Ας εξερευνήσουμε την Ευρώπη

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Κανένα/καμία
Μαθησιακοί στόχοι	Ενίσχυση και περαιτέρω ανάπτυξη των γνώσεων σχετικά με τον χάρτη της Ευρώπης, τις πόλεις, τους πολιτισμούς και τους τρόπους μετακίνησης, Καλύτερη κατανόηση της χωρικής κατανομής της Ευρώπης
Μαθήματα	Γεωγραφία, Ιστορία, Αγγλικά ως Ξένη Γλώσσα
Προτεινόμενες ηλικίες	10-14.
Υλικά	Υπολογιστές ή smartphones, πρόσβαση σε Wi-Fi
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	90 - 120 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Συνεργασία & ομαδική εργασία, Επικοινωνία, Δημιουργικότητα, Κριτική σκέψη, Επίλυση προβλημάτων, Δεξιότητες μεθοδολογίας της μάθησης
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	<20€
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης	Παιδαγωγική ακολουθία στο ΠΠ3 με τίτλο «Φέρνοντας τον κόσμο στην τάξη»
Παρόμοια παιχνίδια που	Mini Motorways, Carcassonne, Pandemic, Catan

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

μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	
Συμβουλές για να γίνει η ακολουθία πιο προσβάσιμη ή/και συμπεριληπτική	Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε 12 γλώσσες, αλλά αν δεν είναι διαθέσιμο στη γλώσσα που καταλαβαίνουν περισσότερο οι μαθητές σας, σκεφτείτε να εξηγήσετε το σενάριο, τους διαλόγους και τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού.
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια της ακολουθίας	Η διάρκεια της ακολουθίας εξαρτάται από το πόσο θα παίξουν οι μαθητές/τριες το παιχνίδι. Δεν είναι απαραίτητο να ολοκληρώσουν όλοι οι μαθητές/τριες το παιχνίδι πριν συνεχίσουν με την εργασία και τη δημιουργία των χαρτών τους.

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

- **Βήμα 1: Εισαγωγή στο θέμα (5 λεπτά)**

Δείξτε έναν άδειο χάρτη της Ευρώπης στους μαθητές.

Πηγή: https://www.deviantart.com/fjana/art/Europe-blank-map-16-9-format-current-situation-798547174

Ρωτήστε τους τι γνωρίζουν μέχρι στιγμής για τον χάρτη της Ευρώπης και πείτε τους να γράψουν ένα πράγμα που γνωρίζουν για την Ευρώπη. Μπορούν να βρουν τη χώρα στην οποία βρίσκονται; Πώς θα ταξίδευαν σε άλλες χώρες; Ρωτήστε τους εάν έχουν επισκεφθεί άλλες ευρωπαϊκές χώρες. Αν ναι, ποιες;

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

Μετά την αρχική συζήτηση και αφού παρατηρήσουν τον λευκό χάρτη της Ευρώπης, παρουσιάστε το παιχνίδι στους μαθητές.

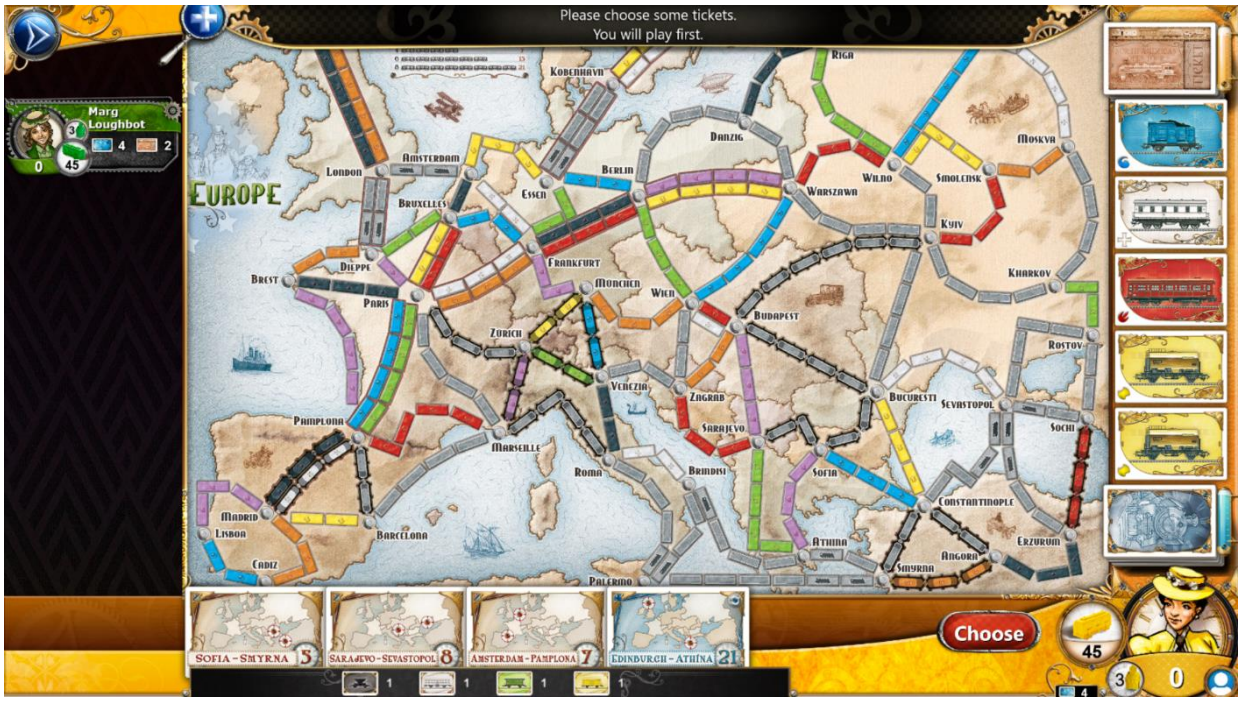
Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

