Βοήθησέ με να σε βοηθήσω!

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Κανένα/καμία
Μαθησιακοί στόχοι	Να μάθουν οι μαθητές να συνεργάζονται ως μέλη μιας ομάδας
Μαθήματα	Κανένα συγκεκριμένο: Αυτή η παιδαγωγική ακολουθία επικεντρώνεται στις δεξιότητες
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14
Υλικά	Υπολογιστές που μπορούν να υποστηρίξουν το παιχνίδι «Trine Enchanted Edition»
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	3,5 - 4,5 ώρες (75 λεπτά στην τάξη, 15 λεπτά για τη συμπλήρωση ενός ερωτηματολογίου και ελεύθερο παιχνίδι στο σπίτι: 2-3 ώρες)
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Συνεργατικό παιχνίδι / ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Συνεργασία & ομαδική εργασία, Επικοινωνία, Δημιουργικότητα, Κριτική σκέψη, Σχεδιασμός, Επίλυση προβλημάτων, Ενσυναίσθηση, καλλιέργεια δεξιοτήτων μεθοδολογίας της μάθησης
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	<20€ (14,99€)
Συμβουλές για ένταξη/συμπερίληψη	Αν χρειαστεί, μπορούν να προστεθούν προσαρμοστικοί ελεγκτές. Και αν δεν μπορείτε να τους ρυθμίσετε από το μενού Επιλογές, μπορείτε να το κάνετε χειροκίνητα μέσω Steam/options.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Σε αυτή την παιδαγωγική ακολουθία, οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν ένα παιχνίδι δράσης/παζλ σε έναν φανταστικό παραμυθένιο κόσμο: «Trine Enchanted Edition».

Ο κύριος στόχος της χρήσης του παιχνιδιού είναι να ενσταλάξει την επιθυμία και να καλλιεργήσει την ικανότητα στους μαθητές να συνεργαστούν ενώ βρίσκονται σε απόσταση για να ξεπεράσουν τα εμπόδια που θα θέσει το παιχνίδι στο δρόμο τους. Ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας, τα εμπόδια απαιτούν από τους χαρακτήρες να συνεργαστούν για να τα ξεπεράσουν. Αφού προσδιορίσουν τα χαρακτηριστικά και τις δεξιότητες των τριών χαρακτήρων του παιχνιδιού, οι μαθητές θα πρέπει να επιλέξουν έναν χαρακτήρα και να παίξουν ένα επίπεδο. Θα πρέπει να αλλάξουν κυκλικά τον χαρακτήρα που θα παίζουν προκειμένου να κατανοήσουν τις θέσεις στις οποίες βρίσκονται οι συμμαθητές τους. Μπορείτε να δημιουργήσετε ομάδες τριών μαθητών για να ενισχύσετε την επικοινωνία μεταξύ τους και να τους οδηγήσετε σε ευχάριστες και ενθαρρυντικές δραστηριότητες παιχνιδιού για την καλλιέργεια δεξιοτήτων (κοινωνικών και άλλων δεξιοτήτων), ώστε να μπορούν να συνεργαστούν για την επίτευξη ενός στόχου. Το παιχνίδι είναι ένα ισχυρό κίνητρο για τους μαθητές να βρουν κώδικες επικοινωνίας και να συνεργαστούν αποτελεσματικά.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Εικόνα 1. Στιγμιότυπο («Trine Enchanted Edition»**,** Frozenbyte, 2014)

- **Βήμα 1: Εξηγήστε τον κύριο λόγο αυτής της εκπαιδευτικής δραστηριότητας (20 λεπτά)**

Ο εκπαιδευτικός περιγράφει στους μαθητές του το σκοπό αυτής της δραστηριότητας χρησιμοποιώντας ένα διαδικτυακό παιχνίδι πολλαπλών παικτών και την όλη διαδικασία που θα ακολουθηθεί. Θα πρέπει να πει στους μαθητές ότι ο κύριος σκοπός της όλης διαδικασίας είναι να βρεθούν σε ένα ευχάριστο και διασκεδαστικό περιβάλλον στο οποίο θα μάθουν να συνεργάζονται με τάξη και σεβασμό προς τους άλλους ανθρώπους της ομάδας προκειμένου να επιτύχουν έναν στόχο: την ολοκλήρωση κάποιων επιπέδων στο παιχνίδι. Θα πρέπει να τους πει ότι το παιχνίδι θα ξεκινήσει στο εργαστήριο υπολογιστών του σχολείου και θα συνεχιστεί στο σπίτι μέχρι να ολοκληρωθούν κάποια επίπεδα.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να πει επίσης στους μαθητές ότι στο τέλος θα κληθούν να συμπληρώσουν ένα ανώνυμο διαδικτυακό ερωτηματολόγιο σχετικά με την εμπειρία τους από το παιχνίδι και την όλη διαδικασία συνεργασίας με τους συμμαθητές τους.

