

## «Αεί Παίζουν... ψηφιακά!»

### Σχέδιο Εργασίας Ε' Δημοτικού 2013 - 2014

---

**Δράση:** Ask the Expert (Παρέμβαση ειδικού)

**Δραστηριότητες:**

1. Σύλληψη και δημιουργία λογότυπου παιχνιδιού και ντοσιέ παρουσίασης
2. Σύλληψη και δημιουργία διαγράμματος ροής της αφήγησης σε ένα επίπεδο (πίστα) του ψηφιακού παιχνιδιού. Κριτήρια, προεκτάσεις.

**Προϊόντα:** λογότυπο, ντοσιέ παρουσίασης (portfolio), διάγραμμα ροής επιπέδου παιχνιδιού με ειδικές διαβαθμίσεις

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακό παιχνίδι, διαδραστική αφήγηση, λογότυπο, θύελλες ιδεών, διάγραμμα ροής, νοητική χαρτογράφηση

### **Θεωρητικό Πλαίσιο**

---

#### **Ο σχεδιασμός ψηφιακού παιχνιδιού στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση**

Τα στάδια του σχεδιασμού ψηφιακών παιχνιδιών που ενδείκνυται να αξιοποιηθούν στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση είναι η σύλληψη του κεντρικού θέματος (“concept phase”) και η πρωτοτυποποίηση (“prototype phase”).

Από το συνδυασμό του πρότυπου ανάπτυξης εκπαιδευτικού λογισμικού, των σταδίων παραγωγής των ψηφιακών παιχνιδιών και στοιχείων από το Εγχειρίδιο Σχεδιασμού προκύπτει ο ακόλουθος πίνακας, από τον οποίο έχουν απομονωθεί τα τμήματα εκείνα που απαιτούν την παραγωγή κώδικα προγραμματισμού και την εμπλοκή αντίστοιχων ειδικών.

Όσον αφορά στα διαγράμματα ροής, αυτά απεικονίζουν τον τρόπο εξέλιξης της αφήγησης του παιχνιδιού καθορίζοντας τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης θα αλληλεπιδράσει με το παιχνίδι<sup>1</sup> και, κατ' επέκταση, τον ίδιο το χαρακτήρα του παιχνιδιού.

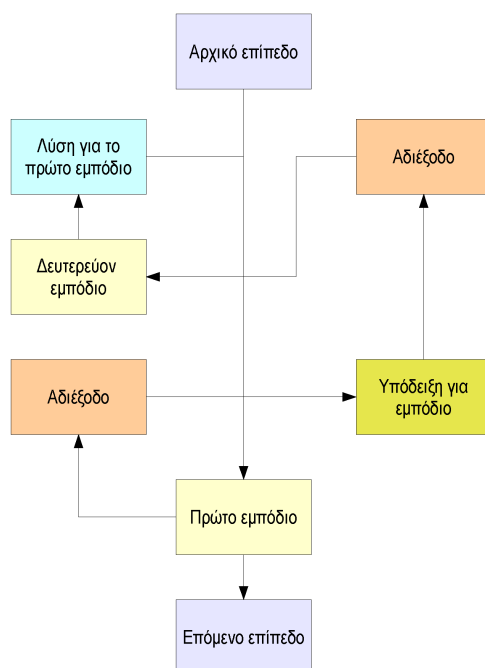
---

<sup>1</sup> Για την αλληλεπίδραση του παίκτη με τον κόσμο του παιχνιδιού οι σχεδιαστές συχνά χρησιμοποιούν τον όρο player experience (εμπειρία του παίκτη).

