. Επίσης, η διασκεδαστική πλευρά του παιχνιδιού ενισχύει τη μεταφορά πληροφοριών και γνώσεων. Τέλος, το παιχνίδι προσφέρει τη δυνατότητα ανατροφοδότησης, είτε από το ίδιο το παιχνίδι είτε ο ένας από τον άλλο από την πλευρά των παιχτών (Brooks, 2016).

The Heart of Serious Game Design



Εικόνα 7 Το περίγραμμα ενός σοβαρού παιχνιδιού (Πηγή: <https://www.litzausa.com/en-us/StudyusaRecords/detail/Game-Design-Programs-%E9%9B%BB%E7%AB%B6-%E9%9B%BB%E8%85%A6%E9%81%8A%E6%88%B2%E8%AA%B2%E7%A8%8B>)

1.3.2. Ιστορική αναδρομή

Τα σοβαρά παιχνίδια χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση από το 1990. Πιο πριν, υπήρχαν εκπαιδευτικά παιχνίδια που είχαν σαν βάση το χαρτί και συγκεκριμένα το 1960 και 1970 αλλά σταμάτησαν λόγω του κινήματος Back to Basics, ένα κίνημα που ήθελε τους μαθητές να εντείνουν τις προσπάθειές τους στην ανάγνωση, τη γραφή και τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας (Rice, 2007). Με τον πολλαπλασιασμό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών το 1980 όμως, επανέρχονται και τα παιχνίδια στο κομμάτι της εκπαίδευσης σε ηλεκτρονική μορφή. Μερικά από αυτά τα παιχνίδια είναι το Oregon Trail, το Math Buster και το Word Munchers. Στη δεκαετία του 1990, νέα παιχνίδια άρχισαν να δοκιμάζουν τις γνώσεις των μαθητών και να τους εμπλέκουν στην εκπαιδευτική διαδικασία με διασκεδαστικό τρόπο. Αυτά όμως δεν άρεσαν στους δασκάλους, ειδικά στο λύκειο, όπου ο χρόνος είναι περιορισμένος και η ενασχόληση με παιχνίδι θέλει επιπλέον χρόνο.

Η αρχή της επόμενης δεκαετίας σηματοδεύτηκε από ένα διαφορετικό κύμα σοβαρών βιντεοπαιχνιδιών. Στην πραγματικότητα, πολλά από αυτά δεν είναι για υπολογιστές, αλλά για κονσόλες χειρός όπως το χειριστήριο και η Nintendo. Τέτοια είναι το Leap pad⁶ (περιείχε παιχνίδια παράλληλα με βιβλία) και το

⁶ Σειρά υπολογιστών-tablet που δημιουργήθηκαν για παιδιά. Ξεκίνησαν να αναπτύσσονται διάφορα μοντέλα του από το 1999. Αναπτύχθηκε από μια ομάδα της Explore Technologies, Inc που εξαγοράστηκε από τον Leapfrog τον Ιούλιο του 1998. Αποτελεί μια συσκευή που μοιάζει με βιβλίο, η οποία μετά την επιτυχία της να αναπτύσσει πολλά διαφορετικά μοντέλα και διαφορετικά χρώματα (LeapFrog, 2017).

Leapster⁷ (arcade παιχνίδι με εκπαιδευτικό περιεχόμενο). Επίσης κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, δημιουργήθηκαν παιχνίδια πολυμέσων στους τομείς της επιστήμης, της μηχανικής και της συνεργασίας. Το 2002, σοβαρά παιχνίδια χρησιμοποιεί και ο στρατός των ΗΠΑ, προκειμένου να ενημερώσει, να εκπαιδεύσει και να προσομοιώσει κάποιες καταστάσεις στους στρατιώτες. Μέχρι σήμερα κι όσο η τεχνολογία εξελίσσεται, ο τομέας των σοβαρών ηλεκτρονικών παιχνιδιών αναπτύσσεται συνεχώς. Τα αποτελέσματα είναι εμφανή και ωφέλιμα για όλη την εκπαιδευτική και μη κοινότητα και οι αρμόδιοι προσπαθούν συνεχώς να τα εξελίσσουν και να τα προσαρμόζουν στις απαιτήσεις.

1.3.3. Κατηγοριοποίηση παιχνιδιών Σοβαρού Σκοπού

Τα σοβαρά παιχνίδια μπορούν να χωριστούν στις παρακάτω κατηγορίες (Rankin, 2008):

- Game-based learning ή Game learning: παιχνίδια που βασίζονται στη μάθηση ή παιχνίδια μάθησης. Υπάρχει μια ισορροπία μεταξύ αντικειμένων και παιχνιδιών (gameplay), καθορισμένων θεμάτων και συγκεκριμένων περιορισμών στην κίνηση του παιχνιδιού.
- Simulation games: παιχνίδι δεξιοτήτων
- Advergames: παιχνίδια που χρησιμοποιούνται για διαφημιστικούς σκοπούς.
- Edutainment: διασκεδαστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια.
- Persuasive Games: παιχνίδια που προσπαθούν να χρησιμοποιήσουν συγκεκριμένες στρατηγικές πειθούς για να αλλάξουν τη στάση και τη συμπεριφορά των παικτών.
- Organizational-Dynamic Games: παιχνίδια που στοχεύουν στην επίλυση σύνθετων οργανωτικών θεμάτων
- Games for Health: παιχνίδια για γνωστική κατάρτιση, αποκατάσταση κλπ.
- Newsgames: δημοσιογραφικά παιχνίδια.

⁷ Εκπαιδευτική κονσόλα παιχνιδιών χεριών που απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 5-11 ετών (προσχολικής ηλικίας) κατασκευασμένη από τη LeapFrog Enterprises. Τα παιχνίδια διδάσκουν την αλφάβητο, τη φωνητική, τα βασικά μαθήματα (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό, διαίρεση) και στοιχεία τέχνης και ζώων στους παίκτες. Διαθέτει γραφίδα και οθόνη αφής που επιτρέπει την αλληλεπίδραση στους ίδιους τους παίκτες. Πρώτη έκδοση έγινε τον Οκτώβριο του 2003 κι έχουν από τότε πολλές αναθεωρήσεις και διορθώσεις (Gizmodo, 2021).



Εικόνα 8 Οπτικοποίηση μερών ενός ψηφιακού παιχνιδιού

1.3.4. Σοβαρά παιχνίδια κι εκπαίδευση

Ο τρόπος που μαθαίνει μια νέα γενιά μαθητών έχει αλλάξει. Σύμφωνα με την Μυρσιλάκη (2010), οι μαθητές θέλουν μια πιο διαδραστική μάθηση που θα τους παρακινήσει και θα αυξήσει το ενδιαφέρον και την επιθυμία τους για μάθηση. Απαιτούνται νέες εκπαιδευτικές μέθοδοι που να υποστηρίζουν την αγορά εργασίας και μπορούν να υποστηριχθούν στο πρίσμα του σύγχρονου κόσμου. Τα σοβαρά παιχνίδια όχι μόνο ρίχνουν φως σε όλα τα παραπάνω, αλλά και ενισχύουν τη συνεργασία μεταξύ των παικτών για τα καλύτερα αποτελέσματα. Η φύση αυτών των παιχνιδιών και οι λειτουργίες τους υποστηρίζουν σε μεγάλο βαθμό τη χρήση τους για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Η διασφάλιση της συμμετοχής των μαθητών στην κοινωνική και οικονομική ζωή είναι η σημαντικότερη πρόκληση που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευτικοί. Στο επίκεντρο αυτής της πρόκλησης βρίσκεται ο τρόπος που βλέπουμε τη μάθηση (Gunter, 2006). Ζούμε σε μια εποχή όπου τα κοινωνικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα κυριαρχούνται από την ψηφιακή ανάπτυξη. Οι «ψηφιακοί» μαθητές έχουν διαφορετικές σύγχρονες ανάγκες και απαιτήσεις που πρέπει να προσαρμόσουν οι εκπαιδευτικοί για να είναι επιτυχημένοι. Ενώ πολλοί παραπονιούνται για τη βία των βιντεοπαιχνιδιών, κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί τον ενθουσιασμό που προκαλούν στα μικρά παιδιά. Το πρόβλημα όμως που προκύπτει είναι η χρήση της τεχνολογίας εντός κι εκτός σχολείου. Εκτός σχολείου, τα παιδιά χρησιμοποιούν τη τεχνολογία για διασκέδαση, επικοινωνία και κοινωνικοποίηση, ενώ μέσα στο σχολείο περιορίζονται σε πολύ απλή χρήση, μαθαίνοντας μόνο για επεξεργασία κειμένου, υπολογιστικά φύλλα. Η τεχνολογία διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην κοινωνική ζωή κι αν η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει αυξηθεί ραγδαία τα τελευταία χρόνια, στο κομμάτι

της εκπαίδευσης τα παιχνίδια είναι ελάχιστα και όσα υπάρχουν δεν ανταποκρίνονται ποιοτικά σε σχέση με τα υπόλοιπα.

Πραγματοποιήθηκαν και πραγματοποιούνται έρευνες για την επίδραση (θετική ή αρνητική) που έχουν τα σοβαρά παιχνίδια στην εκπαίδευση. Οι περισσότερες από αυτές όμως αφορούν την πρωτοβάθμια εκπαίδευση, δηλαδή σε παιδιά δημοτικού αλλά και την προσχολική ηλικία (νηπιαγωγείο). Λίγες βρέθηκαν που να αφορούν παιδιά δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και συγκεκριμένα παιδιά γυμνασίου. Σύμφωνα με μία από αυτές, που αφορούσε μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (από Ε' Δημοτικού μέχρι Β' Λυκείου), το 88% των ερωτηθέντων παίζει ψηφιακά παιχνίδια κι αρκετά από αυτά έχουν θετική επίδραση στην εκπαιδευτική ζωή των μαθητών (Κουτρομάνος Γ., Νικολοπούλου Κλ., 2010). Παρόμοια διπλωματική εργασία εκπονήθηκε από την Πελαγία Παπαδοπούλου, η οποία προσπάθησε να διδάξει την Βυζαντινή Ιστορία σε παιδιά Β' Λυκείου με παιγνιοποίηση και ψηφιακή αφήγηση. Ολόκληρη η διαδικασία κρίθηκε άκρως διασκεδαστική για τους μαθητές με τα μαθησιακά αποτελέσματα να δείχνουν πρόοδο και βελτίωση (Παπαδοπούλου Π., 2019).

Φυσικά, τα εικονικά περιβάλλοντα δεν λύνουν όλα τα παραπάνω προβλήματα. Ωστόσο, μπορεί να βοηθήσει στην επίλυση και την έρευνά τους, καθώς και στην καλύτερη αξιολόγησή τους. Πολλοί λένε ότι τα παιχνίδια άλλαξαν τον τρόπο που λειτουργεί η εκπαίδευση και βελτίωσαν το εκπαιδευτικό σύστημα. Τα παιχνίδια μπορούν να παρέχουν εκπαίδευση και πληροφορίες, κατάρτιση και δεξιότητες, ακόμη και τη διάδοση θρησκευτικών και πολιτιστικών ιδεών (Cannon & Bowers, 2010). Δεν πρέπει να μείνουμε στο γεγονός ότι τα παιχνίδια διδάσκουν μόνο με τη συμμετοχή σε αυτά και ιδιαίτερος οι εκπαιδευτικοί να παρέχουν στα παιδιά ένα παιχνίδι και να μένουν σε αυτό. Όπως και κάθε άλλο εκπαιδευτικό υλικό, έτσι και τα παιχνίδια με τη χρήση τους μπορεί να οδηγήσουν στη μάθηση. Είναι λοιπόν ευκαιρία αναπροσαρμογής των στόχων της αξιολόγησης της εκπαίδευσης και αναθεώρησης στα νέα δεδομένα της σύγχρονης πραγματικότητας. Τα σοβαρά παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν η αφετηρία για την αλλαγή αυτή, αρκεί να χρησιμοποιηθούν σωστά.

1.3.5. Θετικές κι αρνητικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκπαίδευση

Σύμφωνα με τον Hickmott (2006), τα σοβαρά βιντεοπαιχνίδια έχουν θετικά και αρνητικά αποτελέσματα. Πιο συγκεκριμένα, στα θετικά συγκαταλέγονται η ενθάρρυνση των διαπροσωπικών σχέσεων, η ανάπτυξη της κριτικής και γνωστικής ικανότητας και η δυνατότητα ενσάρκωσης διαφορετικών χαρακτήρων. Ταυτόχρονα, μαθητές και δάσκαλοι ασχολούνται με δραστηριότητες που διαφορετικά θα ήταν πιο δύσκολες και δαπανηρές και αναπτύσσουν σωματικές ιδιότητες, όπως ο αθλητισμός. Επιπλέον, η σύνδεση δραστηριοτήτων εντός και εκτός σχολείου ενθαρρύνει τους μαθητές να συνεχίσουν τις σπουδές τους και να ενδιαφέρονται για θέματα εκτός του ωραρίου τάξης (Torbeyns, 2016).

Από την άλλη πλευρά, ορισμένες δραστηριότητες εντός του παιχνιδιού δεν μπορούν να βελτιωθούν εάν τα παιδιά δεν τις γνωρίζουν καν, και ορισμένα ελκυστικά και πολύ διασκεδαστικά παιχνίδια μπορούν να οδηγήσουν σε εθισμό και κοινωνική απομόνωση και προσκόλληση στην οθόνη. Σε πολλά παιχνίδια υπάρχουν σκηνές βίας που αποτυπώνονται στο μυαλό του παιδιού, ενώ παρατηρούνται και φαινόμενα απόσπασης από τη μάθηση, καθώς επιμένουν να ολοκληρώσουν το παιχνίδι και δεν δίνουν σημασία στο σκοπό του παιχνιδιού που είναι η μάθηση. Τέλος, το να παίζετε βιντεοπαιχνίδια για πολύ καιρό μπορεί να οδηγήσει σε σωματικά συμπτώματα όπως πόνο στις αρθρώσεις, καθώς και χαμηλή αυτοεκτίμηση και επιθετική στάση/συμπεριφορά. (Baek, 2010).

Συμπερασματικά, συμπεραίνουμε ότι τα βιντεοπαιχνίδια και η σωστή χρήση τους μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να βελτιώσουν τη γνωστική μάθηση και τα παιδιά να είναι παραγωγικά. Οι χρήστες μπορούν να πάρουν ρίσκα, να συνεχίσουν, να αποτύχουν στα πλαίσια ενός παιχνιδιού, χωρίς ακρότητες και βίαιες συμπεριφορές.

1.4 ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΥΤΙΚΟ

1.4.1. Μεταναστευτικό Χαρακτηριστικά-Αίτια

Ένα από τα πιο καυτά θέματα σήμερα είναι η μετανάστευση, ένα θέμα με πολλαπλές πτυχές και διαστάσεις. Αυτό συμβαίνει γιατί είναι μέρος της ανθρώπινης εξέλιξης και αγγίζει πολλούς τομείς της καθημερινής ζωής: πολιτική, οικονομία, πολιτισμό, κοινωνιολογία και ψυχολογία. Εν ολίγοις, η μετανάστευση ορίζεται ως μια μόνιμη ή προσωρινή αλλαγή του τόπου διαμονής από άτομο, ομάδα ή κοινότητα. Έτσι, ως φαινόμενο, η μετανάστευση συνδέεται με άτομα ή/και μεγάλες πληθυσμιακές ομάδες εντός και εκτός χωρών λόγω κοινωνικών αλλαγών, οικονομικών και πολιτικών κρίσεων, επαναστάσεων και πολέμων, άνισης κατανομής του παγκόσμιου πλούτου μεταξύ αναπτυσσόμενων και ανεπτυγμένων χωρών, της απελευθέρωσης της παγκόσμιας αγοράς εργασίας, των ανθρωπογενών καταστροφών (συμπεριλαμβανομένης της κλιματικής αλλαγής και της υποβάθμισης του περιβάλλοντος σε μεγάλο μέρος του κόσμου) (Μπάγκαβος κ.α., 2008) .

Ποιος είναι όμως ο κύριος λόγος αυτής της μεταναστευτικής ροής; Αυτά τα άτομα αναζητούν καλύτερες συνθήκες διαβίωσης και οικονομική ασφάλεια, καθώς και επανασύνδεση με μέλη της οικογένειας που μπορεί να έχουν μεταναστεύσει νωρίτερα. Επιπλέον, σε εμπόλεμες ζώνες - αυταρχικά καθεστώτα που παραβιάζουν βασικά ανθρώπινα δικαιώματα και ελευθερίες, οι άνθρωποι δεν μπορούν να συμφιλιωθούν και να αντέξουν την τρέχουσα κατάσταση, με αποτέλεσμα να θέλουν να φύγουν και να ζήσουν ελεύθερες και ειρηνικές ζωές (Πετράκου, 2009).

Η μετανάστευση εξαρτάται επίσης από τη χρονική περίοδο στην οποία εμφανίζεται: παραδοσιακή, σύγχρονη ή νεωτερική. Η παραδοσιακή μετανάστευση επικεντρώνεται στη μετανάστευση στο εξωτερικό στα τέλη του 19ου αιώνα. Στο μεταξύ, η σύγχρονη μετανάστευση αναφέρεται στις παρατηρούμενες αλλαγές όπου ζουν άτομα ή κοινωνικές ομάδες στο πλαίσιο της σύγχρονης βιομηχανικής εποχής, κυρίως για οικονομικούς λόγους. Τέλος, συνεχίζει ο Μπάγκαβος (2008), η σύγχρονη μετανάστευση συνδέεται με την ανάπτυξη μιας σύγχρονης βιομηχανικής οικονομίας, για οικονομικούς λόγους, εντάσσοντας τους εκτοπισμένους στον συγκεκριμένο τρόπο ζωής μιας βιομηχανικά αναπτυσσόμενης καπιταλιστικής κοινωνίας.

1.4.2. Το μεταναστευτικό ζήτημα στην Ελλάδα

Στη χώρα μας, η μετανάστευση ήρθε στην προσοχή της κοινωνίας σχεδόν αμέσως μετά την ίδρυση του πρώτου ανεξάρτητου κράτους στην Ελλάδα. Από τις αρχές του 20ου αιώνα έως τα τέλη του ίδιου αιώνα, η Ελλάδα ήταν παραδοσιακά χώρα μετανάστευσης και στη μεταπολεμική περίοδο, σε χώρες της Δυτικής Ευρώπης. Αργότερα (περίπου το 1980), η μετατροπή της Ελλάδας από χώρα καταγωγής μεταναστών σε χώρα μετανάστευσης αντανακλούσε βελτιώσεις στην οικονομική κατάσταση και τις συνθήκες διαβίωσης της χώρας, σε μεγάλο βαθμό λόγω των υπάρχοντων δογμάτων των κοινωνιών της Κεντρικής και Ανατολικής Ευρώπης. (Καθημερινή, 2013).

Ειδικά τα τελευταία χρόνια, η χώρα μας αποτελεί πύλη εισόδου για πρόσφυγες και μετανάστες, που συνεχίζουν να καταφθάνουν αναζητώντας ένα καλύτερο μέλλον και ανθρώπινες συνθήκες διαβίωσης. Οι άνθρωποι αυτοί έρχονται στην Ελλάδα συναντώντας όμως πολλές δυσκολίες στην καθημερινότητά τους, είτε βιώνοντας το ρατσισμό, είτε ζώντας κάτω από το όριο της φτώχειας, είτε όντας υποχείρια ανθρώπων που τους εκμεταλλεύονται, με αποτέλεσμα η καλύτερη ζωή που προσδοκούσαν να μην πραγματοποιείται τουλάχιστον για τους περισσότερους εξ αυτών. Ταυτόχρονα, δυσκολεύονται να ενταχθούν και να αφομοιωθούν από την ελληνική κοινωνία (Becatoros, 2011).



Εικόνα 9 Λέμε όχι στο Ρατσισμό

1.4.3. Περιστατικά ρατσιστικής βίας

Το 2016 χαρακτηρίζεται από την κοινή δήλωση ΕΕ-Τουρκίας της 18ης Μαρτίου. Νωρίτερα, με το κλείσιμο τμημάτων του μεταναστευτικού διαδρόμου και τις συζητήσεις για λαθρομετανάστευση, η ομαλοποίηση της κατάστασης ήταν εμφανής. Οι όροι "μετανάστης" και "μετανάστρια" έχουν αρχίσει να αντικαθιστούν τον όρο "πρόσφυγας" από πολιτικούς παράγοντες και οργανώσεις: αφενός, η ιδέα ότι όλοι οι παράτυποι πρόσφυγες που έρχονται στην Ευρώπη είναι μετανάστες. Η έλλειψη δικαιωμάτων των προσφύγων ενισχύει έτσι την ιδέα ότι τα κράτη δεν έχουν καμία υποχρέωση έναντι των παράτυπων μεταναστών. Η θέση αυτή προφανώς και υποβαθμίζει τα δικαιώματα και τη θέση των ανθρώπων αυτών, δεν τους εντάσσει στο κοινωνικό σύνολο και αποτελεί οπισθοδρόμηση σε συμπεριφορές και τακτικές του παρελθόντος. Σε κάθε περίπτωση, οι «ξένοι» μονοπωλούν αρνητικά το ενδιαφέρον πολλών χωρών-μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης, ενώ αρκετοί ηγέτες χρησιμοποιούν ακραίας μορφής γλώσσα που υποθάλλει φαινόμενα κοινωνικού ρατσισμού.

Συχνά το μήνυμα προς τις τοπικές κοινωνίες είναι ότι πρόκειται για ένα πρόβλημα με πολλές αρνητικές συνέπειες. Η δημόσια συζήτηση για τη δημιουργία ξενοδοχειακής δομής στην Ελλάδα ήταν η πρώτη αντίδραση σε αυτό το ερώτημα. Συμβολικά βρέθηκε κεφάλι γουρουνιού σε καταυλισμό στα Σκύδρα,

κάηκε αποθήκη ανθρωπιστικής και πολιτιστικής βοήθειας στο Καστελόριζο, «επιδρομή» έγινε σε πρώην καταυλισμό στη Λάρισα, για να διαλύσουν σκηνές για πρόσφυγες. Την ίδια ώρα, όλα όσα συμβαίνουν στον προσφυγικό θύλακα έχουν πυροδοτήσει αντιδράσεις και ακρότητες από τους θερμοκέφαλους κατοίκους της περιοχής, με βία και ένταση. Αρχίζουν και οι αντιδράσεις στις νησιωτικές περιοχές της χώρας, όπου υπάρχουν στρατόπεδα συγκέντρωσης προσφύγων και εξαπλώνονται και σε όλη τη χώρα, όπου η πολιτεία αποφασίζει να εγκαταστήσει τους ανθρώπους αυτούς.

Σύμφωνα με το Δίκτυο Καταγραφής Ρατσιστικής Βίας, 37 οργανώσεις που συμμετέχουν στο δίκτυο υποβάλλουν ποσοτικές και ποιοτικές περιπτώσεις ρατσιστικής βίας και βίαιου εγκλήματος κάθε χρόνο. Το 2019 καταγράφηκαν 42 περιστατικά κατά ανδρών, 6 κατά γυναικών και 2 κατά γραφείων ή οργανώσεων. Το Δίκτυο διαπιστώνει ότι σε σχέση με παλαιότερα υπάρχει μια πιο έντονη στοχοποίηση σε ανθρώπους που προέρχονται από χώρες της Αφρικής.

1.4.4. Προτάσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος

Προτάσεις αντιμετώπισης διεθνών και εγχώριων προβλημάτων παρουσιάστηκαν από το Ελληνικό και Ευρωπαϊκό Δίκτυο Μεταρρυθμίσεων (Ετήσια Έκθεση 2018). Κάθε χρόνο εκδίδεται ένας προϋπολογισμός με ορισμένα χρήματα (έκδοση ομολόγου) για το πρόβλημα αυτό. Η αναγκαστική κατανομή των προσφύγων είναι λύση, αλλά υπάρχουν τεράστια προβλήματα στην υλοποίησή της, γι' αυτό χρειάζεται να αναπτυχθεί η εξωτερική στρατηγική της εξωτερικής πολιτικής μιας χώρας μέσω συμφωνίας μεταξύ των χωρών. Όλες οι χώρες πρέπει να δέχονται πρόσφυγες χωρίς εξαίρεση. Μετά τους καθορισμένους πρόσφυγες που πρέπει να φιλοξενηθούν, εάν δεν δεχτούν περισσότερα, θα πρέπει να πληρώσουν τα ανάλογα τέλη, ενώ για τους υπόλοιπους που δεχτούν περισσότερα, θα υπάρχουν αντίστοιχες διευκολύνσεις και οικονομικά μέσα.