Οι απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο θα συζητηθούν σε όλη την τάξη προκειμένου να κατανοηθούν οι δυσκολίες της συνεργασίας και να εντοπιστούν οι σωστοί τρόποι και οι κατάλληλες μέθοδοι επιτυχούς και καρποφόρας συνεργασίας μεταξύ των συμμαθητών. Σας συμβουλεύουμε να διαβάσετε πρώτα το ερωτηματολόγιο στους μαθητές και να μην απαιτήσετε αναφορές σε ονόματα, χαρακτηριστικά συμμαθητών ή περιστατικά της σχολικής ζωής που είναι ήδη γνωστά.

- **Βήμα 2: Εξηγήστε τον τρόπο διεξαγωγής του παιχνιδιού στους μαθητές μέσω βίντεο (10 λεπτά)**

Ο εκπαιδευτικός εξηγεί τον τρόπο διεξαγωγής του παιχνιδιού μέσα από βίντεο στην τάξη, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στους τρόπους επικοινωνίας και συνεργασίας που παρουσιάζονται στα παρακάτω βίντεο:

- Let 's Play Trine: Enchanted Edition Co-Op Part 1 - Trine Too Hard στο κανάλι «Catalysts Gaming».
- Let 's Play Trine: Enchanted Edition (Co-Op) - Ep.01 - The Opposite of a Speedrun! στο κανάλι «MrSmartDonkeyLP».

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 3: Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι στο εργαστήριο ΤΠΕ (45 λεπτά)**

Για να συμβουλεύσει και να καθοδηγήσει τους μαθητές για το πώς θα συνεργαστούν από το σπίτι ενώ θα παίζουν, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να τους χωρίσει σε ομάδες των τριών. Οι τρεις μαθητές σε κάθε ομάδα είτε θα κάθονται σε διαδοχικές και κλειστές θέσεις είτε, ακόμα καλύτερα, θα φοράνε ακουστικά με μικρόφωνο και θα κάθονται σε απομακρυσμένες θέσεις για να μιμηθούν τη διαδικασία που θα ακολουθήσουν αργότερα στο σπίτι.

Ο τρόπος με τον οποίο θα χωριστούν οι ομάδες εξαρτάται από τον εκπαιδευτικό. Κάθε εκπαιδευτικός γνωρίζει τους μαθητές του αρκετά καλά και ανάλογα με τις ανάγκες της τάξης, θα κάνει τον κατάλληλο διαχωρισμό σε ομάδες. Για παράδειγμα, μπορεί να βάλει μαθητές που είχαν μικρά θέματα κοινωνικοποίησης στο παρελθόν, στην ίδια ομάδα έτσι ώστε να τους βοηθήσει να μάθουν να συνεργάζονται ή ακόμα και να τους βάλουν με μαθητές που θεωρούνται πιο κοινωνικά ώριμοι από τους άλλους, έτσι ώστε να μπορούν να βοηθήσουν τους λιγότερο κοινωνικά ώριμους συμμαθητές τους.
Η επιλογή εναπόκειται στον εκπαιδευτικό, και συνιστάται να μην κάνετε τυχαίες επιλογές ή να ακολουθήσετε μόνο αυτό που θέλουν οι μαθητές.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να παρεμβαίνει ελάχιστα εντοπίζοντας τυχόν ανάρμοστη συμπεριφορά, να βάζει τέλος στους τσακωμούς και να δίνει προσοχή στην ευγένεια και την αμοιβαία υποστήριξη.