		Σενάριο	Χαρακτήρες	Περιβάλλον	Αντικείμενα
Concept Phase	Αρχική ιδέα	Κεντρικό θέμα – Σύνοψη παιχνιδιού			
	Ανάπτυξη Περιεχομένου Οψη και αίσθηση	Σύντομη εκδοχή της αφήγησης του παιχνιδιού.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Σύντομη περιγραφή των χαρακτήρων, του περιβάλλοντος και των αντικειμένων</li> <li>Πρωτόλειες καλλιτεχνικές απεικονίσεις</li> </ul>		
	Λειτουργία	Μία σύντομη εκδοχή της ιστορίας για να δοθεί στον αναγνώστη μία ιδέα πώς σχετίζονται τα τμήματα που αφορούν στο παίξιμο μεταξύ τους	<ul style="list-style-type: none"> <li>Πώς κινούνται – πού υπάρχουν – τι συμβαίνει</li> <li>Περιγραφή – Χάρτες - απεικονίσεις επιπέδων</li> <li>Αρχικά διαγράμματα ροής</li> </ul>		
	Διεπαφή	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Τρόπος και μέσα χειρισμού</li> <li>Πληροφορίες μέσα στο παιχνίδι (σύστημα απεικόνισης)</li> <li>Κίνηση των χαρακτήρων και αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες, με το περιβάλλον και τα αντικείμενα</li> </ul>		
Prototype Phase	Ανάπτυξη Περιεχομένου Οψη και αίσθηση	Λεπτομερής ανάπτυξη της αφήγησης του παιχνιδιού.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Αναλυτική περιγραφή των χαρακτήρων, του περιβάλλοντος και των αντικειμένων</li> <li>Λεπτομερείς καλλιτεχνικές απεικονίσεις</li> <li>Πίνακες με διάταξη σκηνών έργου (storyboard)</li> </ul>		
	Λειτουργία	<ul style="list-style-type: none"> <li>Η δομή των επιπέδων στον κόσμο του παιχνιδιού.</li> <li>Τρόπος εξελίξης της αφήγησης</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Πώς κινούνται – πού υπάρχουν – τι συμβαίνει</li> <li>Αναλυτική περιγραφή – Χάρτες - απεικονίσεις επιπέδων</li> <li>Διαγράμματα ροής</li> </ul>		
	Διεπαφή	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Πλοήγηση του παίκτη μέσα στο παιχνίδι</li> <li>Τρόπος και μέσα χειρισμού</li> <li>Πληροφορίες μέσα στο παιχνίδι (σύστημα απεικόνισης)</li> <li>Κίνηση των χαρακτήρων και αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες, με το περιβάλλον και τα αντικείμενα</li> </ul>		

#### Φάσεις σχεδιασμού ψηφιακού παιχνιδιού για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Κόλλιας, 2013)

Σύμφωνα με τον Sheldon (2004) η αφήγηση σε ένα παιχνίδι μπορεί να εξελίσσεται με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Στη συγκεκριμένη παρέμβαση θα βασιστούμε στην **γραμμική αφήγηση σε μη γραμμικό πλαίσιο** (linear narrative in non linear space): παρόλο που το περιβάλλον θα μπορούσε να προσεγγιστεί ελεύθερα, ο παίκτης είναι υποχρεωμένος να ολοκληρώσει το επίπεδο ακολουθώντας μια συγκεκριμένη αλληλουχία βημάτων.



Γραμμική αφήγηση σε μη γραμμικό πλαίσιο (Sheldon, 2004)

## Περιγραφή Δραστηριοτήτων

### 1. Σύλληψη και δημιουργία λογότυπου παιχνιδιού και ντοσιέ παρουσίασης

Οι μαθητές, αφού θα έχουν αποφασίσει εργαζόμενοι σε ομάδες ποιο θα είναι το κεντρικό θέμα του παιχνιδιού και δημιουργήσουν μια μικρή σύνοψή του, θα εργαστούν πάνω στον τίτλο του παιχνιδιού και στη δημιουργία ενός λογότυπου που θα το αντιπροσωπεύει.

Η παρέμβαση της ειδικού (υπεύθυνη καλλιτεχνικού / γραφιστικού ατελιέ) έγκειται στην οργάνωση και παρακολούθηση της διαδικασίας, στην αξιοποίηση της εμπειρίας της πάνω σε αντίστοιχα θέματα, στην ανάδειξη ερωτημάτων και επιλογών και, τέλος, στην καθοδήγηση των μαθητών, ώστε να καταλήξουν μετά από τις αντίστοιχες διεργασίες στην επιλογή και τη δημιουργία του σήματος / λογότυπου του παιχνιδιού.

	Σενάριο	Χαρακτήρες	Περιβάλλον	Αντικείμενα
Concept Phase	Αρχική ιδέα	Κεντρικό θέμα – Σύνοψη παιχνιδιού		
	Ανάπτυξη Περιεχομένου Όψη και αίσθηση	Σύντομη εκδοχή της αφήγησης του παιχνιδιού.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Σύντομη περιγραφή των χαρακτήρων, του περιβάλλοντος και των αντικειμένων</li><li>• Πρωτόλειες καλλιτεχνικές απεικονίσεις</li></ul>	
	Λειτουργία	Μία σύντομη εκδοχή της ιστορίας για να δοθεί στον αναγνώστη μία ιδέα πώς σχετίζονται τα τμήματα που αφορούν στο παίξιμο μεταξύ τους	<ul style="list-style-type: none"><li>• Πώς κινούνται – πού υπάρχουν – τι συμβαίνει</li><li>• Περιγραφή – Χάρτες - απεικονίσεις επιπέδων</li><li>• Αρχικά διαγράμματα ροής</li></ul>	
	Διεπαφή	-	<ul style="list-style-type: none"><li>• Τρόπος και μέσα χειρισμού</li><li>• Πληροφορίες μέσα στο παιχνίδι (σύστημα απεικόνισης)</li><li>• Κίνηση των χαρακτήρων και αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες, με το περιβάλλον και τα αντικείμενα</li></ul>	

### 2. Σύλληψη και δημιουργία διαγράμματος ροής της αφήγησης σε ένα επίπεδο (πίστα) του ψηφιακού παιχνιδιού. Κριτήρια, προεκτάσεις.

