Abracadabra

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Κανένα / Καμιά
Μαθησιακοί στόχοι	Εξασκήστε το λεξιλόγιο και τη φαντασία σας.
Μαθήματα	Αγγλικά ως ξένη γλώσσα, Τέχνες, Γραφή
Προτεινόμενη ηλικία	10-14
Απαιτούμενο υλικό	Υπολογιστές που μπορούν να εκτελέσουν το παιχνίδι (light), smartphones
Διάρκεια ακολουθίας	2 - 3 ώρες
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Επίλυση προβλήματος, δημιουργικότητα
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	20€ στον υπολογιστή, 5€ σε «έξυπνο» κινητό τηλέφωνο
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	Άλλα παιχνίδια Scribblenauts
Οδηγίες για συντόμευση της διδακτικής ακολουθίας	Για σκοπούς συντόμευσης της διδακτικής ακολουθίας, θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε μόνο ένα από τα τέσσερα βίντεο. Αυτό θα σας επιτρέψει να συζητήσετε γύρω από ένα

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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

	συγκεκριμένο θέμα σε συντομότερο χρονικό διάστημα. Μια άλλη συμβουλή θα ήταν να παρουσιάσετε τα κύρια θέματα στην τάξη και να ζητήσετε από τους μαθητές σας να παρακολουθήσουν τα βίντεο μόνοι τους, ως εργασία για το σπίτι, και να δημιουργήσουν μια σύντομη παρουσίαση αναφορικά με τις σκέψεις τους για το θέμα - ατομικά ή σε ομάδες.
Οδηγίες για να κάνετε τη διδακτική ακολουθία πιο προσβάσιμη και συμπεριληπτική	Λογικά, δεν θα πρέπει να προκύψουν προβλήματα προσβασιμότητας. Ωστόσο, αν οι μαθητές σας δυσκολεύονται με το παιχνίδι, προσπαθήστε να το παίξετε λίγο μαζί τους από πριν, εξηγώντας τους τους απαραίτητους χειρισμούς και τα κύρια στοιχεία (τα μενού...).

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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 ακολουθία

Μια από τις πιθανές ρίζες της λέξης abracadabra είναι η αραμαϊκή λέξη "évra kedebra" που σημαίνει "αυτό που λέω είναι αυτό που δημιουργώ". Αυτό θα μπορούσε να είναι το όνομα αυτού του παιχνιδιού. Στο Scribblenauts, ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα μαγικό σημειωματάριο που υλοποιεί ή τροποποιεί την πραγματικότητα ανάλογα με το τι έχει γράφει σε αυτό.

Αυτή η ακολουθία μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε θέμα που ασχολείται με τη γλώσσα, όπως η εκμάθηση μιας νέας γλώσσας. Σε αυτή την περίπτωση, το παιχνίδι θα βάλει τον παίκτη να χρησιμοποιήσει ή να αναζητήσει λεξιλόγιο. Αλλά σε ένα μάθημα λογοτεχνίας/συγγραφής ή ακόμα και φιλοσοφίας, μπορείτε να απεικονίσετε ή να καταδυθείτε στο θέμα της γλώσσας με παιγνιώδη τρόπο.

Μείωση του κόστους

Η φθηνότερη έκδοση του παιχνιδιού είναι για smartphones. Μπορείτε να εξοικονομήσετε περισσότερα χρήματα αν έχετε το παιχνίδι σε ένα tablet και το μοιράζεστε μεταξύ των μαθητών.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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 1: Εξηγήστε το παιχνίδι (20 λεπτά)**

Πείτε στους μαθητές σας ότι θα παίξουν ένα παιχνίδι παζλ (puzzle game) όπου η γλώσσα και η δημιουργικότητα είναι τα κύρια όπλα τους. Παίξτε μαζί τους το tutorial. Είναι καλύτερα για τη δική σας εμπειρία να έχετε ήδη πραγματοποιήσει αυτή τη διαδικασία εκ των προτέρων, ώστε να κυλήσουν τα πράγματα πιο ομαλά όταν το δείξετε στην τάξη.

Το tutorila θα σας καθοδηγήσει στο gameplay: μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το σημειωματάριο για να δημιουργήσετε ένα πράγμα. Μπορείτε να προσθέσετε επίθετα σε υπάρχοντα πράγματα. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να συλλέξετε “starites”. Εμφανίζονται όταν κάνετε αρκετές καλές ενέργειες στον κόσμο. Τις περισσότερες φορές οι χαρακτήρες στο παιχνίδι θα σας δώσουν μια αποστολή για να λύσετε.

Εικόνα 1 - Εκπαιδευτικό πρόγραμμα (tutorial) του παιχνιδιού (Scribblenauts showdown, 5th Cell Media LLC, 2012)

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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: Οι μαθητές παίζουν στο σπίτι (1 - 2 ώρες)**

Μπορείτε να αφήσετε τους παίκτες να παίξουν ελεύθερα ή να τους θέσετε κάποιους περιορισμούς.

Παίξτε μερικά επίπεδα από μόνοι σας και προσέξτε τις λύσεις που μπορεί να είναι προφανείς. Για παράδειγμα, ο πρώτος γρίφος του παιχνιδιού όπου πρέπει να πλύνετε ένα γουρούνι μπορεί να λυθεί με την επίκληση ενός "σαπουνιού". Αλλά το παιχνίδι είναι ανεκτικό και η χρήση μιας παρόμοιας έννοιας όπως το "απορρυπαντικό" θα μπορούσε να λειτουργήσει.

