



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ**  
**ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΦΛΩΡΙΝΑΣ**  
**ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ**



**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**ΤΙΤΛΟΣ**

Διδασκαλία εννοιών πληροφορικής μέσω επιτραπέζιου παιχνιδιού  
στο νηπιαγωγείο.

A board game proposal for teaching informatics related topics in Early  
Childhood Education.

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: Μπράτισης Θαρρενός, Καθηγητής-Πανεπιστήμιο  
Δυτικής Μακεδονίας.

Β΄ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ: Ταμουτσέλης Νικόλαος, Ε.ΔΙ.Π Εικαστικών Τμήμα  
Νηπιαγωγών Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ: Κοντοβουνησίου Άννα

Α.Ε.Μ.: 3520, ΕΞΑΜΗΝΟ: Η΄

ΑΚΑΔΗΜΑΙΚΟ ΕΤΟΣ: 2020-2021

Φλώρινα,

Ιούλιος 2021

---



Στην οικογένεια μου...

Που αυτά τα τέσσερα χρόνια, που ήμουν μακριά με στήριξαν πολύ.

*«Μη βία, ώ άριστε, τους παίδας εν τοις μαθήμασιν, αλλά παίζοντας τρέφε»*

Πλάτων, Πολιτεία.

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η παρούσα εργασία εκπονήθηκε από τη φοιτήτρια Άννα Κοντοβουνησίου Τμήματος Νηπιαγωγών της Παιδαγωγικής Σχολής Φλώρινας του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας. Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή κύριο Θαρρενό Μπράτιση για την εμπιστοσύνη, την καθοδήγηση, τη βοήθεια και την υπομονή του καθ' όλη τη διάρκεια διεκπεραίωσης της παρούσας έρευνας. Τον ευχαριστώ θερμά για τις γνώσεις που μου παρείχε, το ενδιαφέρον που έδειξε, τους αξιόλογους ανθρώπους με τους οποίους με έφερε σε επαφή και τη συμπαράσταση του από την αρχή έως το τέλος της παρούσας έρευνας. Ιδιαίτερα τον ευχαριστώ για την ψυχολογική και ηθική υποστήριξη που μου παρείχε.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες θα ήθελα να απευθύνω στον δεύτερο βαθμολογητή, τον κύριο Ταμουτσέλη Νικόλαο, για την πολύτιμη βοήθειά του. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον αδερφικό μου φίλο Ρηγόπουλο Ελευθέριο Λυμπέρη και τον κύριο Ρηγόπουλο Ελευθέριο για τη βοήθειά τους κατά τη σχεδίαση του παιχνιδιού.

Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τους γονείς μου, Ευάγγελο και Αθανασία, και τον αδερφό μου Χρήστο που ήταν δίπλα μου σε όλη αυτή την προσπάθεια παρέχοντας απεριόριστη και αληθινή αγάπη, κατανόηση και ψυχολογική υποστήριξη.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Από την παιδική ηλικία, τα παιχνίδια έχουν γίνει μέρος της ζωής των ανθρώπων. Η αγάπη και ο ενθουσιασμός που δείχνουν τα παιδιά και η αξία διδασκαλίας τους είναι οι λόγοι για την εύρεση νέων μεθόδων διδασκαλίας. Τα τελευταία χρόνια, η μάθηση με βάση το παιχνίδι (Game-Based Learning) είναι μια μέθοδος που όλο και περισσότεροι εκπαιδευτικοί προτιμούν για να επιτύχουν πιο αποτελεσματική μάθηση. Η μάθηση στην εκπαίδευση βασίζεται στο παιχνίδι είναι μια πολλά υποσχόμενη μέθοδος και μια νέα τάση ταυτόχρονα, και απαιτείται περισσότερη εμπειρική έρευνα για τα αποτελέσματά της.

Η συγκεκριμένη εργασία παρουσιάζει τον σχεδιασμό, την υλοποίηση και τα αποτελέσματα εκπαιδευτικής παρέμβασης μέσω της αξιοποίησης του εκπαιδευτικού παιχνιδιού στο γνωστικό αντικείμενο των Τ.Π.Ε..

### **Λέξεις – Κλειδιά:**

Παιχνίδια, εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια, παιγνιώδης προσέγγιση, διαδικασία σχεδίασης επιτραπέζιων παιχνιδιών, προσχολική αγωγή και εκπαίδευση, ενεργό συμμετοχή, Διαδίκτυο, δυναμική και εναλλακτική μέθοδος μάθησης.

## **Abstract**

Since our childhood years, toys have become a part of everyone's daily life. The love and awe children express towards them and their educational value are some benefits that lead to finding new ways of teaching. Lately, combining learning with games (Game-Based Learning) is a newfound method more and more teacher lean towards to achieve ideal learning. This is a method that promised good results, and is also becoming a new trend, meaning more research is needed on such a topic.

This project depicts the design, materialization, and results of educational intervention through the utilization of the educational game in the field of ICT.

### **Keywords:**

Games, educational board games, playful approach, board game design process, preschool education, active participation, Internet, dynamic and alternative learning method.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ</b> .....	5
<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ</b> .....	6
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b> .....	14
<b>Α΄ ΜΕΡΟΣ:ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ</b> .....	15
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>Ο</sup></b> .....	15
1.1 Ορισμός και είδη του παιχνιδιού.....	15
1.2 Κατηγορίες Παιχνιδιών .....	19
1.3 Ιστορική Αναδρομή Επιτραπέζιων Παιχνιδιών .....	21
1.4 Το παιχνίδι από παιδαγωγική σκοπιά.....	23
1.5 Μάθηση και Επιτραπέζια Παιχνίδια .....	23
1.5.1 Τα Οφέλη των Επιτραπέζιων Παιχνιδιών.....	28
1.6 Κίνητρα και Παιχνίδι .....	30
<b>ΜΕΡΟΣ Β΄: ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b> .....	34
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>Ο</sup></b> .....	34
2.1 Η Βασική Ιδέα.....	34
2.2 Σχεδίαση Επιτραπέζιου Παιχνιδιού .....	35
2.2.1 Πιόνια Παιχνιδιού.....	41
2.2.2 Κάρτες Παιχνιδιού.....	42
2.2.3 Δίπλωμα Ικανότητας.....	44
2.3 Κανόνες Παιχνιδιού .....	45
2.4 Στρατηγική .....	46
<b>Γ΄ ΜΕΡΟΣ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ</b> .....	47
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>Ο</sup></b> .....	47
3.1 Μεθοδολογία Έρευνας .....	47
3.2 Στόχοι Ερευνητικής Προσέγγισης.....	47
3.3 Ερευνητικό Ερώτημα .....	48
3.4 Σχεδιασμός Έρευνας .....	49
3.5 Δείγμα Έρευνας.....	49
3.6 Εργαλεία Μέτρησης Έρευνας .....	53
3.6.1. Μελέτη Περίπτωσης - Παρατήρηση.....	53



3.7 Υλικό Έρευνας .....	53
3.8 Διαδικασία Έρευνας .....	54
3.9 Δυσκολίες- Περιορισμοί της έρευνας .....	54
<b>ΜΕΡΟΣ Δ΄: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ</b> .....	<b>55</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup></b> .....	<b>55</b>
<b>ΜΕΡΟΣ Ε΄: ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ</b> .....	<b>57</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5<sup>ο</sup></b> .....	<b>57</b>
<b>ΜΕΡΟΣ ΣΤ΄: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b> .....	<b>58</b>
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ</b> .....	<b>65</b>
<b>Παράρτημα Α΄: Κάρτες Ερωτήσεων</b> .....	<b>65</b>
1 <sup>η</sup> Θεματική: Ορθή Χρήση: .....	65
2 <sup>η</sup> Θεματική: Χρήσεις Διαδικτυακών Συστημάτων: .....	66
3 <sup>η</sup> Θεματική: Τεχνολογικά Ζητήματα: .....	68
4 <sup>η</sup> Θεματική: Ασφάλεια κατά τη χρήση: .....	69
<b>Παράρτημα Β΄: Κάρτες Γνώσεων</b> .....	<b>70</b>
1 <sup>η</sup> Θεματική: Ορθή Χρήση: .....	70
2 <sup>η</sup> Θεματική: Χρήσεις Διαδικτυακών Συστημάτων: .....	71
3 <sup>η</sup> Θεματική: Τεχνολογικά Ζητήματα: .....	72
4 <sup>η</sup> Θεματική: Ασφάλεια κατά τη χρήση: .....	73
<b>Παράρτημα Γ΄:</b> .....	<b>74</b>
<b>Κάρτες Bonus:</b> .....	<b>74</b>

## Ευρετήριο Εικόνων

Εικόνα 1: Πίστα & Σπίνερ.....	35
Εικόνα 2: Εξωτερικές Διαδρομές.....	36
Εικόνα 3: Εσωτερικές Διαδρομές.....	36
Εικόνα 4: Μπόνους Διαδρομή.....	37
Εικόνα 5: Επιλογή – Απόφαση.....	38
Εικόνα 6: Κάποια από τα πόνια του παιχνιδιού.....	41
Εικόνα 7: Κάρτες Παιχνιδιού.....	42
Εικόνα 8: Κάρτες Παιχνιδιού.....	43
Εικόνα 9: Κάρτες Παιχνιδιού.....	43
Εικόνα 10: Δίπλωμα Ικανότητας.....	44
Εικόνα 11: Φωτογραφία κατά τη διαδικασία της έρευνας.....	57

## Ευρετήριο Σχημάτων

Σχήμα 1: Χαρακτηριστικά Εμπλοκής.....	33
Σχήμα 2: Βρόχος Δέσμευσης (engagement loop).....	33
Σχήμα 3: Εξέλιξη του επιτραπέζιου παιχνιδιού.....	40
Σχήμα 4: Σχεδιασμός Έρευνας.....	49

## Ευρετήριο Διαγραμμάτων

Διάγραμμα 1: Φύλο Μαθητών.....	50
Διάγραμμα 2: Ιδιότητα Μαθητών.....	51
Διάγραμμα 3: Απάντηση στην ερώτηση της έρευνας: Έχετε στο σπίτι ηλεκτρονικό υπολογιστή, Laptop ή Tablet;.....	51
Διάγραμμα 4: Απάντηση στην ερώτηση της έρευνας: Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ τον ηλεκτρονικό υπολογιστή;.....	52
Διάγραμμα 5: Απάντηση στην ερώτηση της έρευνας: Πιστεύετε ότι αν παίξουμε το παιχνίδι θα μπορείτε να απαντήσετε με ευκολία στις ερωτήσεις οι οποίες αφορούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, το Laptop, το Tablet και το κινητό;.....	53

## Λεξικό Όρων

Δημιουργικότητα (Creativity)

Εμπλοκή (Engagement)

Επικοινωνία (Communication)

Εσωτερικά κίνητρα (Intrinsic motivation)

Παιχνιδοποίηση (Gamification)

Μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι (Game-Based Learning)

Συνεργασία (Collaboration)

Τεχνικές σχεδιασμού παιχνιδιών (Game-design techniques)

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πληροφορική έχει μπει για τα καλά στην καθημερινότητα του ανθρώπου. Η διαρκώς αυξανόμενη διάχυση των ΤΠΕ στο περιβάλλον φέρνει τα παιδιά σε επαφή με αυτές από μικρότερες ηλικίες. Τα μικρά παιδιά βλέπουν τηλεόραση, χειρίζονται συσκευές αναπαραγωγής βίντεο και ήχου, παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια κλπ. Επομένως ο ρόλος των ηλεκτρονικών συσκευών μπορεί να φαντάζει είτε ψυχαγωγικός είτε βοηθητικός αλλά διατρέχει και πολλούς κινδύνους ιδίως για τα μικρά παιδιά όταν δεν έχουν μάθει πως να προφυλάσσονται. Γίνεται λοιπόν κατανοητό πως η εκπαίδευση δεν θα μπορούσε να λείπει από εδώ αφού αναλαμβάνει, διαμορφώνοντας υπεύθυνη στάση, μέσω των εκπαιδευτικών να προστατέψει τα παιδιά μέσω της προσπάθειας τους να τους μάθει ήδη από μικρή ηλικία πού χρησιμεύουν αυτές οι συσκευές, πώς να τις χρησιμοποιούν, τι είναι «σωστό» και τι «λάθος» και πάνω από όλα πώς να προφυλάσσονται.

Έτσι λοιπόν η παρούσα πτυχιακή εργασία αποτελεί μια επιστημονική έρευνα σχετικά με την αξία του παιχνιδιού ως καινοτόμο εκπαιδευτικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού και τη δυνατότητα του να ενσωματωθεί σε προγράμματα της τυπικής εκπαίδευσης στα πλαίσια των Τ.Π.Ε.. Κατά την εκπόνηση της εργασίας πραγματοποιήθηκε ο σχεδιασμός, η δημιουργία και η εφαρμογή ενός πρωτότυπου, δημιουργικού επιτραπέζιου παιχνιδιού στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, στα πλαίσια των Τ.Π.Ε..

Η εργασία αποτελείται από τέσσερα κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο παρουσιάζεται η έννοια και τα είδη του παιχνιδιού και πως αυτό συμβάλλει στην ανάπτυξη του παιδιού. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με τα κίνητρα για παιχνίδι.

# Α΄ ΜΕΡΟΣ:ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup>

### 1.1 Ορισμός και είδη του παιχνιδιού

Τα παιχνίδια ήταν πάντα οι κύριες ανάγκες στη ζωή των παιδιών, μέσω αυτού καταφέρνουν να εκφράζονται, να διασκεδάζουν, να αναπτύσσονται και να μαθαίνουν από τον κόσμο γύρω τους. Πάραυτα δεν υπάρχει σαφής ορισμός ή ενιαία θεωρία για να εξηγήσει τον ρόλο των παιχνιδιών στη μάθηση και την ανάπτυξη των παιδιών. Αυτό είναι ένα πολύπλοκο και πολύπλευρο φαινόμενο που περιλαμβάνει διαφορετικές συμπεριφορές, προσανατολισμούς και εκδηλώσεις. Πολλοί επιστήμονες προσπάθησαν να εξηγήσουν τη σημασία του παιχνιδιού στην ζωή των παιδιών εν τέλει κατέληξε ο καθένας τους σε μια διαφορετική ερμηνεία.

Γενικότερα ο ορισμός της έννοιας του παιχνιδιού συγχέει μερικές φορές πολλούς ερευνητές, μερικοί πιστεύουν ότι ο ορισμός είναι περιττός, ενώ άλλοι διαφωνούν με την παραπάνω άποψη και υποστηρίζουν ένθερμα τον σαφή ορισμό. Σύμφωνα με την Αυγητίδου (2001: 13-14), για να κατανοήσουμε πλήρως και να δώσουμε έναν σαφή ορισμό, πρέπει να ληφθεί υπόψη μια πολύ βασική παράμετρος. Αυτό περιλαμβάνει τον εντοπισμό όλων των κοινών χαρακτηριστικών που διακρίνουν το παιχνίδι από άλλες δραστηριότητες.

Η αρχαία ελληνική προέλευση της λέξης παιχνίδι θεωρείται αξιοσημείωτο σημείο αναφοράς, καθώς χρησιμοποιούνται τρεις τουλάχιστον λέξεις για την περιγραφή της έννοιας. Η έννοια με τη μεγαλύτερη συχνότητα εμφάνισης αποδίδεται με τη λέξη παιδιά, δίνοντας της σημασία «ό,τι ανήκει ή ό,τι αναφέρεται στο παιδί».(Huizinga, 1989, σελ. 51 cited in Κατσαβέλη, Κουτίνα & Θανάση, 2016, σελ. 8).

Σύμφωνα με τους Kenneth Zubin, Greta Fein & Briar Vandenberg (1983, Αυγητίδου, 2001:14) Ορισμός της λέξης «παιχνίδι» διαχωρίζεται σε τρεις κατηγορίες. Κάθε κατηγορία έχει διαφορετικούς τύπους ενώ ξεχωριστά, εμφανίζονται κοινά χαρακτηριστικά στους ορισμούς (Αυγητίδου, 2007:554).

Στην πρώτη κατηγορία η λέξη παιχνίδι ορίζεται ως «μία σειρά χαρακτηριστικών που παράγονται από βιολογικές ψυχολογικές προδιαθέσεις του παιδιού» ορισμός ως play as deposition. Στη δεύτερη κατηγορία η λέξη παιχνίδι ορίζεται ως «παρατηρήσιμη συμπεριφορά» ορισμός ως play as observal behaviour. Στην τρίτη και τελευταία κατηγορία η λέξη παιχνίδι ορίζεται ως «πλαίσιο πλαισίου» ορισμός ως play as context.

Σύμφωνα με την Helena Schwartzmann (1976, Αυγητίδου, 2001: 14-15) τα προβλήματα στις προσπάθειες ορισμού και ταξινόμησης αποδίδονται στην λεγόμενη «τριπλή απειλή». Η τριπλή απειλή έχει τρεις καταστάσεις εμφανίσεις. Αρχικά, στην πρώτη κατάσταση ορισμός προέρχεται από υποθετικά ή αυθαίρετα ερευνητικά σενάρια, ύστερα στην δεύτερη κατάσταση ορισμός και η ταξινόμηση δεν έχουν επιβεβαιωθεί από καμιά έρευνα και τέλος, στην τρίτη κατάσταση της τριπλής απειλής, υπάρχει η «μεταφορική μεταμόρφωση» στην διαδικασία διαμόρφωσης του θεωρητικού πλαισίου του παιχνιδιού, που οδηγεί εκτός ορισμένα από αυτά, κυρίως γνωστικά και ψυχολογικά, καθώς θεωρείται αδύνατη η αποσαφήνιση και ο προσδιορισμός όλων των πτυχών της έννοιας, όπως ψυχολογία γνώση κοινωνιολογία και παιδαγωγική.

Η τριπλή απειλή περιλαμβάνει δυσκολία εντοπισμού συγκεκριμένων στοιχείων και χαρακτηριστικών του παιχνιδιού, τα οποία μπορούν να αποπροσανατολίσουν ανερχόμενους σχεδιαστές και να τους οδηγήσουν σε λαθασμένα συμπεράσματα.

Σύμφωνα με την Αυγητίδου στο παιχνίδι, θα πρέπει να πληρούνται ορισμένες προϋποθέσεις, συγκεκριμένα, ένας καλά διαμορφωμένος ορισμός απαιτεί μια δήλωση από το άτομο που καθορίζει την έννοια του παιχνιδιού (είτε είναι παίκτης είτε ερευνητής), τη χρήση κατάλληλων διαδικασιών για την απόκτηση του σωστού ορισμού, τη σωστή επιλογή όλων αυτών των λειτουργιών, το είδος του παιχνιδιού που θα τονιστεί στον ορισμό και γιατί.

Τα τελευταία χρόνια, παρά την ύπαρξη διαφορετικών μεθόδων, η επικρατούσα άποψη είναι ότι τα παιχνίδια είναι δραστηριότητες που ξεκινούν από την «βιολογική ενορμύηση» και έχουν κοινωνικό και πολιτιστικό υπόβαθρο. Όσοι συμμετέχουν σε αυτήν τη δραστηριότητα το αναζητούν, συγκλονίζονται από το αίσθημα της ευχαρίστησης και συμμετέχουν εθελοντικά (Αυγητίδου, 2007: 554).



