

---

## ΤΙΤΛΟΣ: «Το μάθημα... παιχνίδι!» Εκπαιδευτικός Οδηγός για σχεδιασμό επιτραπέζιων και ψηφιακών αφηγηματικών παιχνιδιών

**ΦΟΡΕΑΣ: Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας – ΕΚΟΜΕ Α.Ε.**

---

### Επικοινωνία:

Ειρήνη Ανδριοπούλου

[irandriopoulou@ekome.media](mailto:irandriopoulou@ekome.media)

[educate@ekome.media](mailto:educate@ekome.media)

214 4022 522

### Ιστοσελίδα:

Το προτεινόμενο υλικό είναι αναρτημένο στην ιστοσελίδα του φορέα: <https://bit.ly/3viJqhv>

Όπου και διατίθεται ελεύθερα για μεταφόρτωση από κάθε ενδιαφερόμενο: <https://bit.ly/3xbZGST>

### Περιγραφή του Υλικού:

Το προτεινόμενο υλικό είναι ένα πολυτροπικό e-book σε μορφή pdf. Συνδυάζει κείμενα, video tutorials και υπερσυνδέσμους σε επιλεγμένες εξωτερικές πηγές. Παρουσιάζει μια συνεκτική και προσιτή μεθοδολογία για τη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών (επιτραπέζιων και ψηφιακών αφηγηματικών) στην τάξη. Απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς κάθε βαθμίδας και ειδικότητας που ενδιαφέρονται να εντάξουν στο μάθημά τους τον σχεδιασμό παιχνιδιού ως εκπαιδευτική δραστηριότητα.

Το προτεινόμενο υλικό αναπτύσσεται σε 9 κεφάλαια:

1. Βασικές παράμετροι για τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού
2. Μεθοδολογικές προτάσεις για τον σχεδιασμό παιχνιδιών
3. Σχεδιασμός επιτραπέζιου παιχνιδιού

---

### Θεματική:

(Δημιουργώ/Καινοτομώ/

Επιχειρηματική σκέψη και Πρωτοβουλία)

**Υποενότητες:** Επιχειρηματικότητα-STEM/STEAM- Γνωριμία με επαγγέλματα

### Απευθύνεται σε:

μαθητές/τριες Δημοτικού, Γυμνασίου, Λυκείου

---

4. Ψηφιακά παιχνίδια
5. Ψηφιακά αφηγηματικά παιχνίδια
6. Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Ren'Py (video tutorials). Τα βίντεο είναι αναρτημένα και ως αυτόνομη playlist στο κανάλι του EKOME στο YouTube: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLXObOyZZuD14UYX-mpwHpdvOkQ2euFk5>
7. Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Twine (video tutorials) Τα βίντεο είναι αναρτημένα και ως αυτόνομη playlist στο κανάλι του EKOME στο YouTube: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLXObOyZZuD179WM-VKgFuV3h33ZrsxJrb>
8. Βελτιώνοντας το παιχνίδι μου
9. Παρουσίαση παιχνιδιού (Εγχειρίδια κανόνων, βιντεοσκόπηση δοκιμαστικών παρτίδων, κ.ά.)

Για την συγκρότηση των περιεχομένων του Οδηγού συνεργάστηκε μια ομάδα από στελέχη του EKOME και ακαδημαϊκούς συνεργάτες του φορέα, που συμμετέχουν επίσης στην Επιστημονική και στην Οργανωτική επιτροπή του Διαγωνισμού.

## **Μορφή Υλικού**

**Εκτυπώσιμο: Ναι**

**Ψηφιακό: Ναι**

## **Στόχοι**

Γνωριμία και εξοικείωση των μαθητών με τη διαδικασία σχεδιασμού παιχνιδιού (επιτραπέζιου ή ψηφιακού). Σύνδεση δραστηριοτήτων παιχνιδοκεντρικής μάθησης με τα μαθήματα του σχολείου, και παράλληλα γνωριμία με έναν αναπτυσσόμενο επαγγελματικό κλάδο.