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 2: Εισαγωγή στο παιχνίδι (5 λεπτά)**

Για αυτή την παιδαγωγική ακολουθία, θα χρησιμοποιήσουμε την ψηφιακή προσαρμογή του επιτραπέζιου παιχνιδιού Ticket to Ride για διδασκαλία εξ αποστάσεως.

Στιγμιότυπο 1 από το παιχνίδι: Map of Europe without any trains.



Περιγραφή παιχνιδιού:

Το Ticket to Ride δημιουργήθηκε αρχικά ως ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες συλλέγουν και ταιριάζουν κάρτες τρένου για να δημιουργήσουν σιδηροδρομικές γραμμές μεταξύ διαφορετικών πόλεων. Σε αυτή την ακολουθία, θα χρησιμοποιήσουμε μια ψηφιακή προσαρμογή αυτού του δημοφιλούς επιτραπέζιου παιχνιδιού. Το Ticket to Ride μπορεί να παιχτεί επιτόπου και διαδικτυακά με έως και 4 παίκτες. Ο κύριος στόχος του παιχνιδιού είναι να συνδέσετε όσο το δυνατόν

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

περισσότερες παραθέσεις με το τρένο. Ο παίκτης κερδίζει πόντους τοποθετώντας τρένα και δημιουργώντας διαδρομές, ενώ τα μη ολοκληρωμένα εισιτήρια κοστίζουν πόντους. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης που έχει τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής. Μπορείτε να βρείτε το παιχνίδι στο Steam, στο App Store ή στο Google Play. Μπορείτε να διαβάσετε τις αναλυτικές οδηγίες για το πως παίζεται το παιχνίδι μέσω Steam εδώ: https://blog.jongallant.com/2020/04/ticket-to-ride-steam/.

Υπάρχουν διαφορετικές εκδοχές των χαρτών για το παιχνίδι, αλλά σε αυτήν την περίπτωση, θα χρησιμοποιήσουμε το Ticket to Ride: Europe. Σε αυτή την έκδοση, οι παίκτες καλούνται να συνδέσουν διαφορετικές ευρωπαϊκές πόλεις στις αρχές του 20ου αιώνα. Πριν παίξετε το παιχνίδι, δείξτε στους μαθητές αυτό το σύντομο τρέιλερ: Ticket to Ride – Launch Trailer.

Στιγμιότυπο 2 από το παιχνίδι.

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: Παίζοντας το παιχνίδι (45 λεπτά)**

Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες (έως 4 ανά ομάδα) και αφήστε τους να παίξουν το παιχνίδι. Το παιχνίδι διαρκεί από 30-60 λεπτά για να ολοκληρωθεί, ανάλογα με τον αριθμό των παικτών. Ωστόσο, είναι εύκολο να το σταματήσετε και να το ξαναξεκινήσετε αργότερα, εάν είναι απαραίτητο. Ελέγξτε τους μαθητές σας κάθε τόσο για να δείτε την πρόοδό τους.

Πώς παίζεται το παιχνίδι: Στην αρχή του παιχνιδιού, οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν τουλάχιστον δύο εισιτήρια διαδρομής και σε κάθε γύρο, μπορούν είτε να πάρουν δύο κάρτες τρένου από το κατάστρωμα είτε να συμπληρώσουν τμήματα μιας διαδρομής με κάρτες τρένου της ίδιας αξίας και χρώματος. Ο παίκτης παίρνει τους πόντους αμέσως μετά την ολοκλήρωση ενός τμήματος μιας διαδρομής. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης που έχει τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.