Ο Huizinga (1987, στο Stoikou & Lampaki, 2005: 7-8) έχει αναπτύξει έναν ικανοποιητικό ορισμό του παιχνιδιού. Αυτός ο ορισμός θεωρεί τα παιχνίδια ως δραστηριότητα, η οποία αποτελεί επίσης αντικείμενο αυτής της εργασίας. Σύμφωνα με τον ίδιο, ένα παιχνίδι είναι «μια εθελοντική δραστηριότητα ή ενασχόληση που λαμβάνει χώρα σε ένα συγκεκριμένο μέρος και εντός ενός χρονικού πλαισίου. Σύμφωνα με ελεύθερα αποδεκτούς αλλά απολύτως δεσμευτικούς κανόνες, είναι αυτοσκοπός και συνοδεύεται από ένταση, ευτυχία, και επίγνωση ότι είναι κάτι «διαφορετικό» από την «Συνηθισμένη ζωή» .

Λόγω της πολυπλοκότητας αυτής της έννοιας, οι τύποι των παιχνιδιών είναι διαφορετικοί. Επομένως, ανάλογα με την «πτυχή» του φαινομένου ή την άποψη προέκυψαν διαφορετικές ταξινομήσεις.

Ο Buhler (1935, στον Κωνσταντίνοπουλο, 2007: 217-218) το χωρίζει σε «λειτουργικά», «φανταστικά», «αποδεκτά» και «εποικοδομητικά» με βάση το περιεχόμενο του όρου παιχνίδι. «Λειτουργικά» παιχνίδια είναι τα πρώτα παιχνίδια που εμφανίζονται στην ηλικία, που περιλαμβάνουν συγκεκριμένες λειτουργίες ή δεξιότητες που μπορεί να απαιτούν λεπτές κινήσεις των χεριών (όπως το χειροκρότημα των χεριών). Τα «Φανταστικά» παιχνίδια εμφανίζονται στο δεύτερο έτος της παιδικής ηλικίας του παιδιού, τέτοια παιχνίδια περιλαμβάνουν συμβολικές ή φανταστικές διαδικασίες , μέσω των οποίων τα παιδιά εκχωρούν συγκεκριμένους ρόλους σε παιχνίδια ή αντικείμενα στα παιχνίδια (για παράδειγμα, οι κούκλες είναι ένα πραγματικό μωρό). Καθώς τα παιδιά μεγαλώνουν, τα παιχνίδια αρχίζουν να γίνονται όλο και πιο συμβολικά και συμβάλλουν επίσης στην ανάπτυξη της γλώσσας. Αμέσως μετά ή ταυτόχρονα με το παιχνίδι φαντασίας, εμφανίζεται ο «παραλήπτης», κατά τη διάρκεια του οποίου το παιδί ακούει την ιστορία ή κοιτάζει το περιεχόμενο που παίζεται στην εικόνα. Τέλος, τα παιχνίδια «building» εμφανίστηκαν στο δεύτερο έτος, όπως ζωγραφική, παιχνίδι με κύβους, άμμο κ.λπ. Σύμφωνα με τον Fontana (1996, στον Κωνσταντίνοπουλο, 2007: 218), η πέμπτη κατηγορία που μπορεί να αναφερθεί επιπλέον είναι ότι το παιχνίδι έχει κανόνες. Αυτός ο τύπος παιχνιδιού ξεκινά από την παιδική ηλικία.

Ο Meckley (2002) επαναπροσδιορίζει τον ορισμό του παιχνιδιού ως μια δραστηριότητα που πρέπει να περιλαμβάνει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

α) ελεύθερη επιλογή των παιδιών, β) εσωτερικά κίνητρα, γ) παροχή ευχαρίστησης και ικανοποίησης, δ) ενεργό συμμετοχή, ε) αυτό-κατευθυνόμενο, στ) σημαντικό για τα παιδιά.

Ο Bagust (2008) εξήγησε περαιτέρω το παιχνίδι. Έδωσε έμφαση στη κοινωνική διάσταση του παιδικού παιχνιδιού σε συνδυασμό με την κοινωνική ανάπτυξη του παίκτη. Για τον ίδιο υπάρχουν και οι κανόνες που πρέπει να γίνονται σεβαστοί από όλους αφού αυτοί συμβάλλουν στην απόκτηση γνώσεων μέσω ψυχαγωγίας, διαμορφώνουν στάσεις και αντιλήψεις.

Πολλές θεωρίες για την αξία των παιχνιδιών έχουν επίσης διαμορφωθεί από καιρό σε καιρό, (Γέρου, 2014), για παράδειγμα:

- ✓ Σύμφωνα με τον Stanley Hall, αυτό είναι το στάδιο της ανθρώπινης ανάπτυξης δηλαδή τι έχει βιώσει το είδος κατά την εξέλιξή του.
- ✓ Σύμφωνα με τον Freud, τα παιχνίδια είναι η θέληση των ανθρώπων που προσπαθούν να ικανοποιήσουν παρορμητισμούς, να ικανοποιήσουν επιθυμίες και τις επώδυνες εμπειρίες που τους απειλούν.
- ✓ Σύμφωνα με τον Piaget, ο ανταγωνισμός θεωρείται πράξη αφομοίωσης και όχι πράξη υποταγής. Τα παιδιά στο παιχνίδι μπορούν να χειριστούν τα πράγματα ελεύθερα, να διαστρεβλώσουν την πραγματικότητα για να ικανοποιήσουν τις προσωπικές τους ανάγκες.
- ✓ Σύμφωνα με τον Winnicott (1980), για τα παιδιά είναι σημαντικό να μπορούν να εκφράσουν την επιθετικότητά τους σε ένα περιβάλλον που τους είναι φιλικό και όχι σε ένα που θα ανησυχούν ότι θα τιμωρηθούν για αυτό. Το παιδί έτσι θα αποκτήσει εμπειρία στο παιχνίδι. Τα παιχνίδια καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος της ζωής ενός παιδιού. Τα παιδιά και η προσωπικότητά τους αναπτύσσονται μέσω των παιχνιδιών αλλά και των επινοήσεων άλλων ανθρώπων είτε άλλων παιδιών είτε ενηλίκων. Με τον εμπλουτισμό τους, τα παιδιά επεκτείνουν σταδιακά την ικανότητά τους να βλέπουν την αφθονία των εξωτερικών πραγματικών πραγμάτων. Τα παιχνίδια είναι σταθερή απόδειξη της δημιουργικότητας, δηλαδή της ζωντανίας. Τα παιδιά κάνουν φίλους και εχθρούς όταν παίζουν Είναι δύσκολο να κάνεις φίλους εκτός παιχνιδιού. Το παιχνίδι παρέχει μια μήυση στην πραγματική ζωή αφού το παιδί ξεκινά να

χτίζει συναισθηματικές σχέσεις, οι οποίες βοηθούν στην ανάπτυξη κοινωνικών συνδέσεων. Τα παιχνίδια και άλλες μορφές τέχνης συμβάλλουν στην ενότητα και την καθολικότητα καθώς και τον σχηματισμό της προσωπικότητας του παιδιού.

Η ψυχοσυναισθηματική, κοινωνική και γνωστική σημασία του παιχνιδιού αναγνωρίζεται από ποικίλες επιστήμες, όπως η νευροεπιστήμη, η ψυχολογία, η εξελικτική βιολογία, οι πολιτικές επιστήμες, με το σύνολο των ερευνητών να αποδέχονται το παιχνίδι ως μια ζωτικής σημασίας εξελικτική βιολογική διαδικασία που συνδέεται με την επιβίωση του ανθρώπου, καθώς μέσω αυτού αναπτύσσεται η οξυδέρκεια η διορατικότητα, η ικανότητα προσαρμογής, η δημιουργικότητα κ σίγουρα η κοινωνικότητα του ατόμου

Οι παραπάνω ορισμοί αφορούν το παιχνίδι σαν έννοια. Το παιχνίδι όμως έχει και τη σημασία του υλικού. Ο Berthe (2004) προσπάθησε να δώσει τον ορισμού του παιχνιδιού σαν υλικό και κατέληξε στο ότι κάθε αντικείμενο, ανάλογα με το πώς χρησιμοποιείται, μπορεί να θεωρηθεί παιχνίδι. Ένα αντικείμενο, είτε έχει δημιουργηθεί για να λειτουργήσει σαν παιχνίδι είτε όχι, αν τραβήξει την προσοχή του παιδιού και το χρησιμοποιήσει σαν παιχνίδι μπορούμε να το θεωρούμε παιχνίδι.

## 1.2 Κατηγορίες Παιχνιδιών

Ως καθολική και ευρεία έννοια, το "Παιχνίδι" έχει βιώσει μια ποικιλία από βασικές θεωρίες ταξινόμησης. Οι Alessi & Trollip (2005) έχουν διακρίνει τις παρακάτω κατηγορίες:

- ✓ Παιχνίδια δράσης.
- ✓ Παιχνίδια περιπέτειας.
- ✓ Παιχνίδια στρατηγικής.
- ✓ Παιχνίδια άθλησης.
- ✓ Παιχνίδια ρόλων.
- ✓ Παιχνίδια προσομοίωσης.

- ✓ Επιτραπέζια παιχνίδια.
- ✓ Παιχνίδια μαχών.
- ✓ Παιχνίδια λογικής.
- ✓ Επιχειρηματικά παιχνίδια.
- ✓ Παιχνίδια λέξεων. (Αγγελίδου, 2011)
- ✓ το λειτουργικό παιχνίδι (practice play)
- ✓ το συμβολικό παιχνίδι και παιχνίδι ρόλων (symbolic and role play game)
- ✓ το παιχνίδι κανόνων (play with rules)
- ✓ παιχνίδι κατασκευών (constructional play)

#### Στάδια παιχνιδιού:

- ✓ Ατομικό (Κάππας,2005)
- ✓ Παράλληλο (Κάππας,2005)
- ✓ Ομαδικό (Αντωνιάδης, 1994)
- ✓ Αυθόρμητο (Αντωνιάδης,1994; Κάππας,2005)
- ✓ Κατευθυνόμενο(Κάππας,2005; Γέρου,1984)

Τέτοια είδη παιχνιδιών θα εντοπιστούν και θα γίνουν κατανοητά αμέσως. Ωστόσο, οι συγκεκριμένες κατηγορίες του παιχνιδιού δεν είναι αυστηρές, γεγονός που επιβεβαιώνει ότι τα παιχνίδια περιπέτειας μπορεί να ανήκουν και να συμπεριληφθούν στην κατηγορία των παιχνιδιών μάχης. (Αγγελίδου, 2011)

Η παρούσα πτυχιακή εργασία μελετά κυρίως επιτραπέζια παιχνίδια. Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ορίζεται ως ένα παιχνίδι που περιέχει πιόνια που κινούνται ή τοποθετούνται σε μια επιφάνεια που ονομάζεται σκάκι σύμφωνα με ένα σύνολο κανόνων. Τα επιτραπέζια παιχνίδια βασίζονται στη στρατηγική, την τύχη (όπως η αξία των ζαριών) ή ένας συνδυασμός των δύο, και συνήθως περιλαμβάνουν στόχους που ο παίκτης θέλει να πετύχει.

Τα αρχικά επιτραπέζια παιχνίδια αντιπροσώπευαν το πεδίο μάχης μεταξύ των δύο στρατών, ενώ τα πιο πρόσφατα επιτραπέζια παιχνίδια βασίζονται στη θέση του παίκτη στο ταμπλό ή στη θέση νίκης του νικητή για να νικήσει τον αντίπαλο και η κατάταξη των επιτραπέζιων παιχνιδιών βασίζεται σε δύο κατηγορίες: κλασικά και

μοντέρνα επιτραπέζια παιχνίδια. Τα κλασικά παιχνίδια προέρχονται από τις Ηνωμένες Πολιτείες που ονομάζονται «*American*»- τα περισσότερα από τα οποία μοιάζουν με το Trivial Pursuit ή τη Monopoly. Αντίθετα, τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί στην Ευρώπη, που προέρχονται από τη Γερμανία πριν από περίπου 15 χρόνια, και ονομάζονται «*European*» ή «*Eurogames*» (Rodilla, 2012).

Ο κύριος παράγοντας που διακρίνει αυτά τα δύο επιτραπέζια παιχνίδια είναι η τύχη. Ο σχεδιασμός των αμερικανικών επιτραπέζιων παιχνιδιών περιλαμβάνει τύχη και το σύστημά τους βασίζεται στην τύχη. Οι παίκτες μετακινούν τα κομμάτια τους στο ταμπλό και προσπαθούν να επιτύχουν τον επιθυμητό στόχο. Οι ενέργειες του παίκτη εξαρτώνται από την αξία που θα φέρει στα ζάρια και, κατά συνέπεια, παρατηρούν τι συμβαίνει σε κάθε «κουτί» του πίνακα, και καθορίζουν τις συγκεκριμένες ενέργειες εκ των προτέρων. (Rodilla, 2012)

### 1.3 Ιστορική Αναδρομή Επιτραπέζιων Παιχνιδιών

Η «ανακάλυψη» του παιχνιδιού πάει χρόνια πριν από την πρωτόγονη ακόμα κοινωνία και φτάνει μέχρι και σήμερα. Πολλά παιχνίδια που έχουν έρθει στο φως από τις ανασκαφές, αλλά και κείμενα που έχουν διασωθεί μαρτυρούν την ύπαρξη του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τον Ghory (2004), τα επιτραπέζια παιχνίδια ανά τον κόσμο μπορεί να θεωρηθούν ως απλοποιημένα μοντέλα αντανάκλασης των προβλημάτων της πραγματικής ζωής και της καθημερινότητας. (Halloran & Deale, 2009)

Μια σειρά από 49 μικρές σκαλιστές ζωγραφισμένες πέτρες που βρέθηκαν στην ταφόπλακα Başur Höyük, ηλικίας 5.000 ετών στη νοτιοανατολική Τουρκία, θα μπορούσε να αντιπροσωπεύει τα πρώτα κομμάτια τυχερών παιχνιδιών που βρέθηκαν ποτέ. Παρόμοια κομμάτια έχουν βρεθεί στη Συρία και το Ιράκ και φαίνεται να δείχνουν τα επιτραπέζια παιχνίδια που προήλθαν από την Fertile Crescent.

Το Royal Game of Ur ή το Game of Twenty Squares ήταν η πρώτη καταγεγραμμένη χρήση επιτραπέζιου παιχνιδιού στην ιστορία της ανθρωπότητας, παιζόταν με ένα σύνολο από πόνια σε έναν πλούσια διακοσμημένο πίνακα και χρονολογείται από περίπου 3000 π.Χ. Παρόμοια παιχνίδια έχουν βρεθεί στο Ιράν, την

Κρήτη, την Κύπρο, τη Σρι Λάνκα και τη Συρία. Οι πρώτοι Αιγύπτιοι χρησιμοποιούσαν λάσπη για τα επιτραπέζια παιχνίδια (3000 π.Χ.). Το πρώτο αιγυπτιακό επιτραπέζιο παιχνίδι με τον πίνακά του ανεβρέθηκε σε κατακόμβη γύρω στο 2800 π.Χ. Ωστόσο, το σκάκι είναι το μόνο αρχαίο επιτραπέζιο παιχνίδι, που έχει κρατήσει στο χρόνο και παίζεται από τους Αιγυπτίους. (History of Board Games, 2003; Τερζάκης, 2012).

Μεταξύ των πρώτων παραδειγμάτων ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι το Senet, ένα παιχνίδι που βρέθηκε στους χώρους ταφής των Πρεδυνιστικών και της Πρώτης Δυναστείας στην Αίγυπτο (περίπου 3500 π.Χ. και 3100 π.Χ. αντίστοιχα) και σε ιερογλυφικά που χρονολογούνται γύρω στο 3100 π.Χ. Το παιχνίδι παιζόταν από πούλια σε έναν πίνακα 30 τετραγώνων διατεταγμένων σε τρεις παράλληλες σειρές δέκα τετραγώνων η καθεμία. Οι παίκτες μετακινούσαν στρατηγικά τα πούλια τους με βάση τη ρίψη των ραβδιών ή των οστών. Ο στόχος ήταν να φτάσουμε πρώτα στην άκρη του πίνακα. Το Senet εξελίχθηκε αργά με την πάροδο του χρόνου και αντανάκλα τις θρησκευτικές πεποιθήσεις των Αιγυπτίων. Τα κομμάτια αντιπροσώπευαν τις ανθρώπινες ψυχές και η κίνησή τους βασίστηκε στο ταξίδι της ψυχής στη μεταθανάτια ζωή. Κάθε τετράγωνο είχε μια ξεχωριστή θρησκευτική σημασία, με το τελευταίο τετράγωνο να συνδέεται με την ένωση της ψυχής με τον θεό του ήλιου Re-Horakhty. (Τερζάκης, 2012)

Σε σύγκριση με το σήμερα εκείνα τα χρόνια τα επιτραπέζια παιχνίδια δεν απευθύνονταν σε όλα τα κοινωνικά στρώματα. Παρόλο που τα επιτραπέζια παιχνίδια φαίνεται να ήταν χόμπι προορίζονταν μόνο για την ελίτ των πολιτών και μερικές φορές δίνονταν ως διπλωματικά δώρα.

Στις Ηνωμένες Πολιτείες τα επιτραπέζια παιχνίδια εμφανίστηκαν τον 19<sup>ο</sup> αιώνα και πιο συγκεκριμένα το πρώτο παιχνίδι που έκανε την εμφάνιση του ήταν το 1822, είχε ως τίτλο “The Traveler’s Tour Through the United States”.

Ωστόσο, τα προηγούμενα χρόνια, οι ιθαγενείς Αμερικανοί έπαιζαν επιτραπέζια παιχνίδια και χρησιμοποίησαν διάφορα υλικά για να τα ζωγραφίσουν στο έδαφος, όπως πέτρες. Επιπλέον, οι πρώτοι Ευρωπαίοι άποικοι που έφτασαν στην Αμερική εισήγαγαν σκάκι και ντάμα, κυρίως για εμπόριο και διασκέδαση. Κατά τη διάρκεια του αμερικανικού εμφύλιου πολέμου, τα επιτραπέζια παιχνίδια ήταν μια δημοφιλής

δραστηριότητα για τους στρατιώτες επειδή μπορούσαν εύκολα να τα βάλουν στα σακίδια τους. Μερικά από τα πιο συνηθισμένα παιχνίδια για στρατιώτες είναι σκάκι, ντάμα, τάβλι και το Checkered Game of Life. (Gobet, 2008)

Ο σκοπός του πρώτου επιτραπέζιου παιχνιδιού ήταν να διδάξει θρησκευτικές πεποιθήσεις και ηθικές αξίες, και τα επόμενα χρόνια, η εστίαση ήταν στην ψυχαγωγία. Στα τέλη του 19ου αιώνα με αρχές του 20ού αιώνα, τα επιτραπέζια παιχνίδια στις Ηνωμένες Πολιτείες βασίζονται στον αθλητισμό και τις πρόσφατες πολιτικές εξελίξεις και έχουν αναπτυχθεί και έχουν επιτύχει μεγάλη εμπορική επιτυχία: Monopoly (1935) και Scrabble (1948). Δεκαετίες αργότερα, τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν επηρεαστεί από την τεχνολογία και την εποχή του Διαδικτύου. Το "Trivial Chase" δημιουργήθηκε το 1985. Μερικά από τα παιχνίδια εκείνη την εποχή εξακολουθούσαν να δέχονται την προσοχή των ανθρώπων και παίζονται ακόμα online σήμερα. (Gobet, 2008).