Οι πρόσφυγες και οι μετανάστες που φιλοξενούνται μπορούν αν το επιθυμούν να παραμείνουν στο Κράτος Δικαίου που τους φιλοξενεί και να αποκτήσουν την ιδιότητα του πολίτη, μαζί με τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις που δίνει. Η ενσωμάτωση είναι μια αμφίδρομη διαδικασία και οι κοινότητες των μεταναστών έχουν ευθύνη. Στην Ελλάδα απαιτείται το Υπουργείο Μεταναστευτικής να αποκτήσει τον πλήρη έλεγχο του ζητήματος εντός της χώρας. Η Κυβέρνηση έδωσε κονδύλια και οικονομικές παροχές στο ΥΠΕΘΑ χωρίς κανένα λόγο. Ταυτόχρονα, πρέπει να υπάρχει διαφάνεια στις ΜΚΟ (ειδικότερα αυτές που ασχολούνται με μετανάστες) και να δημιουργηθεί ένα συνολικό μητρώο ΜΚΟ για το σκοπό αυτό. Είναι επίσης σημαντικό να διεκπεραιώνονται ταχύτερα τα αιτήματα ασύλου με τη βοήθεια της ΕΕ μέσω τέτοιων εκστρατειών, των κινήτρων που προκύπτουν και των κινήτρων για τους μετανάστες, καθώς και των κανόνων και των υποχρεώσεων που οφείλουν στις χώρες που τους φιλοξενούν.

1.4.5. Προσφορά έρευνας στο μεταναστευτικό

Η σημασία και η ιδιαιτερότητα του μεταναστευτικού στη χώρα μας με τις πολλές πτυχές και χαρακτηριστικά που αυτό έχει όπως περιεγράφηκε παραπάνω, οδήγησε τη παρούσα έρευνα στην ακόλουθη σύνδεση: προσφορά παιγνιοποίησης στην εκπαιδευτική διαδικασία μαζί με την ευαισθητοποίηση των μαθητών για το μεταναστευτικό ζήτημα. Ολόκληρη η διαδικασία αναφέρεται στις δυσκολίες που αντιμετωπίζει ένα παιδί-πρόσφυγας κατά την είσοδό του σε μια ξένη χώρα. Μέσα από τις δυσκολίες αυτές, οι μαθητές έρχονται στη θέση του ίδιου του πρόσφυγα και συζητούν τρόπους αντιμετώπισης από τους ίδιους σε περίπτωση που βρίσκονταν σε αντίστοιχη κατάσταση. Αναλύονται αρκετά παραδείγματα και περιπτώσεις παιδιών που δέχονται ρατσιστική αντιμετώπιση, προσπαθώντας να κατανοήσουν τη πολύ δύσκολη κι «άβολη» θέση που βρίσκεται κάποιος σε αυτές τις συνθήκες.

Το παιχνίδι που δημιουργείται έχει ως κεντρικό ήρωα έναν πρόσφυγα που παλεύει να ανταπεξέλθει και να μάθει τη γλώσσα στη νέα χώρα που εγκαθίσταται. Στους μαθητές τονίζεται ο σεβασμός και η αγάπη προς τη διαφορετικότητα, η αποδοχή των ανθρώπων αυτών μέσα από ιστορικές αναφορές που ακόμα και οι ίδιοι οι Έλληνες βρέθηκαν σε αντίστοιχη θέση. Ταυτόχρονα, προτείνονται και συζητούνται πρακτικές λύσεις του προβλήματος και δίνεται στα παιδιά η εντύπωση πως όλοι μπορούν βοηθήσουν και με την επίλυση του προβλήματος, η κοινωνία θα παρουσιάσει πολλά πλεονεκτήματα σε πολλούς τομείς. Έτσι, γίνεται προσπάθεια να μπει ένα λιθαράκι στην επίλυση του ζητήματος, σκεπτόμενοι πως αρχίζοντας από την κρίσιμη εφηβική ηλικία των παιδιών μπορούν να επιτευχθούν δημιουργικά και λυτρωτικά αποτελέσματα στο εγγύς μέλλον.

2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

2.1 ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Το κεντρικό θέμα της παρούσας διπλωματικής εργασίας αφορά τη δημιουργία ενός σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού με στόχο την καλύτερη δυνατή εκμάθηση των αρχαίων ελληνικών. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήθηκαν όλα τα στοιχεία της παιγνιοποίησης που ταιριάζουν σε καταστάσεις μη παιγνιοποιημένης διαδικασίας και τα σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Δυστυχώς, έρευνες που πραγματοποιήθηκαν κατά την επιλογή ενός θέματος κατάλληλου για τη συμβολή αυτή, κατέδειξαν την απουσία σοβαρών παιχνιδιών στο θέμα της εκπαίδευσης, ιδιαιτέρως στα θεωρητικά μαθήματα (αρχαία ελληνικά, νέα ελληνικά, λογοτεχνία). Σχετικά παιχνίδια υπήρχαν μόνο στην εκπαιδευτική σειρά CD-ROM Kidopedia⁸, όπου όμως αφορούσαν κυρίως παιδιά δημοτικού, καθώς και κάποια σκόρπια που είχαν δημιουργηθεί από εκπαιδευτικούς σε πολύ αρχαίο επίπεδο. Το γεγονός αυτό βέβαια, κατέδειξε ακόμα δυσκολότερη την έρευνα εξαιτίας της απουσίας πρωτογενούς υλικού και ιδεών, αλλά η κατάσταση αυτή μας ενδυνάμωσε ακόμα περισσότερο για το ξεκίνημα της έρευνας. Μια έρευνα αρκετά σημαντική και ωφέλιμη με χρήσιμα ερευνητικά αποτελέσματα, ξεπερνώντας όλους τους περιορισμούς και τις δυσκολίες που έχει η παρούσα (βλ. Περιορισμοί έρευνας).

Στο σημείο αυτό θα αναλυθούν τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία του σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού, την αξιολόγηση της διαδικασίας καθώς και κάποιες πληροφορίες για το περιβάλλον των εργαλείων αυτών.

2.1.1. Χρήση εργαλείου Scratch

Μετά την μελέτη αρκετών πηγών και εργαλείων για τη δημιουργία του παιχνιδιού, επιλέχθηκε το ψηφιακό εργαλείο Scratch για τη δημιουργία των παιχνιδιών.⁹ Το Scratch αποτελεί μία γλώσσα προγραμματισμού, η οποία βοηθάει στη δημιουργία ιστοριών, παιχνιδιών και κινουμένων σχεδίων, καθώς και διαμοιρασμό όλων των παραπάνω με τους άλλους χρήστες για αλληλεπίδραση και ιδέες. Στόχος της ενασχόλησης με το Scratch (ειδικότερα των νέων) είναι η δημιουργική σκέψη, η συστηματική περισυλλογή και η συνεργασία μεταξύ των χρηστών. Η επίσημη ιστοσελίδα μάλιστα παρέχει αρκετές ιδέες για σχετικά παιχνίδια που μπορούν να εμπνευστούν οι χρήστες (Badger,2014). Το συγκεκριμένο εργαλείο επιλέχθηκε καθώς δεν απαιτεί εξειδικευμένες γνώσεις προγραμματισμού και μάλιστα η διαδικασία του προγραμματισμού είναι εύκολη και ψυχαγωγική. Επιπλέον παρέχει τη δυνατότητα προσθήκης φωτογραφιών, βίντεο και ηχητικών δεδομένων.

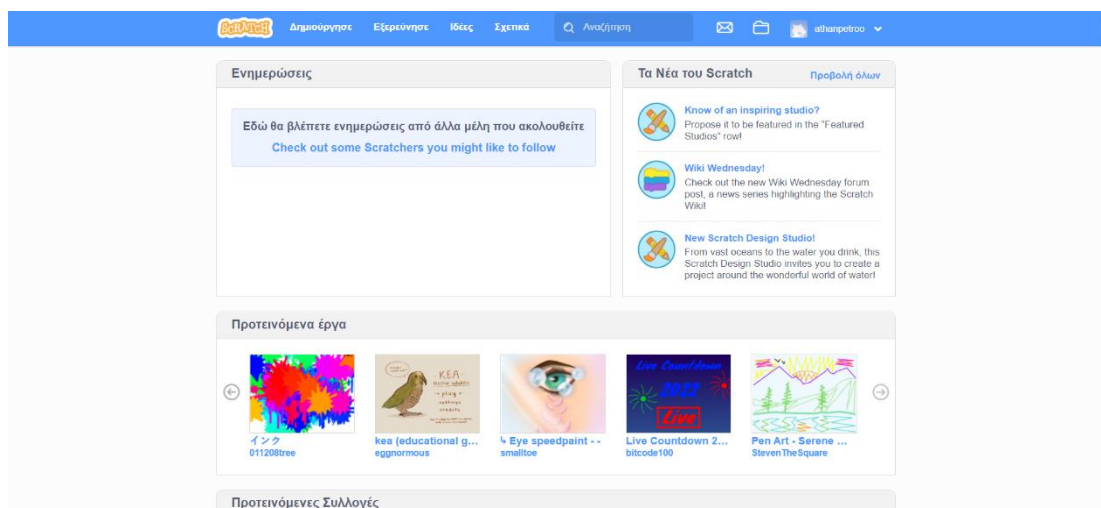
Το Scratch χρησιμοποιείται από όλους τους ανθρώπους του κόσμου σε όλα τα πλαίσια - βιβλιοθήκες, σχολεία, σπίτια, μουσεία κλπ. Είναι σχεδιασμένο για ηλικίες

8

https://ramkid.fandom.com/el/wiki/KIDePEDIA_%CE%B1%CF%80%CF%8C_%CF%84%CE%BF_RamKid Η ιστοσελίδα της συλλογής της Kidopedia

⁹ <https://scratch.mit.edu/> Ιστοχώρος Scratch

8-16 ετών, αλλά όλοι μπορούν να το χρησιμοποιήσουν και να ασχοληθούν με αυτό καθώς αποτελεί μια από τις πιο απλές γλώσσες προγραμματισμού με αρκετά ενδιαφέροντα αποτελέσματα. Λειτουργεί σε όλους τους σύγχρονους υπολογιστές (φορητούς και μη), κινητά τηλέφωνα, tablet χωρίς να θέλει κάποιες ιδιαίτερες απαιτήσεις τους συστήματος. Για να χρησιμοποιήσει κάποιος το εργαλείο αυτό, αρκεί απλά να δημιουργήσει ένα λογαριασμό και να κάνει εγγραφή στην αρχική σελίδα παρέχοντας μια διεύθυνση e-mail. Είναι εντελώς δωρεάν κι ακόμα κι αν δεν δημιουργηθεί λογαριασμός, μπορεί να υπάρξει πρόσβαση στις ιδέες των εγγεγραμμένων χρηστών, χωρίς όμως την ικανότητα δημιουργίας.



Εικόνα 10 Περιβάλλον Scratch μετά τη δημιουργία λογαριασμού

Την αρχική σελίδα αποτελούν 4 περιοχές: Σκηνή, παλέτα εντολών, περιοχή Σεναρίων, περιοχή Μορφών. Ουσιαστικά στο Scratch γίνεται προγραμματισμός διάφορων μορφών και τη συμπεριφορά τους. Ταυτόχρονα, οι διαφορετικές ενδυμασίες που έχει η κάθε μορφή καθώς και η διαφορετική εντολή που μπορεί να δοθεί παράγουν διαφορετικά αποτελέσματα. Για παράδειγμα, υπάρχει ενδυμασία ενός δεινόσαυρου με κλειστό το σώμα και μια με ανοιχτό. Έτσι, η ξεχωριστή εντολή που θα δοθεί μπορεί να δημιουργήσει ένα δεινόσαυρο πεινασμένο κι έτοιμο να δαγκώσει το θήραμά του. Οι οπτικοποιημένες εντολές που δίνονται παρουσιάζονται με μεγάλη σαφήνεια από το περιβάλλον του Scratch κι έτσι είναι πολύ δύσκολο να μπερδευτεί κάποιος.

Αφού λοιπόν έγιναν οι απαραίτητες ενέργειες και η εξάσκηση πάνω στο κομμάτι του Scratch, προχωρήσαμε με τη δημιουργία δειλά-δειλά των πρώτων παιχνιδιών. Τα αρχαία ελληνικά αποτελούν μια από τις μεγαλύτερες σε λεξιλόγιο γλώσσες του κόσμου με αρκετούς κανόνες γραμματικής και συντακτικού. Για το λόγο αυτό, προκρίθηκε το παιχνίδι να αφορά την γ' κλίση των ουσιαστικών, μιας και διδάσκεται στην κατά κύριο λόγο στην ύλη της Β' Γυμνασίου (αποτελεί την ομάδα – στόχος της έρευνας). Τα ουσιαστικά της γ' κλίσης διακρίνονται ως προς την κατάληξή τους σε καταληκτικά και ακατάληκτα, ως προς το θέμα τους σε μονόθεμα και διπλόθεμα, ως προς το χαρακτήρα του θέματος σε φωνηεντόληκτα και συμφωνόληκτα. Συγκεκριμένα καταληκτικά λέγονται τα

ουσιαστικά που στην ονομαστική ενικού έχουν κατάληξη –ς, ενώ ακατάληκτα λέγονται τα ουσιαστικά που στην ονομαστική ενικού δεν έχουν κατάληξη. Μονόθεμα ονομάζονται τα ουσιαστικά που διατηρούν το αρχικό τους θέμα σε όλες τις πτώσεις. Το θέμα στα μονόθεμα βρίσκεται από τη γενική του ενικού, αφού αφαιρεθεί από αυτήν η κατάληξη: πίνακ-ος > πίνακ-, κλητήρ-ος > κλητηρ- Διπλόθεμα λέγονται τα ουσιαστικά που παρουσιάζουν δύο θέματα κατά την κλίση τους. Τέλος, φωνηεντόληκτα λέγονται όσα έχουν χαρακτήρα θέματος φωνήεν και συμφωνόληκτα λέγονται όσα έχουν χαρακτήρα θέματος σύμφωνο.

Η κεντρική ιδέα της δημιουργίας του σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού είναι η καλύτερη δυνατή εκμάθηση των αρχαίων ελληνικών μέσα από ασκήσεις εξάσκησης κι αξιολόγησης των μαθητών μαζί με την ευαισθητοποίηση τους για το σημαντικό προσφυγικό ζήτημα. Συγκεκριμένα, οι ασκήσεις αυτές που αφορούν την γ' κλίση των ουσιαστικών δίνονται με τη μορφή παιγνιοποίησης στους μαθητές μετρώντας τις επιδόσεις τους. Μάλιστα, στο συγκεκριμένο σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι δόθηκε η ονομασία «Ταξίδι Επιβίωσης». Αποφασίστηκε να δημιουργηθούν 8 micro-games¹⁰ σε μια παιγνιοποιημένη ιστορία παιχνιδιού. Για την ευαισθητοποίηση του προσφυγικού, το παιχνίδι περιέχει μια αφηγηματική ιστορία ενός πρόσφυγα που ήρθε στην (αρχαία) Ελλάδα και με αφορμή το θεσμό της φιλοξενίας των αρχαίων προγόνων μας που περιποιούνταν τους ξένους με τον καλύτερο τρόπο ταυτίζεται με το σήμερα και τον τρόπο αντιμετώπισης τους στις μέρες μας. Η πλοκή της ιστορίας μας μεταφέρει στο ταξίδι ενός πρόσφυγα από το Αφγανιστάν και τις επανειλημμένες προσπάθειές του να βρει άσυλο στην αρχαία Ελλάδα (βλ. Παράρτημα, όπου παρατίθεται ολόκληρη η πλοκή της ιστορίας).

Έτσι, στην πλατφόρμα Scratch δημιουργήθηκαν τα εξής :

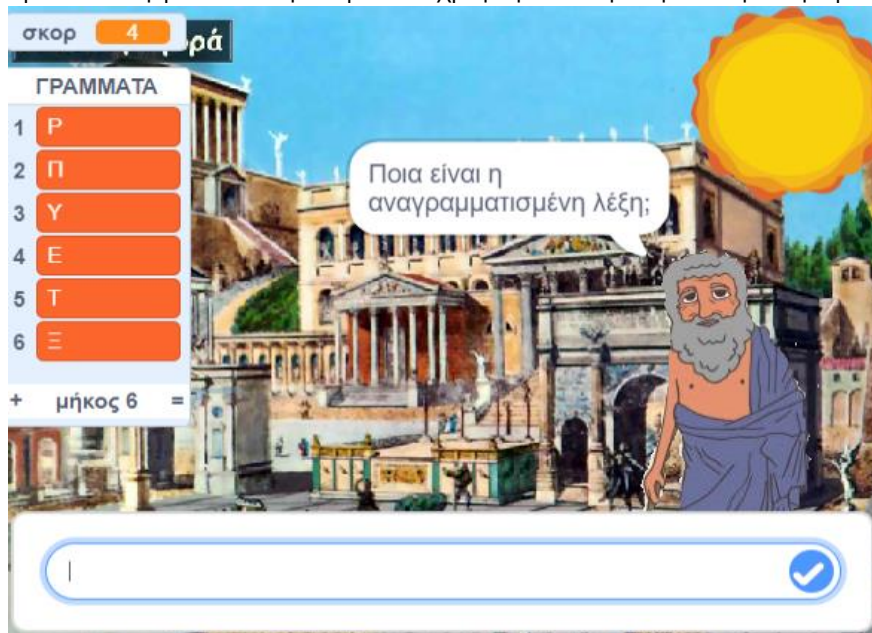
- **Εισαγωγική ιστορία:** δημιουργήθηκε για την πρώτη έκθεση των παιδιών στην ιστορία και την εισαγωγή του παιχνιδιού. Γίνεται μεταφορά στην αρχαία Ελλάδα και στην πρώτη συνάντηση του μικρού πρόσφυγα με έναν αρχαίο Έλληνα φιλόσοφο, που αποτελεί και τον οδηγό-βοηθό του στην πορεία του προς την απόκτηση της ελληνικής παιδείας και συνάμα ολοκλήρωσης των αποστολών του παιχνιδιού.
- **Αρχαιοελληνική κρεμάλα:** ένα κλασικό αγαπημένο παιχνίδι των παιδιών αποτελεί την πρώτη αποστολή. Στην πλατφόρμα προστέθηκαν ουσιαστικά της γ' κλίσης των ουσιαστικών διαφορετικής έκτασης λέξεων το καθένα και στόχος είναι να μαντέψουν οι παίχτες τη λέξη που κρύβεται και σχηματίζεται. Υπάρχουν 5 ευκαιρίες μέχρι να σχηματιστεί ο άνθρωπος- κρεμασμένος στην κρεμάλα και να τελειώσει το παιχνίδι. Ο παίχτης μαντεύει πληκτρολογώντας το γράμμα που πιστεύει ότι βρίσκεται μέσα στη λέξη και κερδίζει όταν βρει το ουσιαστικό που σχηματίζεται. Για να προχωρήσει στην επόμενη αποστολή, πρέπει να μαζέψει 20 πόντους στο σκορ που εμφανίζεται στην οθόνη.

¹⁰ Τα micro-games αποτελούν μικρότερα σε έκταση και σε περιεχόμενο παιχνίδια όπου εκτυλίσσεται πλοκή παιχνιδιού και πολλά μαζί συνθέτουν ένα κανονικό παιχνίδι.



Εικόνα 11 Στιγμιότυπο από το προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch και το παιχνίδι Αρχαιοελληνική κρεμάλια

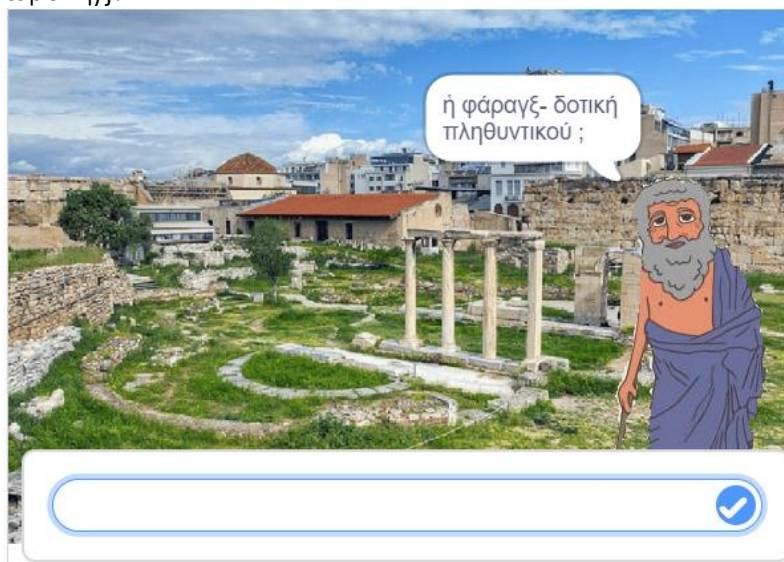
- **Αναγραμματισμός:** Άλλο ένα κλασικό διασκεδαστικό παιχνίδι εντάχθηκε στην παιγνιοποιημένη ιστορία του «Ταξιδιού Επιβίωσης». Σε παιχνίδι αναγραμματισμού η λέξη μπερδεύεται, αλλάζουν τα γράμματα σειρά και πρέπει να τοποθετηθούν σωστά για να σχηματιστεί η λέξη. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, ουσιαστικά γ' κλίσης «μπερδεύτηκαν» και η σειρά των γραμμάτων τους έχει αλλάξει. Ο παίχτης οφείλει να βάλει στη σωστή σειρά 10 διαφορετικά ουσιαστικά, να κερδίσει 10 πόντους και να προχωρήσει. Μάλιστα, στο παιχνίδι αυτό και πιο συγκεκριμένα πάνω δεξιά στην οθόνη υπάρχει ένας ήλιος που αποτελεί βοήθεια για τους παίχτες: με το κλικ πάνω του, δίνονται τρία αρχικά γράμματα της λέξης που πρέπει να βρεθεί και μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά.



Εικόνα 12 Παιχνίδι "Αναγραμματισμός"

- **Παιχνίδι ερωτήσεων:** Στόχος του παιχνιδιού είναι να απαντηθούν σωστά οι 10 ερωτήσεις που γίνονται από τον αρχαίο Έλληνα φιλόσοφο. Όσες

περισσότερες είναι σωστές, τόσους περισσότερους πόντους θα κερδίσει ο κάθε παίχτης. Ένα διαδικαστικό πρόβλημα που δημιουργήθηκε στο παιχνίδι αυτό είναι πως στο πληκτρολόγιο ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή (φορητού ή μη) δεν υπάρχει η δυνατότητα για τονισμό με περισπωμένη. Για το σκοπό αυτό, δόθηκε οδηγία όπου θεωρείται ότι χρειάζεται περισπωμένη, να σημειώνεται μέσα σε παρένθεση {π.χ. μήλο (περισπωμένη)}.



Εικόνα 13 Παιχνίδι ερωτήσεων

- **Κατηγοριοποίηση ουσιαστικών:** Το επόμενο παιχνίδι που δημιουργήθηκε σχετίζεται με τις γραμματικές γνώσεις του χρήστη, βάζοντας τα ουσιαστικά στη σωστή κατηγορία. Οι κατηγορίες που υπάρχουν είναι οι εξής: φωνηεντόληκτα, συμφωνόληκτα, αφωνόληκτα, υγρόληκτα, σιγμόληκτα. Για να γίνει το παιχνίδι ακόμα πιο δύσκολο, δεν αναγράφονται τα ουσιαστικά, αλλά παρουσιάζονται εικονογραφημένα στην οθόνη του παιχνιδιού και ο παίχτης οφείλει να καταλάβει ποιο ουσιαστικό είναι. Νικητής αναδεικνύεται ο πρώτος παίχτης που θα φθάσει τις 10 σωστές απαντήσεις ενώ υπάρχει και χρονόμετρο για να αξιολογηθεί και η ταχύτητα του καθενός.



Εικόνα 14 Παιχνίδι "Κατηγοριοποίηση ουσιαστικών"

- **Τόνισε σωστά:** Ένα απλό παιχνίδι δημιουργήθηκε και ορίστηκε ως η επόμενη αποστολή για τους παίχτες. Στην οθόνη εμφανίζονται κάποια ουσιαστικά της γ' κλίσης των αρχαίων ελληνικών σε διαφορετικές πτώσεις σε κεφαλαία γράμματα. Ο παίχτης για να κερδίσει 1 πόντο πρέπει να τονίσει σωστά το κατάλληλο φωνήεν και να το κλικάρει. Στόχος είναι η 15 σωστές απαντήσεις για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού και την αποπεράτωση της αποστολής.



