

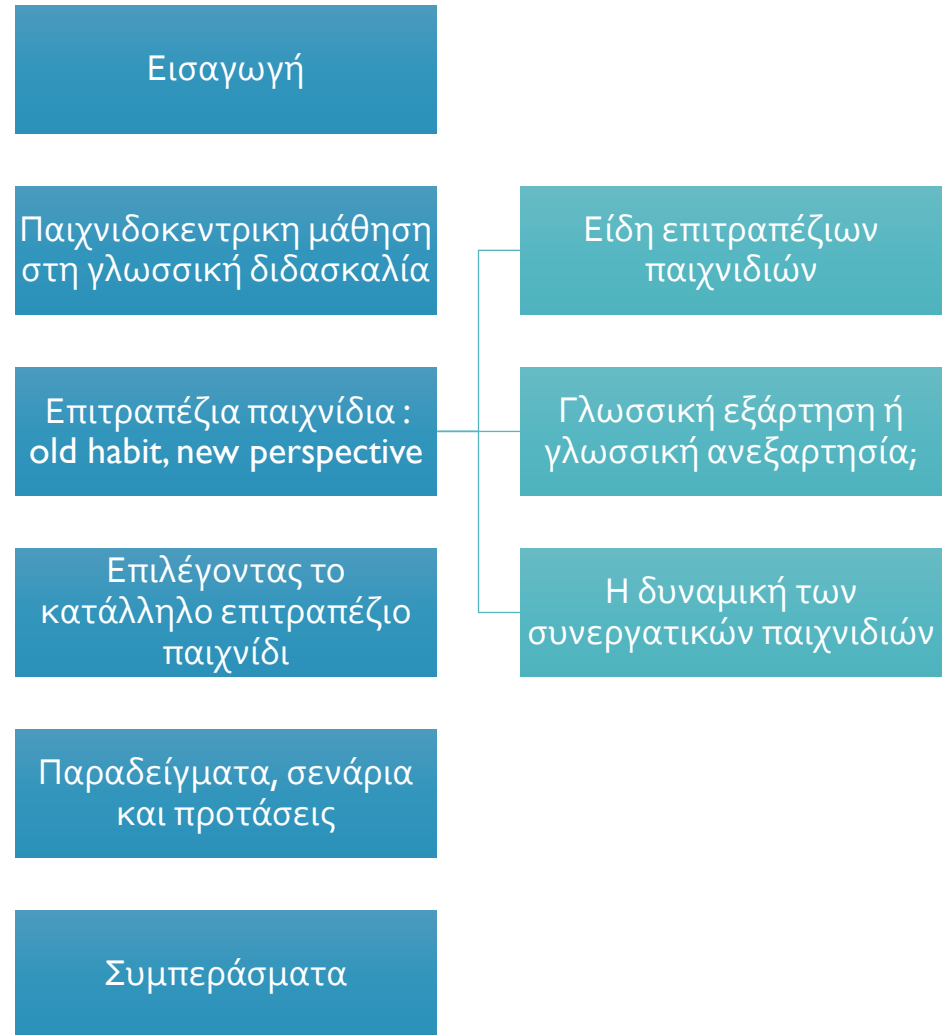
Επιτραπέζια παιχνίδια νέας γενιάς
στη διδασκαλία της ελληνικής:
κριτήρια επιλογής & προκλήσεις

Αθανάσιος Καρασίμος
ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ||
DARIAH-GR (ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΑΘΗΝΩΝ)

akarasimos@gmail.com ||
akarasimos@academyofathens.gr

Ερευνητικά σεμινάρια ||
Τομέας Γλωσσολογίας
Τμήματος Φιλολογίας ΕΚΠΑ

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ





ΕΙΣΑΓΩΓΗ

The way a man plays a game shows some of his character.
The way he loses shows all of it.“
– Unknown

NOTA BENE: MEEPLE

- Τα meeples είναι σε γενικές γραμμές τα πιόνια που χρησιμοποιούνται σε επιτραπέζια παιχνίδια για να αντιπροσωπεύει έναν παίκτη ή έναν χαρακτήρα. Κάθε παίκτης παίρνει συνήθως μερικά meeples για χρήση ανά παιχνίδι. Τα meeples αρχικά έμοιαζαν με ανθρώπους, αλλά τώρα έρχονται σε όλα τα είδη σχημάτων και μεγεθών. Μπορούν να είναι ζώα, ρομπότ, τρένα, κτίρια - οτιδήποτε μπορεί να βρει κάποιος σε ένα κουτί επιτραπέζιου παιχνιδιού.
- Τι είναι το meeples; Το meeples είναι ένα μικρό διακριτικό πιόνι σε σχήμα ανθρώπου που χρησιμοποιείται σε ορισμένα επιτραπέζια παιχνίδια για να αντιπροσωπεύει τις μονάδες ενός παίκτη. Το «meeples» ειπώθηκε αρχικά το 2010 για τα ξύλινα πιόνια που χρησιμοποιήθηκαν στο επιτραπέζιο παιχνίδι Carcassonne. Ήταν ένα blend των λέξεων «my» και «people» από την Alison Hansel.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