#### 1.4 Το παιχνίδι από παιδαγωγική σκοπιά

Οι παιδαγωγοί του κινήματος της Νέας Αγωγής στις αρχές του 20ού αιώνα υποστήριζαν ότι το παιχνίδι έχει μεγάλη παιδαγωγική αξία και η συμβολή του στην ανάπτυξη του παιδιού είναι ωφέλιμη.

#### 1.5 Μάθηση και Επιτραπέζια Παιχνίδια

Στην παραδοσιακή διδασκαλία ο εκπαιδευτικό μιλάει τουλάχιστον το 70% με 80% της διαδικασίας. Εν αντιθέσει έρευνες έχουν δείξει πως όταν ένας μαθητής εμπλέκεται περισσότερο στην εκπαιδευτική διαδικασία η απόδοση του είναι καλύτερη (Dolan & Collins, 2015).

Η Sitzmann σε έρευνα της το 2011 έφτασε στο συμπέρασμα ότι η μάθηση μέσω του παιχνιδιού είναι ο πιο αποτελεσματικός τρόπος μάθησης (Sitzmann, 2011) :

- ✓ Η αυτό-αποτελεσματικότητα (self-efficacy) ήταν κατά 20% υψηλότερη σε μαθητές που συμμετείχαν σε ένα παιχνίδι.
- ✓ Η δηλωτική γνώση (declarative knowledge) βελτιώθηκε κατά 11% περισσότερο και η διαδικαστική γνώση (procedural knowledge) κατά 14% περισσότερο.
- ✓ Η διατήρηση των γνώσεων ήταν κατά 9% μεγαλύτερη.

Μέσω των παιχνιδιών μπορείς να δημιουργήσεις μια εικονική πραγματικότητα έτσι ώστε τα παιδιά να αισθανθούν πιο έντονα συναισθήματα. Ενώ στον κλασικό τρόπο μάθησης παρόλο που θα ληφθούν τα ίδια αποτελέσματα δεν γίνεται αλλαγή στο εκπαιδευτικό περιβάλλον της τάξης.

Σύμφωνα με τον Marquis (2012) ένα θετικό της παραδοσιακής μάθησης έναντι του Game-Based Learning είναι το κόστος. Το Game-Based Learning απαιτεί υλικό, είτε το υλικό είναι το ίδιο το παιχνίδι, είτε είναι κάποιος υπολογιστής εξοπλισμένος με ψηφιακά παιχνίδια.

Η μάθηση μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών καταφέρνει να καλλιεργήσει ένα πνεύμα στρατηγικών που καλείται ο κάθε μαθητής ή η ομάδα μαθητών να ακολουθήσει για να καταφέρει να νικήσει. Ακόμη διαμορφώνεται ένα κλίμα κοινωνικής αλληλεπίδρασης, στο οποίο τα παιδιά προσπαθούν να επιλύσουν προβλήματα. Συνήθως τα προβλήματα που έχουν να αντιμετωπίσουν έχουν να κάνουν ανάλογα με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Όσον αφορά τη διαδικασία σχεδίασης των επιτραπέζιων παιχνιδιών στον σχολικό χώρο οι εκπαιδευτικοί καλούνται να σκεφτούν προβληματικές καταστάσεις, εμπόδια, πιθανές λύσεις, μία πιθανή ιστορία, μία πιθανή αλλαγή στους κανόνες ή τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού και φανταστικούς χαρακτήρες. Έτσι οι μαθητές καταλήγουν να είναι πιο ενεργοί και η μάθηση που αποκτούν εφαρμόζεται. (Bontchev & Vassileva, 2010 ; Treher, 2011 ; Fullerton, Swain & Hoffman, 2008 ; Γερμανός, 2004 ; Queensland Kindergarten Learning Guideline, 2010 ; Rouse, 2005).

Οι εμπλεκόμενοι μαθητές παίρνουν πρωτοβουλίες, λαμβάνουν ρίσκα και μπορούν με άνεση να εκφράσουν την άποψη τους αφού η επιλογή που θα κάνουν στο τέλος θα είναι δική τους. Ο εκπαιδευτικός οφείλει να λειτουργεί ως εμπυχωτής σε όλη τη διαδικασία και όποτε κρίνεται απαραίτητο ο ρόλος του να γίνεται παρεμβατικός.



(Γερμανός, 2004 ; Heroman & Corple, n.d.). Πιο συγκεκριμένα οφείλει να δημιουργεί ευκαιρίες μάθησης προσαρμοσμένες στις ανάγκες, κλίσεις, ιδέες και εμπειρίες των εκπαιδευομένων.

Ο αφοσιωμένος δάσκαλος μιλά συνειδητά με τους μαθητές του, θέτει διεγερτικές ερωτήσεις, εμπλουτίζει τη μάθηση προτείνοντας αλλαγές στη σκηνή ή εισάγει ιδέες σύμφωνα με το μαθησιακό αντικείμενο. Ταυτόχρονα, τους παροτρύνει να συμμετάσχουν ενεργά. Τέλος, ο στόχος του δασκάλου είναι να κινητοποιήσει τη σκέψη των μαθητών προτείνοντας παραμετροποίηση και αλλαγές ρόλου προκειμένου να μάθουν πιο αποτελεσματικά, λαμβάνοντας παράλληλα υπόψη τις ικανότητες κάθε ομάδας .(Οδηγός μελέτης Νηπιαγωγείου Queensland, 2010)

Σύμφωνα με τον Prensky (2006), στην εκπαίδευση τα παιχνίδια θα πρέπει να ακολουθούν τα εξής χαρακτηριστικά(Bonchev and Vasileva, 2010; Retalis, 2008; Terzakis, 2012):

- i. Τα παιχνίδια είναι μια μορφή ψυχαγωγίας. Αυτά παρέχουν διασκέδαση και αναψυχή.
- ii. Το παιχνίδι παρέχει δομή και κίνητρα θέτοντας κανόνες και στόχους.
- iii. Το παιχνίδι είναι διαδραστικό, με προσαρμοστικά περιθώρια, επιτρέποντας στους μαθητές να συμμετάσχουν.
- iv. Το παιχνίδι ικανοποιεί το «εγώ» και έχει την αίσθηση της νίκης.
- v. Το παιχνίδι καλλιεργεί δημιουργικότητα, ανταγωνισμό, συναγωνισμό, πρόκληση και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.
- vi. Τα παιχνίδια παρέχουν αλληλεπίδραση για τους μαθητές και προωθούν την κοινωνική τους ανάπτυξη.
- vii. Τα παιχνίδια είναι μια μορφή έκφρασης ιστοριών που επηρεάζουν συναισθηματικά τους μαθητές.

Άρα, τα παιχνίδια βοηθούν στη μάθηση, ενώ ταυτόχρονα δημιουργού το αίσθημα διασκέδασης και χαρούμενης αίσθησης. Προκειμένου το παιχνίδι να είναι επιτυχές, πρέπει να επιτευχθεί ισορροπία μεταξύ μάθησης και ψυχαγωγίας (εκπαίδευση και διασκέδαση). Τέλος, ο σχεδιασμός του παιχνιδιού πρέπει να στοχεύει ουσιαστικά παιχνίδια, δηλαδή, οι ενέργειες και οι αποφάσεις πρέπει να λαμβάνονται για έναν συγκεκριμένο σκοπό (στόχο). (Salen & Zimmerman, 2004; Schreiber, X.H.)

Ωστόσο, για να διασκεδάσει κανείς με τη μάθηση, πρέπει να υπάρχει μια κατάσταση ροής, πιο συγκεκριμένα (Schreiber, X.H.):

- ✓ Η δραστηριότητα του παιχνιδιού γίνεται πρόκληση Απαιτούνται διάφορες δεξιότητες. Οι δραστηριότητες πρέπει να έχουν σαφώς καθορισμένους στόχους και να παρέχουν ανατροφοδότηση.
- ✓ Η αβεβαιότητα είναι ένας παράγοντας στο αποτέλεσμα, που μπορεί να επηρεαστεί από τη συμπεριφορά των παικτών.

Στην τάξη, ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που περιγράφεται ως "διασκεδαστικά" θα πρέπει να περιλαμβάνει τα ακόλουθα οκτώ είδη διασκέδασης και διάφορους συνδυασμούς αυτών:

- i. Αφή. Τα επιτραπέζια παιχνίδια προσελκύουν τις αισθήσεις. Για παράδειγμα, παρέχουν οπτικά και ακουστικά ερεθίσματα, όπως ακρόαση ενδιαφέρων ιστοριών (Schreiber, X.H.).
- ii. Φαντασία. Ο κόσμος του παιχνιδιού είναι φανταστικός και διαθέτει στοιχεία πραγματικότητας, γεγονός που τον καθιστά ενδιαφέρον.
- iii. Αφήγηση. Δημιουργήστε ιστορίες και σενάρια για να κατανοήσετε τις δραστηριότητες και τις εμπειρίες των παικτών. πρόκληση.
- iv. Οι προκλήσεις δημιουργούνται κυρίως σε ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον παιχνιδιού και εμπόδια που πρέπει να ξεπεράσει ο μαθητής-παίκτης στο ταμπλό.
- v. Συντροφιά. Σε ορισμένα επιτραπέζια παιχνίδια, κυριαρχούν κοινωνικά στοιχεία, όπως το Monopoly, το οποίο παρέχει στους παίκτες χώρο για κοινωνική αλληλεπίδραση.
- vi. Ανακάλυψη. Ως επιτραπέζιο παιχνίδι μιας ιστορίας περιπέτειας, η ανακάλυψη λαμβάνει χώρα στις ενέργειες του παίκτη-του μαθητή.
- vii. Έκφραση. Κάθε μαθητής εκφράζει τις ιδέες και τις προτιμήσεις του στο σχεδιασμό του παιχνιδιού. Συνήθως οι μαθητές εκφράζονται μέσα από παιχνίδια, ειδικά στα παιχνίδια ρόλων.
- viii. Υποβολή. Ο σχεδιασμός του επιτραπέζιου παιχνιδιού δεν θα συμβάλει στη μάθηση ως ξεχωριστό γεγονός, αλλά ως μια διαδικασία που απαιτεί χρόνο και επιμονή στο δημιουργικό σχέδιο εργασίας του εκπαιδευτικού.

Ως δάσκαλος, συνιστάται να δημιουργεί αυτές τις ευκαιρίες, χρησιμοποιώντας όλα τα είδη διασκέδασης για να τονώσει το ενδιαφέρον των μαθητών, επειδή κάθε είδος παιχνιδιού είναι εύκολο να συμμετάσχει.

Για να δημιουργήσουν επιτυχημένα μαθησιακά αποτελέσματα βάσει παιχνιδιού, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να λάβουν υπόψη τα ακόλουθα βήματα (Pivec, Dziabenko & Schinnerl, 2003):

- i. Χρήση μεθόδων διδασκαλίας ή μοντέλα μάθησης.
- ii. Ανάπτυξη θεμάτων σε πραγματικό πλαίσιο και πραγματική ζωή.
- iii. Λεπτομερής ανάλυση.
- iv. Ολοκληρωμένη διδακτική υποστήριξη.
- v. Προσδιορισμός ορισμού της εκπαιδευτικής δραστηριότητας της δράσης.
- vi. Προσδιορισμός των εκπαιδευτικών αναγκών για να προσδιοριστούν οι στόχοι.

Όταν οι εκπαιδευτικοί σχεδιάζουν επιτραπέζια παιχνίδια, θα πρέπει πρώτα να εξετάζουν τη μέθοδο διδασκαλίας που ακολουθούν: «Τι θέλουν και τι πρέπει να μάθουν οι μαθητές;». Ωστόσο, είναι απαραίτητο να απαντηθεί και η ερώτηση «γιατί;». Η διαδικασία σχεδιασμού παιχνιδιών τους περιλαμβάνει κάποιες διαδραστικές μαθησιακές δεξιότητες που οι εκπαιδευτικοί ενσωματώνουν στη μαθησιακή διαδικασία, όπως η εκμάθηση μέσω λαθών. Το λάθος και η αποτυχία χαρακτηρίζονται ως ένας τρόπος παροχής ανατροφοδότησης και κινήτρων στους μαθητές, ώστε να συνεχίσουν την προσπάθεια. (Pivec, Dziabenko & Schinnerl, 2003)

Έπειτα οι εκπαιδευτικοί καθορίζουν τους μαθησιακούς στόχους που θέλουν να επιτευχθούν μέσω των δραστηριοτήτων και δημιουργούν τις προκλήσεις, το επίπεδο των οποίων θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένο στις ανάγκες των εκπαιδευομένων. (Pivec, Dziabenko & Schinnerl, 2003). Πάραυτα για να καθοριστούν οι μαθησιακοί στόχοι απαιτείται η απάντηση σε τρεις ερωτήσεις από τους εκπαιδευτικούς:

- i. Υφιστάμενες γνώσεις. Τι γνώσεις και δεξιότητες πρέπει να αποκτήσουν οι μαθητές από προηγούμενες πρακτικές διδασκαλίες για να μπορούν να σχεδιάσουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι.

- ii. Μάθηση & διατήρηση ενδιαφέροντος. Οι μαθητές θα πρέπει εύλογα να περιμένουν και να περιμένουν ποιες γνώσεις και δεξιότητες θα αποκτηθούν μέσω της εμπειρίας του παιχνιδιού.
- iii. Δυνατότητα επέκτασης της γνώσης. Τι γνώσεις και δεξιότητες θα δημιουργήσουν οι μαθητές πέρα από τους προκαθορισμένους στόχους του παιχνιδιού. (Aleven et al., 2010)

### 1.5.1 Τα Οφέλη των Επιτραπέζιων Παιχνιδιών

Σύμφωνα με διάφορες έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί έχει διαπιστωθεί ότι τα καλά σχεδιασμένα επιτραπέζια παιχνίδια ενισχύουν την μάθηση και τις κοινωνικές δεξιότητες και προωθούν την συνεργασία (Treher, 2011). Η ένταξη των επιτραπέζιων παιχνιδιών στη σχολική αίθουσα, είναι ωφέλιμη και για τους εκπαιδευόμενους αλλά και για τους εκπαιδευτές. Πιο συγκεκριμένα σύμφωνα με την Rodilla (2012) τα οφέλη των επιτραπέζιων παιχνιδιών για τους μαθητές είναι:

- ✓ Παροχή πλούσιων ευκαιριών μάθησης και η βελτίωση των μαθησιακών τους τρόπων.
- ✓ Η σύνδεση με καταστάσεις της πραγματικής τους ζωής.
- ✓ Η ενθάρρυνση της χρήσης αυθεντικών υλικών.
- ✓ Ενίσχυση των κινήτρων τους μέσα από ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο.
- ✓ Η καλλιέργεια της δημιουργικότητας.
- ✓ Η έκφραση θετικών και αρνητικών συναισθημάτων.
- ✓ Η ικανοποίηση αισθημάτων ανταγωνισμού.
- ✓ Η αποβολή του άγχους.

Τα οφέλη των επιτραπέζιων παιχνιδιών για τους εκπαιδευτικούς σύμφωνα με την ίδια είναι:

- ✓ Η παρότρυνση για την συμμετοχή των εκπαιδευομένων με θετικά και παραγωγικά αποτελέσματα.
- ✓ Ενίσχυση του κινήτρου των μαθητών.

- ✓ Πρόκληση ενδιαφέροντος .
- ✓ Προσαρμογή των μαθητών σε μια σειρά εννοιών όπως σχολικό περιβάλλον, ανάγκες και μέγεθος της τάξης, μεικτά περιβάλλοντα μάθησης κ.α.
- ✓ Βελτίωση της διδακτικής πρακτικής.
- ✓ Παροχή ανατροφοδότησης από τους μαθητές.
- ✓ Παραμέριση συνηθισμένων διδακτικών πρακτικών.
- ✓ Μετατόπιση της εστίασης από τον εκπαιδευτικό στους μαθητές.
- ✓ Διασταύρωση του χάσματος γενεών μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητών.
- ✓ Εισαγωγή πολιτιστικών αξιών

Επομένως, τα επιτραπέζια παιχνίδια συμπληρώνουν τη μάθηση επειδή τα παιδιά βελτιώνουν τις δεξιότητές τους με βιωματικό και διασκεδαστικό τρόπο.

Οι τομείς που αναπτύχθηκαν παραπάνω είναι:

i. Κοινωνικές δεξιότητες

Τα παιδιά μαθαίνουν να εργάζονται με συνομηλίκους και ενήλικες. Επιπλέον, μαθαίνουν να χάνουν, να υπακούουν στους κανόνες και να περιμένουν τη σειρά τους. Τέλος, πιστεύουν στον εαυτό τους περισσότερο όταν παίρνουν αποφάσεις.

ii. Ορθογραφία και λεξιλόγιο

Τα επιτραπέζια παιχνίδια επιτρέπουν στα παιδιά να μάθουν νέες λέξεις μέσω ορθής ορθογραφίας και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους. Τέτοια παιχνίδια είναι το: Scrabble, Name-Animal-Plant-Things, Gallows, Tower, Taboo, Trivial Pursuit. Επιπλέον, μπορεί να δημιουργηθεί μια προσωρινή επιφάνεια εργασίας με βασικούς κανόνες ορθογραφίας.

### iii. Μαθηματικές έννοιες

Τα επιτραπέζια παιχνίδια εισάγουν μαθηματικές έννοιες επειδή τα παιδιά πρέπει να αναγνωρίζουν τους αριθμούς (για παράδειγμα: ρίξε ένα ζάρι) για να μπορούν να μετακινηθούν πάνω-κάτω στο ταμπλό. Έχουν επίσης εισάγει έννοιες της πρόσθεσης και της αφαίρεσης. Τα πιο κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια για τη βελτίωση των μαθηματικών δεξιοτήτων είναι: σκορ 4, μικρή αγορά, ντόμινο, μονόπολη, φιδάκι και γκρινιάρης. Επιπλέον, μπορούμε να διεξάγουμε αυτοσχέδια επιτραπέζια εκπαίδευση για μάθηση και πρακτική.

### iv. Λεπτή κινητικότητα

Υπάρχουν μερικά ενδιαφέροντα επιτραπέζια παιχνίδια που μπορούν να αναπτύξουν αυτή τη δραστηριότητα χωρίς να γίνεται συνειδητό. Μερικά από τα παιχνίδια είναι το: Τζένγκα, ψάρεμα, ράψιμο και κορδόνια.

### v. Μνήμη και βελτίωση της συγκέντρωσης.

Πολλά διάσημα παιχνίδια αυξάνουν τη μνήμη και τη συγκέντρωση. Στις περισσότερες περιπτώσεις, αυτά τα επιτραπέζια παιχνίδια παίζονται με κάρτες. Μερικά από αυτά είναι: η αγωνία, το uno, το brainbox, το μαντέψτε ποιος, διπλή εικόνα και τέλος το σκάκι το οποίο είναι κατάλληλο για μεγαλύτερα παιδιά.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια διεγείρουν το ενδιαφέρον των παιδιών και ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους.