Εικόνα 15 Παιχνίδι "Τόνισε σωστά"

- **Παιχνίδι Λέξεων:** Ένα αρκετά πρωτότυπο και διασκεδαστικό παιχνίδι για τα ελληνικά δεδομένα δημιουργήθηκε από το πρωτότυπο παιχνίδι του χρήστη Raistlin12345 για το αρχικό έργο Word Game. Στο μενού του παιχνιδιού υπάρχουν δύο επιλογές για τον παίχτη: η επιλογή Λέξεις Scrabble και η Ορθογραφία. Στην κατηγορία «Λέξεις scrabble» παίζεται το

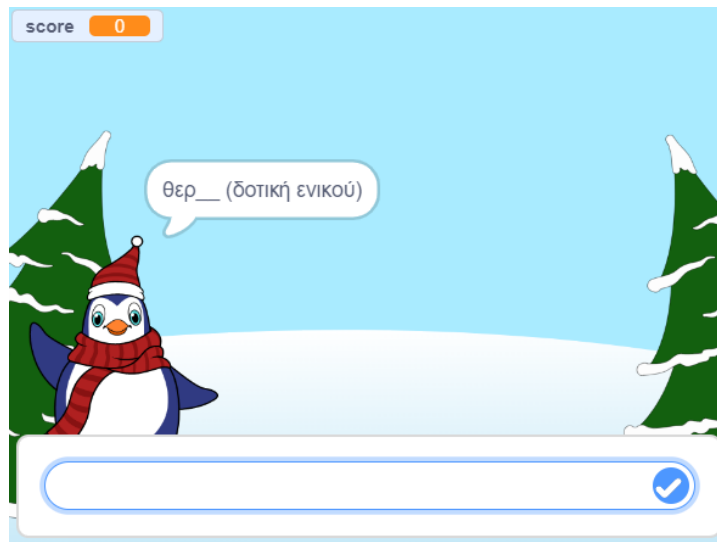
γνωστό παιχνίδι με μπέρδεμα της λέξης ¹¹ και στην κατηγορία «Ορθογραφία» υπάρχει κάποιο ορθογραφικό λάθος μέσα στην ίδια τη λέξη και πρέπει να διορθωθεί. Στόχος είναι να φθάσει ο παίχτης της 10 σωστές απαντήσεις και να ολοκληρώσει το παιχνίδι. Αν δεν μπορεί με τίποτα να βρει τη λέξη που πρέπει, σταματάει το παιχνίδι εκεί που βρίσκεται και μετράει το σκορ που έχει εκείνη τη στιγμή. Ακόμη, υπάρχουν κάποιες βοήθειες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους παίχτες, καθώς και ένδειξη με το υψηλότερο σκορ που έχει γίνει στο παιχνίδι διαχρονικά (κάτι το οποίο δίνει ακόμα μεγαλύτερο κίνητρο στους παίχτες να προσπαθούν διαρκώς να το ξεπεράσουν).



Εικόνα 16 Αρχική σελίδα του παιχνιδιού Παιχνίδι Λέξεων

- **Μάντεψε τη λέξη:** Στο συγκεκριμένο παιχνίδι ένας πιγκουίνος ρωτάει κάποιες λέξεις που ο παίχτης πρέπει να τις βρει και να τις τοποθετήσει στην κατάλληλη πτώση. Οι λέξεις είναι 8 και όπως είναι λογικό μετράνε οι περισσότερες σωστές απαντήσεις.
*Για το παιχνίδι αυτό απευθύνω τις θερμές ευχαριστίες στο χρήστη manjudeνί, που έχει δημιουργήσει το αρχικό παιχνίδι gess who που εμπνεύστηκα, καθώς και τον υπεύθυνο καθηγητή μου κ. Κίργινα που με βοήθησε σε κάποια σημεία του παιχνιδιού να γίνει ακόμα καλύτερο.

¹¹ Το Scrabble είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, ίσως το πιο διάσημο παιχνίδι στον κόσμο: αυτή τη στιγμή είναι διαθέσιμο σε περισσότερες από 120 χώρες και παίζεται σε 30 διαφορετικές γλώσσες. Τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν στην Hasbro (ΗΠΑ) (όπου δημιουργήθηκε το παιχνίδι) και Καναδά και τη Mattel σε όλες τις άλλες χώρες. (Πηγή: Wikipedia)



Εικόνα 17 Παιχνίδι "Μάντεψε τη λέξη"

- **Μάχη Λέξεων:** Αποτελεί την τελευταία αποστολή για τον παίκτη για να φθάσει στην ολοκλήρωση ολόκληρου του σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού. Η αρχική ιδέα για το εντυπωσιακό αυτό micro-game δόθηκε από τον nichcha και το αρχικό παιχνίδι Battle of Word Form. Στην οθόνη εμφανίζεται μια πρόταση με ένα κενό. Ουσιαστικά, ο παίκτης πρέπει να κλικάρει από τις 4 επιλογές που έχει στο κάτω μέρος αυτή που ταιριάζει. Αν επιλέξει τη λάθος απάντηση, η ζωή του θα μειωθεί. Αν απαντήσει λάθος και για 2^η φορά, τότε η ζωή του θα εξαντληθεί και θα χάσει. Συνολικά οι προτάσεις που υπάρχουν είναι 8, ενώ υπάρχει αρκετή λεπτομέρεια στα γραφικά του παιχνιδιού, κάτι το οποίο το κάνει αρκετά ελκυστικό.



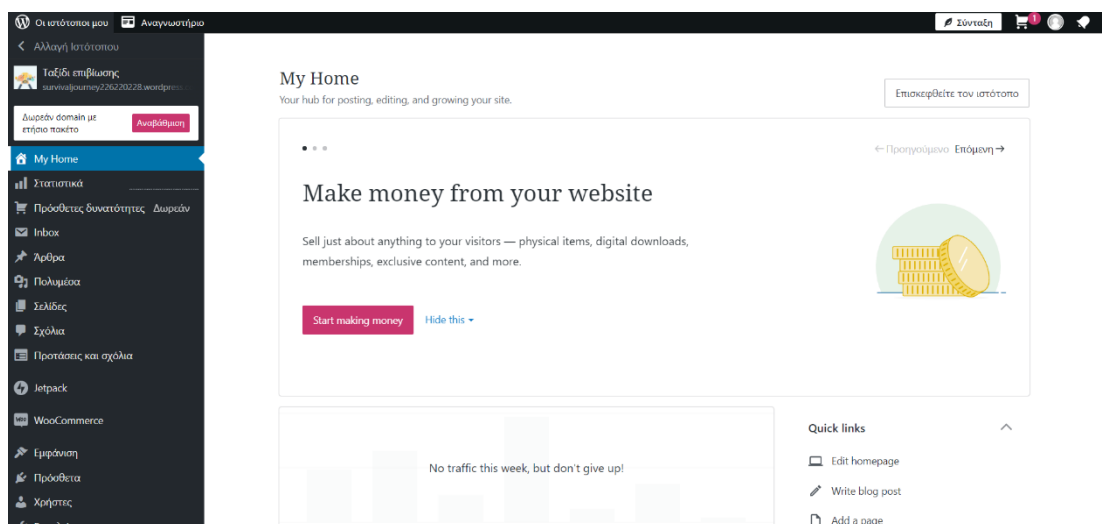
Εικόνα 18 Παιχνίδι "Μάχη Λέξεων"

- **Τελικό:** Αποτελεί ουσιαστικά τον επίλογο και τη συνομιλία του μικρού πρόσφυγα με τον αρχαίο Έλληνα φιλόσοφο, όπου εκείνος του ανακοινώνει το τέλος του ταξιδιού και την χαρμόσυνη είδηση της νίκης

στο παιχνίδι. Έτσι, ο παίχτης καταφέρνει να βοηθήσει τον μικρό πρόσφυγα ώστε να αποκτήσει την ελληνική παιδεία, φθάνοντας στο στόχο και το ζητούμενο του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

2.1.2. Δημιουργία ιστοσελίδας μέσω Wordpress

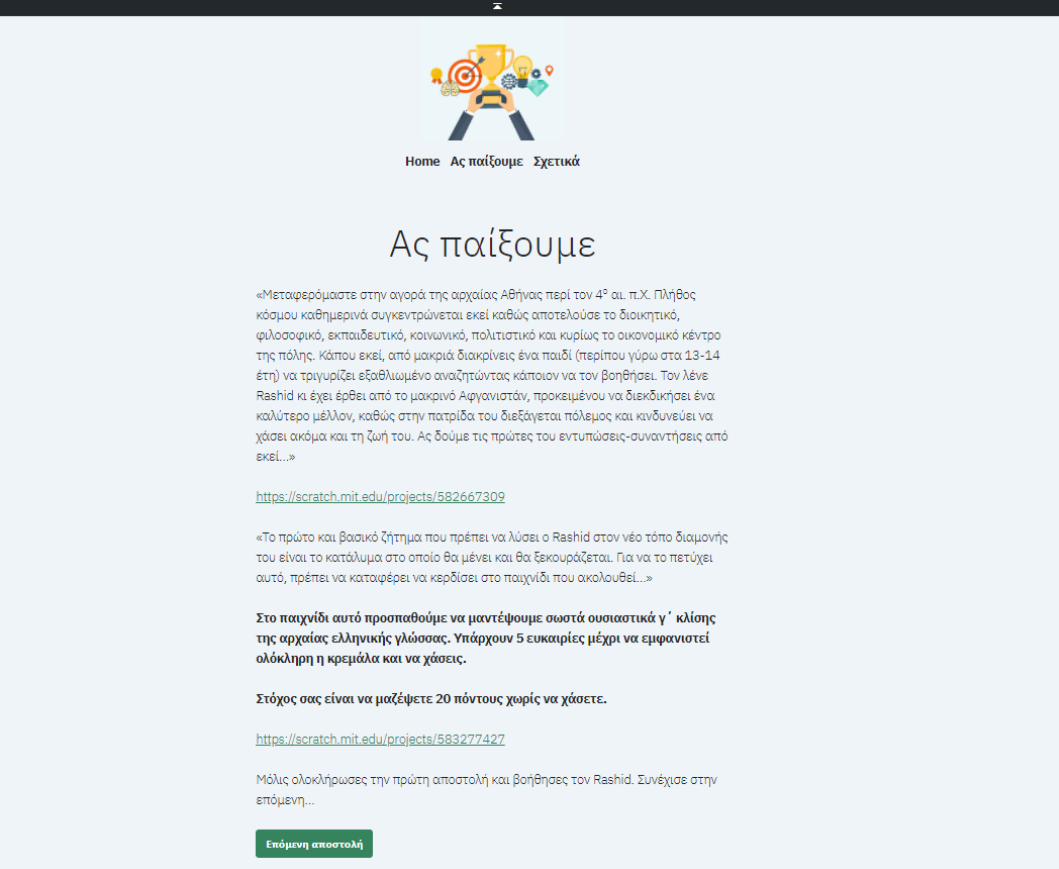
Για την καλύτερη εξυπηρέτηση των παιχτών, καθώς και για τη δημιουργία αρχείου για μελλοντική χρήση, ολόκληρο το παιχνίδι στήθηκε και ενσωματώθηκε σε μια ιστοσελίδα με τη μορφή blog. Η ιστοσελίδα αυτή δημιουργήθηκε μέσω της ιστοσελίδας Wordpress.¹² Έχει απλή μορφή, με 3 υποσελίδες (Αρχική σελίδα, Ας παίξουμε, Σχετικά). Όπως είναι εύλογα κατανοητό, στην Αρχική σελίδα βρισκόμαστε στην κεντρική σελίδα του παιχνιδιού, όπου εκεί υπάρχουν κάποιες σύντομες πληροφορίες για το παιχνίδι, ένα βίντεο με τη συμβολή των serious games στην εκπαίδευση καθώς κι ένα ημερολόγιο. Στην καρτέλα Σχετικά, αναφέρονται περαιτέρω πληροφορίες για το παιχνίδι/ταξίδι, ο στόχος του παιχνιδιού αυτού και η παραπομπή για συμμετοχή στο ταξίδι αυτό για την άμεση εξυπηρέτηση των χρηστών.



Εικόνα 19 Κεντρική σελίδα επεξεργασίας ιστοσελίδας στο Wordpress. Φαίνονται στα αριστερά της εικόνας οι επιμέρους δυνατότητες που ο διαχειριστής της σελίδας μπορεί να επεξεργαστεί και να τροποποιήσει.

¹² Το WordPress είναι μια πλατφόρμα δημιουργίας ιστοσελίδων που ιδρύθηκε από τους Matt Mullenweg και Mike Little το 2003. Σήμερα, σχεδόν μια δεκαετία αργότερα, το WordPress είναι η πιο δημοφιλής και καλύτερη πλατφόρμα για το σχεδιασμό ενός ιστότοπου ή ενός ιστολογίου. Το WordPress είναι ένα απλό σύστημα διαχείρισης περιεχομένου (CMS Content Management System) που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή οποιουδήποτε τύπου ιστότοπου. Αναπτύχθηκε αρχικά για την κατασκευή και δημοσίευση ιστολογίων. Τα τελευταία χρόνια έχει εξελιχθεί σε ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα κατασκευής ιστοσελίδων, e-shop, φόρουμ και διάφορες ιστοσελίδες. Είναι ένα λογισμικό ανοιχτού κώδικα που είναι πολύ ισχυρό στη δημιουργία, διαχείριση και κοινή χρήση περιεχομένου στο διαδίκτυο και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. (Dr. Andy Williams). <https://wordpress.com/>

Έτσι, αυτή η παραπομπή οδηγεί κατευθείαν στην υποσελίδα Ας παίξουμε. Εδώ, βρίσκεται η ιστορία του παιχνιδιού που περιεγράφηκε προηγουμένως με τα μικρό-παιχνίδια. Όπως διαπιστώθηκε, τα παιχνίδια/αποστολές είναι 8 και ο παίχτης για να προχωρήσει στο επόμενο, υποχρεωτικά θα πρέπει να έχει ολοκληρώσει το προηγούμενο (όπως μεταφέρθηκε στα παιδιά στις οδηγίες που τους δόθηκαν). Για το λόγο αυτό, στην ιστοσελίδα και στην καρτέλα αυτή εμφανίζεται κάθε φορά μία αποστολή/παιχνίδι. Για να προχωρήσει ο παίχτης στην επόμενη αποστολή (άρα και στην επόμενη σελίδα), πρέπει ήδη να έχει ολοκληρώσει την προηγούμενη κι αυτό που του ζητείται. Εκτός όμως, από την παιγνιοποιημένη ιστορία που είναι ανεβασμένη στην ιστοσελίδα, παρέχονται και οδηγίες για κάθε παιχνίδι και τι θα πρέπει να καταφέρει ο καθένας αν θέλει να αναδειχθεί νικητής.



Home Ας παίξουμε Σχετικά

Ας παίξουμε

«Μεταφερόμαστε στην αγορά της αρχαίας Αθήνας περί τον 4^ο αι. π.Χ. Πλήθος κόσμου καθημερινά συγκεντρώνεται εκεί καθώς αποτελούσε το διοικητικό, φιλοσοφικό, εκπαιδευτικό, κοινωνικό, πολιτιστικό και κυρίως το οικονομικό κέντρο της πόλης. Κάπου εκεί, από μακριά διακρίνεις ένα παιδί (περίπου γύρω στα 13-14 έτη) να τριγυρίζει εφοβημένο αναζητώντας κάποιον να τον βοηθήσει. Τον λένε Rashid κι έχει έρθει από το μακρινό Αφγανιστάν, προκειμένου να διεκδικήσει ένα καλύτερο μέλλον, καθώς στην πατρίδα του διεξάγεται πόλεμος και κινδυνεύει να χάσει ακόμα και τη ζωή του. Ας δούμε τις πρώτες του εντυπώσεις-συναντήσεις από εκεί...»

<https://scratch.mit.edu/projects/582667309>

«Το πρώτο και βασικό ζήτημα που πρέπει να λύσει ο Rashid στον νέο τόπο διαμονής του είναι το κατέλυμα στο οποίο θα μείνει και θα ξεκουράζεται. Για να το πετύχει αυτό, πρέπει να κατοφέρει να κερδίσει στο παιχνίδι που ακολουθεί...»

Στο παιχνίδι αυτό προσπαθούμε να μαντέψουμε σωστά ουσιαστικά γ' κλίσης της αρχαίας ελληνικής γλώσσας. Υπάρχουν 5 ευκαιρίες μέχρι να εμφανιστεί ολόκληρη η κρεμάλα και να χάσεις.

Στόχος σας είναι να μαζέψετε 20 πόντους χωρίς να χάσετε.

<https://scratch.mit.edu/projects/583277427>

Μόλις ολοκληρώσει την πρώτη αποστολή και βοηθήσει τον Rashid. Συνέχισε στην επόμενη...

Επόμενη αποστολή

Εικόνα 20 Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα *Survival Journey*

Η ιστοσελίδα δεν δημιουργήθηκε μόνο για το σχολικό περιβάλλον, όπου πραγματοποιήθηκε η βασική έρευνα της παρούσας διπλωματικής εργασίας. Υπάρχει στο σύνδεσμο της¹³, με σκοπό την παρακολούθηση, υλοποίηση της διαδικασίας καθώς κι αξιολόγησής της. Υπάρχει επιθυμία η έρευνα αυτή να μην αποτελέσει απλά μια ξερή διαδικασία που πραγματοποιήθηκε, έδωσε κάποια αποτελέσματα και προτάσεις και σταμάτησε εκεί. Θα ήταν πολύ ευχάριστο ολόκληρη η διαδικασία να χρησιμοποιηθεί για αντίστοιχο σκοπό στο μέλλον και γιατί όχι, ας αποτελέσει αφορμή για περαιτέρω έρευνα και

¹³ <https://survivaljourney226220228.wordpress.com/>

εμβάθυνση της συμβολής της παιγνιοποίησης στην καθημερινή ζωή και πιο συγκεκριμένα στην εκπαίδευση.

2.1.3. Κατασκευή παιγνιοποιημένης ιστορίας

Ολόκληρη η διαδικασία στήθηκε μέσα από την πλοκή μιας παιγνιοποιημένης ιστορίας, με σκοπό την καλύτερη δυνατή εισχώρηση των παιχτών στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Η ιστορία αυτή ανέβηκε στην ιστοσελίδα που βρίσκεται το παιχνίδι, αποτελεί σημαντικό κομμάτι της διαδικασίας και στην ουσία εισάγει τον παίκτη στις δοκιμασίες του παιχνιδιού. Παρακάτω παρατίθεται η συγκεκριμένη πλοκή όπως ακριβώς είναι γραμμένη στην ιστοσελίδα (ανάμεσα από τις παραγράφους παρεμβάλλονται τα παιχνίδια):

«Το ταξίδι ενός μικρού πρόσφυγα από το Αφγανιστάν και οι επανειλημμένες προσπάθειες να βρει άσυλο στην αρχαία Ελλάδα αποτελούν το κεντρικό θέμα του συγκεκριμένου σοβαρού εκπαιδευτικού παιχνιδιού. «...και μάλλον Έλληνας καλείσθαι τους της παιδεύσεως της ημετέρας ή τους της κοινής φύσεως μετέχοντας» αναφέρει ο Ισοκράτης στον Πανηγυρικό του που σημαίνει «και περισσότερο να καλείται Έλληνας αυτός που μετέχει στην δικής μας παιδεία (της αθηναϊκής) παρά αυτός που έχει κοινή φυλετική καταγωγή». Μαζί λοιπόν με έναν μικρό μας φίλο-συνομήλικό μας από μια μακρινή περιοχή της Ασίας θα βρεθούμε στην αρχαία Αθήνα και μαζί του θα προσπαθήσουμε να φθάσει στην απόκτηση της ελληνικής παιδεία που διακαώς επιθυμεί.

Μεταφερόμαστε στην αγορά της αρχαίας Αθήνας περί τον 4ο αι. π.Χ. Πλήθος κόσμου καθημερινά συγκεντρώνεται εκεί καθώς αποτελούσε το διοικητικό, φιλοσοφικό, εκπαιδευτικό, κοινωνικό, πολιτιστικό και κυρίως το οικονομικό κέντρο της πόλης. Κάπου εκεί, από μακριά διακρίνεις ένα παιδί (περίπου γύρω στα 13-14 έτη) να τριγυρίζει εξασθλιωμένο αναζητώντας κάποιον να τον βοηθήσει. Τον λένε Rashid κι έχει έρθει από το μακρινό Αφγανιστάν, προκειμένου να διεκδικήσει ένα καλύτερο μέλλον, καθώς στην πατρίδα του διεξάγεται πόλεμος και κινδυνεύει να χάσει ακόμα και τη ζωή του. Ας δούμε τις πρώτες του εντυπώσεις-συναντήσεις από εκεί...»

«Το πρώτο και βασικό ζήτημα που πρέπει να λύσει ο Rashid στον νέο τόπο διαμονής του είναι το κατάλυμα στο οποίο θα μένει και θα ξεκουράζεται. Για να το πετύχει αυτό, πρέπει να καταφέρει να κερδίσει στο παιχνίδι που ακολουθεί...»

«Στη συνέχεια, αφού εξασφάλισε την διαμονή, θέλει και αναζητά τρόπο να διεκδικήσει το φαγητό για να μπορεί να επιβιώνει. Πρώτα όμως πρέπει να συμπληρώσει την επόμενη δοκιμασία...»

«Η κούραση από την προηγούμενη δοκιμασία μπορεί να του εξασφάλισε το απαραίτητο φαγητό, όμως του μεγάλωσε την επιθυμία για νερό. Απλή κι εύκολη η επόμενη δοκιμασία, αρκεί να είσαι προσεκτικός...»

«Ήρθε η ώρα να δυσκολέψουν όμως τα πράγματα και η επόμενη δοκιμασία θα τον φέρει σε δύσκολη θέση. Όμως το έπαθλο είναι πολύτιμο: η εύρεση μιας θέσης εργασίας και συγκεκριμένα στη συλλογή καρπών ελιάς από έναν μεγάλο

ελαιοπαραγωγό που θα του εξασφαλίσει έσοδα για τη συντήρησή του. Θα τα καταφέρει άραγε...;»

«Πολύ σημαντικό σε μια νέα αρχή που προσπαθεί να κάνει ο Rashid είναι η εξασφάλιση της ιατρικής φροντίδας και η κάλυψη όλων των αναγκών που αφορούν το κομμάτι της υγείας. Η φροντίδα και ο έλεγχος από έναν καταξιωμένο γιατρό της εποχής, μαθητού του Ιπποκράτη, θα βοηθήσει τον μικρό μας φίλο. Αρκεί να τονίσει σωστά...»

«Η επόμενη δοκιμασία θα σε οδηγήσει στην ευκαιρία απόκτησης εκπαιδευτικής μόρφωσης και παιδαγωγίας από έναν μεγάλο και τρανό διδάσκαλο της εποχής, τον Επίκουρο, στην ομώνυμη σχολή του. Αρκεί να τονίσεις σωστά...»

«Οι μέρες περνούν, αλλά από τους ντόπιους η καχυποψία σε κάτι ξένο και διαφορετικό δεν έχει σταματήσει να υπάρχει. Η καχυποψία όμως προχωρά σε ζήλεια και συκοφαντούν τον Rashid με ψευδείς κατηγορίες ότι έκλεψε έναν συνάνθρωπό του. Για το λόγο αυτό, ο Rashid ανακρίνεται από εκπροσώπους της Εκκλησίας του Δήμου και αντιμετωπίζει μια σειρά από κατηγορίες εναντίον του. Προκειμένου να απαλλαχτεί και να κερδίσει τη δίκη, πρέπει να καταφέρει να περάσει την επόμενη δοκιμασία...»

«Για τον Rashid η επιθυμία να αποκτήσει τα δικαιώματα του Αθηναίου πολίτη φαίνεται ότι κοντεύει να ολοκληρωθεί. Ακολουθεί η τελευταία αποστολή: δύσκολη κι απαιτητική, όμως είναι αυτή που θα του δώσει το πολυπόθητο έπαθλο. Θα τα καταφέρει;»

3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

3.1 ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

3.1.1. Σκοπός και στόχοι έρευνας

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η δημιουργία ενός σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού που θα βοηθήσει στην εκπαίδευση σε ένα σχολικό περιβάλλον. Όλη η συγκεκριμένη διαδικασία στοχεύει στην καλύτερη δυνατή εκμάθηση των αρχαίων ελληνικών στο εκπαιδευτικό περιβάλλον του σχολείου και στην βελτίωση του τρόπου διδασκαλίας και αξιολόγησης του μαθήματος. Ταυτόχρονα, επιδιώκεται η ευαισθητοποίηση των μαθητών αναφορικά με το προσφυγικό ζήτημα, καθώς στην όλη διαδικασία εισάγονται αρκετά στοιχεία και παρεμβάσεις για τον σκοπό αυτό μέσα από συνεργατικές διαδικασίες. Προβλέπεται να διερευνηθεί η παιγνιακή εμπειρία καθώς και τα μαθησιακά αποτελέσματα (εξοικείωση των μαθητών με τα αρχαία ελληνικά), οι τρόποι που βοηθούν τα παιδιά σε συμμετοχικές διαδικασίες, η εμπειρία χρήσης και η χρησιμοποίησή τους στο κομμάτι της επικοινωνίας και της εκπαίδευσης στο πλαίσιο της Ελλάδας του σήμερα και τα συναισθήματα που προκύπτουν από την όλη διαδικασία.

Από τους προαναφερθέντες στόχους και επιδιώξεις της διπλωματικής εργασίας προκύπτουν τα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα, που ψάχνουν απάντηση και δια μέσω της εργασίας:

Ερευνητικό ερώτημα 1: ποια είναι η επίδραση του προτεινόμενου σοβαρού παιχνιδιού και της συνολικής παιγνιοποιημένης διαδικασίας στην εξοικείωση των μαθητών με τα αρχαία ελληνικά;

Ερευνητικό ερώτημα 2: ποια είναι η επίδραση του προτεινόμενου σοβαρού παιχνιδιού και της συνολικής παιγνιοποιημένης διαδικασίας στην παιγνιακή εμπειρία και τα συναισθήματα των παικτών-μαθητών;

Ερευνητικό ερώτημα 3: ποια είναι η ευαισθητοποίηση που προκύπτει από ολόκληρη τη διαδικασία αναφορικά με το μεταναστευτικό/προσφυγικό ζήτημα.

