

Ε΄ ΤΑΞΗ

ΟΜΑΔΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΑΕΙ ΠΑΙΖΕΙΝ ΨΗΦΙΑΚΑ

Το σχέδιο εργασίας για τη φετινή χρονιά έχει ως θέμα του το Παιχνίδι και, ειδικότερα, το Ψηφιακό Παιχνίδι. Το θέμα αυτό προέκυψε από την ανάγκη να διερευνηθούν οι στάσεις των σημερινών μαθητών απέναντι στο παραδοσιακό παιχνίδι, να αναδειχθεί, αφενός, η σχέση τους με τις συσκευές αναπαραγωγής (κονσόλες, παιχνιδιομηχανές κ.λπ.) και, αφετέρου, οι ιδιαίτερες συνήθειες και συμπεριφορές απέναντί τους.

Σκοπός του σχεδίου εργασίας είναι η μετάβαση των παιδιών από παίκτες - χρήστες του λογισμικού (παιχνιδιού) σε σχεδιαστές, η διαθεματική προσέγγιση της ύλης της τάξης μέσα από πρωτότυπες και πρωτοποριακές δραστηριότητες και, κυρίως, η ενασχόληση με θέματα και δράσεις που θα μας κάνουν όλους, μικρούς και μεγάλους, πιο σοφούς και πιο ώριμους.

Δράση 1: Παρουσίαση και γνωριμία με αγαπημένα παιχνίδια, «συμβατικά» και ψηφιακά. Δημιουργία αφίσσας και παρουσίαση στην τάξη.

Δράση 2: Συμπλήρωση ερωτηματολογίου για τα παιχνίδια, τις συνήθειες και τις προτιμήσεις των παικτών.

Δράση 3: Σχεδιασμός και υλοποίηση ψηφιακού παιχνιδιού τύπου "Memory Cards" για το κυνήγι θησαυρού στο ετήσιο αποκριάτικο πάρτι του σχολείου.

Δράση 4: Δημιουργία ταινίας με τίτλο «Ψηφιακές Ιστορίες» για το διαγωνισμό i-create.

Δράση 5: Συμμετοχή στο Δίκτυο Αγωγής Τηλεόρασης.

Δράση 6: Τουρνουά επιτραπέζιων παιχνιδιών. Ενημέρωση και εκπαίδευση των τάξεων που έλαβαν μέρος.

Δράση 7: 1^ο Τουρνουά Επιτραπέζιων Παιχνιδιών. Διοργάνωση και διεξαγωγή του τουρνουά στο σχολείο.

Δράση 8: Έρευνα στο σχολείο. Κατασκευή ερωτηματολογίου, συγκέντρωση δεδομένων, επεξεργασία σε λογιστικό φύλλο, δημιουργία γραφημάτων, εξαγωγή συμπερασμάτων, παρουσίαση.

Δράση 9: Σχεδιασμός ψηφιακού παιχνιδιού μέσα από συνεργατικές δραστηριότητες & χρήση νοητικών χαρτών, καταγίδων ιδεών, διαγραμμάτων ροής και άλλων εργαλείων.

Δράση 10: Δημιουργία Πρωτοκόλλου του «Καλού Παίκτη Ψηφιακών Παιχνιδιών».

Δράση 11: Αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών στο μάθημα της Ιστορίας (Medieval Total War) για τη μοντελοποίηση πολιορκίας την εποχή του Μεσαίωνα.

Δράση 12: Επίσκεψη ειδικών και ενημέρωση των μαθητών για τα ψηφιακά παιχνίδια και την παραγωγή τους. Επιλογή Θέματος, Τίτλου και Λογότυπου. Επεξεργασία σχεδιαγράμματος ροής. Δημιουργία Portfolio.

Δράση 13: Υλοποίηση του ψηφιακού μας παιχνιδιού με χρήση του πακέτου λογισμικού “Mission Maker” και “3d Game Maker”. Παρουσίαση - διάθεση σε όλες τις τάξεις του σχολείου.