## 1.6 Κίνητρα και Παιχνίδι

Η Woolfolk (2000, στο Educational Psychologist) επεσήμανε ότι το κίνητρο είναι η εσωτερική κατάσταση που προκαλεί, καθοδηγεί και υποστηρίζει τη συμπεριφορά. Το μαθησιακό κίνητρο είναι αυτό που κάνει τους μαθητές να ολοκληρώσουν μια δραστηριότητα με θετική στάση, ανεξάρτητα από το πόσο δύσκολη και δύσκολη είναι η δραστηριότητα (Cook & Artino, 2016). Το κύριο κίνητρο του παιχνιδιού είναι οι εσωτερικές ανάγκες των παιδιών να αισθάνονται χαρούμενοι, διασκεδασμένοι και

διασκεδαστικοί. Θέλει να απολαύσει τη ζωή στο παιχνίδι, αλλά θέλει να καταλάβει τη ζωή στο παιχνίδι. (Αωνιάδης, 1994).

Σύμφωνα με τον Meckley (2012) , το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα ελεύθερης επιλογής για τα παιδιά. Οδηγείται από εγγενή κίνητρα, τους φέρνει ευτυχία και ικανοποίηση, τους προσελκύει ενεργά, είναι αυτοκατευθυνόμενο και είναι για αυτά. Ο Malone (1987) όπως και οι Garris et al. (2002) επεσήμαναν ότι πιστεύουν ότι τα περισσότερα εκπαιδευτικά μοντέλα μάθησης επικεντρώνονται στην ύπαρξη εγγενών κινήτρων και οι βασικοί παράγοντες για την κινητοποίηση αυτών των κινήτρων είναι η πρόκληση, η περιέργεια και η φαντασία. Αν και το εξωτερικό κίνητρο θεωρείται λιγότερο αποτελεσματικό από το εσωτερικό κίνητρο, και οι δύο παίζουν σημαντικό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία. Στα εκπαιδευτικά παιχνίδια, και οι δύο τύποι κινήτρων είναι σημαντικοί.

Η Dweck (1986) χωρίζει τους στόχους που θέτουν οι μαθητές σε δύο κατηγορίες. Αυτές είναι: α) οι μαθησιακοί στόχοι (ανάπτυξη γνωστικού επιπέδου) όπου οι μαθητές ενδιαφέρονται να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους και β) οι παραγωγικοί στόχοι (βελτίωση γνωστικού επιπέδου) όπου οι μαθητές ενδιαφέρονται να επιδείξουν τις δεξιότητές τους. Στην πρώτη κατηγορία, η έρευνα δείχνει ότι οι μαθητές αναλαμβάνουν καθήκοντα με σαφείς στόχους, ανεξάρτητα από την ικανότητά τους να επιτύχουν τους στόχους. Στη δεύτερη κατηγορία, η έρευνα δείχνει ότι οι μαθητές αποφεύγουν να κάνουν εργασίες που δεν γνωρίζουν, φοβούμενοι την αποτυχία (Dweck & Leggett, 1988). Ο απώτερος στόχος είναι να κάνουμε τους μαθητές να έχουν κίνητρα, γιατί η δραστηριότητα είναι διασκεδαστική, αλλά και επειδή ενδιαφέρονται για τα αποτελέσματα.

Σύμφωνα με την Pivec (2007), τους Garris, Ahlers και Driskell (2002) πιστεύουν ότι το κύριο χαρακτηριστικό των εκπαιδευτικών παιχνιδιών είναι ότι δεν υπάρχει διαφορά μεταξύ του εκπαιδευτικού περιεχομένου και των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού. Επιπλέον, τα παιχνίδια πρέπει να παρέχουν στους μαθητές κίνητρο να παίξουν ξανά παιχνίδια. Επαναλαμβάνοντας το παιχνίδι, οι μαθητές αναμένεται να επιτύχουν το στόχο του παιχνιδιού (συναισθηματικό ή / και κοινωνικό).

Ο Malone και ο Lepper (1987) πρότειναν επτά παράγοντες μετά τη μελέτη των εγγενών κινήτρων. Τέσσερα είναι προσωπικά και τρία είναι διαπροσωπικά. Αυτοί οι

παράγοντες συμβάλλουν στο σχεδιασμό επιτυχημένων και ελκυστικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα οι παράγοντες αυτοί είναι:

Οι Προκλήσεις → Όταν οι στόχοι θεωρούνται σημαντικοί και η δυσκολία αυξάνεται, θα υπάρξουν μεγαλύτερα κίνητρα.

Η Περιέργεια → Η περιέργεια που προκύπτει όταν υπάρχει απόσταση από την τρέχουσα γνώση έως την τελική γνώση που θα αποκτηθεί συμμετέχοντας στη δραστηριότητα.

Ο Έλεγχος → Οι ενήλικες και τα παιδιά θα πρέπει να είναι σε θέση να ελέγχουν τη συμπεριφορά τους, αντί να αισθάνονται ότι μένουν αμέτοχοι λόγω εξωτερικών δυνάμεων.

Η Φαντασία → Ένας πολύ σημαντικός παράγοντας για τη δημιουργία εγγενών κινήτρων είναι η δημιουργία ψυχολογικά μη πραγματικών εικόνων.

Ο Ανταγωνισμός → Ικανοποιητική απόδοση με άλλους παίκτες.

Η Συνεργασία → Η συνεργασία και η αμοιβαία βοήθεια μεταξύ των παικτών θα δημιουργήσουν μια αίσθηση ικανοποίησης.

Η Αναγνώριση → Η αναγνώριση των επιτευγμάτων από άλλους παίκτες θα φέρει ικανοποίηση.

Επομένως, γίνεται αντιληπτό ότι πολλοί από τους ερευνητές πιστεύουν πως ο σημαντικότερος παράγοντας για τη χρήση των παιχνιδιών στην τάξη είναι η απόκτηση κινήτρου και η εμπλοκή των μαθητών (Williamson, 2009; Gee, 2003). Τα χαρακτηριστικά της εμπλοκής όπως αναφέρονται από την Αλαφούζου (2017) είναι τα εξής:





**Σχήμα 1:** Χαρακτηριστικά Εμπλοκής.

Μια άλλη προσέγγιση του βρόχου δέσμευσης (engagement loop) φαίνεται στο Σχήμα 2 όπως αποτυπώθηκε από τη Δημητριάδου (2016).



**Σχήμα 2:** Βρόχος Δέσμευσης (engagement loop).

## **ΜΕΡΟΣ Β΄: ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup>**

#### **2.1 Η Βασική Ιδέα**

Η σύλληψη της ιδέας για την διεξαγωγή της συγκεκριμένης έρευνας προήλθε μέσα στην πανεπιστημιακή αίθουσα στο μάθημα των Τ.Π.Ε. όταν ο καθηγητής ανέθεσε μια εργασία σε σχέση με τα επιτραπέζια παιχνίδια και την πληροφορική. Στο εξάμηνο που δόθηκε η παραπάνω εργασία, αναπτύχθηκε κυρίως σαν ιδέα βασισμένη στο επιτραπέζιο παιχνίδι που είναι γνωστό ως παιχνίδι της ζωής, προσαρμοσμένο όμως στο μάθημα των Τ.Π.Ε.. Μετά το πέρας του μαθήματος αποφασίστηκε η ιδέα να αναπτυχθεί και εκτός μαθήματος σε επίπεδο πτυχιακής εργασίας.

Έτσι λοιπόν, το καλοκαίρι του 2020 ξεκίνησε η σχεδίαση του επιτραπέζιου παιχνιδιού με θέμα τις Τ.Π.Ε.. Ήδη πριν το καλοκαίρι είχε αποφασιστεί το παιχνίδι να έχει τέσσερις θεματικές ενότητες την ορθή χρήση, τα τεχνολογικά ζητήματα, τις χρήσεις διαδικτυακών συστημάτων και την ασφάλεια κατά τη χρήση. Σε αυτές τις τέσσερις ενότητες ο παίκτης θα έρθει αντιμέτωπος με κάρτες δράσεις ή κάρτες που θα του προσφέρουν γνώσεις.

Το παιχνίδι στη συνέχεια σχεδιάστηκε πρώτα χειρόγραφα και στην συνέχεια σχεδιάστηκε και στον ηλεκτρονικό υπολογιστή προσθέτοντας λεπτομέρειες όπως τα χρώματα και οι κανόνες του παιχνιδιού. Τέλος, με το ίδιο σκεπτικό σχεδιάστηκαν οι κάρτες και τα πιόνια που αναφέρθηκαν παραπάνω.

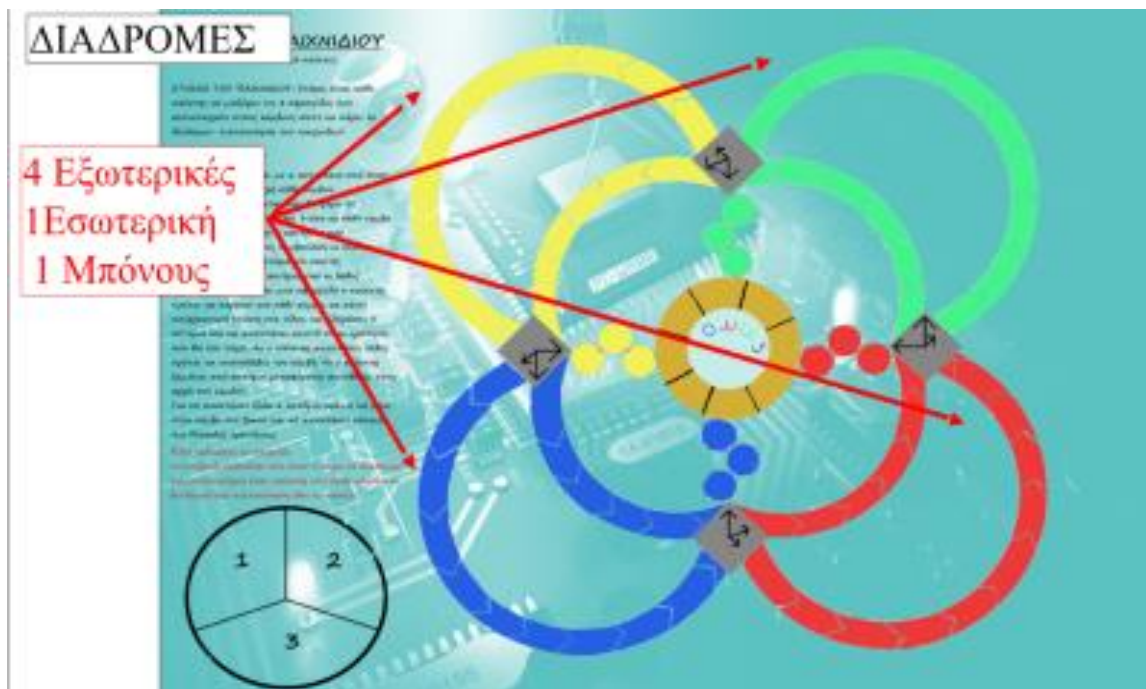
## 2.2 Σχεδίαση Επιτραπέζιου Παιχνιδιού

Το παιχνίδι που σχεδιάστηκε είναι μια ιδέα βασισμένη στο επιτραπέζιο παιχνίδι που είναι γνωστό ως παιχνίδι της ζωής <https://www.youtube.com/watch?v=jQXVyYJMbmY>, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, που όμως εδώ προσαρμόστηκε για το μάθημα των Τ.Π.Ε. με σκοπό την μάθηση.

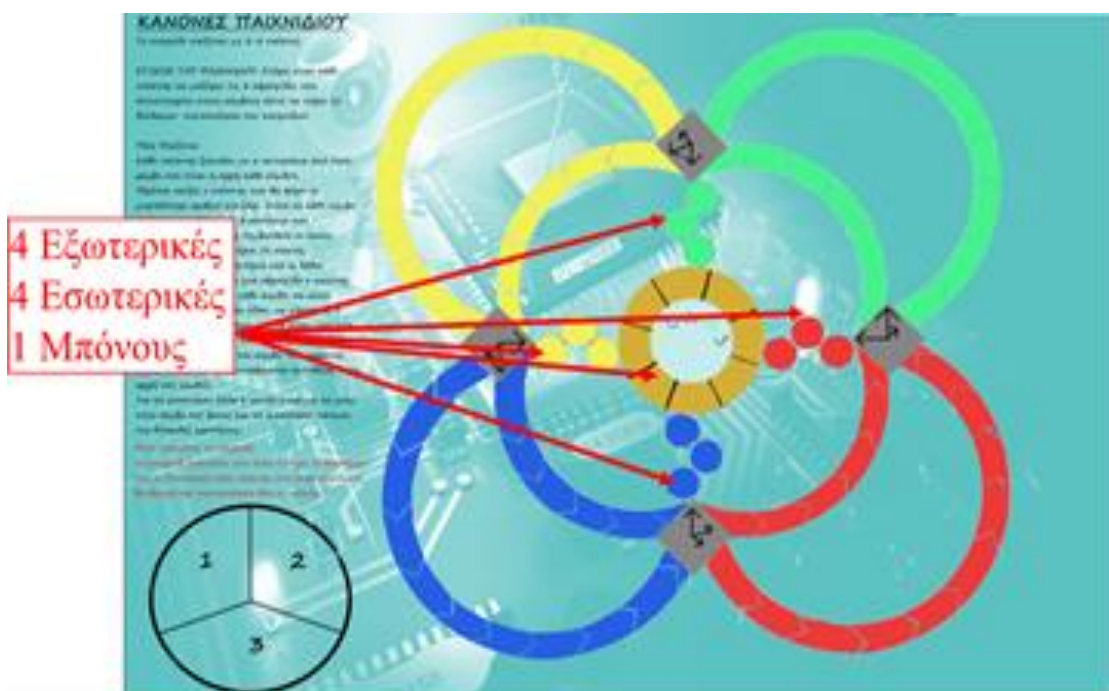


Εικόνα 1: Πίστα & Σπίνερ.

Στην Εικόνα 1 φαίνεται το ταμπλό το οποίο είναι στα χρώματα του μπλε καθώς επίσης διακρίνονται πάνω αριστερά οι οδηγίες που εκτείνονται προς τα κάτω και κάτω αριστερά το σπίνερ (ζάρι), που αποτελεί τον τρόπο που θα καθοριστεί η σειρά στο παιχνίδι. Όσον αφορά το σπίνερ (ζάρι) αποφασίσαμε τρία πιθανά βήματα για τον παίκτη δηλαδή από το ένα έως το τρία.



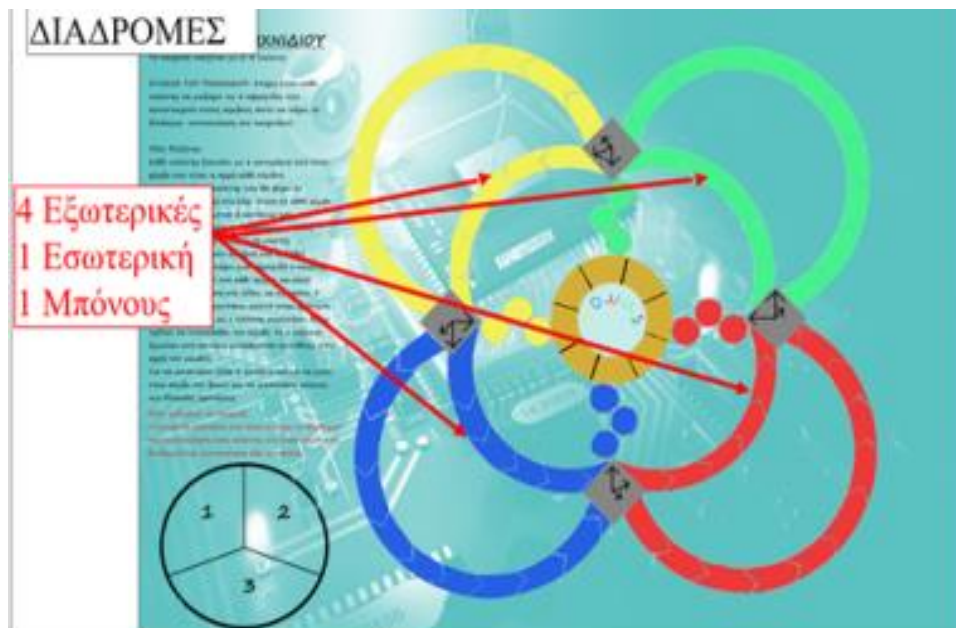
Εικόνα 2: Εξωτερικές Διαδρομές.



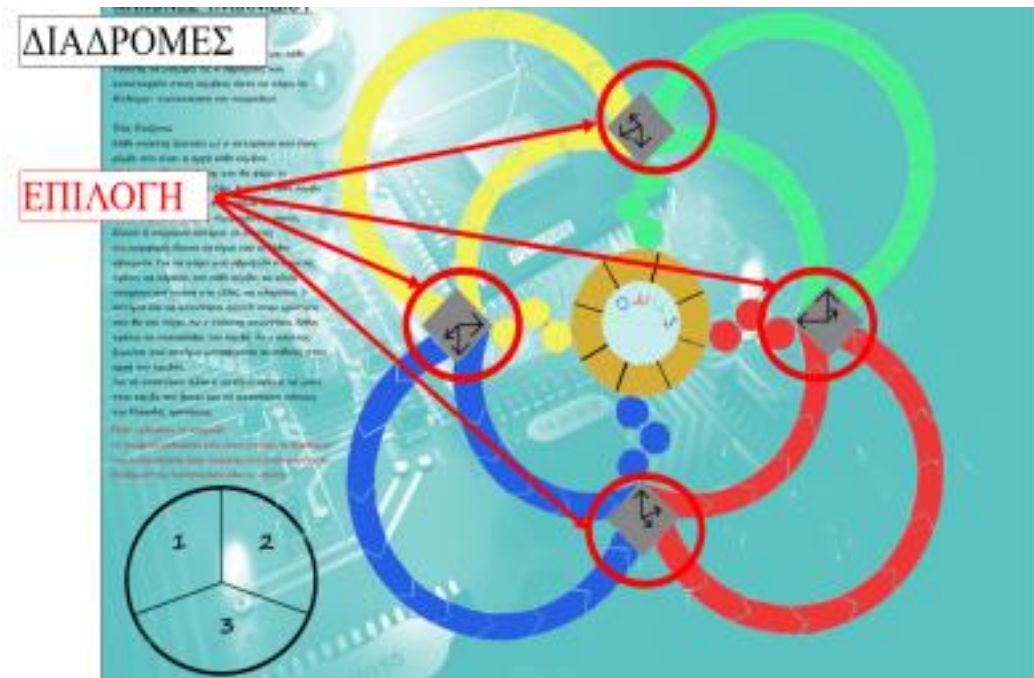
Εικόνα 3: Εσωτερικές Διαδρομές.

Επιπλέον στην Εικόνα 2 και 3 διακρίνονται οι διαδρομές της πίστας τις οποίες μπορεί να ακολουθήσει ο κάθε παίκτης (μαρκαρισμένες περιοχές με βέλη), αυτές αποτελούνται από τέσσερις εξωτερικές διαδρομές, από ένα εσωτερικό μονοπάτι (Εικόνα 3) που συνδέει το εξωτερικό (Εικόνα 2) και μία μπόνους περιοχή (Εικόνα 4).

Οι κόμβοι με τις διαδρομές είναι τεσσάρων χρωμάτων, πιο συγκεκριμένα, είναι ο κίτρινος, ο οποίος αντιπροσωπεύει την ορθή χρήση, ο μπλε, ο οποίος αντιπροσωπεύει τα τεχνολογικά ζητήματα, ο πράσινος, ο οποίος αντιπροσωπεύει τις χρήσεις διαδικτυακών συστημάτων και ο κόκκινος ο οποίος αντιπροσωπεύει την ασφάλεια κατά τη χρήση. Τέλος με χρυσό χρώμα δίνεται η μπόνους διαδρομή.