Τα ερωτήματα αυτά προέκυψαν από την πολύ μικρή ερευνητική προσπάθεια που έχει γίνει στη χώρα μας ως προς την παιγνιοποίηση στην εκπαίδευση και τα σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία ολοένα και περισσότερο κερδίζουν έδαφος στο παγκόσμιο γίγνεσθαι. Τέλος, επειδή η Ελλάδα αποτελεί σταυροδρόμι λαών, ηπείρων και εθνικοτήτων με έντονο το στοιχείο του μεταναστευτικό, προστέθηκαν κάποια στοιχεία που να μπορούν να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές και να τους διδάξουν από αυτή τη διαδικασία πολύτιμα εφόδια για όλη τους τη ζωή.

3.1.2. Τοποθεσία και συνθήκες διεξαγωγής έρευνας

Η παρούσα διπλωματική εργασία και το σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι δημιουργήθηκαν και ετοιμάστηκαν για τη δημιουργία μιας μικρής έρευνας σε σχέση με τη συμβολή των σοβαρών παιχνιδιών και της παιγνιοποίησης στην

εκπαίδευση (εκμάθηση αρχαίων ελληνικών) και την ευαισθητοποίηση στο προσφυγικό ζήτημα. Θεωρήθηκε καταλληλότερος χώρος για να πραγματοποιηθεί αυτή μια σχολική τάξη. Οι μαθητές βρίσκονται στην Β' Γυμνασίου και αυτό έγινε στοχευμένα καθώς στη συγκεκριμένη τάξη ολοκληρώνονται οι γνώσεις τους για την γ' κλίση των ουσιαστικών. Δυστυχώς, η μικρή ομάδα-στόχος που απευθύνεται η έρευνα (αριθμός μαθητών μιας σχολικής τάξης Γυμνασίου) περιορίζει την ποσότητα και την ποικιλία της συγκεκριμένης ομάδας, αλλά αποτελεί την αφετηρία και τη βάση για περαιτέρω ερευνητικές εργασίες στο μέλλον όσον αφορά το συγκεκριμένο θέμα (βλ. Κεφ. Ζητήματα περαιτέρω έρευνας).

Η έρευνα, λοιπόν, πραγματοποιήθηκε στο γυμνάσιο του Αγίου Κωνσταντίνου Αγρινίου (μιας περιοχής λίγο έξω από το Αγρίνιο). Η γνωριμία μου με την καθηγήτρια Γαλλικής φιλολογίας και απόφοιτο του Τμήματος Ιστορίας και Αρχαιολογίας του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, μας βοήθησε στην άμεση επικοινωνία με τον Διευθυντή του σχολείου, τους υπόλοιπους καθηγητές και τα παιδιά της έρευνας. Παρά τα μέτρα και τους περιορισμούς λόγω covid-19, όλοι τους με δέχτηκαν με χαρά και καλοσύνη. Το συγκεκριμένο σχολείο είχε 2 τμήματα Β' Γυμνασίου και η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο ένα από αυτά και ειδικότερα στο Β2.

3.1.3. Δείγμα έρευνας

Στην παρούσα έρευνα έλαβαν μέρος 18 μαθητές του τμήματος Β2 του Γυμνασίου Αγίου Κωνσταντίνου Αγρινίου, ηλικίας 14 ετών. Από αυτούς, οι 9 μαθητές ήταν αγόρια και οι άλλοι 9 κορίτσια. Οι μαθητές ασχολούνται από αρκετή μικρή ηλικία με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και συγκεκριμένα οι περισσότερα από αυτούς πάνω από 3 χρόνια, δηλαδή από την ηλικία των 10 ετών. Αυτό προσάπτει μια σχετικά ικανοποιητική εμπειρία τη χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών. Επιπλέον, μεγαλύτερη εμπειρία δείχνουν να έχουν τα αγόρια της τάξης με το ποσοστό του 67% να ασχολείται πάνω από 4 χρόνια, ενώ τα κορίτσια μόλις σε ποσοστό 22%.

Όσον αφορά ερώτηση σχετική με τη συχνότητα που ο κάθε παίχτης αφιερώνει στα ηλεκτρονικά παιχνίδια κάθε μέρα, εδώ τα αποτελέσματα δεν είναι ξεκάθαρο εκτός από το γεγονός ότι όλοι θα ασχοληθούν έστω και λίγο με τα παιχνίδια αυτά. Υπερτερούν οι επιλογές «λιγότερο από 1 ώρα» και «3 ώρες και πάνω». Ίσως αυτό να οφείλεται και στο γεγονός πως τα αγόρια της τάξης ασχολούνται περισσότερο με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και να έχουν επιλέξει την επιλογή αυτή και τα κορίτσια λιγότερο. Αυτό φάνηκε από συζητήσεις που πραγματοποιήθηκαν μέσα στην τάξη την τελευταία ώρα της παιγνιοποιημένης διαδικασίας.

3.1.4. Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης

Μετά την επικοινωνία που είχαμε με την καθηγήτρια, αποφασίστηκε ότι είναι αρκετές 6 παρεμβάσεις με διάρκεια μιας ώρας διδασκαλίας για να μπορέσει να

εκπληρωθεί η ερευνητική εργασία και να προχωρήσει το πείραμα μαζί με την αξιολόγηση και τα αποτελέσματα. Έτσι, «καταστρώθηκε» ένα πλάνο για το πρόγραμμα της κάθε ημέρας και αποφασίσαμε να προχωρήσουμε με βάση αυτό. Αφού τα παιχνίδια ήταν 8, χωρίστηκαν σε 5 διδακτικές ώρες (2 κάθε μέρα/ πρώτη και τελευταία μαζί με το εισαγωγικό και το κλείσιμο). Έμεινε μια ώρα (η πρώτη στη σειρά), όπου πραγματοποιήθηκε η πρώτη γνωριμία με τους μαθητές, μια γρήγορη επανάληψη της γ' κλίσης των ουσιαστικών μαζί με το πρόχειρο test που ετοιμάστηκε για να φανεί το επίπεδο των μαθητών, καθώς και ο χωρισμός των ομάδων.

Έτσι, δημιουργήθηκε το ακόλουθο πρόγραμμα-σχέδιο διεξαγωγής των διδακτικών ωρών μαζί με την καθηγήτρια, που γνωρίζει τους μαθητές της και για να υπάρχει ένα πλάνο για να μην χαθούν πολύτιμες ώρες και δεν ολοκληρωθεί η έρευνα. Την 1η ώρα διδασκαλίας πραγματοποιήθηκε γνωριμία με τους μαθητές-προφορική επανάληψη σε γ' κλίση ουσιαστικών- ερωτήσεις/απορίες- σύντομο τεστ για να δούμε ποιο είναι το επίπεδο σε σχέση με την κλίση των ουσιαστικών-κοινωνιόγραμμα (χωρισμός ομάδων ισοδύναμα)-οδηγίες ταξιδιού-ερωτήσεις/απορίες.

Τη 2^η ώρα ξεκινάει το ταξίδι: το πρώτο μισό της ώρας 2 ομάδες παίζουν τις 2 πρώτες δοκιμασίες και το δεύτερο μισό οι άλλες 2- το δεύτερο μισό της ώρα γίνεται το αντίστροφο. Οι ομάδες που δεν παίζουν συμμετέχουν στην άσκηση ευαισθητοποίησης :

Ομάδες με 4-5 μαθητές συζητούν παραδείγματα εκφοβισμού στο πλαίσιο συγκεκριμένων καταστάσεων. Οι ομάδες μπορούν να συζητήσουν διάφορα θέματα, όπως δυσφήμιση, απειλή, αδιαφορία, ποιες απόψεις μπορεί να εκφράζει κανείς στην τάξη και ποιες όχι, πως πρέπει να φαίνεται κάποιος στο σχολείο ή πως δεν πρέπει να φαίνεται ή άλλα θέματα τα οποία σχετίζονται με την καθημερινή ζωή στο σχολείο και τα συγκεντρώνουν γραμμένα σε χαρτί.

Την 3^η ώρα συνεχίζεται το ταξίδι με τις 2 επόμενες δοκιμασίες με τον ίδιο τρόπο με την προηγούμενη φορά. Οι ομάδες που δεν παίζουν συμμετέχουν στην άσκηση ευαισθητοποίησης:

Κάθε μαθητής ετοιμάζει μια λίστα με 10 αντικείμενα που θα έπαιρνε μαζί του αν αναγκαζόταν να φύγει από το σπίτι του και τη χώρα του. Η άσκηση αυτή θα πρέπει να γίνει σε μικρό χρονικό διάστημα και χωρίς να συζητηθεί με τους άλλους μαθητές. Στη συνέχεια οι μαθητές αναφέρουν τα αντικείμενα στην τάξη. Ύστερα χωρίζονται στις ήδη σχηματισμένες ομάδες και μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα θα πρέπει να επιλέξουν τα 4 από τα 10 πιο σημαντικά αντικείμενα.

Την 4^η ώρα διδασκαλίας συνεχίστηκαν οι 2 επόμενες δοκιμασίες με τον ίδιο τρόπο με την προηγούμενη φορά. Οι ομάδες που δεν παίζουν συμμετέχουν στην άσκηση ευαισθητοποίησης:

Οι μαθητές γράφουν σε μια λίστα πέντε προβλήματα/δυσκολίες που κατά την γνώμη τους θα πρέπει να αντιμετωπίσει κάποιος που φθάνει μόνος του σε μια καινούργια χώρα. Ακολουθεί συζήτηση.

Την 5^η ώρα υπάρχει η συνέχεια με τις 2 επόμενες δοκιμασίες με τον ίδιο τρόπο με την προηγούμενη φορά. Οι ομάδες που δεν παίζουν συμμετέχουν στην άσκηση ευαισθητοποίησης:

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και καλούνται να σκεφτούν τι σημαίνει να ξεκινήσεις μια καινούργια ζωή σε άλλη χώρα. Κάθε ομάδα καλείται να σκεφτεί τα ακόλουθα: Πως θέλω να μου συμπεριφέρονται σε άλλη χώρα; Ποιες ιδιότητες θα ήθελα να έχω εγώ σε αυτή την κατάσταση; Τι θέλω να μάθω για την άλλη χώρα;

Την 6^η και τελευταία ώρα παρέμβασης απομένουν η μία δοκιμασία και το κλείσιμο του παιχνιδιού. Πραγματοποιείται συζήτηση γενικά για το προσφυγικό (παίρνοντας αφορμή από το παιχνίδι), την ευαισθητοποίηση των παιδιών, την εμπειρία τους από την όλη διαδικασία κλπ. Δίνεται στα παιδιά ένα meta-test για να συγκριθεί αν το παιχνίδι που έπαιξαν τα έκανε καλύτερους στην γ κλίση των ουσιαστικών. Στη συνέχεια, αξιολογείται η ευαισθητοποίηση τους με ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο και εξάγονται συμπεράσματα από συζήτηση που πραγματοποιείται στην τάξη.

3.1.4.1. Χωρισμός ομάδων

Πώς πραγματοποιήθηκε ο χωρισμός; Με την μέθοδο ενός κοινωνιομετρικού τεστ. Η κοινωνιομετρία αφορά ένα σύνολο τεχνικών που μας επιτρέπει να αντιληφθούμε καλύτερα μια ομάδα, να κατανοήσουμε τις σχέσεις των μελών μιας σχολικής τάξης ή ενός συνόλου. Παρέχει πληροφορίες για τις δομικές και κοινωνικές σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων μιας σχολικής τάξης, για το ποιος είναι αγαπητός, ποιος τα πάει καλά με τον συμμαθητή του, ποιος δεν θα ήθελε ποτέ να συνεργαστεί με κάποιον κλπ. (Hopkins 1985). Τα κοινωνιομετρικά τεστ και οι κοινωνικοί χάρτες είναι συνήθεις τύποι ψυχολογικών τεστ που χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία. (Schratz, 1997).

Όνοματεπώνυμο:..... Τάξη:

Θέλω να δουλεύω με:

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Θέλω να παίζω με:

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Δεν θέλω να δουλεύω με:

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Δεν θέλω να παίζω με:

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Εικόνα 21 Κοινωνιομετρικό τεστ που μοιράστηκε στους μαθητές

Έτσι δημιουργήθηκε το παραπάνω τεστ (βλ. Εικόνα 14), το οποίο μοιράστηκε στους μαθητές την πρώτη μέρα γνωριμίας, για να χωριστούν με όσο το δυνατόν καλύτερο και αξιοκρατικότερο τρόπο οι ομάδες. Λόγω των 20 μαθητών που υπήρχαν στο τμήμα, αποφασίστηκε να δημιουργηθούν 4 ομάδες (δύο με 5 μαθητές και δύο με 4 μαθητές). Σύμφωνα με έρευνα, μια ομάδα σε μια σχολική τάξη για να είναι αποδοτική, ιδανικός αριθμός ατόμων είναι τα 4 ή τα 5 (Σολωμών, 1999).

3.1.4.2. Ευαισθητοποίηση για προσφυγικό

Ένα άλλο πολύ σημαντικό στοιχείο της έρευνας και ολόκληρης της διπλωματικής εργασίας είναι η ευαισθητοποίηση των μαθητών και γενικότερα του κοινού αναφορικά με το προσφυγικό. Μπορεί το παιχνίδι να αποτελεί το ταξίδι ενός μικρού πρόσφυγα, ο πρόσφυγας να είναι ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού, να μπαίνουν τα παιδιά στη θέση του μικρού ήρωα, να δίνεται μήνυμα με την αγάπη και το σεβασμό που οφείλουμε όλοι μας να έχουμε απέναντι στους πρόσφυγες, αλλά θέλαμε να δώσουμε κάτι παραπάνω στα παιδιά.

Ο βασικός ήρωας του παιχνιδιού είναι ο Rashid και η καταγωγή του είναι από το Αφγανιστάν. Επιλέχθηκε η συγκεκριμένη τοποθεσία συμβολικά, λόγω των συγκρούσεων που συμβαίνει αυτή τη περίοδο στη συγκεκριμένη περιοχή.¹⁴

¹⁴ Σκληρές χάους εκτυλίχθηκαν τον Αύγουστο στο αεροδρόμιο της Καμπούλ. Απελπισμένοι Αφγανοί προσπαθούν να φύγουν από τη χώρα για να ξεφύγουν από

Ταυτόχρονα, τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες, όπου η ονομασία της καθεμιάς από αυτές περιλάμβανε το όνομα περιοχών του Αφγανιστάν. Για παράδειγμα, η πρώτη ομάδα είχε την ονομασία Καμπούλ, η δεύτερη Κανταχάρ, η τρίτη Μαζάρι και η τέταρτη Χεράτ. Επιπλέον, μέσα στην τάξη τα παιδιά εκτός από το παιχνίδι συμμετείχαν και με δραστηριότητες ευαισθητοποίησης σχετικά με το προσφυγικό. Για να γίνει αυτό ακόμα πιο λειτουργικό, η διδακτική ώρα χωρίστηκε σε δύο μέρη για τον εξής σκοπό: οι 2 ομάδες ασχολούνταν με το παιχνίδι «Ταξίδι επιβίωσης» και οι άλλες 2 με εργασίες/ προβληματισμούς/ αναλύσεις για το προσφυγικό και αντίστροφα. Θέλαμε να τοποθετήσουμε τα παιδιά στην θέση των προσφύγων, να τα προβληματίσουμε για το ζήτημα αυτό, να συζητήσουμε μαζί τους ανταλλάσσοντας απόψεις και σκέψεις.

Πιο συγκεκριμένα, την πρώτη μέρα, οι δυσκολίες επιβίωσης σε μια ξένη χώρα συζητήθηκαν κατά περίπτωση και η ομάδα μπόρεσε να ανοίξει συζητήσεις για μια ποικιλία θεμάτων όπως η δυσφήμιση, οι απειλές, η απάθεια, ποιες απόψεις μπορούν και δεν μπορούν να εκφραστούν σε την τάξη, πώς πρέπει να φαίνεται κάποιος στο σχολείο ή άλλα θέματα που σχετίζονται με την καθημερινή ζωή στο σχολείο και συλλέχθηκαν όλα γραμμένα σε χαρτί. Ταυτόχρονα, οι άλλες 2 ομάδες έπαιζαν όπως είπαμε το Survival Journey, ολοκληρώνοντας την πρώτη αποστολή και μετά την ολοκλήρωσή της άλλαξαν ρόλο με τις άλλες 2 και συζήτησαν τα παραπάνω ζητήματα. Η διαδικασία αυτή πραγματοποιούνταν κάθε διδακτική ώρα, με διαφορετικές ομάδες κάθε φορά να παίζουν πρώτα και μετά να ασχολούνται με το προσφυγικό. Στην επόμενη διδακτική ώρα, κάθε μαθητής ετοίμασε μια λίστα με 10 αντικείμενα που θα έπαιρνε μαζί του αν έπρεπε να φύγει από την πόλη και τη χώρα του και στο τέλος του μαθήματος όλοι οι μαθητές είχαν επιλέξει 4 από όλα που συγκεντρώθηκαν ως τα πιο σημαντικά. Συνεχίζοντας, οι μαθητές σημειώνουν σε μια λίστα πέντε προβλήματα/δυσκολίες που πιστεύουν ότι πρέπει να αντιμετωπίσουν άτομα που φτάνουν μόνοι τους σε μια νέα χώρα και στη συνέχεια συζητούν το θέμα. Στο 5^ο μάθημα, οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν τι σημαίνει να ξεκινάς μια νέα ζωή σε μια άλλη χώρα. Κάθε ομάδα σκέφτηκε: «Πώς θέλω να με αντιμετωπίζουν σε μια άλλη χώρα; Σε αυτή την περίπτωση, ποιες ιδιότητες θέλω να έχω; "Τι θέλω να μάθω για μια άλλη χώρα;" Στη συνέχεια, ακολούθησε συζήτηση με τα παιδιά και έγινε προσπάθεια να απαντηθούν διάφορα ερωτήματα και σχεδόν όλα τα παιδιά διατύπωσαν τις πολύ ωραίες ιδέες και απόψεις τους. Τέλος, την τελευταία ώρα διδασκαλίας και αφού ολοκληρώθηκε το παιχνίδι και η παιγνιοποιημένη διαδικασία συζητήθηκε γενικά το προσφυγικό και οι καθημερινές πρακτικές συμπεριφορές του καθενός μας απέναντι στους πρόσφυγες, παίρνοντας αφορμή από μια θέση που υπήρχε στην ιστορία του παιχνιδιού (βλ. Παράρτημα). Μάλιστα, αξιολογήθηκε η ευαισθητοποίηση αυτή κι αν βοήθησε ολόκληρη η διαδικασία στην καλύτερευση των μαθητών.

τους Ταλιμπάν. Η οργάνωση κατέλαβε τρομερά γρήγορα το σύνολο της χώρας. Η Καμπούλ έπεσε στα χέρια των Ταλιμπάν στις 15 Αυγούστου. Αυτό έγινε, όταν οι ξένες δυνάμεις αποσύρθηκαν από το Αφγανιστάν, μετά τη συμφωνία ανάμεσα σε Ηνωμένες Πολιτείες και Ταλιμπάν. Δύο δεκαετίες δηλαδή μετά από την στιγμή που οι αμερικανικές δυνάμεις είχαν απομακρύνει την στρατιωτική οργάνωση από την εξουσία, το 2001 (Μουσουρής, 2019).



Εικόνα 22 Σχόλιο για συζήτηση από την παιγνιοποιημένη ιστορία

Όπως αναφέρθηκε και στην προηγούμενη ενότητα στους μαθητές δόθηκαν τεστ αξιολόγησης των γνώσεων τους για την γ' κλίση των ουσιαστικών. Το πρώτο δόθηκε πριν τη διαδικασία για να φανεί το επίπεδο των μαθητών δηλαδή την πρώτη ημέρα της γνωριμίας και το ίδιο την τελευταία μέρα των διαδικασιών για να αξιολογηθεί η διαδικασία και αν βοήθησε τους μαθητές το ψηφιακό παιχνίδι και η παιγνιοποίηση. Όπως είναι λογικό, τα αποτελέσματα του πρώτου τεστ δεν δόθηκαν στους μαθητές αλλά χρησιμοποιήθηκαν για τη σύγκριση μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας.

3.1.5. Μέσα συλλογής ερευνητικών δεδομένων

3.1.5.1. Πλατφόρμα Classdojo

Μια πολύ χρήσιμη και βοηθητική εφαρμογή για την παιγνιοποιημένη διαδικασία αποτέλεσε το Classdojo ¹⁵. Η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι μια σχολική επικοινωνιακή πλατφόρμα δασκάλων, μαθητών και των οικογενειών τους για την καλύτερη δυνατή επικοινωνία μεταξύ τους μέσω του διαμοιρασμού των γεγονότων της τάξης από φωτογραφίες, βίντεο και μηνύματα. Ταυτόχρονα, βοηθάει σε πολλές δραστηριότητες μέσα στην τάξη, παιγνιοποιεί τη διαδικασία του μαθήματος και προσπαθεί να κάνει όσο πιο ευχάριστο γίνεται το μάθημα. Ο βασικός λόγος που χρησιμοποιήθηκε η συγκεκριμένη πλατφόρμα ήταν τα στοιχεία παιγνιοποίησης που παρέχει σε μια εκπαιδευτική τάξη. Ταυτόχρονα, βοηθάει την επικοινωνία μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτικού εκτός

¹⁵ <https://www.classdojo.com/>

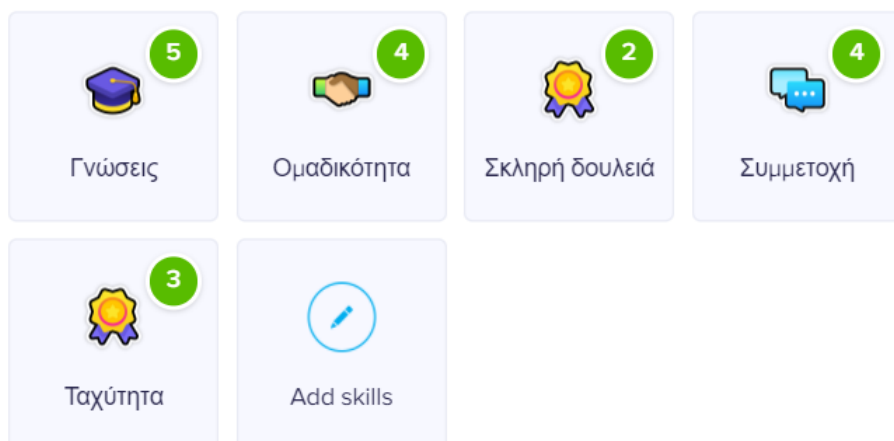
σχολικού περιβάλλοντος (πόσο μάλλον όταν δεν αποτελεί έναν άνθρωπο που βλέπει και ξέρει τα παιδιά κάθε μέρα αλλά τα γνώρισε με αφορμή την έρευνα).

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, στόχος των μαθητών ήταν να ολοκληρώσουν με μεγαλύτερη επιτυχία το κάθε παιχνίδι, το οποίο δίνει συγκεκριμένους πόντους για κάθε αποστολή. Οι πόντοι αυτοί προστίθενται και συγκεντρώνονται σε έναν πίνακα βαθμολογίας που υπάρχει στη συγκεκριμένη πλατφόρμα. Έτσι, ανά πάσα ώρα και στιγμή μπορεί η κάθε ομάδα να παρακολουθεί τη βαθμολογία της και πώς τα πηγαίνει στο ταξίδι αυτό, που θα αναδείξει τον τελικό νικητή. Εκτός όμως από την ομαδική βαθμολογία υπάρχει και η ατομική. Για την είσοδο στην συγκεκριμένη πλατφόρμα, ο κάθε μαθητής οφείλει να εγγραφεί δίνοντας το όνομα και το επώνυμό του (Μάλιστα, το επώνυμο δεν εμφανίζεται μέσα στην πλατφόρμα παρά μόνο με το αρχικό γράμμα του καθενός για να ξεχωρίζει σε πιθανή συνωνυμία). Με τα προσωπικά του στοιχεία, παρακολουθεί την ατομική και την ομαδική του βαθμολογία, ενημερώνεται για αναρτήσεις και πολυμεσικό υλικό από το δάσκαλό του, σχολιάζοντας και συζητώντας με τους άλλους συμμαθητές του.



Εικόνα 23 Ατομική βαθμολογία των μαθητών της τάξης

Βλέπουμε στην παραπάνω εικόνα το παιγνιώδη τρόπο που παρουσιάζεται η βαθμολογία των μαθητών, έχοντας ο καθένας τη προσωπική του μασκότ, ενώ τα χρώματα ποικίλλουν δίνοντας ζωντάνια και χαρά. Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσαρμόσει τους βαθμούς που δίνει σε κάθε ομάδα, ανάλογα με την κρίση του. Εκτός όμως από θετική βαθμολογία, υπάρχει και η αρνητική, η οποία αφαιρεί πόντους από τον κάθε μαθητή και την ομάδα του. Για παράδειγμα, στην όλη διαδικασία η κατηγορία Γνώσεις προσφέρει 5 πόντους, ενώ αν κάποιος ή κάποια ομάδα αδιαφορεί ή δεν συμμετέχει σε κάποιο παιχνίδι ή σε μια συζήτηση του αφαιρούνται 2 πόντοι. Έτσι, υπάρχει συνεχώς κίνητρο για τους μαθητές-παιχτές με σκοπό να καταφέρουν να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους και να καταφέρουν να αναδειχθούν πρώτοι στη βαθμολογία.



