

ΕΥΞΕΙΝΟΣ ΠΟΝΤΟΣ

Εναλλακτικός τρόπος διδασκαλίας μέσω Επιτραπέζιου Παιχνιδιού Θέμα: «Εύξεινος Πόντος»

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

Χαραλαμπίδης Χαράλαμπος
Μαθηματικός ΠΕ03, ΓΕΛ Νικήσιανης Καβάλας
Αμερικάνου Παναγιώτα
Γερμανικής ΠΕ07, ΓΕΛ Νικήσιανης Καβάλας

ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

ΜΑΘΗΤΕΣ Α ΤΑΞΗΣ ΓΕΛ ΝΙΚΗΣΙΑΝΗΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΔΙΔΑΣΚΟΝΤΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το επιτραπέζιο παιχνίδι μας "ΕΥΞΕΙΝΟΣ ΠΟΝΤΟΣ" αποτελεί έναν εναλλακτικό τρόπο διδασκαλίας του μαθήματος της Ιστορίας και ως εκ τούτου είναι ένα ενδιαφέρον ερέθισμα και μια εξαιρετική ιδέα για τους εκπαιδευτικούς που αναζητούν τρόπους να εμπλουτίσουν, αλλά και να εξελίσουν τη διδασκαλία τους με στοιχεία σύγχρονης διάδρασης εκπαιδευτικού - μαθητή/τριας - εκπαιδευτικού υλικού, πέρα από τη δασκαλοκεντρική προσέγγιση. Βασίζεται στη παιχνοδοκεντρική μάθηση (παιχνιδοποίηση ή gamification). Η εφαρμογή της στη διδασκαλία των γνωστικών αντικειμένων αποκτά όλο και περισσότερους φανατικούς υποστηρικτές, μετατρέποντας τη σχολική τάξη σε ένα δημιουργικό περιβάλλον, όπου αναπτύσσονται και καλλιεργούνται σύγχρονες δεξιότητες.

Μέθοδος

- Οι μαθητές και οι μαθήτριες
- εξερεύνησαν την προσωπική συλλογή επιτραπέζιων του υπεύθυνου εκπαιδευτικού
- ήρθαν σε επαφή με τίτλους τόσο ελληνικούς όσο και διεθνείς, με πληθώρα θεματολογίων και μηχανισμών
- επισκέφθηκαν επίσης χρήσιμες ιστοσελίδες και Forum ανταλλαγής απόψεων και βαθμολογών

Ανάλυση

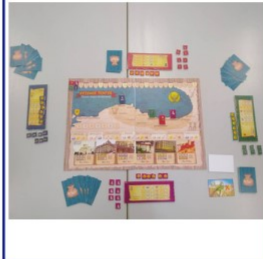
Ήρθαν σε επαφή με επεξηγηματικά βίντεο μέσω των οποίων εξερεύνησαν κανόνες και μηχανισμούς όπως:

- το μηχανισμό διαχείρισης πόρων (resource management),
- της τοποθέτησης εργατή (worker placement),
- την περιοχή επιρροής (area of influence)



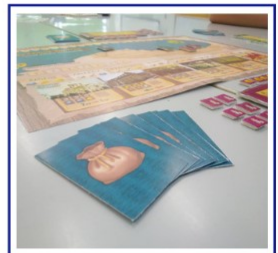
Περιγραφή

Ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι διάρκειας 30-60', 2-4 παικτών



Δημιουργία

- συνδυάζει την ιστορία, τα μαθηματικά και το διδακτικό παιχνίδι διατηρώντας τα ειδικά χαρακτηριστικά και τα πλεονεκτήματα
- αποτελεί τρόπο εμπέδωσης και επανάληψης των ιστορικών γνώσεων
- απευθύνεται σε μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης



Συμπεράσματα

- Εμβάθυνση σε ιστορικές γνώσεις και λεπτομέρειες
- Αμείωτο ενδιαφέρον και ικανοποίηση της δημιουργικότητας των μαθητών
- Κατανόηση της δημιουργίας ενός πρωτότυπου επιτραπέζιου παιχνιδιού
- Αγαστή συνεργασία μεταξύ των μαθητών και των καθηγητών

Οδηγίες

Κάθε παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός τοπικού άρχοντα, ο καθένας με τη δική του περιοχή, ειδικές ικανότητες και χαρακτηριστικά. Σε κάθε γύρο, οι παίκτες προσπαθούν να συλλέξουν φόρους με τη μορφή πόρων, να κατασκευάσουν κτίρια και να κερδίσουν Πόντους Νίκης. Κάθε παίκτης έχει κάρτες Φορολογίας για να χρησιμοποιήσει, προκειμένου να κερδίσει την εύνοια του Βασιλέα με τη μορφή Πόντους Νίκης.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Burke, B. (2016). Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things. New York: Routledge.
Ηρωαλίδης Αετιέρης & Χαραλαμπίδης Χαράλαμπος (2019). Χένιας επιτραπέζιο παιχνίδι, εκδόσεις Aigyon Creative Tabletopia (2016). [Διαθέσιμο: <https://tabletopia.com/>, Ανακτήθηκε στις 25/8/2022]
Χαραλαμπίδης Χαράλαμπος (2022). Εύξεινος Πόντος, Έγχειρίδιο οδηγών, Καβάλα

ΔΙΑΚΡΙΣΗ



Το Βραβείο
στο 2ο Διεθνές Μαθητικό Διαγωνισμό
Επιτραπέζιου Παιχνιδιού 2022