Εικόνα 4: Μπόνους Διαδρομή



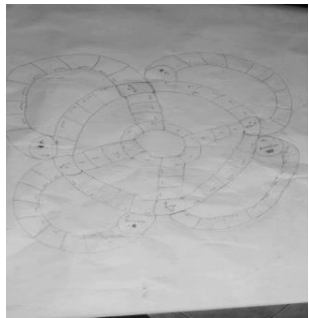
Εικόνα 5: Επιλογή - Απόφαση

Στην Εικόνα 5 οι μαρκαρισμένοι κύκλοι είναι οι περιοχές στις οποίες ο παίκτης καλείται να πάρει μια επιλογή-απόφαση η οποία είναι είτε να ακολουθήσει το εσωτερικό μονοπάτι είτε το εξωτερικό είτε να μεταφερθεί στην περιοχή μόνους.

Στην εξωτερική διαδρομή υπάρχουν όπως αναφέρθηκε και παραπάνω τέσσερις χρωματιστοί δρόμοι που ανταποκρίνονται στις τέσσερις κατηγορίες. Σε κάθε διαδρομή υπάρχουν 4 τουλάχιστον τετράγωνα που αντιστοιχούν σε συμβουλευτικές κάρτες που οδηγούν στην αύξηση ή την μείωση των αστεριών. Αν ο παίκτης απαντήσει σωστά σε κάποια κάρτα ερώτησης θα πάρει τη σφραγίδα ενώ αν απαντήσει λάθος θα τη χάσει. Παρόλα αυτά, ο παίκτης για να δώσει μια απάντηση θα πρέπει να πληρώσει τρία αστέρια οπότε γίνεται κατανοητό πως αν ένα παιδί απαντήσει άμεσα στις ερωτήσεις οι τέσσερις ερωτήσεις που οδηγούν στις σφραγίδες κοστίζουν δώδεκα από τα δεκαπέντε αστέρια που θα του δοθούν στην αρχή. Αν υπολογίσουμε πως υπάρχουν κάποιες κάρτες δράσεις που αφαιρούν αστέρια από την κατοχή του παίκτη, δεν είναι πολύ εύκολο να τελειώσεις απευθείας το παιχνίδι. Τέλος αν ο παίκτης δώσει λάθος απάντηση θα πρέπει να επαναλάβει όμως το μονοπάτι κάνοντας ξανά το κύκλο.

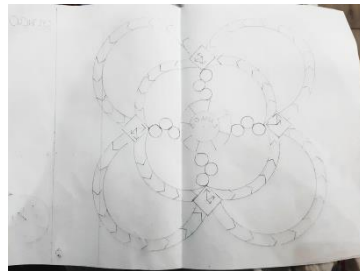
Αν όμως ο παίκτης ξεμείνει από αστέρια τι γίνεται; Εδώ την κατάσταση σώζει η διαδρομή μπόνους. Αν λοιπόν ο παίκτης ξεμείνει από αστέρια μεταφέρεται αυτόματα στην αρχή της περιοχής μπόνους, αυτά είναι τα σημεία επιλογής στα οποία υπάρχει η επιλογή να συλλέξει έξι επιπλέον αστέρια απατώντας δύο πιο δύσκολες ερωτήσεις. Επιπρόσθετα, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα και μπορεί να επισκεφτεί τη διαδρομή όσες φορές θέλει.

Η εσωτερική διαδρομή υπάρχει για να συνδέει τα άλλα στοιχεία στο ταμπλό και σε κάθε στάση ο παίκτης διαβάζει μια κάρτα γνώσης/πληροφορίας η οποία συνδέεται με άλλα μονοπάτια. Τέλος, αξίζει να επισημανθεί πως οι κάρτες αυτές θα λειτουργήσουν επικουρικά για τον παίκτη αφού αν ένας παίκτης δεν έχει εξοικειωθεί με τη απαραίτητη γνώση που χρειάζεται για να παίξει το συγκεκριμένο παιχνίδι αυτή η γνώση μπορεί να αναδυθεί μέσω αυτών των καρτών. Επομένως, λοιπόν, το παιδί μπορεί ουσιαστικά να παίζει το παιχνίδι και απλά να κουνιέται στο ταμπλό μαθαίνοντας νέα πράγματα



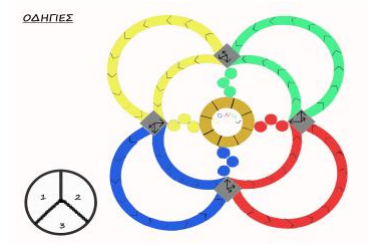
Πρώτο σχέδιο παιχνιδιού.

Χειρόγραφα  
σχεδιασμένο σε  
ένα Α4 χαρτί.



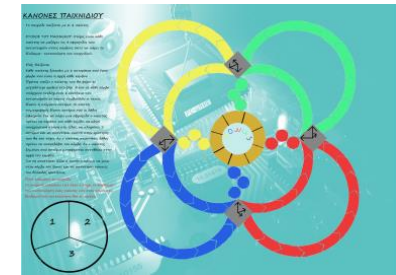
Δεύτερο σχέδιο παιχνιδιού.

Χειρόγραφα  
αποτυπωμένο σε ένα  
χαρτόνι.



Τρίτο σχέδιο παιχνιδιού.

Επιτέλους σχεδιασμένο  
στον Η/Υ με χρώματα  
περασμένα σε κάθε  
διαδρομή.



Τέταρτο σχέδιο παιχνιδιού.

Η τελική μορφή του  
παιχνιδιού με χρώματα  
στο ταμπλό και τις  
οδηγίες που εκτίνονται  
πάνω αριστερά.

Σχήμα 3: Εξέλιξη του επιτραπέζιου παιχνιδιού

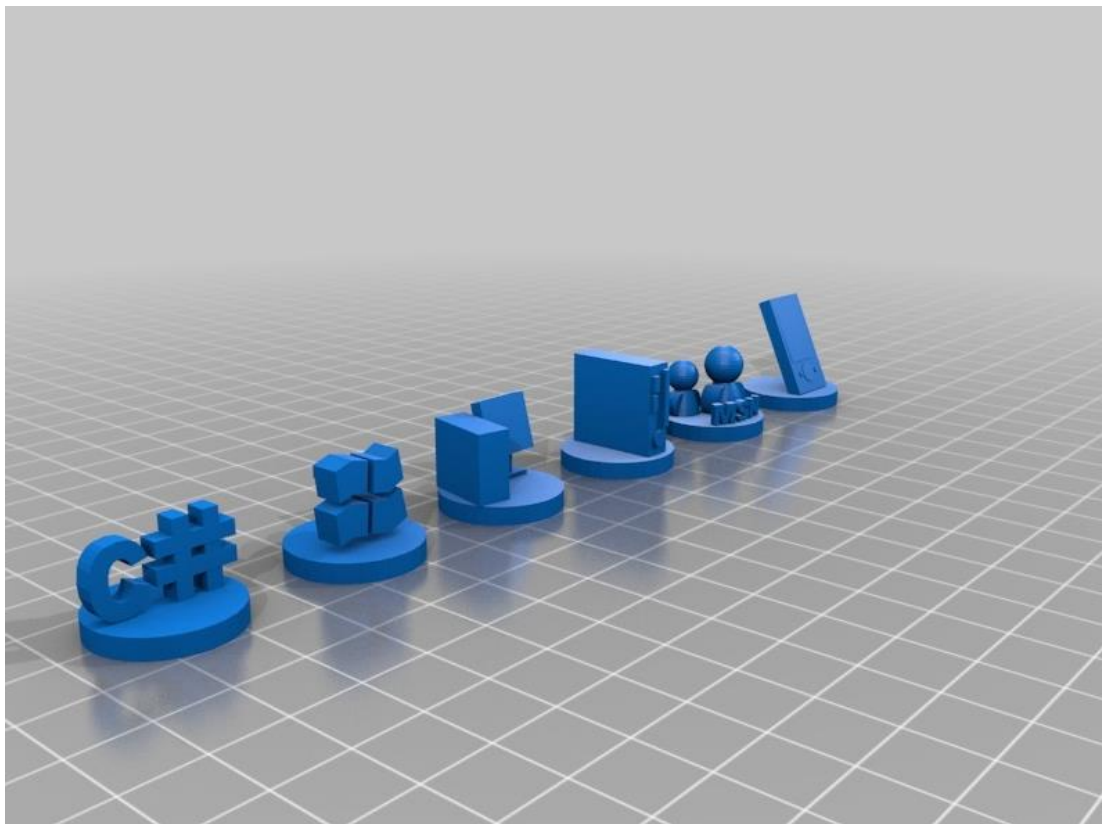


### 2.2.1 Πιόνια Παιχνιδιού

Τα περισσότερα επιτραπέζια παιχνίδια προϋποθέτουν την κίνηση ως φυσική δραστηριότητα, καθώς οι παίκτες ή γυρνούν ένα σπίνερ ή ρίχνουν ένα ζάρι και μετακινούν τα πιόνια στις θέσεις του ταμπλό.

Τα πιόνια που χρησιμοποιήθηκαν στο παρόν παιχνίδι σχεδιάστηκαν σε 3D εκτυπωτή και συνάδουν με την λογική του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα τα πιόνια που σχεδιάστηκαν ήταν :

- i. Ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής.
- ii. Ένα Xbox 360.
- iii. Ένα κινητό τηλέφωνο.
- iv. Το logo μιας παλιότερης εφαρμογής επικοινωνίας (MSN).
- v. Το C #.



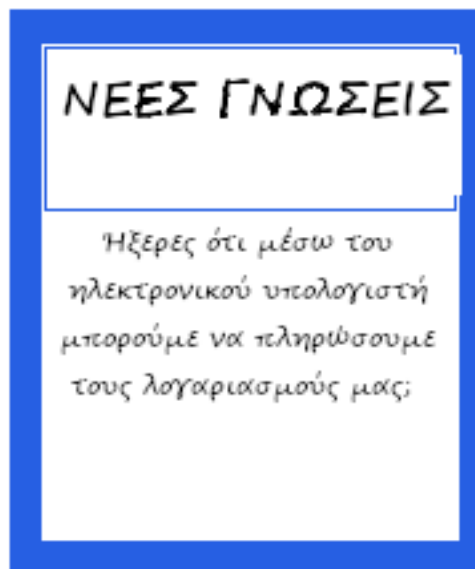
**Εικόνα 6:** Κάποια από τα πιόνια του παιχνιδιού.

## 2.2.2 Κάρτες Παιχνιδιού

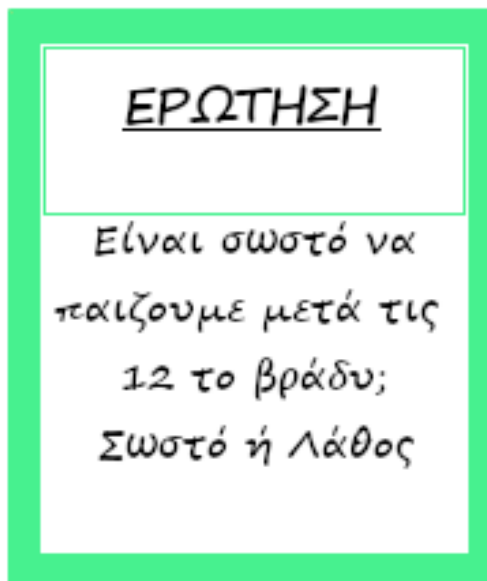
Όσον αφορά τις κάρτες του παιχνιδιού χωρίζονται σε δύο κατηγορίες τεσσάρων χρωμάτων. Πιο συγκεκριμένα η μια κατηγορία αφορά τις κάρτες δράσεις που είναι είτε ερωτήσεις σωστού - λάθους είτε πολλαπλής επιλογής που θα επισυναφθούν στο παράρτημα της εργασίας που θα ακολουθήσει.

Στην άλλη κατηγορία έχουμε τις κάρτες γνώσεων οι οποίες όπως λέει και το όνομα τους προσφέρουν γνώσεις στον παίκτη. Και οι δύο κατηγορίες όπως αναφέρθηκε παραπάνω χωρίζονται σε τέσσερα χρώματα, όπου κάθε χρώμα το χρώμα του κόμβου που βρίσκεται την παρούσα στιγμή.

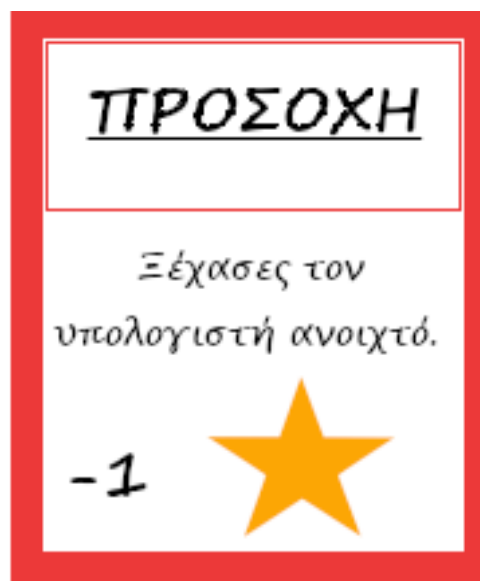
Ακόμα, ο χρόνος που υπάρχει για να απαντήσει κάποιος παίκτης στην ερώτηση είναι ευέλικτος με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να μπορεί ο καθένας από τους παίκτες να τον ορίσει όπως εκείνος θέλει και επιθυμεί.



Εικόνα 7: Κάρτες Παιχνιδιού .



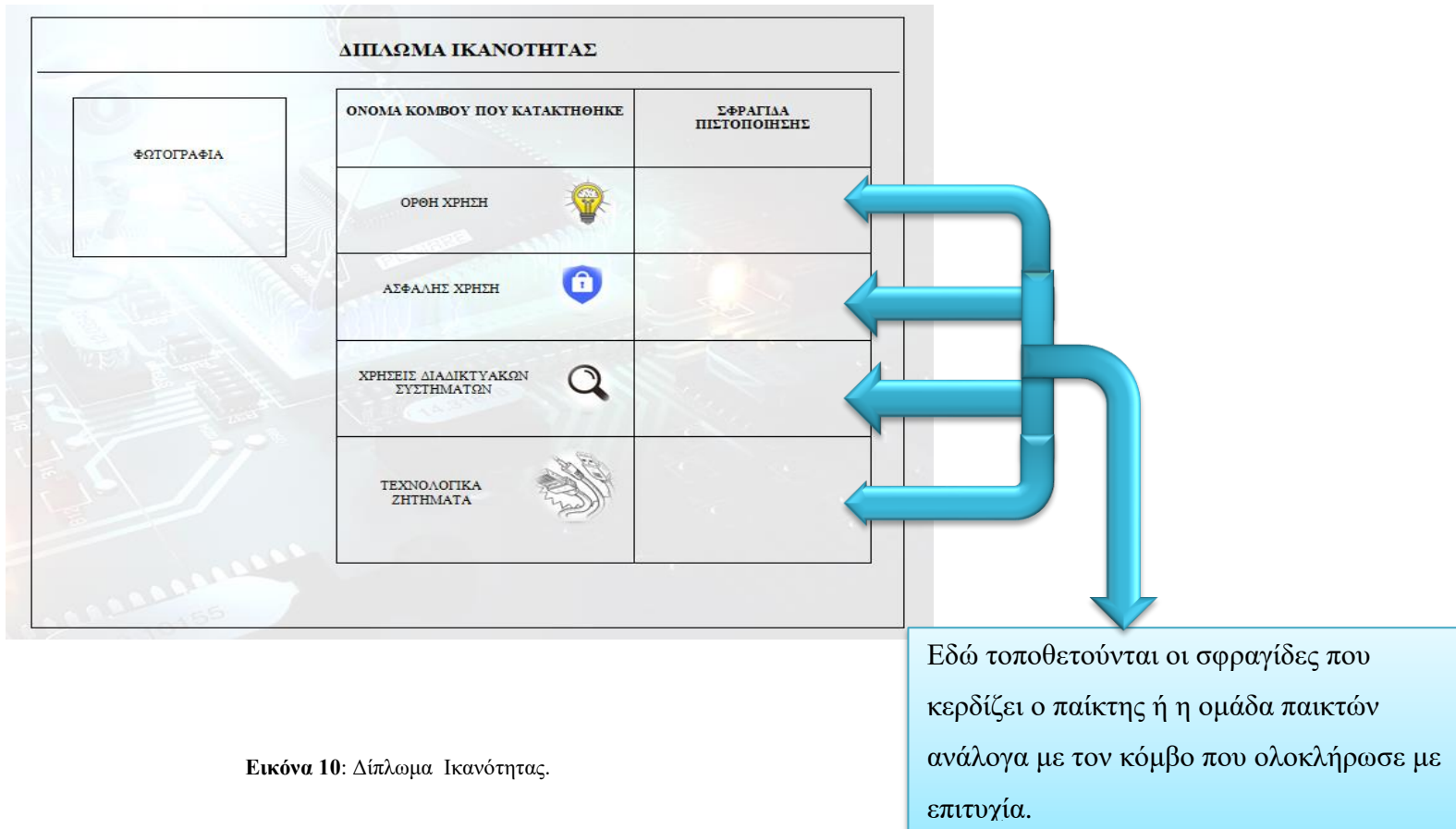
Εικόνα 8: Κάρτες Παιχνιδιού.



Εικόνα 9: Κάρτες Παιχνιδιού

### 2.2.3 Δίπλωμα Ικανότητας

Στην Εικόνα 8 παρατίθεται το δίπλωμα ικανότητας , το πιστοποιεί ότι ο παίκτης ή η ομάδα παικτών κατάφερε με επιτυχία να αποκτήσει όλες τις σφραγίδες.



Εικόνα 10: Δίπλωμα Ικανότητας.

## 2.3 Κανόνες Παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται με δύο έως τέσσερις (2-4) παίκτες. Στόχος του παιχνιδιού είναι κάθε παίκτης να μαζέψει τις τέσσερις (4) σφραγίδες που αντιστοιχούν στους κόμβους ώστε να πάρει το δίπλωμα- πιστοποίηση του παιχνιδιού.

### Πώς Παίζεται:

Κάθε παίκτης ξεκινάει με έξι (6) αστεράκια από έναν ρόμβο που είναι η αρχή κάθε κόμβου.

Πρώτος παίζει ο παίκτης που θα φέρει το μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι. Μέσα σε κάθε κόμβο υπάρχουν τουλάχιστον τέσσερα (4) κουτάκια που αντιστοιχούν σε κάρτες συμβουλών οι οποίες δίνουν ή παίρνουν αστερία. Οι σωστές συμπεριφορές δίνουν αστερία ενώ οι λάθος αφαιρούν. Για να πάρει μια σφραγίδα ο παίκτης πρέπει να περάσει τον κάθε κόμβο, να κάνει υποχρεωτική στάση στο τέλος, να πληρώσει τρία (3) αστερία και να απαντήσει σωστά στην ερώτηση που θα του τύχει. Αν ο παίκτης απαντήσει λάθος πρέπει να επαναλάβει τον κόμβο. Αν ο παίκτης ξεμείνει από αστερία μεταφέρεται απευθείας στην αρχή του κόμβου.