Εικόνα 24 Πόντοι που προστίθενται στους παίκτες για την συγκεκριμένη παιγνιοποιημένη διαδικασία

Το ClassDojo προσφέρει και τη δυνατότητα διαφόρων χρήσιμων εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια σχολική τάξη:

- ✓ αντίστροφη μέτρηση
- ✓ επιλογή ενός μαθητή στην τύχη με ηλεκτρονική κλήρωση
- ✓ δημιουργία ομάδων (επιλέγεις τον αριθμό των ατόμων που επιθυμείς να έχει η κάθε ομάδα και αμέσως δημιουργείται τυχαία η ομάδα)
- ✓ μέτρηση φασαρίας (το μικρόφωνο του υπολογιστή μετράει τη φασαρία μέσα στην τάξη)
- ✓ μουσική (έτοιμα κομμάτια μουσικής από την πλατφόρμα ή προσθέτοντας κομμάτια βοηθούν στη χαλάρωση των μαθητών και την παιγνιοποίηση του μαθήματος)
- ✓ απουσιολόγιο (υπάρχει επιλογή που μαρκάρεις τους παρόντες και τους απόντες κάθε μέρα, δηλώνοντας και το λόγο της απουσίας ή ακόμα και τις ώρες που δεν βρισκόταν στο μάθημα)

Παρατηρούμε πως η πλατφόρμα λειτουργεί με όλα τα στοιχεία μιας παραδοσιακής σχολικής τάξης, ενταγμένα σε ένα πλαίσιο παιγνιοποίησης κι εκσυγχρονισμού λόγω της ηλεκτρονικής ιστοσελίδας στην οποία βρίσκονται. Μάλιστα, αρκετά από τα παραπάνω στοιχεία, χρησιμοποιήθηκαν και στη έρευνα που πραγματοποιήθηκε στην τάξη, όπως η αντίστροφη μέτρηση, η τυχαία επιλογή ενός μαθητή καθώς και η μέτρηση φασαρίας. Επιπλέον, άλλο ένα σημαντικό στοιχείο που προσέφερε η πλατφόρμα ήταν το στοιχείο της επικοινωνίας με τους μαθητές κι εκτός σχολικού περιβάλλοντος. Στην κεντρική σελίδα μπορείς να ανεβάσεις υλικό και αναρτήσεις που επιθυμείς για να τα δουν τα παιδιά, μπορείς να επικοινωνήσεις με μηνύματα μαζί τους κι ακόμη να ανταλλάξεις φωτογραφίες, βίντεο και ότι άλλο υλικό χρειάζεται άμεσα και πολύ γρήγορα στον καθένα από τους μαθητές, λειτουργώντας ως μέσο κοινωνικής δικτύωσης. Τέλος, στην πλατφόρμα αυτή μπορούν να συνδεθούν και να επικοινωνήσουν και οι γονείς των μαθητών και να βλέπουν την πρόοδο των παιδιών και το έργο που πραγματοποιείται στο πλαίσιο του σχολικού περιβάλλοντος.



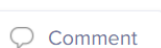
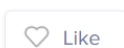
Το ταξίδι ενός μικρού πρόσφυγα από το Αφγανιστάν και οι επανειλημμένες προσπάθειες να βρει άσυλο στην αρχαία Ελλάδα αποτελούν το κεντρικό θέμα του συγκεκριμένου σοβαρού εκπαιδευτικού παιχνιδιού. «...και μάλλον Έλληνας καλείσθαι τους της παιδείσεως της ημετέρας ή τους της κοινής φύσεως μετέχοντας» αναφέρει ο Ισοκράτης στον Πανηγυρικό του που σημαίνει «και περισσότερο να καλείται Έλληνας αυτός που μετέχει στην δικής μας παιδεία (της αθηναϊκής) παρά αυτός που έχει κοινή φυλετική καταγωγή». Μαζί λοιπόν με έναν μικρό μας φίλο-συνομήλικό μας από μια μακρινή περιοχή της Ασίας θα βρεθούμε στην αρχαία Αθήνα και μαζί του θα προσπαθήσουμε να φθάσει στην απόκτηση της ελληνικής παιδεία που διακαώς επιθυμεί.

Στόχος ταξιδιού

Το παιχνίδι απευθύνεται σε παιδιά Β' Γυμνασίου κι έχει ως στόχο την καλύτερη κατανόηση και εκμάθηση της γ' κλίσης των ουσιαστικών στην αρχαία ελληνική γλώσσα. Οι δοκιμασίες-αποστολές του ταξιδιού αφορούν παιχνίδια-ασκήσεις πάνω στην κλίση των ουσιαστικών και συμπληρώνουν την πλοκή ολόκληρης της ιστορίας που διαδραματίζεται. Ταυτόχρονα, στόχο αποτελεί η ευαισθητοποίηση των μαθητών στο προσφυγικό ζήτημα μέσω αυτής της ιστορίας και άλλων διαφόρων αποστολών που έχουν να εκπληρώσουν οι μαθητές μέσα στην τάξη, μπαίνοντας οι ίδιοι στη θέση του μικρού πρόσφυγα.

Θέλεις κι εσύ να συμμετέχεις στο ταξίδι αυτό;

Μπες εδώ : <https://survivaljourney226220228.wordpress.com/>



Εικόνα 25 Παράδειγμα ανάρτησης στην πλατφόρμα ClassDojo. Παρατηρούμε τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης των χρηστών με την ένδειξη "Μου αρέσει" καθώς και την προσθήκη σχολίων

3.1.5.2. Τεστ αξιολόγησης γνωστικού επιπέδου αρχαίων ελληνικών

Για την καλύτερη αξιολόγηση της διαδικασίας και της έρευνας χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικά εργαλεία και μέσα είτε με ποσοτικό είτε με ποιοτικό τρόπο. Για την αξιολόγηση της εκμάθησης των αρχαίων ελληνικών δημιουργήθηκαν τεστ αξιολόγησης (pre και meta), που δόθηκαν στους μαθητές να τα συμπληρώσουν (βλ. Μέρος Β' της Εργασίας). Η αξιολόγησή τους πραγματοποιήθηκε μέσω της δημιουργίας στατιστικής ανάλυσης και γραφημάτων από το Microsoft Excel με απλό τρόπο. Το εργαλείο αυτό βοηθάει στη δημιουργία γραφημάτων, στη σύγκριση των δεδομένων, την ψηφιοποίησή τους και στην περαιτέρω ανάλυσή τους.

Μετά τη δημιουργία των παιχνιδιών και του χώρου φιλοξενίας τους (ιστοσελίδα), αποφασίστηκε να αξιολογηθεί το επίπεδο των μαθητών και μαθητριών της τάξης που θα εφαρμοστεί η έρευνα, με σκοπό τη σύγκριση των αποτελεσμάτων πριν και μετά την εκτέλεση του σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού. Δηλαδή να φανεί αν όντως το παιχνίδι βοήθησε κι έκανε τους μαθητές καλύτερους στην αρχαία ελληνική γραμματεία, συγκεκριμενοποιώντας για την κλίση των ουσιαστικών.

Έτσι, δημιουργήθηκε ένα σύντομο διαγώνισμα¹⁶ με 5 ασκήσεις αναφορικά με την γ' κλίση των ουσιαστικών που δόθηκε στα παιδιά την πρώτη μέρα πριν αρχίσουν οι διαδικασίες της παιγνιοποίησης. Το ίδιο τεστ δόθηκε και μετά το πέρας των διαδικασιών για να πραγματοποιηθεί σύγκριση ανάμεσα στα δύο. Με αυτά τα τεστ αξιολογήθηκε το επίπεδο γνώσεως των μαθητών πριν από την εφαρμογή της διαδικασίας και μετά, η πρόοδος που επιτεύχθηκε καθώς και αν βοήθησε ή όχι η παιγνιοποίηση στο κομμάτι της εκπαίδευσης.

<p>1. Να συμπληρώσετε τα κενά των προτάσεων με τον κατάλληλο τύπο από τη λέξη στη παρένθεση:</p> <p>α. Ταίς (φύλαξ) ού προσήκει ύπνος.</p> <p>β. Μη τρίβε τήν ψυχὴν ταῖς (φροντίς).</p> <p>γ. Ἐξ (όνυξ, γεν. εν.) τὸν λέοντα γινώσκεις.</p> <p>δ. Κρίνε τοὺς ἀνθρώπους μὴ ταῖς (ἐσθής), ἀλλὰ τοῖς ἔργοις.</p> <p>ε. Ἐκ τῶν πτερῶν γινώσκει τις τὸν (ὄρνις).</p> <p>στ. Παρὰ τοῖς (ἄραψ) οἱ κάμηλοι τίμαιοί εἰσι.</p> <p>ζ. Ὁ ἄνος τῆ (σάλπιγξ) τοὺς (κίρκυ) μιμῆται.</p> <p>η. Ἐκαστος τῶν (Κίρκωψ) ἓνα σφθαλμὸν ἔχει.</p> <p>2. Να συμπληρωθεῖ ο σωστός τύπος των ουσιαστικών που βρίσκονται σε παρένθεση.</p> <p>α) Αἰγύπτιοι προσέπλευσαν σὺν (ἀστὶς) ποδῆρεσιν.</p> <p>β) Περὶ Συρίας διηγησάμεθα, ὅπου σῆος πολλὸς καὶ πρόβατά ἐσσι καὶ (φαινίς) οἱ καρποφόροι.</p> <p>γ) Προσεκαλέσαντο τὴν (γυνὴ) πρὸς ἄρχοντα.</p> <p>δ) Οἱ δημῶνιοι παρὰ τοῖς δήμοις εἰσὶν ὡσπερ οἱ (κόλαξ) παρὰ τοῖς τυράννοις.</p> <p>ε) Παραγενόμενοι οἱ (ποιμῆν) ἐξέβαλον αὐτάς.</p> <p>στ) (ρήτωρ) πολυφθόγγος ὡς ἰχθύας ἀφώνους ὀρώμεν ἐπὶ Σοί, Θεοτάκτε.</p> <p>ζ) Ἄγγελοι μετὰ τοῦ (ἀστὴρ) ὀδοιποροῦσι.</p>	<p>η) Τίμα τὸν (πατήρ) σου καὶ τὴν (μήτηρ) σου.</p> <p>3. Να σχηματίσετε τις πτώσεις που ζητούνται για κάθε ουσιαστικό.</p> <p>ὁ κόραξ: (γενική ενικού) / (ονομαστική πληθυντ.) / (δοτική πληθυντικού)</p> <p>ἡ ἐλίτις: (δοτική ενικού) / (γενική πληθυντικού) ὁ γυψ: (απαιτική ενικού) / (απαιτική πληθυντικού)</p> <p>ὁ πατήρ: (δοτική ενικού) / (γενική πληθυντικού) / (δοτική πληθυντικού)</p> <p>ὁ αὐτοκράτωρ: (γενική ενικού) / (δοτ. πληθυντικού) ὁ ἄξιων: (δοτική ενικού) / (κλιτική ενικού) ὁ χειμῶν: (γενική ενικού) / (απαιτική πληθυντικού) τὸ πλῆθος: (γενική ενικού) / (δοτική ενικού)..... (ονομαστ. πληθυντ.)</p> <p>4. Να συμπληρωθεῖ ο σωστός τύπος των ουσιαστικών:</p> <p>α. Σωκράτης χρίται τῷ (τὸ παράδειγμα) β. Σὺ εἶ καὶ ἡμῶς οὐ πωόμεν τοὺς (ὁ κλόαξ) γ. Οὗτοι ἐπιπτον εἰς τὰς (ἡ φιάλις) δ. Οἱ ἐμάνθανον τὰ (ὁ παῖς, τὸ μῦθον). ε. Οἱ Αἰγύπτιοι εἰσέπλευσαν σὺν τοῖς ποδῆρεσιν (ἡ ἀστὶς). στ. Ἐνταῦθα εἰσι καρποφόροι (ὁ φαινίς). ζ. Προσεκαλέσαντο τὴν πρὸς ἄρχοντα (ἡ γυνὴ). η. Ὁ λέων τοῖς ἔδρανε (ὁ ὄδαξ) θ. Οἱ μέχονται ταῖς διαλείπει (ἡ ἔρις). ια. Ἡ ἴψα τῆ τῶν ἀλῶν θεῶν διαφέρει (ἡ σεμνότης). ιβ. Ὁ ἀρπακτικέ, διαπὶ καταστρώγεις τὸ ἵππαρ τοῦ Προμηθέως (ὁ γυψ). ιγ. Ἐν τῇ ἑέρου στρατῷ Πέρσαι καὶ καὶ εἰσι (ὁ ἄραψ - ὁ Αἰθίοψ). ιδ. Ἐν ταῖς σῆμα βέει (ἡ φάλη). ιε. Περὶ τὰ στέγνα οἱ στρατῶνται τοὺς ἐγαυρον (ὁ θύραξ). ιστ. Ὁ ἀετὸς ἰσχυροῦς ἔχει (ὁ ὄνυξ). ιζ. Ὁ διδάσκαλος χρίται τῷ ἵνα γράφει (ὁ πῖναξ - τὸ γράμμα). ιη. Θουμάζω σε διὰ τὴν τοῦ χαρακτήρος (ἡ προσότης). ιθ. Τοῦτου τοῦ ἡ μήτηρ Εὐκλείου λέγεται (ὁ παῖς). κ. Ἡμῶς πολλὰς διὰ τὴν οὐτηριαν ἔχομεν (ἡ ἐλίτις). κα. Ὁ κόραξ καὶ ὁ γυψ εἰσι (ὁ ὄρνις)</p>
--	--

Εικόνα 26 Τεστ αξιολόγησης επιπέδου γ' κλίσης ουσιαστικών

3.1.5.3. Ερωτηματολόγιο εμπειρίας του παιχνιδιού Survival Journey

Για την αξιολόγηση της εμπειρίας του παιχνιδιού Survival Journey χρησιμοποιήθηκε ένα ερωτηματολόγιο που απαντήθηκε από τους ίδιους τους μαθητές μετά το πέρας της διαδικασίας (βλ. Παράρτημα 1). Το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης της εμπειρίας του Survival Journey δημιουργήθηκε μέσω της πλατφόρμας της Google για διαχείριση ερευνών Google Forms. Η συγκεκριμένη εφαρμογή προσφέρεται δωρεάν σε όλους τους χρήστες και απλά για τη δημιουργία μιας νέας φόρμας, χρειάζεται σύνδεση στο λογαριασμό της Google, συνήθως με ένα e-mail. Ταυτόχρονα, είναι πολύ εύκολη στη χρήση, πράγμα πολύ σημαντικό για έναν αρχάριο που μπορεί να το χρησιμοποιήσει άνετα μαθαίνοντας γρήγορα όλα τα «μυστικά». Άλλο ένα θετικό στοιχείο του προγράμματος είναι ο διαμοιρασμός που μπορεί να γίνει με διαφορετικές

¹⁶ <https://filologikigonia.gr/ekpaidefsi/defterovathmia-ekpaidefsi/gymnasio/87-v-gymnasiou/arxaia/askiseis/731-askiseis-g-klisis-ousiastikon> (πηγή διαγωνίσματος)

πλατφόρμες, ιστοσελίδες, κοινωνικά δίκτυα δίνοντας σε όλους τη δυνατότητα να απαντήσουν τα κουίζ και τα ερωτηματολόγια μας, αυξάνοντας τις απαντήσεις και διευρύνοντας την ποικιλία των απαντήσεων. Τέλος, αποτελεί ένα αρκετά ελαφρύ πρόγραμμα που δεν απαιτεί κάποια ιδιαίτερα τεχνικά χαρακτηριστικά για την αξιοποίησή του.

Το ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε για την αξιολόγηση της εμπειρίας του παιχνιδιού *Survival journey* και τα αποτελέσματα θα προκύψουν από παίχτες της συγκεκριμένης παιγνιακής εμπειρίας. Στην αρχή, ο παίχτης απαντά σε κάποιες προσωπικές ερωτήσεις για τα προσωπικά του στοιχεία (φύλο, ηλικία, εκπαίδευση) και στη συνέχεια προχωρά με κάποιες πιο γενικές ερωτήσεις για την εμπειρία. Μετά από αυτές, οι ερωτηθέντες καλούνται να απαντήσουν πιο συγκεκριμένα για το παιχνίδι που έπαιξαν και πήραν μέρος στην παιγνιοποίηση. Οι απαντήσεις του συγκεκριμένου ερωτηματολογίου μπορεί να ποικίλλουν: είναι είτε μία επιλογή, είτε αποτελούν πολλαπλές απαντήσεις (δηλαδή πάνω από μία επιλογή μπορεί να τσεκαριστεί) και επίσης υπάρχουν απαντήσεις μέτρησης (από το 1 μέχρι το 5 σε κλίμακα από αρνητικά στα θετικά).

Σου άρεσε το συγκεκριμένο παιχνίδι :

Ναι

Όχι

Από το 1 μέχρι το 5 πόσο σου άρεσε η συγκεκριμένη εμπειρία παιγνιοποίησης :

	1	2	3	4	5	
Καθόλου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολύ

Τι θα άλλαζες στο συγκεκριμένο παιχνίδι : (Μπορείς να απαντήσεις και με περισσότερες από 1 απαντήσεις)

- Περισσότερα παιχνίδια
- Καλύτερα γραφικά απεικόνισης
- Μεγαλύτερη δυσκολία αποστολών
- Μεγαλύτερη διάρκεια παιγνιοποίησης
- Λιγότερη συσχέτιση με την αρχαία ελληνική
- Λιγότερο βάθος σε προσφυγικό ζήτημα
- Τίποτα από τα παραπάνω
- Other...

Εικόνα 27 Δείγμα του ερωτηματολογίου που δόθηκε στους μαθητές

Εκτός από τα πλεονεκτήματα της συγκεκριμένης πλατφόρμας που αναφέρθηκε ανωτέρω, πολύ σημαντικό στην ανάλυση των αποτελεσμάτων αποτελεί η δημιουργία γραφημάτων και πιτών απ' ευθείας από τις Φόρμες της Google. Έτσι, τα αποτελέσματα που θα παρουσιαστούν στη συνέχεια γίνονται με

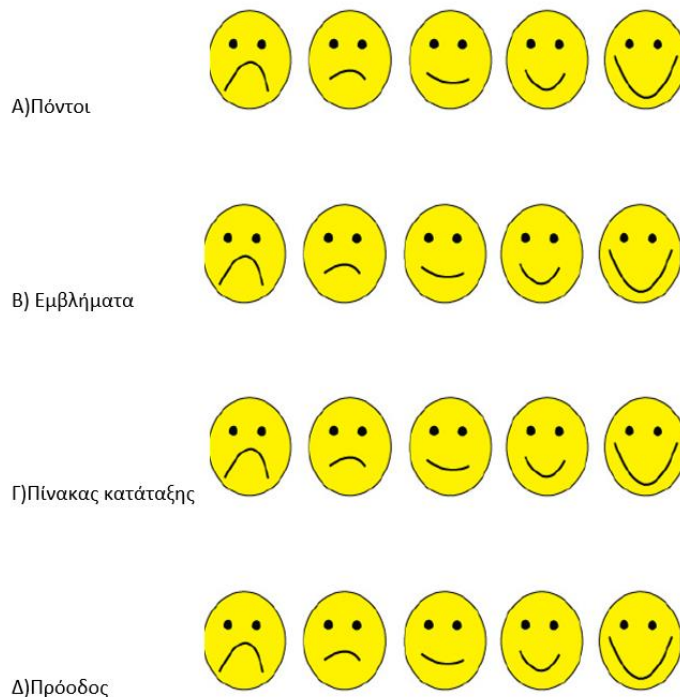
γραφικό και όσο το δυνατόν πιο οπτικοποιημένο τρόπο για την καλύτερη ανάλυση και κατανόηση. Στο παρόν ερωτηματολόγιο συμμετείχαν 18 μαθητές (τα παιδιά του συγκεκριμένου τμήματος), καθώς και παιδιά που έπαιξαν το παιχνίδι Survival Journey.

3.1.5.4. Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης παιγνιοποίησης

Την τελευταία μέρα αξιολόγησης της παιγνιοποιημένης διαδικασίας, δόθηκαν στους μαθητές άλλα 2 ερωτηματολόγια με στόχο την αξιολόγηση της παιγνιακής εμπειρίας καθώς και τη δημοτικότητα των παιχνιδιών (βλ. Παράρτημα 2 & 3). Στα ερωτηματολόγια αυτά χρησιμοποιήθηκαν έρευνες μέσω του fun toolkit και συγκεκριμένα ένας «μετρητής χαμόγελου» (smileyometer), καθώς και έρευνα με διχοτόμηση της απάντησης ΝΑΙ/ΟΧΙ. Οι έρευνες αυτές χρησιμοποιούνται για να συλλεχθούν δεδομένα από παιδιά και νέους γιατί δεν αποτελούν ένα ξερό και μονότονο ερωτηματολόγιο, αλλά με την οπτικοποίηση τους κάνουν πιο ευχάριστη τη διαδικασία για το παιδί (Airey, 2002). Ουσιαστικά το smileyometer αποτελεί μια οπτικοποιημένη εκδοχή όσον αφορά το πόσο αρέσει ή δεν αρέσει αυτό που ρωτάει η ερώτηση.

Το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης παιγνιοποίησης που δημιουργήθηκε με την μέθοδο της «μέτρησης χαμόγελου» δίνει διάφορα στοιχεία στους μαθητές με σκοπό να τα αξιολογήσουν, βασισμένα σε μια κλίμακα. Η κλίμακα αυτή ουσιαστικά περιέχει 5 διαφορετικά μετρήσιμα χαμόγελα κι από τα αριστερά προς τα δεξιά δηλώνει το χειρότερο προς το καλύτερο (βλ. Εικόνα 22). Με τη μέθοδο αυτή καταγράφονται τα συναισθήματα που υπάρχουν στους παίχτες του συγκεκριμένου παιχνιδιού και πόσο αρεστό είναι το καθένα από τα στοιχεία της παιγνιοποίησης.



Ποια στοιχεία προτιμάτε να υπάρχουν στα παιχνίδια και σας αρέσουν;





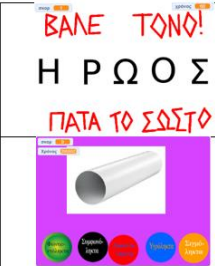

Εικόνα 28 Δείγμα smileyometer που δόθηκε στους μαθητές

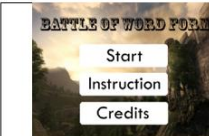
3.1.5.5. Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης παιχνιδιών

Όπως αναφέρθηκε εκτός από το συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο, με την ολοκλήρωση των διαδικασιών δόθηκε άλλο ένα που αφορούσε την αξιολόγηση των ίδιων των παιχνιδιών. Για να γίνει πιο ενδιαφέρον και διαδραστικό για τους μαθητές, το κάθε παιχνίδι παρουσιάζονταν με εικόνα και ακολουθούσε η ερώτηση «αν θα ξαναέπαιζε το συγκεκριμένο παιχνίδι» με τις επιλογές να είναι τρεις: ναι, ίσως και όχι. Με το ερωτηματολόγιο αυτό έγινε προσπάθεια να φανεί πόσο καλή κι ενδιαφέρουσα ήταν η παιγνιακή εμπειρία των παιχτών στο συγκεκριμένου παιχνίδι, η αποδοτικότητα των παιχνιδιών και αν υπήρχε παιχνίδι ή παιχνίδια που δεν άρεσαν στους συμμετέχοντες.

Θα ξαναπαίζεις το συγκεκριμένο παιχνίδι;	ΝΑΙ	ΙΣΩΣ	ΟΧΙ
			
			

			
--	--	--	--

Εικόνα 29 Ολόκληρο το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης εμπειρίας

3.1.5.6. Ομάδες εστίασης

Κλείνοντας τη μεθοδολογία της έρευνας, υπήρχε επιθυμία να μετρηθεί και η ευαισθητοποίηση των μαθητών στο προσφυγικό ζήτημα. Δηλαδή, αν και σε ποιο βαθμό αυτά που ήθελε να πετύχει το παιχνίδι και ολόκληρη η διαδικασία, τελικά τα κατάφερε και αν «συγκίνησε» θετικά τους μαθητές.