Καθ' όλη τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού, οι μαθητές θα πρέπει να προσαρμόζονται στις μεταβαλλόμενες συνθήκες. Το παιχνίδι είναι μια καλή πρακτική ευελιξίας, καθώς πολλά τμήματα των διαδρομών έχουν δύο διαφορετικές επιλογές χρώματος, έτσι ακόμα και αν τα τρένα του αντιπάλου πλησιάζουν προς την ολοκλήρωση της διαδρομής ενός εισιτηρίου, υπάρχει πάντα μια διαφορετική διαδρομή που μπορούν να ακολουθήσουν, το μόνο που χρειάζεται είναι περισσότερος χρόνος και προσπάθεια. Επιπλέον, οι μαθητές θα εξασκήσουν τη αυτονομία και τη διαχείριση των συναισθημάτων και της συμπεριφοράς τους, καθώς και τη λήψη αποφάσεων. Αυτό το παιχνίδι είναι επίσης καλό για να βοηθήσει τους μαθητές να βελτιώσουν τις δεξιότητες στρατηγικού σχεδιασμού τους.

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: Συζήτηση και εργασίες των μαθητών (σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες) (15 λεπτά)**

Μόλις οι μαθητές ολοκληρώσουν το παιχνίδι, φέρτε τους ξανά κοντά (είτε διαδικτυακά είτε στην τάξη) και ζητήστε τους να μοιραστούν τις εμπειρίες τους.

- Παρουσιάστε ξανά στους μαθητές τον χάρτη της Ευρώπης για να τον συγκρίνουν με τον χάρτη που χρησιμοποιήθηκε στο παιχνίδι, αν υποθέσουν ότι το παιχνίδι λαμβάνει χώρα στις αρχές του 20ου αιώνα.
    - Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους χάρτες Google για αυτήν την εργασία, ώστε οι μαθητές να μπορούν επίσης να μετακινηθούν στον χάρτη, να ελέγξουν τις πόλεις και να δουν αν υπάρχουν διαφορές μεταξύ των δύο χαρτών.
- Είναι ο χάρτης της Ευρώπης διαφορετικός από τον χάρτη που χρησιμοποιείται στο παιχνίδι; Πώς;
- Ποιες αλλαγές μπορείτε να παρατηρήσετε μεταξύ των δύο χαρτών;
- Παρατηρείτε αλλαγές στα ονόματα των πόλεων; Τι αλλαγές παρατηρείτε;

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 δημιουργούν τους δικούς τους χάρτες για το παιχνίδι (σε ζευγάρια ή σε μικρές ομάδες) (20 λεπτά)**

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους χάρτες Scribble για αυτή την άσκηση.

Καθοδηγήστε τους μαθητές να επιλέξουν μία ευρωπαϊκή χώρα και να επιλέξουν ορισμένες από τις πόλεις σε επιλεγμένες χώρες. Στη συνέχεια, μπορούν να σχεδιάσουν διαδρομές (όπως στο παιχνίδι), και μπορούν επίσης να δημιουργήσουν τις δικές τους κάρτες προορισμού μεταξύ των πόλεων.

Οι μαθητές απλά θα μεγεθύνουν στη χώρα της επιλογής τους και θα δημιουργήσουν «διαδρομές» του τρένου χρησιμοποιώντας το εργαλείο για τη δημιουργία γραμμών. Παρόλο που οι μαθητές δεν θα είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν αυτούς τους χάρτες για να παίξουν, είναι μια καλή άσκηση για αυτούς έτσι ώστε να γνωρίσουν περισσότερες ευρωπαϊκές πόλεις και να είναι σε θέση να προσανατολιστούν στον χάρτη. Μπορείτε να πείτε στους μαθητές να ψάξουν αν υπάρχουν σιδηρόδρομοι μεταξύ των πόλεων που συνέδεσαν.

- **Βήμα 6: Παρουσίαση και συζήτηση (15 λεπτά)**

Ζητήστε από τους μαθητές να παρουσιάσουν τους χάρτες τους και να εξηγήσουν τις επιλογές τους: γιατί επέλεξαν τη συγκεκριμένη χώρα; Ποιες πόλεις σύνδεσαν μεταξύ τους; Αυτές οι πόλεις συνδέονται σιδηροδρομικά στην πραγματική ζωή;

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, μπορείτε επίσης να τους ρωτήσετε πώς τους φαίνεται αυτό το είδος μαθήματος και να δείτε αν αυτό θα ήταν κάτι που θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε ξανά στο μέλλον.

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

Βιβλιογραφικές αναφορές

Days of Wonder (2012). Ticket to Ride [Video Game]. France: Asmodee Digital. https://www.daysofwonder.com/online/en/t2r/

Gallant, J. (December 4th, 2020). How to play Ticket to Ride online with Steam. [Blog post] https://blog.jongallant.com/2020/04/ticket-to-ride-steam/

Learning Works for Kids (n.d). Ticket To Ride. [Blog post]. https://learningworksforkids.com/playbooks/ticket-to-ride/

PlayStation (March 31st, 2020) Ticket to Ride - Launch Trailer | PS4. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=S_p1lXpFSfs

Πηγές εικόνας: Όλα τα στιγμιότυπα οθόνης που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτήν την παιδαγωγική ακολουθία ελήφθησαν από το Ticket to Ride: Europe. Days of Wonder (2012).

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