Οι μαθητές, αφού θα έχουν αποφασίσει εργαζόμενοι σε ομάδες ποιο θα είναι το περιεχόμενο του παιχνιδιού, θα εργαστούν για τη δημιουργία του διαγράμματος ροής της αφήγησης σε ένα επίπεδο (πίστα) του παιχνιδιού.

Η παρέμβαση της ειδικού έγκειται στην αξιοποίηση της εμπειρίας της πάνω σε αντίστοιχα θέματα, στην ανάδειξη ερωτημάτων, προβληματισμών και κριτηρίων με βάση τα οποία θα γίνουν οι τελικές επιλογές από την ομάδα των μαθητών. Τέλος, θα αναδειχθούν πολλών ειδών προεκτάσεις που αφορούν κυρίως σε συγκεκριμένες επιλογές που γίνονται από τους δημιουργούς και τις εταιρείες παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών για εμπορικούς και άλλους σκοπούς.

	Σενάριο	Χαρακτήρες	Περιβάλλον	Αντικείμενα
Concept Phase	Αρχική ιδέα	Κεντρικό θέμα – Σύνοψη παιχνιδιού		
	Ανάπτυξη Περιεχομένου Όψη και αίσθηση	Σύντομη εκδοχή της αφήγησης του παιχνιδιού.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σύντομη περιγραφή των χαρακτήρων, του περιβάλλοντος και των αντικειμένων</li> <li>• Πρωτόλειες καλλιτεχνικές απεικονίσεις</li> </ul>	
	Λειτουργία	Μία σύντομη εκδοχή της ιστορίας για να δοθεί στον αναγνώστη μία ιδέα πώς σχετίζονται τα τμήματα που αφορούν στο παίξιμο μεταξύ τους	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Πώς κινούνται – πού υπάρχουν – τι συμβαίνει</li> <li>• Περιγραφή – Χάρτες - απεικονίσεις επιπέδων</li> <li>• Αρχικά διαγράμματα ροής</li> </ul>	
	Διεπαφή	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Τρόπος και μέσα χειρισμού</li> <li>• Πληροφορίες μέσα στο παιχνίδι (σύστημα απεικόνισης)</li> <li>• Κίνηση των χαρακτήρων και αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες, με το περιβάλλον και τα αντικείμενα</li> </ul>	

## Στόχοι

Οι στόχοι των δραστηριοτήτων είναι γνωστικοί, συναισθηματικοί και κοινωνικοί.

Οι μαθητές καλούνται να εμβαθύνουν σε δύο από τα στάδια σχεδιασμού ενός ψηφιακού παιχνιδιού και να αποκομίσουν γνώση και εμπειρία με βιωματικό τρόπο. Θα εργαστούν σε ομάδες και θα μάθουν πώς κατασκευάζεται ένα λογότυπο, τι είναι το διάγραμμα ροής και πώς μπορούν να το αξιοποιήσουν για να απεικονίσουν τις ιδέες και τμήματα του σεναρίου που θα δημιουργήσουν για το ψηφιακό τους παιχνίδι.

Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας οι μαθητές θα κληθούν να χρησιμοποιήσουν ή να αναπτύξουν δεξιότητες όπως η νοητική χαρτογράφηση (concept mapping / mapping ideas, με ή χωρίς τη χρήση αντίστοιχου εκπαιδευτικού λογισμικού), η δημιουργία διαγραμμάτων ροής και δέντρων αποφάσεων (flow charts / decision trees), ο στρατηγικός σχεδιασμός (strategic planning), οι θύελλες ιδεών (brainstorming), η κριτική σκέψη (critical thinking), η λήψη αποφάσεων (decision making).

Παράλληλα, θα πρέπει να εφαρμόσουν τη γνώση τους σχετικά με τις διαδικασίες εργασίας / συνεργασίας της ομάδας και, κυρίως, τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων (ανάδειξη επιλογών και κριτηρίων, επιχειρηματολογία, διαχείριση κρίσεων κ.α.).

Τέλος, θα έρθουν σε επαφή με γνώση που προέρχεται από την εμπειρία των ενηλίκων που είναι ειδικοί στο συγκεκριμένο θέμα που μελετάται και θα γνωρίσουν μηχανισμούς οργάνωσης, λειτουργίας και λήψης αποφάσεων που εφαρμόζονται στον κόσμο που βρίσκεται έξω από τα όρια της σχολικής τάξης.