Μετά το πέρας της διαδικασίας, πραγματοποιήθηκε συζήτηση-απολογισμός μέσα στην τάξη για ολόκληρη τη διαδικασία, με έμφαση την ευαισθητοποίηση των μαθητών. Η συζήτηση αυτή πραγματοποιήθηκε παίρνοντας αφορμή από μια φράση του παιχνιδιού και το μήνυμα που δίνει στο τέλος αναφορικά με το σεβασμό και την αγάπη που όλοι οι άνθρωποι οφείλουν να δείχνουν στο διαφορετικό και τους πρόσφυγες. Εκτός από αυτό, για να συνεχιστεί η συζήτηση και να εξαχθούν όσο το δυνατόν περισσότερα συμπεράσματα από την ελεύθερη συζήτηση που πραγματοποιήθηκε είχαμε ετοιμάσει μαζί με την καθηγήτρια κάποιες συγκριτικές ερωτήσεις για το πως βλέπουν τα παιδιά το προσφυγικό μετά το συγκεκριμένο παιχνίδι κι αν τους βοήθησε να ενισχύσουν ή να αλλάξουν την άποψή τους. Συγκεκριμένα:

- ποια στάση κρατάτε απέναντι στους πρόσφυγες σήμερα; Ήταν ίδια και πριν τη συμμετοχή στο συγκεκριμένο παιχνίδι;
- πριν τις 6 αυτές ώρες διδασκαλίας που μάθαμε κι ακούσαμε πολλά πράγματα, θα κρατούσατε την ίδια στάση απέναντί τους; Ποια είναι, κατά τη γνώμη σας, η ενδεδειγμένη στάση σε ένα σχολικό περιβάλλον;
- Η αύξηση των προσφύγων επηρεάζει θετικά εμάς τους ίδιους; Αν ναι, ποια είναι τα πλεονεκτήματα από αυτό;

- Θα μπορούσατε να βοηθήσετε έναν πρόσφυγα παρέχοντας φιλοξενία στο σπίτι σας;
- Πιστεύετε ότι οι μετανάστες/πρόσφυγες μαθητές είναι υποχρεωτικό να ακολουθούν τα ήθη και τα έθιμα της Ελλάδας; Γιατί;

Ταυτόχρονα, ανταλλάξαμε απόψεις για τρόπους προσέγγισης των ανθρώπων αυτών, τρόπους καλύτερης και αρμονικής συμβίωσης καθώς και καλύτερη αφομοίωση στην ελληνική κοινωνία. Μάλιστα, το θέμα το προσεγγίσαμε όσο το δυνατόν στην ηλικία των παιδιών και το ενδεχόμενο μελλοντικών συμμαθητών τους, ενώ όπως είναι φυσικό ρωτήθηκαν για προηγούμενη ενασχόληση με το ζήτημα κι αν ολόκληρη η διαδικασία τους βοήθησε σχετικά με αυτό. Ολόκληρη η συζήτηση και οι απόψεις των παιδιών συγκεντρώθηκαν με τη μορφή σημειώσεων (η ηχογράφηση του μαθήματος απαγορεύεται σύμφωνα με το νόμο) και στα αποτελέσματα θα παρουσιαστούν αρκετές απόψεις των μαθητών και ενδιαφέροντα στοιχεία που συλλέχθηκαν.

4^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

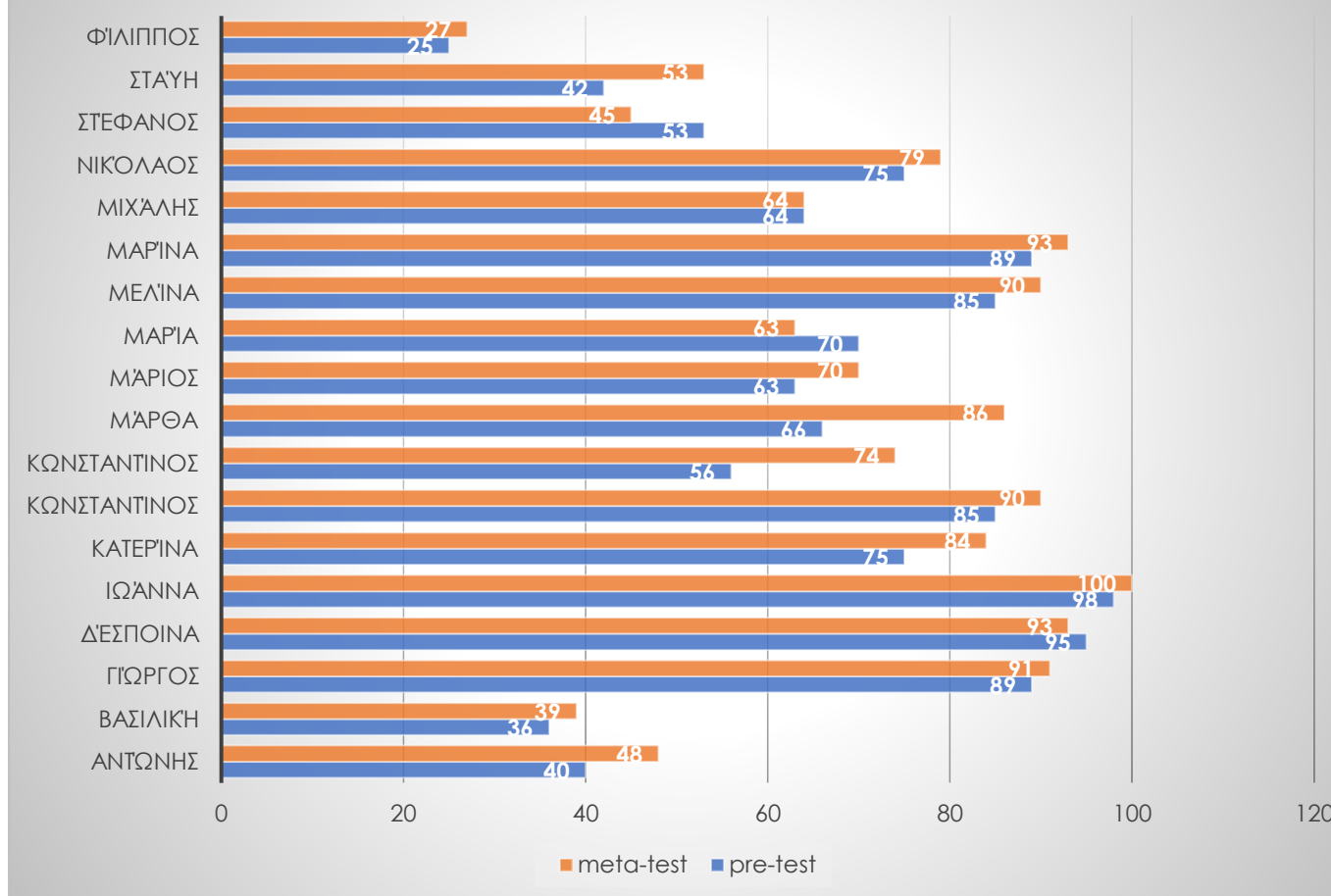
4.1 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η παρούσα διπλωματική εργασία έχει ως κύριο στόχο να απαντήσει στα ερευνητικά ερωτήματα που δόθηκαν και συγκεκριμένα στην επίδραση του συγκεκριμένου σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού Survival Journey και της συνολικής παιγνιοποιημένης διαδικασίας στα αρχαία ελληνικά, καθώς και την επίδραση του παιχνιδιού στην παιγνιακή εμπειρία και τα συναισθήματα των παιδιών/μαθητών αναφορικά με το παιχνίδι και το προσφυγικό. Ειδικό διαμορφωμένο τεστ, ερωτηματολόγιο, καθώς και πολλές συζητήσεις, αξιολογήσεις και σχόλια αναπτύχθηκαν στη σχολική τάξη και στις πλατφόρμες αξιολόγησης που χρησιμοποιήθηκαν.

4.1.1 Επίδραση της παρέμβασης στη μάθηση

Παρακάτω παρουσιάζονται τα συγκριτικά αποτελέσματα των 2 τεστ που δόθηκαν στους μαθητές για την αξιολόγηση της εκμάθησης των αρχαίων ελληνικών: ένα πριν τη συμμετοχή στην παιγνιοποιημένη διαδικασία κι ένα αμέσως μετά από αυτήν. Τα δεδομένα παρουσιάζονται συγκριτικά και με απόλυτη ακρίβεια για να παρατηρήσουμε αν όντως σε δείγμα μιας σχολικής τάξης παρατηρείται κάποια διαφορά, είτε θετική είτε αρνητική. Οι απαντήσεις που έπρεπε να δοθούν ήταν 50 σύμφωνα με το τεστ που δημιουργήθηκε. Για την καλύτερη δυνατή σύγκριση και την εξαγωγή σωστότερων συμπερασμάτων, τα δεδομένα αναλύθηκαν και βγήκε ένα ποσοστό συνολικά σωστών απαντήσεων % (επί τοις 100). Λόγω του μικρού ποσοστού των ατόμων που απάντησαν το τεστ, παρουσιάζονται όλα τα δεδομένα των μαθητών. Όπως είναι λογικό για λόγους ανωνυμίας, οι μαθητές παρουσιάζονται με το όνομά τους μόνο.

Αποτελέσματα τεστ αξιολόγησης αρχαίων



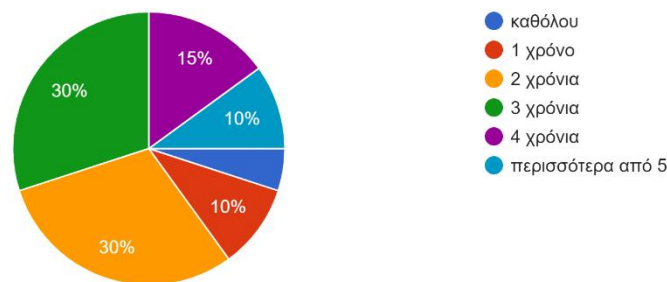
Παρατηρούμε με μπλε χρώμα το ποσοστό επί τοις εκατό (%) των επιδόσεων των μαθητών πριν τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι και την παιγνιοποιημένη διαδικασία και με πορτοκαλί το ποσοστό μετά την ολοκλήρωση αυτής. Οι επιδόσεις των μαθητών ποικίλουν και υπάρχει ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα της κατάστασης. Από τους 18 μαθητές, βελτιωμένη εικόνα παρουσιάζουν οι 14, ένας παρέμεινε στάσιμος με ακριβώς την ίδια επίδοση και 3 με χαμηλότερο ποσοστό. Μάλιστα είναι ιδιαίτερα σημαντικό το γεγονός πως ότι μείωση παρατηρήθηκε είναι μικρή με τη μεγαλύτερη μείωση του ποσοστού του Στέφανου με 8%. Αντίθετα, στην βελτίωση της εκμάθησης το μικρότερο ποσοστό είναι 2% με το μεγαλύτερο μάλιστα να φθάνει το 20% στην περίπτωση της Μάρθας. Τα παιδιά που είχαν το μεγαλύτερο ποσοστό στο pre-test διατήρησαν το ποσοστό αυτό και μετά τη διαδικασία, ενώ βλέπουμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό που το είχε η Ιωάννα πριν το παιχνίδι με 98% κατάφερε να πιάσει την απόλυτη επιτυχία με 50/50 σωστές απαντήσεις. Και στην περίπτωση του Φίλιππου που είχε το χαμηλότερο ποσοστό με το ¼ των απαντήσεων του σωστές, υπάρχει μια μικρή βελτίωση της τάξης του 2%.

4.1.2. Αποτελέσματα ερωτηματολογίου εμπειρίας του παιχνιδιού Survival Journey

Το παρόν ερωτηματολόγιο αφορά τους μαθητές-παίχτες του παιχνιδιού Survival Journey αλλά και όσους έπαιξαν το παιχνίδι και αξιολογεί την εμπειρία του παιχνιδιού, την όλη παιγνιοποιημένη διαδικασία και την εμπειρία των παιδιών. Τα κυριότερα αποτελέσματα των κυριότερων ερωτήσεων θα παρουσιαστούν εδώ με ολόκληρο το ερωτηματολόγιο να υπάρχει στο παράρτημα της παρούσας εργασίας. Στο συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο απάντησαν 20 παιδιά συνολικά.

Από τις εισαγωγικές ερωτήσεις, οι συμμετέχοντες του ερωτηματολογίου είναι 20. Φοιτούν στη Β' Γυμνασίου, δηλαδή είναι 14 ετών με τους 11 να είναι αγόρια και τους υπόλοιπους 9 κορίτσια. (2 επιπλέον απαντήσεις ξεχωριστά από το τμήμα δόθηκαν από δύο παιδιά που έπαιξαν το παιχνίδι και μπορούσαν να αξιολογήσουν τη διαδικασία).

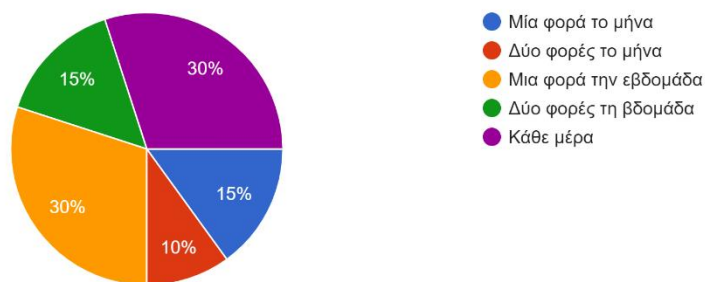
Πόσο καιρό ασχολείσαι με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;
20 responses



Εικόνα 30 Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 3

Η παραπάνω ερώτηση δείχνει τον προσωπικό χρόνο ασχολίας των μαθητών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με μέσο όρο τα 2 με 3 χρόνια που αποτελούν 12 απαντήσεις. Από την ηλικία των 11 ετών περίπου τα παιδιά αρχίζουν να ασχολούνται και να παίζουν με ηλεκτρονικά παιχνίδια παντός τύπου. Βλέπουμε επίσης, ότι καθόλου δεν ασχολούνται παρά μόνο 1 στους 20 συμμετέχοντες, με την επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών να έχει εισχωρήσει στη ζωή μας.

Πόσο συχνά παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια ;
20 responses

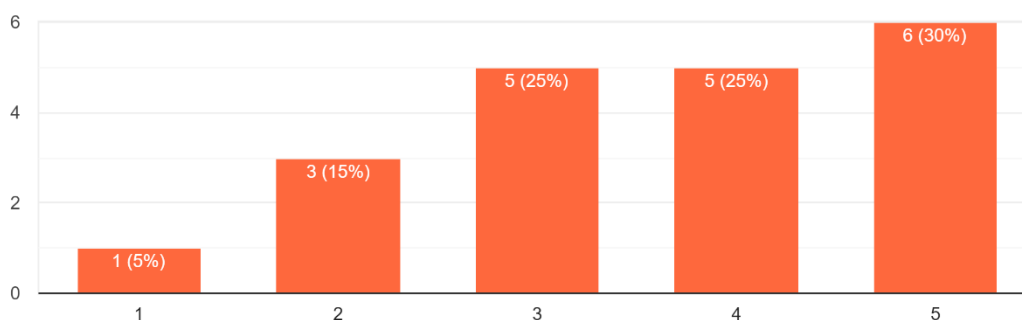


Εικόνα 31 Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 4

Στο ίδιο μήκος κύματος η επόμενη ερώτηση που σχετίζεται με τη συχνότητα ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε χρονικό ορίζοντα. Κι εδώ οι απαντήσεις είναι μοιρασμένες: οι περισσότεροι έχουν απαντήσει ότι παίζουν κάθε μέρα και μία φορά την εβδομάδα, ενώ ακολουθεί η συχνότητα δύο φορές την εβδομάδα.

Στην ερώτηση αν το συγκεκριμένο παιχνίδι άρεσε απαντώνται 17 στις 20 θετικές απαντήσεις με μόλις 3 να είναι αρνητικές. Η επόμενη ερώτηση αφορούσε την εμπειρία παιγνιοποίησης.

Από το 1 μέχρι το 5 πόσο σου άρεσε η συγκεκριμένη εμπειρία παιγνιοποίησης ;
20 responses

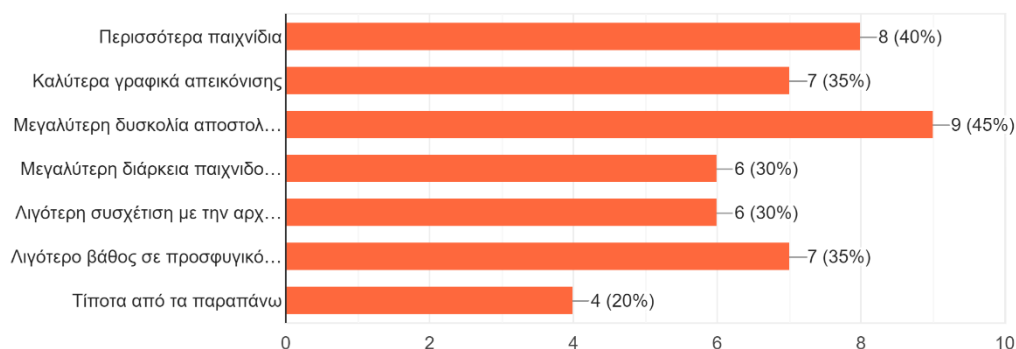


Εικόνα 32 Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 6

Η πλειοψηφία των ερωτηθέντων έκρινε θετικά την συγκεκριμένη εμπειρία, με μόλις 4 να βαθμολογούν με κάτω του μετρίου τις εντυπώσεις τους από τη διαδικασία.

Τι θα άλλαζες στο συγκεκριμένο παιχνίδι ; (Μπορείς να απαντήσεις και με περισσότερες από 1 απαντήσεις)

20 responses

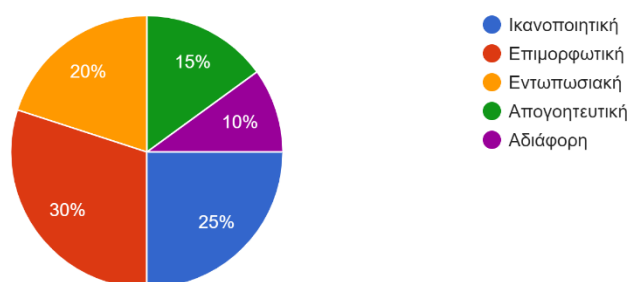


Εικόνα 33 Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 7

Αρκετά ενδιαφέρουσα και σημαντική η παραπάνω ερώτηση, στην οποία οι ερωτηθέντες μπορούσαν να επιλέξουν περισσότερες από μια απαντήσεις (ερώτηση πολλαπλής επιλογής). Κατά τη γνώμη των μαθητών, το παιχνίδι φάνηκε πολύ εύκολο, ενώ αρκετοί ήταν και αυτοί που απάντησαν ότι θα ήθελαν να δουν και να παίξουν περισσότερα παιχνίδια. Ακολουθούν με 7 απαντήσεις η ύπαρξη καλύτερων γραφικών απεικόνισης και λιγότερο βάθος κι αναφορά στο προσφυγικό. Ιδιαίτερη εντύπωση προκαλεί η απάντηση με πολύ λίγες ψήφους για τα αρχαία ελληνικά (6), καθώς αποδεικνύεται πως εντυπωσίασε ο συνδυασμός παιχνιδιού και μάθησης μαζί. Η απάντηση με τις λιγότερες απαντήσεις είναι ότι δεν θα άλλαζαν τίποτα από τα παραπάνω, καθώς θεωρούνται απαραίτητες κάποιες αλλαγές για τη βελτίωση του παιχνιδιού.

Πώς κρίνεις την εμπειρία σου σε αυτό ;

20 responses

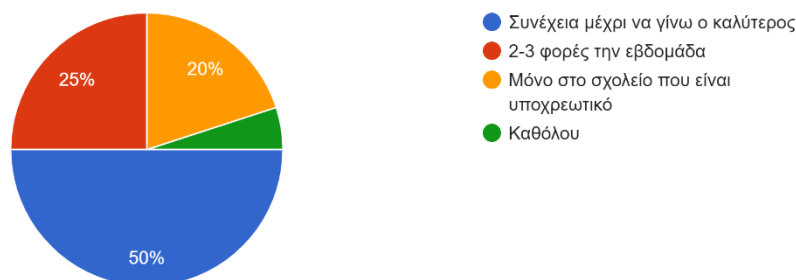


Εικόνα 34 Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 8

Πολύτιμη βοήθεια για την αξιολόγηση της εμπειρίας της διαδικασίας αποτέλεσε η συγκεκριμένη ερώτηση. Δόθηκαν 45 διαφορετικές επιλογές για την εμπειρία αυτή και η επικρατέστερη θεωρήθηκε η επιμορφωτική/εκπαιδευτική, ακολούθησε η ικανοποιητική και μετά η εντυπωσιακή. Φαίνεται δηλαδή ότι προτιμήθηκαν και

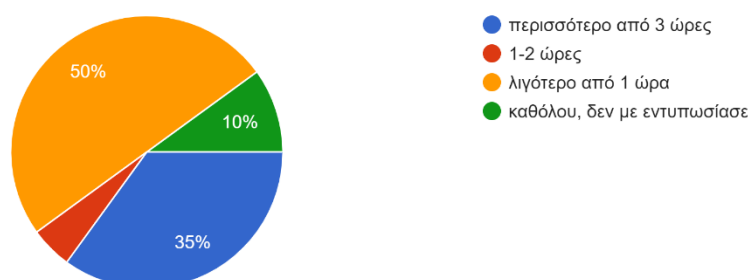
οι 3 από τις 5 θετικές επιλογές, γεγονός που φανερώνει μια θετική αποτίμηση της εμπειρίας της διαδικασίας. Τελευταία με μόλις δύο απαντήσεις είναι η κρίση της εμπειρίας ως αδιάφορης και ποσοστό 10%.

Πόσο συχνά θα έπαιζες/έπαιξες το συγκεκριμένο παιχνίδι ;
20 responses



Εικόνα 35 Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 10

Πόσο χρόνο θα αφιέρωνες/αφιέρωσες ημερησίως για το συγκεκριμένο παιχνίδι ;
20 responses



Εικόνα 36 Αποτέλεσμα Ερωτηματολογίου - Ερώτηση 11

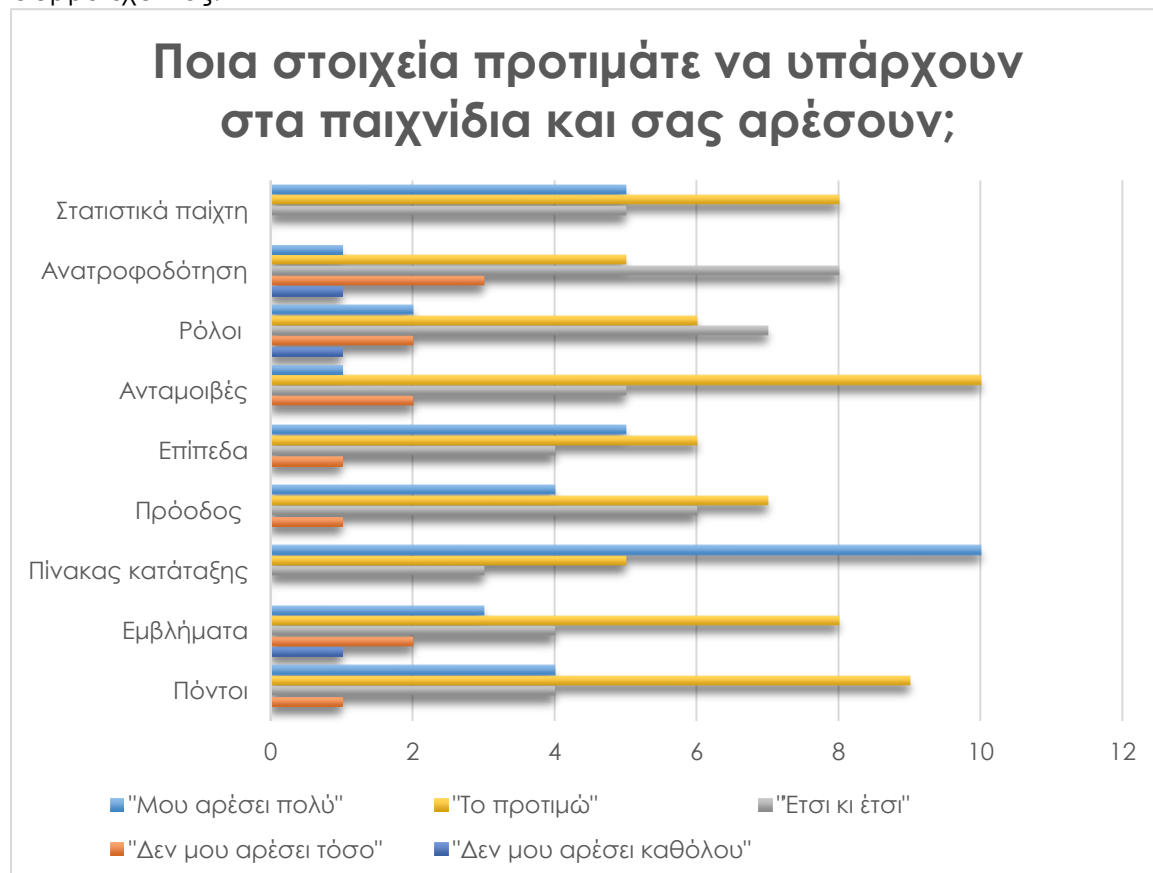
Οι δύο τελευταίες ερωτήσεις αφορούσαν τη συχνότητα παιχνιδιού του συγκεκριμένου παιχνιδιού γενικά, αλλά και σε ημερήσια βάση. Βλέπουμε στην πρώτη πίτα ότι οι μισοί μαθητές θα έπαιζαν συνεχώς το συγκεκριμένο παιχνίδι μέχρι να βελτιωθούν και να κατορθώσουν να γίνουν όσο το δυνατόν καλύτεροι. Και στα δύο γραφήματα το ποσοστό είναι πολύ μικρό αναφορικά με την μη ενασχόληση με το Survival Journey και συνολικά με την παιγνιοποιημένη διαδικασία. Ο ημερήσιος προτιμώμενος χρόνος λιγότερο από μία ώρα φθάνει σε ποσοστό 50%, ενώ αρκετά υψηλό είναι το ποσοστό για την ημερήσια ενασχόληση παιχνιδιού περισσότερη από 3 ώρες (35%).