Εικόνα 2 - Επίκληση σαπουνιού (Scribblenauts showdown, 5th Cell Media LLC, 2012)

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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 3 – Χρήση του σαπουνιού (Scribblenauts showdown, 5th Cell Media LLC, 2012)

Μπορείτε να απαγορεύσετε τη χρήση ορισμένων λέξεων για να αναγκάσετε τους μαθητές και τις μαθήτριές σας να βρουν ένα πιο πλούσιο λεξιλόγιο. Θα πρέπει να τους επιτρέπεται να χρησιμοποιούν διαδικτυακά λεξικά, μεταφραστές και προγράμματα εύρεσης συνωνύμων. Θυμόμαστε καλύτερα αυτά που χειριζόμαστε, οπότε η διαδικασία αναζήτησης και χρήσης αυτών των λέξεων σε ένα παιχνίδι ελπίζουμε ότι θα τις κάνει να κολλήσουν λίγο καλύτερα στη μνήμη τους.

Μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές σας να παρακολουθούν τις λέξεις που χρησιμοποίησαν για να λύσουν τους γρίφους του παιχνιδιού και να τις μοιραστούν με την τάξη μετά.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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: Απολογισμός και συζήτηση (30 λεπτά)**

Μπορείτε τώρα να κάνετε μια συνεδρία απολογισμού όπου θα εξετάσετε ένα επίπεδο και θα ρωτήσετε τους μαθητές σας πώς το έλυσαν στο σπίτι. Μπορείτε επίσης να επανεξετάσετε όλες τις νέες λέξεις που χρησιμοποίησαν οι μαθητές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να δημιουργήσετε ένα μάθημα πάνω σε αυτές.

Μπορείτε να προσπαθήσετε να ενισχύσετε την επιθυμία των μαθητών σας να αυξήσουν το λεξιλόγιό τους και να κατακτήσουν τη γλώσσα συζητώντας την επίδραση της γλώσσας στην ψυχολογία.

15-18 ετών: "Τα όρια της γλώσσας μου σημαίνουν τα όρια του κόσμου μου"
Αυτά λέει ο Αυστριακός φιλόσοφος Ludwig Wittgenstein στο έργο του Tractatus logigo-philosphicus. Για να καταδείξετε αυτή την έννοια, μπορείτε να ξεκινήσετε μια απλή συζήτηση για το Newspeak του 1984 του George Orwell.
Το να έχεις άποψη σημαίνει να μπορείς να τη διατυπώνεις, τουλάχιστον νοητικά. Μια γνώμη που δεν μπορεί να εκφραστεί στη γλώσσα μου είναι μια γνώμη που δεν μπορώ να σκεφτώ.
Στην δυστοπική κοινωνία που περιγράφεται στο 1984, η γλώσσα φτωχοποιείται σκόπιμα για να περιορίσει τις ικανότητες σκέψης της μάζας. Η τιμή, η δικαιοσύνη, η ισότητα, η επιστήμη, όλες αυτές οι λέξεις αντικαθίστανται από την "εγκληματική σκέψη". Αυτές οι ιδέες υπάρχουν, αλλά οι διακρίσεις τους, οι σχέσεις τους, η άρθρωσή τους, αυτό που τους δίνει το νόημά τους, συνοψίζονται σε μια παντοδύναμη λέξη: "έγκλημα σκέψης". Όταν έρχεται αντιμέτωπος με κάποιον που λέει ότι η δουλεία είναι καλή, κάποιος που έχει ανατραφεί μιλώντας Newspeak (κατά το έργο του Orwell) μπορεί να νιώσει μια διαίσθηση διαφωνίας, αλλά δεν θα έχει τις λέξεις για να εκφράσει την άποψή του.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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

10-14 ετών: Συζητήστε με τους μαθητές σας για τον πλούτο και την ακρίβεια της γλώσσας, για το πώς έχουμε πολλές διαφορετικές λέξεις για τα πράγματα, επειδή οι λέξεις μπορούν να είναι ταυτόχρονα επεξηγηματικές και καλλιτεχνικές, δηλαδή να μας δίνουν περισσότερες πληροφορίες και μια πιο πλούσια εμπειρία του κόσμου.

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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

Το παιχνιδι μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:
https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell_Keeping_an_Eye_On_You/
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.OsmoticStudios.Orwell&hl=en_US&gl=US
https://apps.apple.com/gr/app/orwell-keeping-an-eye-on-you/id1476541931

Αναφορές

Όλα τα screenshots προέρχονται από το Scribblenauts Unlimited - Gameplay Walkthrough Part 1 - Funny Times in Capital City (PC, Wii U, 3DS)

Brioli, D. (2021, 1 Νοεμβρίου). 'Language games'. superjumpmagazine.com Ανακτήθηκε από https://superjumpmagazine.com/language-games-68988fbebb1a

TEDx Talks (11 Ιουνίου 2014). Η μαγεία των λέξεων - αυτό που λέμε είναι αυτό που δημιουργούμε: Andrew Bennett στο TEDxTowsonU. [Βίντεο]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=BVK4mWaS3F8

Webb, B. (2018, 7 Αυγούστου). Πώς να κυριαρχήσεις το φόβο σου σαν ναυτικός. Medium.com Ανακτήθηκε από https://medium.com/s/story/how-to-master-your-fear-like-a-navy-seal-ffde5fe8d11

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν 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