Ανάπτυξη δημιουργικότητας, στρατηγικής και πλάγιας σκέψης: Ο σχεδιασμός παιχνιδιού αποτελεί διαδικασία ευρύτερη από την απλή αξιοποίηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών ή παιχνιδοποιημένων τεστ στην τάξη. Απαιτεί από τους συμμετέχοντες πολύπλευρη δημιουργικότητα, ικανότητα συνδυαστικής και οργανωσιακής σκέψης αλλά και επίλυσης προβλημάτων, προκειμένου να επεξεργαστούν το περιεχόμενο του παιχνιδιού, να τυποποιήσουν διαδικασίες και να τις αποτυπώσουν σε κανόνες, να δοκιμάσουν εναλλακτικές και να τις ενσωματώσουν στον τρόπο παιχνιδιού, κ.ο.κ.

Ανάπτυξη υπολογιστικής σκέψης και ψηφιακών δεξιοτήτων με την ευρεία έννοια: Τα παιχνίδια προϋποθέτουν τη δομημένη και τυποποιημένη σύνδεση ενεργειών / ακολουθίας ενεργειών και αποτελεσμάτων.

Ενθάρρυνση καινοτομίας και δεξιοτήτων επιχειρηματικότητας: Ο σχεδιασμός παιχνιδιών, ιδίως ψηφιακών αλλά και επιτραπέζιων (πρόκειται άλλωστε για συγγενείς και αλληλοτροφοδοτούμενους χώρους) είναι ένας αναπτυσσόμενος και δυναμικός επαγγελματικός κλάδος, στον οποίο αξιοποιούνται πολλές ειδικότητες και ρόλοι. Απαιτεί οργανωτικότητα και πρωτοβουλία, εξοικείωση με νέες τεχνολογίες, νέες εξελίξεις στη διαχείριση πνευματικών δικαιωμάτων, αδειοδοτήσεων κ.ά.

### **Αξιολόγηση**

Για την αποτίμηση και αξιολόγηση του υλικού έχει δημιουργηθεί ερωτηματολόγιο για συμπλήρωση από το εκπαιδευτικό προσωπικό: <https://forms.office.com/r/XM7hyFajfx>

Η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου είναι προαιρετική. Ωστόσο, το ΕΚΟΜΕ διοργανώνει Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού (πρώτη υλοποίηση: 2020-21), και το προτεινόμενο υλικό έχει ήδη αξιοποιηθεί ως εκπαιδευτικός οδηγός στο πλαίσιο του διαγωνισμού. Το ΕΚΟΜΕ διατηρεί δίκτυο επαφής με τους εκπαιδευτικούς που έχουν ήδη λάβει μέρος στον διαγωνισμό κι έχουν αξιοποιήσει το υλικό και καταγράφει τις παρατηρήσεις και τις προτάσεις τους για περαιτέρω εμπλουτισμό του Οδηγού.

### **Περιλαμβάνει/ Υποστηρικτικό υλικό:**

Το προτεινόμενο υλικό συνοδεύεται στη σελίδα του ΕΚΟΜΕ και από δύο επιπλέον βίντεο, από τα δύο επιμορφωτικά webinar για εκπαιδευτικούς που διοργάνωσε το ΕΚΟΜΕ για τις ανάγκες του 1<sup>ου</sup> Μαθητικού Διαγωνισμού Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού. Οι ομιλίες στα δύο αυτά webinars φωτίζουν περαιτέρω το παιδαγωγικό πλαίσιο του Οδηγού, παρουσιάζουν εκπαιδευτικά σενάρια χρήσης (<https://www.youtube.com/watch?v=DKzDPuC-fEg>) και επεκτείνονται σε ειδικότερα τεχνικά ζητήματα ως προς τη χρήση των πλατφορμών Ren'Py και Twine (<https://www.youtube.com/watch?v=QTo0kni4xxM>)