Το συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο και οι απαντήσεις των παιδιών μας βοήθησαν σημαντικά στην παρούσα έρευνα για τη συμβολή των σοβαρών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Παρατηρούμε ότι ζούμε στην εποχή της

τεχνολογίας και των ψηφιακών μέσω όπου τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παίζουν πια σημαντικό ρόλο και έχουν εισχωρήσει στην καθημερινότητά μας. Στα παιδιά άρεσε πάρα πολύ η διαδικασία και ειδικότερα το συγκεκριμένο παιχνίδι τα εντυπωσίασε. Η επιμορφωτική του διάσταση τονίστηκε ιδιαίτερα και φάνηκε ότι ολόκληρη η διαδικασία έμεινε στα παιδιά και σε συνδυασμό με το τεστ για την γ' κλίση τους τα βελτίωσε. Επιπλέον, η μεγάλη συχνότητα που αποδεικνύεται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια αλλά και στο συγκεκριμένο παιχνίδι εμφανίζει την τάση προς νέες σύγχρονες μορφές διδασκαλίας που θα έχουν ως βάση την εκπαίδευση και την επιμόρφωση μαζί με τα χαρακτηριστικά ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

4.1.3. Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αξιολόγησης παιγνιοποίησης

Για την παιγνιακή εμπειρία και την κρίση των ίδιων των παιδιών, χρησιμοποιήθηκε εργαλείο του fun toolkit και συγκεκριμένα ο μετρητής χαμόγελου (smileyometer). Οι απαντήσεις των παιδιών ήταν αρκετά ενδιαφέρουσες, ενώ ακόμα και το ίδιο το ερωτηματολόγιο αποκόμισε θετικά σχόλια εξαιτίας της μορφής και του τρόπου παρουσίασής του. Η κλίμακα που δόθηκε ουσιαστικά είχε 5 επιλογές με την πρώτη να αποτελεί την επιλογή «Δεν μου άρεσε καθόλου» και την πέμπτη την πιο θετική από όλες. Αυτό φαίνεται κι από τις φατσούλες που χρησιμοποιούνται για το σκοπό αυτό. Στο συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο, απάντησαν 20 συμμετέχοντες.



Όπως, παρατηρούμε στο παραπάνω γράφημα, το στοιχείο που αρέσει πολύ στους περισσότερους μαθητές/παίχτες ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι οι πίνακες

κατάταξης (leaderboards). Ακολουθούν τα στατιστικά ενός παίχτη μαζί με τα επίπεδα, ενώ ψηλά στις προτιμήσεις βρίσκονται οι ανταμοιβές, οι πόντοι και τα εμβλήματα ενός παιχνιδιού. Η ανατροφοδότηση, οι ρόλοι και η πρόοδος δεν κέντρισαν το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων με πολλές απαντήσεις τους να κινούνται στη μετριότητα. Μάλιστα, τα συγκεκριμένα στοιχεία συγκέντρωσαν και τις περισσότερες αρνητικές απαντήσεις.



Στο παρόν ερωτηματολόγιο, οι μαθητές κρίθηκαν να αξιολογήσουν ορισμένα στοιχεία που αποτέλεσαν ουσιαστικό και πρωτεύοντα ρόλο σε όλη τη διαδικασία. Συγκεκριμένα, άρεσε πάρα πολύ η παιγνιοποίηση της διαδικασίας και η ενημέρωση για το προσφυγικό. Η βελτίωση των αρχαίων ελληνικών του καθενός υπήρξαν σημαντικό κομμάτι της παρούσας εργασίας. Περισσότερες αρνητικές απαντήσεις έλαβαν η συνεργασία και η εμπειρία παιχνιδιού, αλλά όπως και στο προηγούμενο ερωτηματολόγιο ήταν λίγες, σε ποσοστό λιγότερο του 10%. Αυτό δείχνει την θετική κρίση όλων των συμμετεχόντων προς τη συγκεκριμένη διαδικασία και την προτίμηση πολλών στοιχείων που επιλέχθηκαν.

Συνολικά, τα ερωτηματολόγια άρεσαν στους μαθητές καθώς όπως ανέφεραν οι περισσότεροι δεν είχαν απαντήσει κάποιο αντίστοιχο κατά το παρελθόν. Έτσι, έκριναν την παιγνιακή εμπειρία και την παιγνιοποιημένη διαδικασία με αρκετά θετικό τρόπο και δείχνοντας πως σχεδόν όλη η δομή του παιχνιδιού και οι διαδικασίες τους άρεσαν.

4.1.4. Αποτελέσματα συζήτησης εν συνείδησης για προσφυγικό

Την τελευταία διδακτική ώρα που βρισκόμασταν στην τάξη με τα παιδιά, ολοκληρώσαμε τη διαδικασία παιγνιοποίησης και αντί για κάποια εργασία/συζήτηση αναφορικά με το προσφυγικό, έγινε προσπάθεια να αξιολογηθεί συνολικά το ζήτημα και τι κρατάει ο καθένας από όλη τη διαδικασία. Η αξιολόγηση της ευαισθητοποίησης του προσφυγικού έγινε με ποιοτικό τρόπο,

δηλαδή ως απόρροια συζήτησης μαθητών και εκπαιδευτικού. Την αφορμή για την έναρξη συζήτησης έδωσε το τελικό έργο στο Scratch που αναφέρει ότι υπάρχει ισότητα μεταξύ των ανθρώπων, όλοι είναι ίσοι και πως βρίσκεται στο χέρι καθενός να διαιωνίσει και να εδραιώσει την άποψη αυτή. Έτσι, παίρνοντας αφορμή από αυτό, ρωτήθηκαν τα παιδιά για τις παλαιότερες απόψεις τους πριν από τη διαδικασία κι αν μετά από αυτή άλλαξαν άποψη ή ενίσχυσαν την προηγούμενη. Πολύ ωραία αναφέρει ο Κωνσταντίνος: «σίγουρα πριν από τη διαδικασία παιγνιοποίησης ήμουν υπέρ της ισότητας και του σεβασμού απέναντι στους ανθρώπους αυτούς, αλλά τώρα ειδικά θα παλέψω και θα αγωνιστώ για ένα καλύτερο μέλλον συνυπάρχοντας, συμβιώνοντας μαζί τους. Ειδικά κι αν έρθουν συνομήλικα παιδιά στο σχολείο, στη γειτονιά ή στην πόλη μου, θα προσπαθήσω να γίνω φίλος τους και να τους βοηθήσω όσο μπορώ». Στο ίδιο μήκος κύματος συμπληρώνει η Μελίνα: «τα συναισθήματα μου για τους ανθρώπους αυτούς δεν ήταν τόσο θετικά, γιατί παρουσιάζονται ως κακοί και επικίνδυνοι. Αν όμως τοποθετήσουμε τον εαυτό μας στη θέση τους, μόνο τότε θα συνειδητοποιήσουμε πόσο άσχημο είναι να μην τους συμπεριφερόμαστε σωστά και με ρατσισμό. Γι' αυτό, δεν πρέπει ποτέ να τους περιφρονήσουμε και να τους περιθωριοποιήσουμε».

Στη συντριπτική τους πλειονότητα οι μαθητές συντάσσονται με την άποψη ότι τα παιδιά των προσφύγων/μεταναστών πρέπει να έχουν τις ίδιες ευκαιρίες εκπαίδευσης με τα άλλα παιδιά, ενώ οι όποιες αμφιβολίες ακούστηκαν αφορούσαν για νομιμότητα της εισόδου στη χώρα και απαραίτητων εγγράφων. Μάλιστα, αρκετά παιδιά συμφώνησαν ότι θα μπορούσαν μετά από κάποια χρόνια παραμονής στη χώρα να έχουν δικαίωμα ψήφου στις εκλογές. Τονίστηκαν ακόμη, τα θετικά συναισθήματα των παιδιών απέναντι στους πρόσφυγες, ενώ προτάθηκαν κάποιες δράσεις για να γίνει αυτό και σε πρακτικό κομμάτι. «Σε περίπτωση που δούμε κάποιο πρόσφυγα να πεινάει και να ζητάει λίγα χρήματα, οφείλουμε να τον βοηθήσουμε από το υστέρημά μας», σημειώνει η Βασιλική. «Μαζί με τα παιδιά των προσφύγων θα καταφέρουμε να αλλάξουμε τον κόσμο, σεβόμενοι ο ένας τον άλλον κι επιδιώκοντας ισότητα, αλληλοκατανόηση, αγάπη και συμπόνια» ανέφερε ο Μάριος. Καταλήγοντας, η διαδικασία βοήθησε τα παιδιά να επαναφέρουν στη μνήμη τους και στο μυαλό τους το σημαντικό ζήτημα των προσφύγων, να τοποθετήσουν τον εαυτό τους στη θέση του κεντρικού ήρωα του παιχνιδιού και να αντιληφθούν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει στην εκμάθηση ελληνικών αλλά και στη καθημερινότητα σε ένα ξένο γι' αυτόν κράτος.



Εικόνα 37 Δημιουργία word cloud με τις πιο συχνές λέξεις που ακούστηκαν από τους μαθητές μετά τη συζήτηση

5^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

5.1 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Μέσα από τη διαδικασία της παρούσας έρευνας που αφορούσε την βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας εκμάθησης της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και ειδικότερα της γ' κλίσης των ουσιαστικών σε μαθητές Β' Γυμνασίου, έγινε αντιληπτή τόσο η συμβολή των ψηφιακών παιχνιδιών και της παιγνιοποίησης στην εκπαιδευτική διαδικασία, όσο και ο θετικός αντίκτυπος που έχει στην σχολική ζωή του μαθητή. Τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με ένα σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι που δημιουργήθηκε για το σκοπό αυτό και γνώρισαν μια διαφορετική προσέγγιση μάθησης, μαθαίνοντας μάλιστα αρκετά για το προσφυγικό και στοχεύοντας στην ευαισθητοποίησή τους. Σε μια εποχή που τα αρχαία ελληνικά δεν βρίσκονται σε εμφανή προτίμηση κι επιλογή από τα παιδιά, ενώ αρκετές φορές ακόμη πολεμούνται με στόχο την περιθωριοποίησή τους, κρίθηκε σημαντική η λήψη μιας πειραματικής παιγνιοποιημένης διαδικασίας για αλλαγή του τρόπου προσέγγισής τους. Μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών και της παιγνιοποίησης, φάνηκε ξεκάθαρα πως τα παιδιά έχουν καλύτερη ψυχολογία στην εκμάθηση ενός δύσκολου και απαιτητικού μαθήματος, όπως είναι αυτό των αρχαίων ελληνικών. Οι μαθητές βοηθήθηκαν σημαντικά έχοντας καλύτερες επιδόσεις σε ασκήσεις της γ' κλίσης σε σχέση με την κατάσταση που βρίσκονταν πριν την εφαρμογή της διαδικασίας και δημιούργησαν ισχυρότερους δεσμούς μεταξύ τους και με τους εκπαιδευτικούς, αφού ανέπτυξαν τη συνεργασία, την ομαδικότητα και την αλληλοβοήθεια. Χαρακτηριστικά είναι τα λόγια των ίδιων των παιδιών για τη διαδικασία: «Ένωσα πολύ σημαντικός να είμαι μέλος μιας ομάδας», «το να κερδίζουμε και να χαιρόμαστε μαζί με τους συμμαθητές μου δυνάμωσε τους δεσμούς φιλίας μεταξύ μας» και «μακάρι να μπορούσαμε περισσότερες φορές να κάνουμε μάθημα με αυτόν τον τρόπο». Σύμφωνα με τον Zichermann (2011) άλλωστε, τα παιχνίδια είναι η μόνη δύναμη στο γνωστό σύμπαν που μπορεί να κάνει τους ανθρώπους να αναλάβουν ενέργειες ενάντια στο προσωπικό τους συμφέρον, με προβλέψιμο τρόπο, χωρίς τη χρήση βίας. Αρκετές έρευνες έχουν δείξει τη διαφορά παιγνιοποιημένης εκπαίδευσης και της κλασικής διδασκαλίας με τον παραδοσιακό τρόπο, καθώς η χρήση των παιχνιδιών αυξάνει την προσοχή των μαθητών και η συμμετοχή είναι ακόμα μεγαλύτερη.

Δυστυχώς στη χώρα μας η παιγνιοποίηση της εκπαίδευσης βρίσκεται ακόμα σε πρώιμο στάδιο με το κοινό να μην έχει ανάλογη εμπειρία με χώρες του εξωτερικού. Αυτό αποτέλεσε την αφορμή για την παρούσα διπλωματική εργασία και την επίδραση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση. Η χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών στη διαδικασία οδηγεί σε στοχευμένη μάθηση, γεφυρώνοντας τυπική και μη τυπική εκπαίδευση και παρακινεί ολόκληρη την ομάδα να συμμετέχει. Μέσα από το παιχνίδι αυξάνονται τα κίνητρα για μάθηση και επέρχεται η επιβράβευση, μια πολύ σημαντική ενθάρρυνση στην παιδική ηλικία των μαθητών. Τα παιδιά έμειναν ευχαριστημένα με ολόκληρη τη διαδικασία και με το παιχνίδι που δημιουργήθηκε, με τους περισσότερους να δηλώνουν ότι θα ξαναέπαιζαν το ίδιο και μετά την διαδικασία.

Επιπλέον τόσο η διαδικασία αυτή που συνέδεσε και την ευαισθητοποίηση για το προσφυγικό, αποτέλεσε έναυσμα για αναστοχασμό καθώς βοήθησε τους συμμετέχοντες να δουν με άλλο μάτι τους πρόσφυγες και τους μετανάστες. Τα συναισθήματα συμπόνοιας και συγκατάβασης που προκλήθηκαν οδήγησαν στη λήψη αποφάσεων και επαναπροσδιορισμού του ρόλου ενός ξένου ανθρώπου στη χώρα μας για τους μαθητές. Αναφορικά με την ανάπτυξη και τη δημιουργία του συγκεκριμένου ψηφιακού παιχνιδιού, η πλειοψηφία των συμμετεχόντων/παιχτών ανέφεραν ότι τους άρεσε η ιστορία και η πλοκή του, θα προτιμούσαν να έχει περισσότερα παιχνίδια και λίγο μεγαλύτερο και πιο αυξημένο επίπεδο δυσκολίας, ενώ μερικοί από αυτούς θα ήθελαν να έχει καλύτερα γραφικά απεικόνισης. Τα σχόλια που έγιναν συνολικά για το παιχνίδι είναι τα εξής και συγκεκριμένα ότι «μου άρεσε πάρα πολύ, θα συνεχίσω να ασχολούμαι γιατί υπήρχαν κάποιες δοκιμασίες που με δυσκόλεψαν και θέλω να γίνω καλύτερος», «πρώτη φορά είδα να συνδυάζεται η μάθηση με το παιχνίδι και εντυπωσιάστηκα», «ένα πολύ ενδιαφέρον και επιμορφωτικό παιχνίδι από το οποίο κι εγώ και οι συμμαθητές μου μείναμε απολύτως ικανοποιημένοι». Τέλος, φάνηκε ξεκάθαρα πως η παιγνιοποίηση εκπαιδευτικών διαδικασιών και πόσο μάλλον στην παιδική ηλικία εντυπωσιάζει και βελτιώνει τις επιδόσεις των παιδιών. Μια διαδικασία πρωτόγνωρη για τα ελληνικά δεδομένα, με αρκετές προκλήσεις κι ένα λαμπρό μέλλον να ανοίγεται στο τομέα αυτό.

5.2 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΕΡΕΥΝΑΣ

Όπως σε πολλές άλλες έρευνες που συμπεριλαμβάνουν τη συμμετοχή ατόμων, στην παρούσα εργασία υπήρξαν κάποιοι περιορισμοί. Παρακάτω παρατίθενται ορισμένοι από αυτούς.

❖ **Δυσκολία εύρεσης συμμετεχόντων και σχολικής τάξης**

Από τους βασικότερους περιορισμούς ήταν σαφώς η δυσκολία εύρεσης μαθητών και σχολικής τάξης για τους συμμετέχοντες στην πειραματική διαδικασία και την έρευνα. Δεδομένου πως τα άτομα θα έπρεπε να πληρούν ορισμένα κριτήρια (το παιχνίδι αφορούσε παιδιά που φοιτούν στην Β' Γυμνασίου, όπου ολοκληρώνουν την ύλη για την γ' κλίση των ουσιαστικών – οι συνθήκες της πανδημίας covid19 και οι υγειονομικοί περιορισμοί), ήταν αρκετά δύσκολο να βρεθούν αλλά και να φυσικά να δεχθεί ένα σχολείο και μια τάξη να συμμετάσχουν σε μια διαδικασία άγνωστη γι' αυτούς. Επιπλέον, θα προϋπέθετε να σπαταλήσει 6 ώρες από τα φιλολογικά μαθήματα ο καθηγητής της τάξης για να εκπονηθεί η παρούσα διπλωματική έρευνα. Το τελευταίο μάλιστα αποτέλεσε σε πολλά σχολεία που βρέθηκαν ανασταλτικό παράγοντα, καθώς η περσινή χρονιά με τηλεκπαίδευση και η φετινή των πολλών προβλημάτων φόβιζε τους εκπαιδευτικούς για την έλλειψη επαρκούς χρόνου για ολοκλήρωση της ύλης.

❖ **Έλλειψη κατάλληλου εξοπλισμού και στενά χρονικά πλαίσια**

Ένα πρακτικό ζήτημα που προέκυψε στο συγκεκριμένο σχολείο που επιλέχθηκε για να πραγματοποιηθεί η παρούσα έρευνα ήταν η ύπαρξη μόλις 2 φορητών ηλεκτρονικών υπολογιστών για την πραγματοποίηση της διαδικασίας. Η καλύτερη δυνατή έρευνα θα πραγματοποιούνταν με έναν ηλεκτρονικό

υπολογιστή ανά έναν ή δύο μαθητές, γιατί έτσι θα μπορούσε ο κάθε μαθητής να έχει μεγαλύτερη ευελιξία και θα λειτουργούσαν όλοι ταυτόχρονα και όχι 2 ομάδες χωριστά όπως συνέβη. Μάλιστα, έγινε προσπάθεια να γίνει η διαδικασία στο υπολογιστικό κέντρο του σχολείου, αλλά έτσι θα δυσχέραινε το πρόγραμμα και του καθηγητή Πληροφορικής. Όλη η δυσκολία εντάσσεται στο γεγονός των στενών χρονικών πλαισίων για τον καθηγητή, καθώς γίνεται προσπάθεια για ολοκλήρωση της ύλης μέσα στα υπάρχοντα χρονικά πλαίσια του Υπουργείου, η οποία πάλι δεν καθίσταται δυνατή. Άρα, θα ήταν ακόμα πιο δύσκολο αν «έχανε» κάποιες επιπλέον ώρες χωρίς να προχωρήσει στη συγκεκριμένη ύλη.

❖ Μικρός αριθμός συμμετεχόντων στην έρευνα

Επειδή οι υπάρχουσες συνθήκες και η δομή της έρευνας, επέτρεπε τη διεξαγωγή της σε μια σχολική τάξη, ο αριθμός των συμμετεχόντων σε αυτή περιορίζεται στους μαθητές που υπάρχουν σε ένα τμήμα και συγκεκριμένα 18 άτομα. Δυστυχώς έτσι περιορίζεται το εύρος της έρευνας και με την ύπαρξη περισσότερων ατόμων ποικίλλουν οι απαντήσεις και το ερευνητικό δείγμα είναι μεγαλύτερο και πιο αξιόπιστο.

❖ Δυσκολία στη χρήση πολυτονικού

Η γραφή πολυτονικού για την αρχαία ελληνική γλώσσα σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή προϋποθέτει την εγκατάσταση συγκεκριμένης γραμματοσειράς, καθώς και εξειδικευμένη γνώση γραφής (π.χ. με ποιον τρόπο τονίζουμε με περισπωμένη, πως βάζουμε πνεύματα κλπ.) Οι μαθητές δεν ήταν δυνατό να γνωρίζουν και να έχουν εκπαιδευτεί στη χρήση του πολυτονικού κι έτσι με διαφορετικούς τρόπους δήλωναν τον τονισμό στο παιχνίδι που δημιουργήθηκε. Επιπλέον, η προγραμματιστική πλατφόρμα Scratch που δημιουργήθηκε το παιχνίδι δεν δέχονταν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού λέξεις με πολυτονικό αλλά μόνο κατά τη δημιουργία και την επεξεργασία του.

5.3 ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΕΡΕΥΝΑΣ

Λαμβάνοντας υπόψιν τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας καθώς και τους παραπάνω περιορισμούς, καθίσταται σαφές πως τα συμπεράσματα που προέκυψαν δεν μπορούν παρά να θεωρηθούν ενδεικτικά (Patton & Cochran, 2002). Ωστόσο, η έρευνα αυτή θα μπορούσε να αποτελέσει αφορμή για αρκετούς ερευνητές να ασχοληθούν και να διευρύνουν το συγκεκριμένο θέμα. Ειδικότερα στη χώρα μας, το ζήτημα της παιγνιοποίησης στην εκμάθηση των αρχαίων ελληνικών βρίσκεται ακόμα σε πρώιμο στάδιο με ελάχιστες απόπειρες και προσπάθειες να έχουν πραγματοποιηθεί. Αυτό παρατηρήθηκε ιδιαίτερα στην αρχή της παρούσας έρευνας, που αναζητήθηκαν παρόμοιες εργασίες ή εφαρμογές παιγνιοποίησης για το ζήτημα αυτό και γενικότερα, με τα αποτελέσματα να είναι ελάχιστα έως μηδαμινά. Επομένως, η συγκεκριμένη εργασία μπορεί να αποτελέσει αφορμή και το έναυσμα για μια μεγαλύτερη σε ποσότητα και ποιότητα έρευνα που να αναδείξει την συμβολή της παιγνιοποίησης σε ένα δύσκολο και απαιτητικό γνωστικό αντικείμενο όπως είναι αυτό των αρχαίων ελληνικών. Φυσικά, προκειμένου να εξαχθούν ασφαλέστερα και ποιοτικότερα συμπεράσματα, θα ήταν αρκετά ενδιαφέρον η παρούσα έρευνα να πραγματοποιηθεί σε μεγαλύτερο δείγμα συμμετεχόντων, καθώς και να υπάρχει περισσότερος χρόνος για την εξαγωγή συμπερασμάτων πέρα από τις σχολικές ώρες που δυσκολεύουν τη διαδικασία.

Βιβλιογραφία-Βιβλιογραφικές παραπομπές

- Abramovich, S., Schunn, C., & Higashi, R. (2013). Are badges useful in education?: it depends upon the type of badge and expertise of learner. *Educational Technology Research and Development*, 61, 217–232.
- Airey, S., et al. Rating Children's Enjoyment of Toys, Games and Media (2002). *Procs 3rd World Congress of International Toy Research on Toys, Games and Media*.
- Anderson, A., Huttenlocher, D., Kleinberg, J., & Leskovec, J. (2014). Engaging with massive online courses. 23rd international conference on World Wide Web (WWW '14).
- Baek, Y. K. (2010). *Gaming for Classroom-Based Learning: Digital Role Playing as a Motivator of Study* (First ed.). Information Science Reference.
- Becatoros Elena (2010-11-04). «Greece: Europe's gateway for illegal immigration». *The Washington Post*, σελ. 1. Ανακτήθηκε στις 2011-01-16.
- Boller, S., & Kapp, K. M. (2017). *Play to Learn: Everything You Need to Know About Designing Effective Learning Games*. Association for Talent Development.
- Both Tsakonian and Pontic diverge significantly enough from the rest of Greek to merit consideration now as separate languages (though they are still clearly Hellenic).» στο Keith Brown (επιμ.), *Concise Encyclopedia of Languages of the World*. Οξφόρδη, Elsevier, 2009. σελ. 465.

- Bouchard, R. Philip (November 1989). "Appendix 3: A Philosophy of Educational Software Design". Retrieved November 16, 2020.
- Breen, D. (2016). *Creating Digital Animations: Animate Stories with Scratch! (Dummies Junior)* (1st ed.). For Dummies.
- Brooks, A. L., Brahnam, S., & Jain, L. C. (2016). *Technologies of Inclusive Well-Being: Serious Games, Alternative Realities, and Play Therapy (Studies in Computational Intelligence, 536)* (Softcover reprint of the original 1st ed. 2014 ed.). Springer.
- Cai, Y., Joolingen, V. W., & Veermans, K. (2021). *Virtual and Augmented Reality, Simulation and Serious Games for Education (Gaming Media and Social Effects)* (1st ed. 2021 ed.). Springer.
- Cannon-Bowers, J., & Bowers, C. (2010). *Serious Game Design and Development: Technologies for Training and Learning* (1st ed.). Information Science Reference.
- Corti, K. (2006). Games-based Learning; a serious business application. PIXELearning Limited.
[\[www.pixelearning.com/docs/games_basedlearning_pixelearning.pdf\]](http://www.pixelearning.com/docs/games_basedlearning_pixelearning.pdf)
- Denny, P. (2013). The effect of virtual achievements on student engagement. Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2013), (pp. 763-772). Paris, France.
- Dell'Aquila, E., Marocco, ., Ponticorvo, M., Ferdinando, D. A., Schembri, M., & Miglino, O. (2018). *Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments: New Perspectives (Advances in Game-Based Learning)* (Softcover reprint of the original 1st ed. 2017 ed.). Springer.