Για να αποκτήσει άλλα έξι (6) αστερία πρέπει να μπει στον κόμβο του Bonus και να απαντήσει κάποιες πιο δύσκολες ερωτήσεις.

### Πότε τελειώνει το παιχνίδι:

Το παιχνίδι τελειώνει είτε όταν ο πάρει το δίπλωμα/την πιστοποίηση ένας παίκτης είτε όταν πάρουν το δίπλωμα/την πιστοποίηση όλοι οι παίκτες.

## 2.4 Στρατηγική

Οι στρατηγικές που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος ποικίλουν ανάλογα με το επίπεδο του παίκτη. Πιο συγκεκριμένα μπορεί ο παίκτης να ακολουθήσει τουλάχιστον δύο στρατηγικές ή έναν συνδυασμό αυτών των δύο.

Ένας έμπειρος παίκτης μπορεί να στοχεύσει απευθείας τις σφραγίδες, όμως όπως αναφέρθηκε και στις προηγούμενες ενότητες, αν έστω σε μία ερώτηση δεν απαντήσει σωστά, τα αστέρια δεν είναι αρκετά και αυτό κοστίζει πολύτιμο χρόνο γιατί ο παίκτης θα πρέπει να πάει στην μόνου διαδρομή και μετά φυσικά γύρω από το ταμπλό για να μπορέσει να διασχίσει το συγκεκριμένο μονοπάτι ξανά. Αυτό αν εκτελεστεί επιτυχώς είναι πιο άμεσο και σύντομο όμως είναι εξίσου και πιο δύσκολο.

Ένας άπειρος παίκτης μπορεί να συλλέξει περισσότερα αστέρια για να έχει απόθεμα και να μπορεί να τα ξοδέψει αργότερα. Μπορεί να χρησιμοποιήσει την εσωτερική διαδρομή για να συλλέξει γνώση και έπειτα να προσπαθήσει να μαζέψει περισσότερες σφραγίδες.

Εν κατακλείδι, είναι θέμα ισορροπίας εμπειρίας και απειρίας και πόσα αστέρια πιστεύει ο κάθε παίκτης ότι θα χρειαστεί, για να μαζέψει τις σφραγίδες.

Άρα το συμπέρασμα είναι ότι ο κάθε παίκτης θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τη δική του στρατηγική για να καταφέρει πιο γρήγορα να μαζέψει όλες τις σφραγίδες, αφού μόνο τότε τελειώνει το παιχνίδι, όταν δηλαδή ο κάθε παίκτης αποκτήσει όλες τις σφραγίδες καθώς και το πιστοποιητικό που το αποδεικνύει.

## Γ΄ ΜΕΡΟΣ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup>

#### 3.1 Μεθοδολογία Έρευνας

Στο Γ΄ μέρος της εργασίας έχει πραγματοποιηθεί πειραματική έρευνα, σε παιδιά του νηπιαγωγείου (νήπια- προνήπια) καθώς και παιδιά πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης της πρώτης τάξης. Η παρούσα πτυχιακή βασίστηκε στη χρήση εκπαιδευτικού επιτραπέζιου παιχνιδιού το οποίο θα διερευνούσε και θα ενίσχυε τις γνώσεις των παιδιών σε σχέση με τις ηλεκτρονικές συσκευές όπως είναι ο σταθερός και φορητός ηλεκτρονικός υπολογιστής, το tablet το κινητό, η Smart TV κ.α. . Οι θεματικές που «εξετάστηκαν» και γνώρισαν περισσότερο οι μαθητές ήταν :

- i. «Η ορθή χρήση» δηλαδή κατά πόσο είναι ικανοί οι μαθητές να γνωρίζουν πώς να χρησιμοποιούν τις ηλεκτρονικές συσκευές.
- ii. «Οι χρήσεις διαδικτυακών συστημάτων», οι οποίες αφορούσαν εφαρμογές, ιστοσελίδες και πράγματα που μπορεί να κάνει κάποιος μέσω του διαδικτύου
- iii. «Τα τεχνολογικά ζητήματα», τα οποία αφορούσαν συνδέσεις μεταξύ συσκευών καθώς και πράγματα που έχουν αλλάξει με παλιότερα.
- iv. «Η ασφάλεια κατά τη χρήση», η οποία όπως λέει και το όνομα της αφορά την ασφάλεια όταν κάνουμε χρήση ηλεκτρονικών συσκευών.

#### 3.2 Στόχοι Ερευνητικής Προσέγγισης

Η μάθηση με βάση το παιχνίδι είναι ένας όρος που έχει συζητηθεί ευρέως τα τελευταία χρόνια και συχνά συγγέεται με το Gamification ή αλλιώς Παιχνιδοποίηση. Ακόμη μελετήθηκε η επίδραση των παιχνιδιών στην προσωπική ψυχολογική σύνθεση και τη γνωστική επιρροή.

Η μάθηση λοιπόν με βάση το παιχνίδι είναι μια σύγχρονη τάση και η μάθηση μπορεί να παρέχεται μέσω αυθεντικών δραστηριοτήτων υπό κατάλληλες συνθήκες. Λόγω της ανάγκης απόκτησης συγκεκριμένων γνωστικών αντικειμένων, απαιτούνται επίσης υψηλότερες γνωστικές δεξιότητες, γεγονός που εγείρει το ερώτημα του πώς τα παιχνίδια θα ενσωματωθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία για να παράγονται τα προαναφερθέντα αποτελέσματα.

Ο σκοπός της έρευνας είναι να διερευνήσει την επίδραση της διδασκαλίας με βάση το παιχνίδι. Συγκεκριμένα, σχεδιάστηκε, εφαρμόστηκε και αξιολογήθηκε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για το μάθημα των Τ.Π.Ε..

Επομένως, σύμφωνα με τον γενικό στόχο της έρευνας:

Η έρευνα στοχεύει «να διδάξει» τα παιδιά με την μέθοδο Game-Based Learning δηλαδή να δημιουργήσει μια καλή πρακτική με βάση το παιχνίδι. Η χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών έτσι θα λειτουργήσει επικουρικά στην εκπαιδευτική διαδικασία και ταυτόχρονα θα βοηθήσει τους μαθητές να εκφράσουν το ενδιαφέρον τους σε σύγκριση με την παραδοσιακή διδασκαλία.

### 3.3 Ερευνητικό Ερώτημα

Σε σχέση με τους στόχους που αναφέρθηκαν παραπάνω το κύριο ερευνητικό ερώτημα είναι αν η εφαρμογή ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού σε σχέση με τις Τ.Π.Ε., μπορεί να προάγει την κατάκτηση γνώσης.

Πιο συγκεκριμένα, προσπάθησε να διερευνήσει:

Εάν βοηθά στην επίτευξη των καθορισμένων στόχων διδασκαλίας για συγκεκριμένα μαθήματα (Τ.Π.Ε.).

Αν βοηθά τους μαθητές με γνωστικές ελλείψεις.

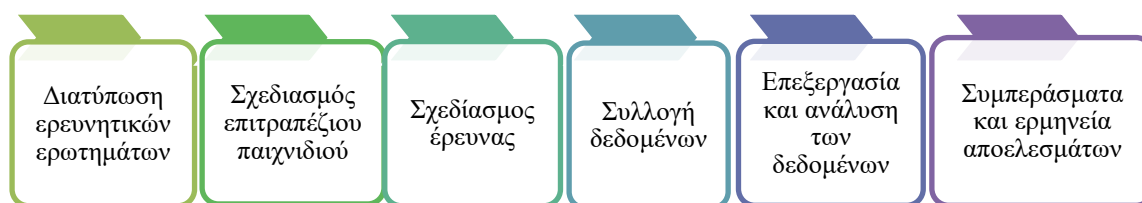
Και αν οι μαθητές της πρώτης τάξεως δημοτικού, τα νήπια και τα προνήπια διαφέρουν ως προς τις απαντήσεις και τις γνώσεις τους

Για την εξαγωγή των συμπερασμάτων υλοποιείται και συνεξετάζεται η ίδια διδακτική παρέμβαση σε 4 ομάδες. Η διδακτική παρέμβαση στο πλαίσιο της



παρούσας εργασίας έγινε σε μία ομάδα τάξεως πρώτης δημοτικού μία ομάδα νηπίων μια ομάδα προνηπίων και μία ομάδα μεικτή νηπίων και προνηπίων. Μελετήθηκε λοιπόν, συγκριτικά το γνωστικό επίπεδο των μαθητών των ομάδων κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του παιχνιδιού ως διδακτικό εργαλείο.

### 3.4 Σχεδιασμός Έρευνας



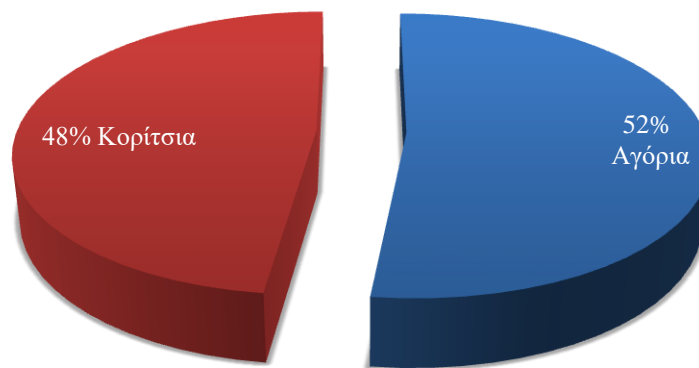
**Σχήμα4:** Σχεδιασμός Έρευνας

### 3.5 Δείγμα Έρευνας

Το δείγμα, όσον αφορά τα δημογραφικά του στοιχεία, αποτελείται από 25 μαθητές/τριες του Πειραματικού Νηπιαγωγείου-Δημοτικού σχολείου της Φλώρινας κατά το σχολικό έτος 2020-2021. Από τους 25 μαθητές τα 12 είναι κορίτσια (48%) και τα 13 αγόρια (52%) (Διάγραμμα1). Από αυτά τα 7 παιδιά ήταν μαθητές πρώτης τάξεως δημοτικού, τα 8 νήπια και τα 10 προνήπια (Διάγραμμα2). Όταν ρωτήθηκαν αν έχουν στο σπίτι ηλεκτρονικό υπολογιστή, Laptop ή Tablet και τα 25 παιδιά έδωσαν θετική απάντηση (Διάγραμμα3) όπως επίσης και όταν ρωτήθηκαν αν έχουν χρησιμοποιήσει ποτέ τον ηλεκτρονικό υπολογιστή χωρίς κάποιον μεγαλύτερο (Διάγραμμα4). Τέλος τα παιδιά ρωτήθηκαν αν πιστεύουν ότι αν παίξουμε το παιχνίδι

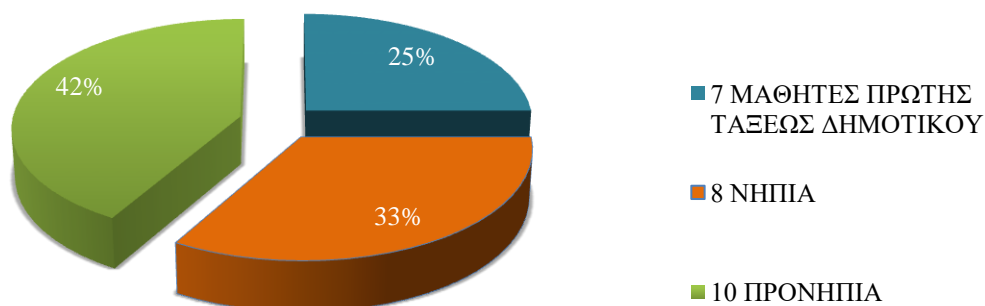
θα μπορούν να απαντήσουν με ευκολία στις ερωτήσεις οι οποίες αφορούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, το Laptop, το Tablet και το κινητό (Διάγραμμα5).

### Φύλο Μαθητών:



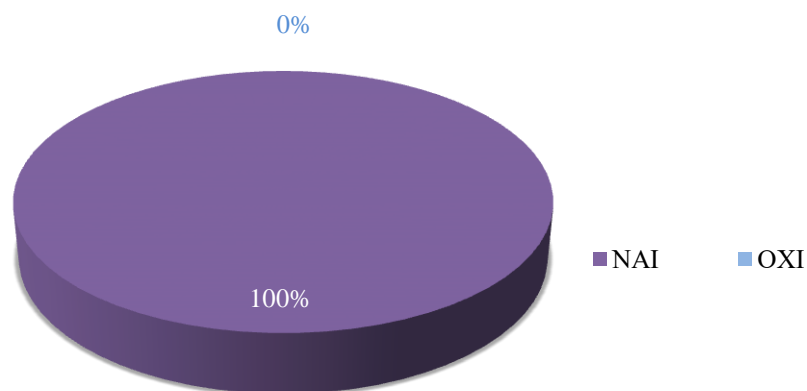
Διάγραμμα1: Φύλο Μαθητών.

## Ιδιότητα Μαθητών:



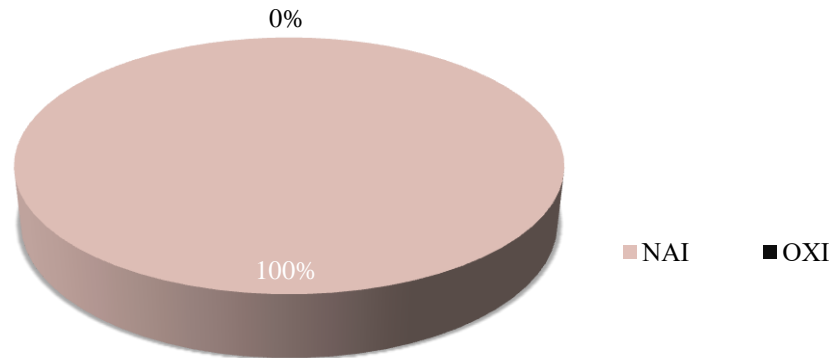
Διάγραμμα2: Ιδιότητα Μαθητών.

## Έχετε στο σπίτι ηλεκτρονικό υπολογιστή, Laptop ή Tablet;



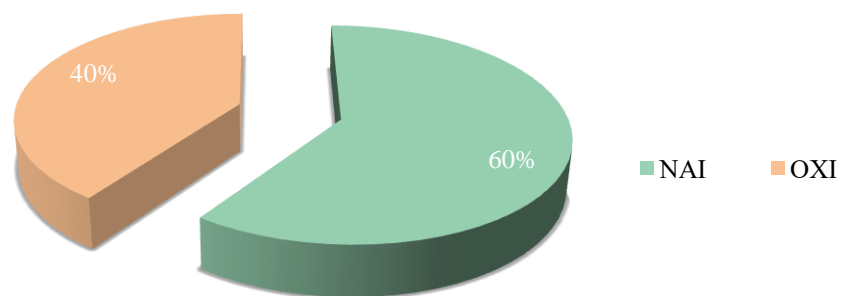
Διάγραμμα3: Απάντηση στην ερώτηση της έρευνας: Έχετε στο σπίτι ηλεκτρονικό υπολογιστή, Laptop ή Tablet;

### Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ τον ηλεκτρονικό υπολογιστή χωρίς κάποιον μεγαλύτερο;



**Διάγραμμα4:** Απάντηση στην ερώτηση της έρευνας: Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ τον ηλεκτρονικό υπολογιστή;

### Πιστεύετε ότι αν παίξουμε το παιχνίδι θα μπορείτε να απαντήσετε στις ερωτήσεις οι οποίες αφορούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, το Laptop, το Tablet και το κινητό;



**Διάγραμμα5:** Απάντηση στην ερώτηση της έρευνας: Πιστεύετε ότι αν παίξουμε το παιχνίδι θα μπορείτε να απαντήσετε με ευκολία στις ερωτήσεις οι οποίες αφορούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, το Laptop, το Tablet και το κινητό;

## 3.6 Εργαλεία Μέτρησης Έρευνας

### 3.6.1. Μελέτη Περίπτωσης - Παρατήρηση

Συχνό φαινόμενο, είναι στην μελέτη περίπτωσης να γίνεται η χρήση μεθόδου της παρατήρησης. Καθώς συμβαίνει αυτό ο ερευνητής καλείται να καταγράψει τα γεγονότα και τις παρατηρήσεις που συνέβησαν κατά τη διάρκεια της διδακτικής του παρέμβασης για να λύσει τα προβλήματα και να επιτύχει με επιτυχία τον στόχο που έθεσε στο τελικό στάδιο. Στην συγκεκριμένη περίπτωση, διατυπώνεται η ερευνητική υπόθεση που θέτουμε. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι καταγραφής των πληροφοριών που συλλέγει ο παρατηρητής. Η πρώτη μέθοδος είναι οι ερευνητές να κρατούν σημειώσεις σε ένα ημερολόγιο, η δεύτερη είναι αυτή της ηχογράφησης και η τρίτη μέθοδος είναι να τις καταγράψουν σε μία βιντεοκάμερα (Jones & Marsden, 2006).

Στην συγκεκριμένη περίπτωση, η παρατηρήτρια και η ερευνήτρια είναι το ίδιο άτομο, κρατά ένα ημερολόγιο και καταγράφει σχόλια και παρατηρήσεις. Αυτές οι παρατηρήσεις σχετίζονται με τους μαθητές, πως εργάστηκαν στην δραστηριότητα, που δυσκολεύτηκαν, τι αλληλεπίδραση υπήρχε μεταξύ τους και στο παιχνίδι, και ακόμη ποιοι ήταν οι στόχοι που επιτεύχθηκαν κατά τη διαδικασία.

Τέλος, βάση των αντιδράσεων (θετικών - αρνητικών) θα αναλύσει και θα αξιολογήσει, η ερευνήτρια τα δεδομένα.

## 3.7 Υλικό Έρευνας

Για την υλοποίηση της έρευνας χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω υλικά:

- ✓ Πίστα Παιχνιδιού.
- ✓ Αστεράκια.
- ✓ 1 Ζάρι από το 1 έως το 3.
- ✓ Πιόνια Παιχνιδιού.

- ✓ 53 Κάρτες Ερωτήσεων.
- ✓ 41 Κάρτες Γνώσεων.
- ✓ 10 Κάρτες Bonus.
- ✓ Διπλώματα Ικανότητας.
- ✓ Σφραγίδες Πιστοποίησης.

### 3.8 Διαδικασία Έρευνας

Η διαδικασία διεξήχθη στην πρώτη τάξη, τα νήπια και τα προνήπια του Πειραματικού Νηπιαγωγείου-Δημοτικού σχολείου της Φλώρινας κατά το σχολικό έτος 2020-2021. Οι ώρες που κράτησε η διδακτική παρέμβαση ήταν περίπου 5 διδακτικές ώρες. Το δείγμα αποτέλεσαν 25 μαθητές από τους οποίους τα 12 ήταν κορίτσια (48%) και τα 13 αγόρια (52%) (Διάγραμμα1). Από αυτά τα 7 παιδιά ήταν μαθητές πρώτης τάξεως δημοτικού, τα 8 νήπια και τα 10 προνήπια (Διάγραμμα2).

Τα παιδιά χωρίστηκαν σε 4 ομάδες:

- ✓ Η πρώτη ομάδα ήταν και τα 7 παιδιά της πρώτης τάξεως.
- ✓ Η δεύτερη ομάδα 4 νήπια.
- ✓ Η τρίτη ομάδα ήταν μεικτή 4 νήπια και 4 προνήπια.
- ✓ Η τέταρτη ομάδα ήταν 8 προνήπια.