Οι μαθητές θα παίξουν πρώτα στο εισαγωγικό επίπεδο (Επίπεδο 1 - Αστρική Ακαδημία) για να αποκτήσουν εμπειρία στο παιχνίδι, και αν έχουν χρόνο μέσα σε μία διδακτική ώρα (ανάλογα με τη γενική εμπειρία των παικτών και του εκπαιδευτικού), θα συνεχίσουν στο δεύτερο επίπεδο (Επίπεδο 2 - Στους διαδρόμους της ακαδημίας), αλλάζοντας χαρακτήρες.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 4: Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι στο σπίτι (όσο χρειάζεται για δύο ακόμα επίπεδα)**

Οι μαθητές θα παίζουν από το σπίτι σε ώρες που θα πρέπει να έχουν συμφωνήσει από κοινού, με στόχο την ολοκλήρωση δύο έως τριών ακόμα επιπέδων. Ο χρόνος που απαιτείται για αυτή την εργασία μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με τα επίπεδα εμπειρίας, τη συνεργασία/ ομαδικότητα των μαθητών και τις επιλογές τους εντός του παιχνιδιού. Μπορεί να διαρκέσει από 45 λεπτά έως 3 ώρες.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 5: Οι μαθητές συμπληρώνουν το ερωτηματολόγιο ηλεκτρονικά στο σπίτι (15 λεπτά)**

Μετά το τέλος του παιχνιδιού (όπως προκαθορίζεται στο βήμα 4), κάθε μαθητής θα συμπληρώσει ένα ερωτηματολόγιο ηλεκτρονικά και οι ερωτήσεις θα βασίζονται και πάλι στις ανάγκες που θα έχει εντοπίσει ο εκπαιδευτικός (γενικά ή/και από το βήμα 3).

Μπορείτε να βρείτε μια ιδέα από ένα τέτοιο πλήρες ερωτηματολόγιο (Waterworth & Murray, 2014) εδώ: https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.477.6124&rep=rep1&type=pdf.

Μπορείτε να επιλέξετε μερικές ερωτήσεις από αυτές που θα βρείτε στο τέλος του άρθρου (στο Παράρτημα) και θα πρέπει να επιλέξετε τις ερωτήσεις που θεωρείτε κατάλληλες για τους σκοπούς σας και που ταιριάζουν με τις δεξιότητες και τις ανάγκες των μαθητών σας.

Φυσικά, το ερωτηματολόγιο θα μπορούσε να είναι κάτι πολύ απλό, ακόμα και ένα αόριστο μοναδικό ερώτημα όπως: «Περιγράψτε σε γενικές γραμμές την εμπειρία σας από το διαδικτυακό παιχνίδι πολλαπλών παικτών και τις δυσκολίες συνεργασίας και επικοινωνίας που αντιμετωπίσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς και τα θετικά σημεία που εντοπίσατε από αυτή τη διαδικασία».

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 6: Αναστοχασμός (45 λεπτά)**

Ο εκπαιδευτικός θα διαβάσει τις απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο (διατηρώντας βέβαια αυστηρή ανωνυμία, ακόμα και αν καταλάβαινε ποιος έχει κάνει τα σχετικά σχόλια) και θα προκαλέσει σχετικές συζητήσεις για να ενισχύσει τη συνεργασία και την επικοινωνία των μαθητών. Δεν θα πρέπει να εστιάσει μόνο στα αρνητικά σημεία, αλλά κυρίως στα θετικά που προέκυψαν από τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου και από τα συμπεράσματα που προέκυψαν από το βήμα 3.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Λήψη του παιχνιδιού:

https://store.steampowered.com/app/35700/Trine_Enchanted_Edition/

Βιβλιογραφικές αναφορές:

Cooperative game theory. (n.d.). Retrieved December 16, 2021, from http://coalitiontheory.net/research-areas/cooperative-game-theory

Let's Play Trine: Enchanted Edition Co-Op Part 1 - Trine Too Hard. (2016, August 5). [Video File]. In YouTube. Retrieved December 16, 2021, from https://www.youtube.com/watch?v=94GlhFOSrhs&ab_channel=CatalystsGaming

MrSmartDonkeyLP (Director). (2015, January 16). [Video File]. In *YouTube*. Retrieved December 16, 2021, from https://www.youtube.com/watch?v=2gBfnWAqmsU&ab_channel=MrSmartDonkeyLP

Riva, G., Waterworth, J., & Murray, D. (2014). 6 Measuring Social Presence in Team-Based Digital Games. In *Interacting with Presence* (pp. 83-101). De Gruyter Open Poland.

Seif El-Nasr, M., Aghabeigi, B., Milam, D., Erfani, M., Lameman, B., Maygoli, H., & Mah, S. (2010, April). Understanding and evaluating cooperative games. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems (pp. 253-262).

Trine enchanted edition walkthrough. Gamer Walkthroughs. (n.d.). Retrieved December 16, 2021, from http://gamerwalkthroughs.com/trine-enchanted-edition

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669