- Dickey, M. D. (2015). *Aesthetics and Design for Game-based Learning (Digital Games, Simulations, and Learning)* (1st ed.). Routledge.
- Ford, J. J. L. (2014). *Scratch 2.0 Programming for Teens* (2nd ed.). Cengage Learning PTR.
- Fuchs, M., Fizek, S., & Ruffino, P. (2014). *Rethinking Gamification*. meson press eG.
- Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things* by Brian Burke (2014-04-08). (2022). Bibliomotion Inc.
- Gilbert, S. (2015). *Designing Gamified Systems: Meaningful Play in Interactive Entertainment, Marketing and Education* (1st ed.). Routledge.
- Gunter, G., Kenny, R., & Vick, E. (2006). A Case for a Formal Design Paradigm for Serious Games. *The Journal of the International Digital Media and Arts Association*, 3, 1, 93-105.
- Haaranen, L., Ihantola, P., Hakulinen, L., & Korhonen, A. (2014). How (not) to introduce badges to online exercises. SIGCSE '14: the 45th ACM technical symposium on Computer Science education.
- Hakulinen, L., & Auvinen, T. (2014). The Effect of Gamification on Students with Different Achievement Goal Orientations. *Learning and Teaching in Computing and Engineering (LaTiCE)*, (pp. 47 - 54).
- Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education Set of 3* by Richard E. Ferdig (2008-08-05). (2022). Information Science Reference.
- Hentenryck, P. V., & Coffrin, C. (2014). Teaching Creative Problem Solving in a MOOC. SIGCSE'14. Atlanta, GA.
- Hickmatt, D-B. (2006). Are computer games educational?

- Hopkins, D. (2014). *A Teacher's Guide To Classroom Research* (UK Higher Education OUP Humanities & Social Sciences Educati) (UK ed.). Open University Press.
- Huizinga, J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι. Homo ludens*. Ροζάνης, Σ., Λυκιαρδόπουλος, Γ. (μετάφραση). Αθήνα: Γνώση
- Huotari, Kai; Hamari, Juho (2012). «Defining gamification: a service marketing perspective» (στα αγγλικά). *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference on - MindTrek '12* (Tampere, Finland: ACM Press): 17.
- Ito, Mizuko (2012-02-10). *Engineering Play: A Cultural History of Children's Software*. MIT Press.
- Kankaanranta, M. H., & Neittaanmäki, P. (2010). *Design and Use of Serious Games (Intelligent Systems, Control and Automation: Science and Engineering, 37)* (Softcover reprint of hardcover 1st ed. 2009 ed.). Springer.
- Lipinski, Jed (July 29, 2013). "The Legend of The Oregon Trail". *mental_floss*. Archived from the original on July 31, 2013. Retrieved July 31, 2013.
- Marji, M. (2014). *Learn to Program with Scratch: A Visual Introduction to Programming with Games, Art, Science, and Math* (1st ed.). No Starch Press.
- Ministero della Pubblica Istruzione, settembre 2007, "I numeri della scuola". http://www.edscuola.it/archivio/statistiche/numeri_2007.pdf
- Patton, M. Q., & Cochran, M. (2002). *A guide to using qualitative research methodology*. Medecins Sans Frontiers. [Πρόσβαση στις 15/2/2019]. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: <http://bit.ly/1tt5GRm>

- Rankin, J.-R. & Vargas, S., S. (2008). A review of serious games and other game categories for education. Proceedings of the SimTect2008 Conference, Melbourne.
- Reiners, T., & Wood, L. C. (2014). *Gamification in Education and Business* (2015th ed.). Springer.
- Rice, J. W. (2007). "[Assessing higher order thinking in video games](#)". Journal of Technology and Teacher Education. 15 (1): 87.
- Robson, Karen; Plangger, Kirk; Kietzmann, Jan H.; McCarthy, Ian; Pitt, Leyland (2015-07-01). «Is it all a game? Understanding the principles of gamification». Business Horizons 58 (4): 411–420.
- Schratz, M. (1997) Initiating change through self-evaluation: methodological implications for school development, CIDREE Collaborative Project Self-Evaluation in School Development, Dundee, Scottish CCC.
- Thomson G., 1989, Η Ελληνική γλώσσα, Αρχαία και Νέα, Κέδρος, Αθήνα
- Tonnet, H. (1995). Ιστορία της νέας ελληνικής γλώσσας: Η διαμόρφωσή της. Μτφρ. Μ. Καραμάνου, Π. Λιαλιάτσης. Αθήνα: Παπαδήμας, σελ. 36-39.
- Torbeyns, J., Lehtinen, E., & Elen, J. (2016). *Describing and Studying Domain-Specific Serious Games (Advances in Game-Based Learning)* (Softcover reprint of the original 1st ed. 2015 ed.). Springer.
- Voogt, Joke (2003). Technology, Innovation, and Educational Change: A Global Perspective : a Report of the Second Information Technology in Education Study, Module 2. ISTE (Internatl Soc Tech Educ. ISBN 978-1-56484-230-5.

- Williams, A. (2021). *WordPress for Beginners 2022: A Visual Step-by-Step Guide to Mastering WordPress (Webmaster Series)*. Independently published.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (1st ed.). O'Reilly Media.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer* 38(9), pp. 25–32. doi: 10.1109/MC.2005.297.
- Βάρμαζης, Ν. (1992). Η αρχαία ελληνική γλώσσα και γραμματεία ως πρόβλημα της νεοελληνικής εκπαίδευσης. Από την αναγέννηση ως την καθιέρωση της δημοτικής.
- Βούρτσης Ι. κ.ά, 1999, Εισαγωγή στον ελληνικό πολιτισμό, ΕΑΠ, Πάτρα.
- Δίκτυο Καταγραφής Περιστατικών Ρατσιστικής Βίας. Ετήσια Έκθεση (2019).
- Ευρωπαϊκό Δίκτυο Μετανάστευσης. Ετήσια Έκθεση (2018). *Για την Μετανάστευση και το Άσυλο στην Ελλάδα*.
- Κοκκινοπλίτη, Α. (2020). Ο εκπαιδευτικός ηγέτης ως μοχλός καινοτομίας και αλλαγής στο δημόσιο και το ιδιωτικό σχολείο: Απόψεις σχολικών διευθυντών. Μεταπτυχιακό πρόγραμμα «Επιστήμες της εκπαίδευσης και της δια βίου μάθησης» thesis, Σχολή Κοινωνικών, Ανθρωπιστικών επιστημών και τεχνών Τμήμα εκπαιδευτικής και κοινωνικής πολιτικής.
- Κουδούνης, Αθ. (2011). Αρχαία ελληνική γραμματεία. Αθήνα: Στοχαστής
- Κουτρομάνος Γ., Νικολοπούλου Κλ. (2010). *Διερεύνηση χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών από μαθητές/τριες Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης*. Πανεπιστήμιο Αθηνών
- Μουσούρης, Σ. (2019), Αφγανιστάν... και ξαφνικά οι Ταλιμπάν, Ελλάδα: Ι. Σιδέρης

- Μπάγκαβος, Χ., Παπαδοπούλου, Δ. & Συμεωνάκη Μ., (επιμ.) (2008). Μετανάστευση και παροχή υπηρεσιών σε μετανάστες στην Ελλάδα. Αθήνα: Ινστιτούτο Εργασίας της ΓΣΕΕ - ΑΔΕΔΥ. σελ. 14.
- Μπαμπινιώτης Γ, 2002, Συνοπτική ιστορία της ελληνικής γλώσσας, Αθήνα
- Μυσιρλάκη, Σ., & Παρασκευά, Φ. (2010). Ηλεκτρονικά παιχνίδια, κίνητρα και μάθηση: Διερευνώντας το πεδίο των MMOGs. Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», τόμος II, σ. 13-20, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος.
- Παπαδοπούλου, Π. (2019). *Διδάσκοντας με Παιγνιοποίηση και Ψηφιακή Αφήγηση : η περίπτωση της Βυζαντινής Ιστορίας*. Διπλωματική εργασία μεταπτυχιακού προγράμματος σπουδών thesis, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της επικοινωνίας για την εκπαίδευση. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο. Αθήνα, Ελλάδα.
- Πετράκου, Ηλέκτρα (2009). Η κατασκευή της μετανάστευσης στην ελληνική κοινωνία. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Προμπονάς Ι., 1995, “Η εξελικτική πορεία της ελληνικής γλώσσας”, στο Μια πολυεπιστημονική θεώρηση της γλώσσας, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο.
- Σολομών, Ι. (επιμ.) (1999) Εσωτερική αξιολόγηση και προγραμματισμός του εκπαιδευτικού έργου στη σχολική μονάδα, Αθήνα, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Τζιόλας, Ε., (2020), Φεβρουάριος 22). Ο Σεφέρης και ο Ελύτης για την ελληνική γλώσσα. Slpress.gr. <https://slpress.gr/politismos/o-seferis-kai-o-elytis-gia-tin-elliniki-glossa/>

Χρηστίδης, Α-Φ., 2005. Ιστορία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας.
Αρχαιογλωσσία και Αρχαιογνωσία στη Μέση Εκπαίδευση Ι.
Θεσσαλονίκη: Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών [Ίδρυμα Μανόλη
Τριανταφυλλίδη], σελ. 251.

Διαδικτυακοί τόποι

Θεοδωρόπουλος, Τ. 2021, 03/06. Γιατί εχθρεύονται τα αρχαία ελληνικά; Καθημερινή, ηλεκτρονική έκδοση, Κατηγορία Απόψεις. <https://www.kathimerini.gr/opinion/561386986/giati-echthreyontai-ta-archaia-ellinika/>

[«Ξένοι εκτός ΕΕ το 7% των πολιτών σε Ελλάδα, Κύπρο, Ισπανία και Αυστρία»](#). Η Καθημερινή. 2013-07-17. Ανακτήθηκε στις 2013-07-30.

LeapFrog. "[LeapFrog® Unveils Next Generation LeapPad™ and LeapStart™ Enhancements at the 2017 North American International Toy Fair®](#)". www.prnewswire.com. Retrieved 2017-11-21.

["LeapFrog Leapster2 and Didj: Handheld Edu-Gamers For the Pre-iPod/Cellphone/DS Demographic"](#). Gizmodo. Retrieved 2021-03-23.

Talentlms. (2019), Έρευνα πάνω στην Παιγνιοποίηση. <https://www.talentlms.com/blog/gamification-survey-results/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

1. Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης εμπειρίας παιχνιδιού

Αξιολόγηση εμπειρίας παιχνιδιού

Το παρόν ερωτηματολόγιο αποτελεί μια συμπληρωματική αξιολόγηση του σοβαρού εκπαιδευτικού παιχνιδιού SurvivalJourney και μπορεί να απαντηθεί από παίχτες του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

athanasios1997@gmail.com (not shared) [Switch account](#)

Πόσο χρονών είσαι ;

13

14

15

16 και άνω

Τι τάξη πηγαίνεις ;

A' Γυμνασίου

B' Γυμνασίου

Γ' Γυμνασίου

A' Λυκείου

Τίποτα από τα παραπάνω

Πόσο καιρό ασχολείσαι με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;

καθόλου

1 χρόνο

2 χρόνια

3 χρόνια

4 χρόνια

περισσότερα από 5

Πόσο συχνά παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια ;

Μία φορά το μήνα

Δύο φορές το μήνα

Μια φορά την εβδομάδα

Δύο φορές τη βδομάδα

Κάθε μέρα

Other:

Σου άρεσε το συγκεκριμένο παιχνίδι ;

Ναι

Όχι

Από το 1 μέχρι το 5 πόσο σου άρεσε η συγκεκριμένη εμπειρία παιγνιοποίησης ;

Καθόλου

1

2

3

4

5

Πάρα πολύ

Τι θα άλλαζες στο συγκεκριμένο παιχνίδι ; (Μπορείς να απαντήσεις και με περισσότερες από 1 απαντήσεις)

Περισσότερα παιχνίδια

Καλύτερα γραφικά απεικόνισης

Μεγαλύτερη δυσκολία αποστολών

Μεγαλύτερη διάρκεια παιχνιδοποίησης

Λιγότερη συσχέτιση με την αρχαία ελληνική

Λιγότερο βάθος σε προσφυγικό ζήτημα

Τίποτα από τα παραπάνω

Other:

Πώς κρίνεις την εμπειρία σου σε αυτό ;

Ικανοποιητική

Επιμορφωτική

Εντωπρωσιακή

Απογοητευτική

Αδιάφορη

Πόσο χρόνο αφιερώνεις ημερησίως στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;

3 ώρες και πάνω

1-2 ώρες

λιγότερο από 1 ώρα

ελάχιστα έως καθόλου

Πόσο συχνά θα έπαιζες/έπαιξες το συγκεκριμένο παιχνίδι ;

Συνέχεια μέχρι να γίνω ο καλύτερος

2-3 φορές την εβδομάδα

Μόνο στο σχολείο που είναι υποχρεωτικό

Καθόλου

Πόσο χρόνο θα αφιέρωνες/αφιέρωσες ημερησίως για το συγκεκριμένο παιχνίδι ;

περισσότερο από 3 ώρες

1-2 ώρες

λιγότερο από 1 ώρα

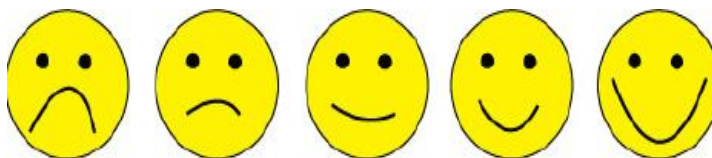
καθόλου, δεν με εντυπωσίασε

2. Ερωτηματολόγιο παιγνιοποιημένης εμπειρίας

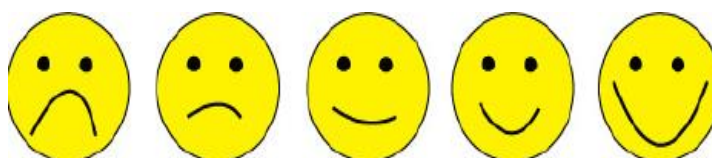
Κύκλωσε την επιλογή που θεωρείς ότι σε καλύπτει σχετικά με τις σύντομες ερωτήσεις βάσει του ερωτηματολογίου συναισθημάτων.

Ποια στοιχεία προτιμάτε να υπάρχουν στα παιχνίδια και σας αρέσουν;

Α) Πόντοι



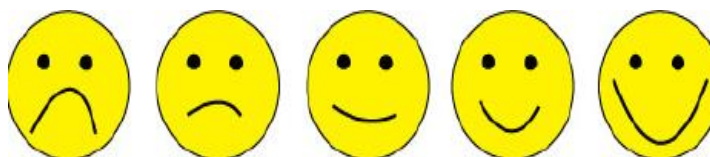
Β) Εμβλήματα



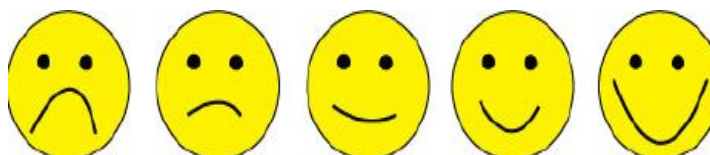
Γ) Πίνακας κατάταξης



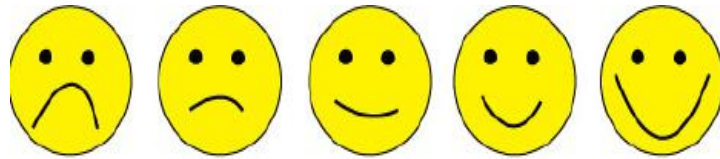
Δ) Πρόοδος



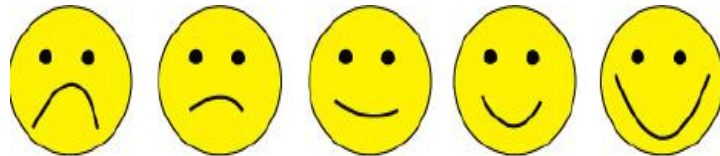
Ε) Επίπεδα



ΣΤ) Ανταμοιβές



Ζ) Ρόλοι



Η) Ανατροφοδότηση

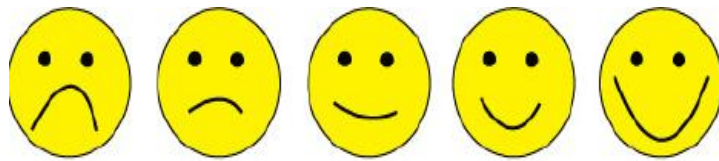


Θ) Στατιστικά παίχτη

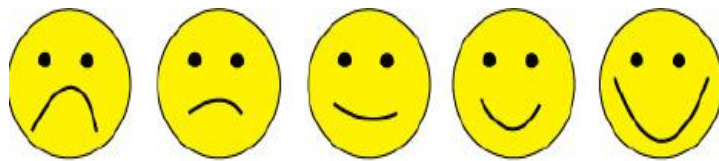


Πως κρίνεις την :

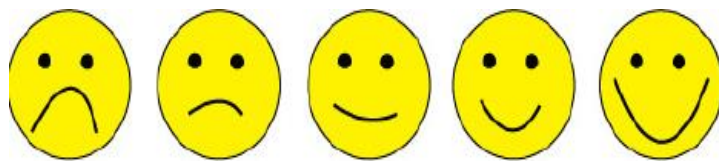
A) Εμπειρία παιχνιδιού



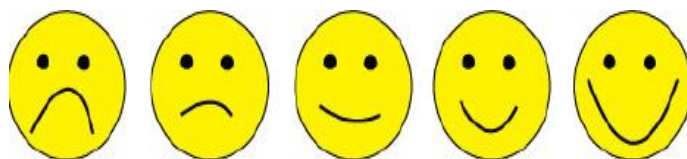
B) Συνεργασία



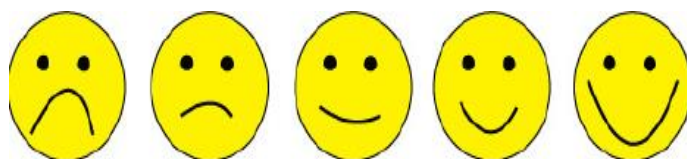
Γ) Ομαδικότητα



Δ) Ενημέρωση για προσφυγικό



Ε) Βελτίωση γνώσεων αρχαίων



Στ) Παιγνιοποίηση διαδικασίας



3. Τεστ αξιολόγησης γ' κλίσης ουσιαστικών

Όνομα.....

βαθμός.....

Επίθετο.....

Να κλιθούν τα παρακάτω ουσιαστικά στην πτώση και τον αριθμό που ζητείται:

ή σάρξ (δοτ. Πληθ.)

ὁ Πέλοψ (γεν. ενικού)

ή ταχύτης (αιτ. πληθ.)

αἱ βαθμίδες (ονομ. ενικού)

ὁ τένων (γεν.& κλ. ενικού)

τό κόμμα (δοτ. Πληθ.)

ή σειρήν (αιτ. ενικού)

ὁ μεγιστάν (γεν. ενικού)

ὁ αγών (γεν. & κλ. ενικού)

ὁ ἄξων (γεν. πληθ.)

ή μητήρ (κλ. ενικού)

ή χεῖρ (δοτ. Πληθ.)

τό βέλος (γεν. ενικού)

ὁ γραφεύς (ονομ. πληθ.)

ὁ ἀνδριάς (δοτ. Πληθ.)

ή ἀκτίς (αιτ. ενικού)

τό ἔθνος (δοτ. Πληθ.)

1. Να συμπληρώσετε τα κενά των προτάσεων με τον κατάλληλο τύπο από τη λέξη στη παρένθεση:

- α. Τοῖς (φύλαξ) οὐ προσήκει ὕπνος.
β. Μὴ τρίβε τὴν ψυχὴν ταῖς (φροντίς).
γ. Ἐξ (όνυξ, γεν. εν.) τὸν λέοντα γινώσκεις.
δ. Κρίνε τοὺς ἀνθρώπους μὴ ταῖς (ἐσθής), ἀλλὰ τοῖς ἔργοις.
ε. Ἐκ τῶν πτερῶν γινώσκει τις τὸν (ὄρνις)
στ. Παρὰ τοῖς (Ἄραψ) αἱ κάμηλοι τίμιαί εἰσιν.
ζ. Ὁ ὄνος τῆ (σάλπιγξ) τοὺς (κήρυξ) μιμεῖται.
η. Ἐκαστος τῶν (Κύκλωψ) ἓνα οφθαλμὸν ἔχει.

2. Να συμπληρωθεῖ ο σωστός τύπος των ουσιαστικῶν που βρίσκονται σε παρένθεση.

- α) Αἰγύπτιοι προσέπλευσαν σὺν (ἄσπις) ποδῆρεσιν.
β) Περί Συρίας διηγησόμεθα, ὅπου σῖτος πολὺς καὶ πρόβατά ἐστί καὶ (φοῖνιξ) οἱ καρποφόροι.
γ) Προσεκαλέσαντο τὴν (γυνή) πρὸς ἄρχοντα.
δ) Οἱ δημαγωγοὶ παρὰ τοῖς δήμοις εἰσὶν ὥσπερ οἱ (κόλαξ) παρὰ τοῖς τυράννοις.
ε) Παραγενόμενοι οἱ (ποιμήν) ἐξέβαλον αὐτάς.
στ) (ῥήτωρ) πολυφθόγγους ὡς ἰχθύας ἀφώνους ὀρώμεν ἐπὶ Σοί, Θεοτόκε.
ζ) Ἄγγελοι μετὰ τοῦ (ἀστήρ) ὁδοιποροῦσι.
η) Τίμα τὸν (πατήρ) σου καὶ τὴν (μήτηρ) σου.

3. Να σχηματίσετε τις πτώσεις που ζητούνται για κάθε ουσιαστικό.

- ὁ κόραξ: (γενική ενικού) / (ονομαστική πληθυντ.) / (δοτική πληθυντικού)
ἡ ἐλπίς: (δοτική ενικού) / (γενική πληθυντικού) ὁ γύψ: (αιτιατική ενικού) / (αιτιατική πληθυντικού)
ὁ πατήρ: (δοτική ενικού) / (γενική πληθυντικού) / (δοτική πληθυντικού)
ὁ αὐτοκράτωρ: (γενική ενικού) / (δοτ. πληθυντικού) ὁ ἄξων: (δοτική ενικού) / (κλητική ενικού)
ὁ χειμῶν: (γενική ενικού) / (αιτιατική πληθυντικού) τὸ

πλήθος: (γενική ενικού) /(δοτική ενικού)/..... (ονομαστ. πληθυντ.)

4. Να συμπληρωθεί ο σωστός τύπος των ουσιαστικών:

α. Σωκράτης χρήται τῷ _____ (τὸ παράδειγμα). β. Σὺ εἶ _____ καὶ ἡμεῖς οὐ τιμῶμεν τοὺς _____ (ὁ κόλαξ). γ. Οὗτοι ἔπιπτον εἰς τὰς _____ (ἡ φλόξ). δ. Οἱ _____ ἐμάνθανον τὰ _____ (ὁ παῖς, τὸ μάθημα). ε. Οἱ Αἰγύπτιοι εἰσέπλευσαν σὺν τοῖς ποδῆρεσιν _____ (ἡ ἀσπίς). στ. Ἐνταῦθ' εἰσι _____ καρποφόροι (ὁ φοῖνιξ). ζ. Προσεκαλέσαντο τὴν _____ πρὸς ἄρχοντα (ἡ γυνή). η. Ὁ λέων τοῖς _____ δάκνει (ὁ ὀδούς). θ. Οἱ _____ μάχονται τοῖς _____ (ὁ δράκων, ὁ λέων). ι. Ἡ τῆς ἐορτῆς φαιδρότης τῆ _____ διαλύεται (ἡ ἔρις). ια. Ἡ Ἥρα τῆ _____ τῶν ἄλλων θεῶν διαφέρει (ἡ σεμνότης). ιβ. Ὡ ἀρπακτικέ, _____ διατὶ κατατρώγεις τὸ ἥπαρ τοῦ Προμηθέως (ὁ γύψ); ιγ. Ἐν τῇ Ξέρξου στρατιᾷ Πέρσαι καὶ _____ καὶ _____ εἰσιν (ὁ Ἄραψ -ὁ Αἰθίοψ). ιδ. Ἐν ταῖς _____ αἷμα ῥέει (ἡ φλέψ). ιε. Περὶ τὰ στέρνα οἱ στρατιῶται τοὺς _____ ἔχουσιν (ὁ θώραξ). ιστ. Ὁ ἀετὸς ἰσχυροὺς _____ ἔχει (ὁ ὄνυξ). ιζ. Ὁ διδάσκαλος χρήται τῷ _____ ἵνα _____ γράφει (ὁ πίναξ - τὸ γράμμα). ιη. Θαυμάζω σε διὰ τὴν _____ τοῦ χαρακτήρος (ἡ πραότης). ιθ. Τοῦτου τοῦ _____ ἡ μήτηρ Εὐκλεία λέγεται (ὁ παῖς). κ. Ἡμεῖς πολλὰς _____ διὰ τὴν σωτηρίαν ἔχομεν (ἡ ἐλπίς). κα. Ὁ κόραξ καὶ ὁ γύψ _____ εἰσιν (ὁ ὄρνις)