Η υλοποίηση της παρέμβασης πραγματοποιήθηκε στον προαύλιο χώρο του σχολείου λόγω της πανδημίας.

### 3.9 Δυσκολίες- Περιορισμοί της έρευνας

Η παρούσα εργασία πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της πανδημίας, του αναγκαστικού εγκλεισμού και του περιορισμού των μετακινήσεων. Λόγω του ιού COVID-19, έχουν πραγματοποιηθεί πολλές αλλαγές στην καθημερινή ζωή και έτσι γίνεται αντιληπτό ότι άλλαξε και ο τρόπος που με τον οποίο η ερευνήτρια εργάστηκε για την εκπόνηση της εργασίας. Συγκεκριμένα, δεν ήταν δυνατή η δια ζώσης επικοινωνία ή η πρόσβαση στις βιβλιοθήκες, οπότε δεν υπήρχε και επαρκής αριθμός

βιβλίων για την υποστήριξη του θεωρητικού μέρους και την ανάλυση δεδομένων της εργασίας. Τέλος, λόγω της πανδημίας, δυστυχώς το δείγμα της εργασίας ήταν περιορισμένο.

## **ΜΕΡΟΣ Δ΄: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup>**

Η πτυχιακή εργασία έχει ως σκοπό τον σχεδιασμό ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού και την εφαρμογή μιας διδακτικής παρέμβασης για την υποστήριξη του μαθήματος των Τ.Π.Ε..

Η ερευνήτρια, λοιπόν, αξιοποίησε το παιχνίδι ως διδακτικό μέσο, το οποίο κράτησε ενεργό το ενδιαφέρον των παιδιών των τριών ομάδων, ώστε να «μάθουν» τη νέα γνώση μέσα σε ένα «χαλαρό» και διασκεδαστικό περιβάλλον (Γρίβα & Σέμογλου, 2013). Από την επί τόπου παρατήρηση των μαθητών κατά την διάρκεια της παρέμβασης της ερευνήτριας παρατηρήθηκαν τα εξής:

Αφού δόθηκαν γενικές οδηγίες για το επιτραπέζιο παιχνίδι και τα παιδιά άρχισαν να παίζουν ο προαύλιος χώρος γέμισε από ενθουσιασμό. Ήταν εντυπωσιακό το πως η πρώτη ομάδα που αποτελούνταν από παιδιά πρώτης τάξεως δημοτικού, δεν επέλεξε ούτε ένα παιδί, τη διαδρομή για γνώση και επιπλέον αστέρια. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας έδειξαν να μην δυσκολεύονται από τις ερωτήσεις και χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα με ένα από τα παιδιά να ζητά από την ερευνήτρια πιο δύσκολες ερωτήσεις.

Οι μαθητές φάνηκαν να διασκεδάσαν πολύ με αυτή την παιγνιώδη εμπειρία και ζήτησαν να ξανακάνουν το παιχνίδι και ερευνήτρια να επιστρέψει αλλά αυτή τη φορά η ίδια να είναι μέλος των παικτών.

Αναφορικά με την δεύτερη ομάδα των νηπίων ούτε εκεί τα παιδιά έδειξαν να δυσκολεύονται και εδώ εξίσου επέλεξαν την διαδρομή που θα τους έδινε την πολυπόθητη σφραγίδα και όχι τη διαδρομή για επιπλέον γνώση και αστέρια.

Η τρίτη ομάδα η οποία ήταν μεικτή και αποτελούνταν από νήπια και προνήπια ίσως ήταν και η πιο ενδιαφέρον. Τα προνήπια μιμούνταν τα νήπια δηλαδή λόγω του ότι τα παιδιά ήταν στη σειρά εναλλάξ πρώτα δηλαδή ένα νήπιο μετά ένα προνήπιο και ούτω καθεξής, παρατηρούσαν τις κινήσεις που έκαναν και έκαναν είτε τις ίδιες δηλαδή επέλεγαν το ίδιο μονοπάτι για να αρχίσουν είτε επέλεγαν μια πιο ασφαλή διαδρομή που θα τους έδινε γνώσεις και αστέρια. Στην περίπτωση αυτή βλέπαμε τα προνήπια πολλές φορές να στρέφονται προς τα μεγαλύτερα παιδιά ζητώντας βοήθεια ή και επιβεβαίωση για αυτό που έκαναν.

Η τέταρτη και τελευταία ομάδα, ίσως να ήταν και αυτή που δυσκολεύτηκε περισσότερο. Τα προνήπια που αποτελούσαν την ομάδα, δυσκολεύονταν να ακολουθήσουν τους κανόνες του παιχνιδιού και προσπαθούσαν να το παίξουν με κανόνες που είχαν φτιάξει στο μυαλό τους. Κάποια από τα παιδιά, επέλεξαν τη διαδρομή για τη σφραγίδα, αλλά όταν ερχόταν η στιγμή για να απαντήσουν σε μία ερώτηση, είτε δεν έδιναν κάποια από τις πιθανές απαντήσεις, είτε δεν ήθελαν να απαντήσουν, είτε χρονοτριβούσαν λέγοντας κάποια ιστορία, είτε ζητούσαν επανειλημμένα από την ερευνήτρια να επαναλάβει την ερώτηση.

Αποδείχθηκε έτσι στην πράξη πως κάθε ομάδα συμπεριφέρεται διαφορετικά όταν είναι μόνη της και όταν δεν είναι.

Γενικότερα, λοιπόν, έγινε αντιληπτό ότι τα παιδιά ειδικά οι πρώτες δύο ομάδες (πρώτη τάξη δημοτικού - νήπια) δεν δυσκολεύτηκαν ούτε στην κατανόηση των οδηγιών, ούτε από τις ερωτήσεις της ερευνήτριας, για αυτό και ζητούσαν πιο δύσκολες. Επιπλέον φαινόταν να το διασκεδάζουν και να προσπαθούν να συναγωνιστούν τους συμμαθητές τους για το ποιος θα πάρει πρώτος τις σφραγίδες. Στις άλλες δύο ομάδες τα παιδιά, παρόλο που προσπαθούσαν, δυσκολεύονταν αρκετά και ειδικά τα προνήπια που όπως προαναφέρθηκε ζητούσαν μια επιβεβαίωση για τις κινήσεις τους. Ωστόσο, παρ' όλο τις πρώτες δυσκολίες τα παιδιά άρχισαν να ανταποκρίνονται και να ανταπεξέρχονται στις ερωτήσεις της ερευνήτριας και αυτό μπορεί αποδοθεί σε μια μικρή εξοικείωση τους με την τεχνολογία καθώς όλα τους είχαν δηλώσει πως έχουν ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι.

Τα θετικά αποτελέσματα δείχνουν ότι σε ένα ενδιαφέρον διεπιστημονικό πλαίσιο, η χρήση παιχνιδιών και η ενσωμάτωση δημιουργικών δραστηριοτήτων επιτρέπουν



στα παιδιά να μάθουν, να εξερευνήσουν, να εκφραστούν, να δημιουργήσουν και να αισθάνονται ευτυχημένοι. (Γρίβα, Σέμογλου & Παντελή, 2014).



Εικόνα 11: Φωτογραφία κατά τη διαδικασία της έρευνας.

## **ΜΕΡΟΣ Ε΄: ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ**

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5<sup>ο</sup>**

Το παιχνίδι που δημιουργήθηκε για την παρούσα έρευνα για το μάθημα των Τ.Π.Ε. μπορεί πρώτα από όλα με τις κατάλληλες κάρτες ερωτήσεων, γνώσεων και bonus να χρησιμοποιηθεί για την ενίσχυση και άλλων μαθημάτων όπως είναι τα Μαθηματικά ή οι Φυσικές Επιστήμες κ.ά.. Ακόμη αν λάβουμε αυτή την παράμετρο υπόψη, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε παιδιά μεγαλύτερων ηλικιών ή ακόμα και σε ενήλικες, αλλά και σε μεγαλύτερο αριθμό, καθώς το δείγμα που χρησιμοποιήθηκε στη συγκεκριμένη περίπτωση ήταν μικρό και αφορούσε μόνο ένα σχολείο.

Επιπλέον, η ενίσχυση του παιχνιδιού με κωδικούς QR, κάρτες AR ή επιπρόσθετες εναλλασσόμενες διαδρομές, θα ήταν ενδιαφέρον, να δούμε πως θα πάει καθώς επίσης, αν θα διέφερε και θα διέγειρε περισσότερο το ενδιαφέρον των παιδιών συγκριτικά με το τώρα.

Τέλος, εξίσου ενδιαφέρον θα ήταν, αφού το επιτραπέζιο παιχνίδι βασίστηκε στο παιχνίδι της ζωής, ίσως θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και για την εκμάθηση αγγλικών ορολογιών.

## **ΜΕΡΟΣ ΣΤ΄: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Alessi, S.. & Trollip, S. (2005). *Πολυμέσα Και Εκπαίδευση*. Αθήνα: Γκιούρδας, Μόσχος
- Aleven, V., Myers, E., Easterday, M., & Ogan, A. (2010). *Toward a Framework for the Analysis and Design of Educational Games*. IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. USA.
- Bagust, P. (2008). ‘Screen natures’: Special effects and edutainment in ‘new’ hybrid wildlife documentary. *Journal of Media & Cultural Studies*, 22(No2), 213 – 226.
- Bontchev, B., & Vassileva, D. (2010). *Modeling Educational Quizzes as Board Games*. Department of Software Engineering. Bulgaria: Sofia University.
- Cook, D. A., & Artino Jr, A. R. (2016). Motivation to learn: *an overview of contemporary theories*. *Medical education*, 50(10), 997-1014.
- Dweck, C. S. (1986). Motivational processes affecting learning. *American psychologist*, 41(10),1040.
- Dweck, C., & Leggett, E. L. (1988). A social-cognitive approach to motivation and personality. *Psychological Review*, 95, 256–273.
- Dolan, E. L. (2015). We must teach more effectively: here are four ways to get started. *Molecular Biology of the Cell*, 26(12), 2151–2155. Ανάκτηση 10 Μαΐου, 2021, από <https://www.molbiolcell.org/doi/full/10.1091/mbc.E13-11-0675>
- Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. S. (2008). *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. USA: Elsevier Inc.

- Garris, R. A. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *SIMULATION & GAMING*, 441-467.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.
- Ghory, I. (2004). *Reinforcement Learning in Board Games*, Technical report CSTR-04-004, Department of Computer Science, University of Bristol.[Google Scholar](#)
- Gobet, F. (2008). *Board Games*. In G. Cross, R. Maddox, & W. Pencak (Eds.) Dictionary of America History, Dynamic Reference. New York: Scribner.
- Halloran, O., & Deale, C. (2009). *Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development*. *Journal of Hospitality and Tourism Education*, 22 (3), 35-48.
- Heroman, C., & Copple, C. (n.d.). *Teaching and Learning in the Kindergarten Year*.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of 141 Intrinsic Motivations for Learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, Learning and Instruction* (Vol. 3): Lawrence Erlbaum Associates.
- Malone, T. L. (1987). Making Learning fun: A Taxonomy of intrinsic motivations for learning. *Aptitude, learning and instruction*. *Aptitude, learning and instruction. Volume 3: Conative and Affective Process Analyses*, 223-253.
- Marquis, J. (2012). Game-Based vs Traditional Learning – What’s the Difference? Ανάκτηση στις 10 Μαΐου, 2021 από [onlineuniversities.com](https://www.onlineuniversities.com):  
<https://www.onlineuniversities.com/blog/2012/08/game-based-vs-traditional-learning-whats-difference/>

- Meckley, A. (2002). Observing children's play: Mindful methods. Paper presented to the *International Toy Research Association*, London, 12 August 2002.
- Pivec, M., Dziabenko, O., & Schinnerl, I. (2003). *Aspects of Game-Based Learning*. Proceedings of I-Know. Austria.
- Queensland Kindergarten Learning Guideline (2010). Australian and Queensland Governments. Melbourne, Australia.
- Retalis, S. (2008). *Creating Adaptive e-Learning Board Games for School Settings Using the ELG Environment*. *Journal of Universal Computer Science*, Vol. 14 (17).
- Rodilla, R. H. M. (2012). *Playful Learning in the EFL Class: The Beneficial Use of Board Games and the LEGO Serious Play Method*. Action Research Project. Master in Teaching English as a Foreign Language. Alcala de Henares.
- Rouse, R. III (2005). *Game Design Theory and Practice* (2nd ed.).
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge: The MIT Press.
- Schreiber, I. (n.d.). *Game Design Concepts: An Experiment in Game Design and Teaching*.
- Sitzmann, T. (2011). A Meta-Analytic Examination of the Instructional Effectiveness of Computer-Based Simulation Games. *Personnel Psychology*, 64, 489-528. Ανάκτηση από <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1744-6570.2011.01190.x>
- Treher, E. N. (2011). *Learning with Board Games. Play for Performance, Tools for Learning and Retention*.

Prensky, M. (2006). *Don't bother me, Mom, I'm learning! How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help*. Ανάκτηση από

<https://www.uoc.edu/uocpapers/5/dt/eng/prensky.html>

Williamson, B. (2009). *Computer games, schools, and young people A report for educators on using games for learning*. Futurelab.

Woolfolk Hoy, A. (2000). Educational psychology in teacher education. *Educational Psychologist*, 35(4), 257-270.

Αγγελίδου, Μ. (2011). Η Χρήση των Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών στη Διδασκαλία, τη Μάθηση και την Κατάρτιση. *Η Άποψη των Εκπαιδευτικών*. Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία. Θεσσαλονίκη: Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.

Αλαφούζου, Α. (2017). *GAMIFICATION ΣΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ: Σχεδιασμός παιχνιδοποιημένου συστήματος για την υποστήριξη των κινήτρων των εκπαιδευομένων κατά την εκμάθηση των Αγγλικών ως δεύτερης γλώσσας, μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία*. Πειραιάς: Πανεπιστήμιο Πειραιώς.

Αλεβυζάκη, Ε. (2008). *Ρουμπρίκες Αξιολόγησης της Επίδοσης Μαθητών σε Συνεργατικά Περιβάλλοντα Μάθησης*. Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Τμήμα διδακτική της Τεχνολογίας και ψηφιακών συστημάτων.

Αντωνιάδης, Α., (1994). *Το παιχνίδι*, Θεσσαλονίκη, university studio press.

Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερμηνευτικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω.

Γερμανός, Δ. (2004). *Το Παιχνίδι, μια Άλλη Προσέγγιση της Εκπαιδευτικής Διαδικασίας*. Στο Χατζηκαμάρη, Π., Κοκκίδου, Μ. (Επιμ.) *Το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

- Γέρου, Θ., (1984). *Το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο*, Αθήνα, Δίπτυχο.
- Γέρου, Ε. (2014). *Το παιχνίδι και η συμβολή του στην ανάπτυξη του παιδιού*. Ανάκτηση στις 5 Μαΐου, 2021 από <http://tiny.cc/ask47y>.
- Γεωργούλη, Ε. Γ. (2016). *Το παιχνίδι στην προσχολική ηλικία*, πτυχιακή εργασία. Ιωάννινα: Τ.Ε.Ι. Ηπείρου. Ανάκτηση στις Μαΐου 5, 2021, από [http://apothetirio.teiep.gr/xmlui/bitstream/handle/123456789/6023/EAR\\_LY.pdf?sequence=1](http://apothetirio.teiep.gr/xmlui/bitstream/handle/123456789/6023/EAR_LY.pdf?sequence=1)
- Γρίβα, Ε. & Σέμογλου, Κ. (2013). *Ξένη γλώσσα και παιχνίδι: Κινητικές δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης στην πρωτοσχολική εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη
- Γρίβα, Ε., Σέμογλου, Κ. & Παντελή, Π. (2014). Παίζω, μαθαίνω, δημιουργώ: η εφαρμογή του μοντέλου 6Ε σε πιλοτικά διαθεματικά πρότζεκτ δημιουργικής έκφρασης. *Στο Πανκύπριο Συνέδριο Παιδαγωγικής Εταιρείας*. Λευκωσία, 10-11 Οκτωβρίου 2014.
- Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε. (2006). *Οδηγός νηπιαγωγού*. Αθήνα: Π.Ι.
- ΔΕΠΠΣ (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών Πληροφορικής*.
- Δημητριάδου, Σ. (2016). *ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΣΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ MOODLE*. Πειραιάς: Πανεπιστήμιο Πειραιώς.
- Δημοπούλου, Δ. (2008). *Το παιχνίδι στα βρέφη και τα νήπια. Εξέλιξη και τεχνογνωσία του παιχνιδιού στον ελληνικό χώρο, ιδιαίτερα κατά το δεύτερο μισό του 20ου αιώνα, (1950-2008), μεταπτυχιακή διατριβή*. Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Ανάκτηση στις 10 Μαΐου, 2021 από

<http://ikee.lib.auth.gr/record/113007/files/DEMOPOULOU%20DESPOIN.>

- Κάππας, Χ., (2005). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία*, Αθήνα, Άτραπος.
- Κατσαβέλη, Χ., Κουτίνα Ι. & Θανάση, Β. (2016). *Η εξέλιξη του παιχνιδιού και οι διαστάσεις του, πτυχιακή εργασία*. Ιωάννινα: Τ.Ε.Ι. Ηπείρου. Ανάκτηση 10 Μαΐου, 2021, από <https://apothetirio.lib.uoi.gr/xmlui/bitstream/handle/123456789/6740/EARL%20Y.pdf?sequence=1>
- Κολιάδης, Ε. (2002). *Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη*, τ. γ'. Αθήνα
- Κωνσταντινόπουλος Σ., *Παιδαγωγική του παιχνιδιού: Εισαγωγή*, εκδ. Κυριακίδης, Θεσσαλονίκη 2007.
- Μυσιρλάκη, Σ., & Παρασκευά, Φ. (2010). *Ηλεκτρονικά παιχνίδια, κίνητρα και μάθηση: Διερευνώντας το πεδίο των MMOGs*. Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», τόμος ΙΙ, σ. 13-20, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος. Ανάκτηση στις 20 Μαΐου, 2021 από: <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/107.pdf>
- Παπάνης, Α. (2011). *Δραστηριότητες και παιχνίδια για παιδιά*. Στο Ε. Γ. Παπάνης, *Έρευνα και Εκπαιδευτική Πράξη στην Ειδική Αγωγή*. Ι. ΣΙΔΕΡΗΣ.
- Σιβροπούλου, Ρ. (1998). *Η οργάνωση και ο σχεδιασμός του χώρου στο πλαίσιο του παιχνιδιού*. Αθήνα: Πατάκης.
- Στόικου Ε. & Λαμπάκη Π., *Τα παιχνίδια που προτιμούν οι μαθητές Γ' και ΣΤ' τάξης*, Πτυχιακή εργασία, Παιδαγωγικό τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης, Αλεξανδρούπολη 2005.
- Τερζάκης, Α. (2012). *Σχεδίαση και Ανάπτυξη Διαδικτυακού Εργαλείου για τη Χρήση Επιτραπέζιων Ηλεκτρονικών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Πολλών Χρηστών*.

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία. Πειραιάς:  
Πανεπιστήμιο Πειραιώς.

ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (1998), *Η Πληροφορική στο σχολείο*.

ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (1997), *Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος  
Σπουδών Πληροφορικής*.



# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

## Παράρτημα Α΄: Κάρτες Ερωτήσεων.

1<sup>η</sup> Θεματική: Ορθή Χρήση:

<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Όταν έχω σκοπό να χρησιμοποιήσω το ηλεκτρολόγιο πρέπει να:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Είναι ακριβώς μπροστά μου.</li><li>2. Να είναι πλάγια από το σώμα μου.</li><li>3. Να είναι μακριά από το σώμα μου.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Τι είναι και σε τι χρησιμεύει η νυχτερινή λειτουργία ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Απλώς αλλάζει το χρώμα της οθόνης και δε χρησιμεύει σε κάτι.</li><li>2. Το χρώμα της οθόνης αλλάζει και γίνεται πιο κιτρινωπό ώστε όταν είναι σχεδόν απόλυτο σκοτάδι να μην κουράζονται τόσο τα μάτια μας</li><li>3. Είναι όταν δουλεύει ο υπολογιστής το βράδυ.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Είναι σωστό τα φώτα όταν χρησιμοποιούμε τον ηλεκτρονικό υπολογιστή να είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Κλειστά και να υπάρχει απόλυτο σκοτάδι.</li><li>2. Τα φώτα πρέπει να πέφτουν πάνω στην οθόνη</li><li>3. Το δωμάτιο να έχει φως.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Πιστεύεις είναι σωστό να κάνεις που και που διάλειμμα από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Πόσο νομίζεις είναι το ελάχιστο διάλειμμα που πρέπει να κάνεις όταν σηκώνεσαι από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 5 Λεπτά.</li><li>2. 10 Λεπτά.</li><li>3. 20 Λεπτά.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Ξέρεις πόση/πόσες ώρα/ώρες κάνει να κάθεται μπροστά από τον υπολογιστή συνεχόμενα;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Μία ώρα</li><li>2. Δύο ώρες</li><li>3. Τρεις ώρες</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Πιστεύεις είναι σωστό την ώρα που διαβάζεις να αφήσεις το διάβασμα σου στη μέση και να ασχοληθείς με κάποια ηλεκτρονική συσκευή;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Δεν πρέπει να είσαι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή μετά τις:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 20:00 το βράδυ.</li><li>2. 22:00 το βράδυ.</li><li>3. 00:00 το βράδυ.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Πιστεύεις ότι είναι σωστό την ώρα του φαγητού να χρησιμοποιείς κάποια ηλεκτρονική συσκευή;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Οι ώρες που μπορείς να παίξεις στον ηλεκτρονικό υπολογιστή είναι όταν:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Η μαμά και ο μπαμπάς λείπουν.</li><li>2. Οποιαδήποτε στιγμή.</li><li>3. Με την επιτήρηση κάποιου μεγαλύτερου για να με βοηθήσει αν τον χρειαστώ.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>		

## 2<sup>η</sup> Θεματική: Χρήσεις Διαδικτυακών Συστημάτων:

<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μπορείς να κάνεις μάθημα με τους συμμαθητές σου μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Σωστό.</li><li>2. Λάθος.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Εκτός από το κινητό με ποιες άλλες ηλεκτρονικές συσκευές μπορείς να επικοινωνήσεις;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ηλεκτρονικός Υπολογιστής</li><li>2. Τάμπλετ</li><li>3. GPS</li></ol> <p>Σωστές απαντήσεις το: 1 και 2.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή μπορώ να:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Παίξω παιχνίδια.</li><li>2. Να δω ταινίες</li><li>3. Να ακούσω μουσική.</li><li>4. Να βρω πληροφορίες</li><li>5. Όλα τα παραπάνω.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 5.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μέσω ποιας πλατφόρμας μπορώ να ψάξω πληροφορίες;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. GOOGLE.</li><li>2. YOUTUBE.</li><li>3. INSTAGRAM</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Νομίζεις πως μέσω του διαδικτύου να κάνεις αγορές για το σουπερμάρκετ;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μπορείς να διακρίνεις την ποιότητα ενός προϊόντος μέσω διαδικτύου;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι, διότι μπορώ να δω τα σχόλια των αγοραστών για το προϊόν.</li><li>2. Όχι, διότι δεν είναι αξιόπιστα τα σχόλια αυτά.</li><li>3. Για να είμαι σίγουρος για την ποιότητα θα πρέπει να ψάξω και σε διαφορετικές ιστοσελίδες.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μέσω του διαδικτύου μπορώ να πληρώσω τον λογαριασμό για το νερό ;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μέσω του διαδικτύου μπορώ να πληρώσω εισιτήρια για το σνεμά;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μέσω του διαδικτύου μπορώ να πληρώσω τον λογαριασμό για το ρεύμα;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μέσω του διαδικτύου μπορώ να κλείσω εισιτήρια για το τρένο;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μέσω του διαδικτύου μπορώ να βρω οικονομικότερες και συντομότερες οδικές διαδρομές;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Σωστό.</li><li>2. Λάθος</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Για τα μαθήματα μου μπορώ να βρω πληροφορίες;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Σε ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες</li><li>2. Σε επιμορφωτικά βίντεο.</li><li>3. Σε ειδικά σχεδιασμένες πλατφόρμες</li><li>4. Πουθενά.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 4.</p>

## ΕΡΩΤΗΣΗ

Νομίζεις πως μέσω του διαδικτύου μπορείς να αγοράσεις ρούχα;

1. Ναι.
2. Όχι.

Σωστή απάντηση το: 1.

### 3<sup>η</sup> Θεματική: Τεχνολογικά Ζητήματα:

<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Για να είμαστε συνδεδεμένοι στο διαδικτυο χρειαζόμαστε το router;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Τα κινητά τηλέφωνα είχαν πάντα οθόνη αφής;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.Ναι.</li><li>2.Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Υπήρχαν κινητά τηλέφωνα με κουμπιά;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.Ναι.</li><li>2.Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Οι συσκευές οι οποίες συνδέονται στο internet είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Το κινητό τηλέφωνο.</li><li>2.Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής.</li><li>3 Η Smart TV ή αλλιώς έξυπνη τηλεόραση.</li><li>4.Το tablet.</li><li>5.Όλα τα παραπάνω.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 5.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Υπάρχουν κινητά τηλέφωνα που δεν μπορούν να συνδεθούν στο internet;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Για να καταφέρουμε να έχουμε επικοινωνία μεταξύ δύο συσκευών όπως για παράδειγμα μιας τηλεόρασης Smart TV και ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή θα πρέπει να είναι και οι δύο συσκευές συνδεδεμένες στο internet;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι, είναι απαραίτητο</li><li>2.Όχι, δεν χρειάζεται</li><li>3. Όχι, αν είναι συνδεδεμένα στο ίδιο router.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Με ποιόν τρόπο μπορούμε να συνδέσουμε την Smart TV τηλεόραση μας στο internet;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.Μέσω καλωδίων δηλαδή με ενσύρματη σύνδεση</li><li>2.Χωρίς καλώδια με ασύρματη σύνδεση</li><li>3.Και με τους δύο παραπάνω τρόπους</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Αν έχουμε χάσει το τηλεκοντρόλ της Smart TV τηλεόρασης μας θα πρέπει:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Να πάρουμε απευθείας νέο.</li><li>2.Προσωρινά να κατεβάσουμε μια εφαρμογή που θα μπορεί να κάνει τη δουλειά του.</li><li>3.Δεν υπάρχει λόγος να έχουμε τηλεκοντρόλ.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μπορούν όλες οι ηλεκτρονικές συσκευές να συνδεθούν μέσω Bluetooth;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.Ναι.</li><li>2. Όχι</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Μπορούσαμε να αποθηκεύουμε τηλεφωνικούς αριθμούς</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Το μέγεθος του ηλεκτρονικού υπολογιστή έχει αλλάξει μέσα στα χρόνια;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ναι.</li><li>2. Όχι.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	

4<sup>η</sup> Θεματική: Ασφάλεια κατά τη χρήση:

<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Αποφεύγω να επικοινωνώ με άγνωστα προφίλ;</p> <p>1.Ναι 2.Όχι</p> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Αποφεύγω τις ιστοσελίδες με ένδειξη «άνω των 18» ;</p> <p>1.Ναι 2.Όχι</p> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Δίνω τα στοιχεία μου :</p> <p>1. Σε όποια ιστοσελίδα μου τα ζητήσει; 2. Η πρώτη ελέγχω αν είναι απάτη;</p> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Αποφεύγω να συνδέομαι στους λογαριασμούς μου από κοινόχρηστους υπολογιστές;</p> <p>1.Ναι 2.Όχι</p> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Όταν βλέπω άγνωστο αποστολέα ανοίγω το email που μου έχει στείλει;</p> <p>1.Ναι 2.Όχι</p> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Αν ένας άγνωστος μου ζητήσει φωτογραφία μου θα του τη στείλω;</p> <p>1.Ναι 2.Όχι</p> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Θα πρέπει να αποφεύγω να συνδέομαι από κοινόχρηστους υπολογιστές σε υπηρεσίες όπως είναι οι τράπεζες;</p> <p>1.Σωστό. 2.Λάθος.</p> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Όταν έχω email από διαφημίσεις το ανοίγω;</p> <p>1.Ναι 2.Όχι</p> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>	<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Στον λογαριασμό που έχω στο διαδίκτυο είναι σωστό να λέω που βρίσκομαι;</p> <p>1.Σωστό. 2.Λάθος.</p> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>
<p><b><u>ΕΡΩΤΗΣΗ</u></b></p> <p>Τον κωδικό μου θα πρέπει να τον ξέρουν και άλλοι εκτός από εμένα;</p> <p>1.Σωστό. 2.Λάθος.</p> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>		

## Παράρτημα Β΄: Κάρτες Γνώσεων.

### 1<sup>η</sup> Θεματική: Ορθή Χρήση:

<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις ότι ο μέσος χρόνος που κάνει να καθίσεις μπροστά από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή (συνεχόμενα) είναι μιάμιση ώρα;</p>	<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις ότι η νυχτερινή λειτουργία που υπάρχει στις ηλεκτρονικές συσκευές είναι για να αλλάξει το χρώμα της οθόνης πιο κιτρινωπό ώστε όταν είναι σχεδόν απόλυτο σκοτάδι να μην κουράζονται τόσο τα μάτια μας;</p>	<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις ότι καλό είναι δύο ώρες πριν κοιμηθείς να μην έχεις χρησιμοποιήσει κάποια ηλεκτρονική συσκευή;</p>
<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ξέχασες τον ηλεκτρονικό σου υπολογιστή ανοιχτό.</p> <p>Χάνεις 1 αστέρι</p>	<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις ότι αν κάθεσαι για πολύ ώρα στον ηλεκτρονικό υπολογιστή πρέπει να κάνεις τακτικά διαλείμματα;</p>	<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις ότι τα μάτια μας χρειάζονται ξεκούραση μετά από πού ώρα μπροστά στον ηλεκτρονικό υπολογιστή;</p>
<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις ότι μετά από συνεχόμενη ώρα στον υπολογιστή πρέπει να τεντώνεσαι;</p>	<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις ότι αν χρησιμοποιείς τον ηλεκτρονικό υπολογιστή θα πρέπει να καθαρίζεις συχνά την οθόνη;</p>	<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις πως για να μην σε πονέσουν τα μάτια σου μπορείς να ρυθμίσεις τη φωτεινότητα της οθόνης;</p>
<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις πως ο φορητός ηλεκτρονικός υπολογιστής (laptop) για να μην κλείσει από υψηλή θερμοκρασία θα πρέπει να είναι τοποθετημένος κάπου που να έχει χώρο και να μην φράζονται οι αεραγωγοί του;</p>	<p><b><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></b></p> <p>Ηξερεις πως αν δεν κάθεσαι σωστά στην καρέκλα του ηλεκτρονικού υπολογιστή μπορεί αργότερα να σε πονάει η μέση σου;</p>	

## 2<sup>η</sup> Θεματική: Χρήσεις Διαδικτυακών Συστημάτων:

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες ότι μέσω του διαδικτύου μπορείς να αγοράσεις ρούχα;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες ότι μέσω του διαδικτύου μπορείς να βρεις πληροφορίες για το κατάστημα που σε ενδιαφέρει;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες ότι μέσω του διαδικτύου μπορείς να βρεις πληροφορίες για το προϊόν που σε ενδιαφέρει;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες ότι μέσω του διαδικτύου μπορείς να μιλήσεις με άλλα άτομα;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Χρησιμοποίησες τον ηλεκτρονικό υπολογιστή για να σε βοηθήσει στα μαθήματα σου.

Πάρε 1 αστέρι.

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες ότι μέσω του διαδικτύου μπορείς να ελέγξεις τον χρήματα που έχεις στον λογαριασμό σου στην τράπεζα;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες ότι αν μέσω του διαδικτύου μπορείς να κάνεις εργασίες σε συνεργασία με τους συμμαθητές σου;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες ότι μέσω του διαδικτύου μπορείς να γνωρίσεις νέα άτομα;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες ότι μέσω του διαδικτύου μπορείς να επικοινωνήσεις με άτομα από ξένες χώρες;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες πως μέσω του διαδικτύου μπορείς να την αγαπημένη σου σειρά;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες πως μέσω του διαδικτύου μπορείς να ακούσεις μουσική;

### ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ήξερες ότι πα ένα μεγάλο ποσοστό ανθρώπων δουλεύει μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή;

### 3<sup>η</sup> Θεματική: Τεχνολογικά Ζητήματα:

<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ηξερεις ότι οι σύγχρονες ηλεκτρονικές συσκευές μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους και χωρίς Bluetooth;</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ηξερεις ότι για να είμαστε συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα λεγόμενα «data» ή αλλιώς «δεδομένα»;</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ηξερεις ότι λιγότερο από δέκα χρόνια πριν για να έχουμε internet δεν μπορούσαμε την ίδια στιγμή να μιλάμε στο σταθερό μας τηλέφωνο;</p>
<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ηξερεις ότι παλιότερα υπήρχαν κινητά που δεν μπορούσαν να συνδεθούν στο internet;</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ηξερεις ότι ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής κατασκευάστηκε πριν περίπου 30 χρόνια;</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ηξερεις πως με μία Smart TV (έξυπνη τηλεόραση), μπορείς να κάνεις σχεδόν ότι κάνεις και από το κινητό;</p>
<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ηξερεις πως αν δύο συσκευές επικοινωνούν μεταξύ τους για παράδειγμα η Smart TV με το κινητό μπορούν να δείχνουν ταυτόχρονα το ίδιο πράγμα;</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ηξερεις ότι παλιότερα για να μετακινηθεί το ποντίκι στο κάτω μέρος είχε μία μικρή μπάλα;</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ηξερεις ότι ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής ζύγιζε 30 τόνους δηλαδή όσο περίπου ένας φαλινοκαρχαρίας;</p>



4<sup>η</sup> Θεματική: Ασφάλεια κατά τη χρήση:

<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Έδωσες άδεια σε εφαρμογές να ελέγχουν το προφίλ σου.</p> <p>Χάνεις 1 αστέρι.</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ωχ όχι κόλλησες τό τον υπολογιστή σου.</p> <p>Χάνεις 1 αστέρι.</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Σου εστειλε μήνυμα κάποιος άγνωστος και εσύ το είπες σε κάποιον μεγαλύτερο.</p> <p>Μπράβο κέρδισες 1 αστέρι.</p>
<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ήξερες πως αν δώσεις άδεια σε κάποια εφαρμογή να ελέγχει το προφίλ σου, μπορεί να διαγράψει στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μέχρι και κάποιον φίλο σου;</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ήξερες πως το λεγόμενο «catfishing» το οποίο σημαίνει δόλωμα ή εξαπάτηση είναι όταν μιλάς με κάποιον άνθρωπο για αρκετό καιρό και σου παρουσιάζει μια άλλη εικόνα από αυτή που έχει στην πραγματικότητα.</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ήξερες ότι τα προϊόντα της πνευματικής δημιουργίας όπως είναι η μουσική, τα video κτλ προστατεύονται από τους νόμους και τη διανομή τους μέσω του Διαδικτύου είναι παράνομη πράξη.</p>
<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Χρησιμοποίησες τον ηλεκτρονικό υπολογιστή μαζί με έναν ενήλικα.</p> <p>Κέρδισες 1 αστέρι.</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Σου ζήτησε κάποιος άγνωστος τον κωδικό σου και δεν τον έδωσες.</p> <p>Κέρδισες 1 αστέρι.</p>	<p><u>ΝΕΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</u></p> <p>Ανοιξες τις διαφημίσεις που σου στέλνουν στο email σου.</p> <p>Χάνεις 1 αστέρι.</p>

## Παραρτημα Γ΄:

### Κάρτες Bonus:

<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Ξέρεις κάποια ηλεκτρονική εφαρμογή είτε για το κινητό είτε για τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, με την οποία μπορούμε να μιλάμε με άλλους φίλους μας;</p>	<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Μέχρι τι ώρα μπορείς να καθίσεις στον ηλεκτρονικό υπολογιστή;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Μέχρι να έρθει η ώρα να πας για ύπνο.</li><li>2. Όσο πιο πολύ γίνεται</li><li>3. Δύο ώρες πριν πας για ύπνο για να έχεις ξεκουράσει τα μάτια σου.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>	<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή μπορεί να κατεβάσω με τη βοήθεια κάποιου μεγαλύτερου εφαρμογές που θα με κάνουν να εξασκηθώ στα μαθήματά μου;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Σωστό.</li><li>2. Λάθος.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>
<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Τι θα κάνεις στην περίπτωση που ο ηλεκτρονικός σου υπολογιστής κολλήσει ιό;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Θα το πεις σε κάποιον μεγαλύτερο.</li><li>2. Θα το κρατήσεις μυστικό.</li><li>3. Θα προσπαθήσεις να το φτιάξεις εσύ.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Σε περίπτωση που κάποιος άγνωστος από το διαδίκτυο σου ζητήσει να βγείτε τι θα κάνεις;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Θα βγεις μαζί του.</li><li>2. Δεν θα βγεις μαζί του.</li><li>3. Δεν θα βγεις μαζί του και θα το πεις σε κάποιον μεγαλύτερο.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>	<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Σε περίπτωση που χακάρουν το προφίλ σου τι θα κάνεις;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Δεν θα κάνεις κάτι.</li><li>2. Θα αλλάξεις κωδικό.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 2.</p>
<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Τι μπορεί να ευθύνεται αν κλείσει το κινητό ή το τάμπλετ την ώρα που το χρησιμοποιείς;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Μπαταρία</li><li>2. Ότι είγες ανοίξει πολλές εφαρμογές.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Στην περίπτωση που σε πονάνε τα μάτια σου από την πολύ ώρα που πέρασες μπροστά στην οθόνη, τι θα κάνεις;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Θα κοιτάξεις αλλού για λίγο.</li><li>2. Θα συνεχίσεις να παίζεις.</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 1.</p>	<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Ξέρεις από τι υλικό ήταν φτιαγμένο το πρώτο ποπτάκι υπολογιστή;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Πλαστικό</li><li>2. Μέταλλο</li><li>3. Ξύλο</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 3.</p>
<p><b><u>BONUS</u></b></p> <p>Ξέρεις ποιά από τις παρακάτω συσκευές μπορεί να συνδεθεί στο διαδίκτυο με καλώδιο για το ίντερνετ;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Κινητό</li><li>2. Υπολογιστής</li><li>3. Τάμπλετ</li></ol> <p>Σωστή απάντηση το: 2</p>		