- Η *Game-based learning and teaching theory (GBLTT)* είναι μια θεωρητική προσέγγιση που αναλύει και αξιοποιεί τα μαθησιακά αποτελέσματα με βάση τη διαδικασία παιχνιδιού και μάθησης. Σε γενικές γραμμές, η GBLTT επικεντρώνεται στην ισορροπία πληροφοριών ανάμεσα στο παιχνίδι και την ικανότητα κάθε μαθητή να διατηρεί και να θέτει οποιοδήποτε μαθησιακό στόχο στις ρεαλιστικές καταστάσεις.
- Από την GBLTT στο *Gamification* (παιχνιδοποίηση): ο μαθητής αποκτά ένα διαφορετικό είδος μαθησιακής εμπειρίας. Η παιχνιδοποίηση μεταφέρει κυρίαρχες δυνατότητες παιχνιδιού (όπως πόντους εμπειρίας, επιτεύγματα, κονκάρδες χρήστη, προκλήσεις, πίνακες βαθμολογίας, γραμμή προόδου κ.λπ.) σε περιβάλλον εκτός παιχνιδιού. Το κύριο πλεονέκτημά του είναι να μετατρέψει την πλήξη, τη ρουτίνα, τις ανεπιθύμητες εργασίες σε μια καινοτόμο, «προκλητική» και ενδιαφέρουσα εμπειρία.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

- Η προετοιμασία είναι το κλειδί για την επιτυχία και την αποτυχία
- Υπογραμμίζουμε τη σημαντικότητα εφαρμογής των κριτηρίων επιλογής πάντα ακόμα και αν η λίστα φαίνεται να είναι εκτενής (Karasimos 2020).
- Το Gameducation μπορεί να αποκαλύψει κάποιες διδακτικές αδυναμίες, όταν κάποιος δεν είναι προετοιμασμένος ή δεν εκπληρώσει τους στόχους του παιχνιδιού.
- Σε αντίθεση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ο διδάσκων μπορεί ευκολότερα να διαχειριστεί τον χρόνο, τους κανόνες και τις πιθανές συνθήκες άγχους.
- Τα επιτραπέζια παιχνίδια επηρεάζουν το χρόνο ομιλίας του διδάσκοντα «μεταφέροντάς» τον στις διαδράσεις των μαθητών και στη συζήτησή τους.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΓΛΩΣΣΙΚΟ ΠΕΡΙΚΕΙΜΕΝΟ

Video games vs. Board games?

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΓΛΩΣΣΙΚΟ ΠΕΡΙΚΕΙΜΕΝΟ

- «Τα παιδιά είναι τα καλύτερα δείγματα γλωσσικής μάθησης λόγω του αυθόρμητου χαρακτήρα τους στην απόκτηση γλώσσας» (McDonough 1981, σελ. 32).
- Τα παιδιά απολαμβάνουν πάντα αστεία και εύκολα στη μνήμη τραγούδια, αινίγματα, αστεία και πρακτικές δραστηριότητες (Oesterreich, 1995).
- Η διευκόλυνση των διαδικασιών μνήμης και σκέψης μέσω σειρών κόμικς καθώς και η λειτουργία και των δύο ημισφαιρίων για την επεξεργασία των δεδομένων λαμβάνοντας οπτικά ή προφορικά ερεθίσματα (Miller 2014).
- Η επαφή των μαθητών με βιντεοπαιχνίδια (Karasimos & Zorbas, 2020) και επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία περιέχουν διασκεδαστικό, διαδραστικό, αλλά και ουσιαστικό και προσαρμόσιμο περιεχόμενο, συμβάλλει στη βελτίωση της γλώσσας, στην αποτελεσματική λεξική ανάπτυξη και, αποτελεί ένα καθιερωμένο πλαίσιο και για τους ενήλικες και νεαρούς μαθητές.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΓΛΩΣΣΙΚΟ ΠΕΡΙΚΕΙΜΕΝΟ

- Το παιχνίδι Twister και Wii-Fit φαίνεται να ενισχύει τη μαθησιακή διαδικασία, να επιταχύνει το μαθησιακό ρυθμό, να επεκτείνει την προσοχή, να αυξάνει τα κίνητρα και να επηρεάζει θετικά τη γνωστική ανάπτυξη (Alexiou and Chondrogianni 2017).
- «Ακόμα και όταν οι μαθητές διαθέτουν σημαντική γνώση λεξιλογίου, ενδέχεται να μην μπορούν να τη δείξουν αν η μορφή είναι άγνωστη ή πολύ δύσκολη» (Alexiou, Roghani and Milton 2019, p. 208).

Η διδασκαλία με νέες τεχνολογίες, διαδραστικό υλικό και εναλλακτικά παιχνίδια σήμερα είναι μια πρόκληση και υπάρχει μια ρητορική ερώτηση: **Μπορούμε πραγματικά να αντέξουμε το να είμαστε gameοφοβικοί, gameοαδαείς, εθισμένοι στα παιχνίδια ή φιλικοί προς τα παιχνίδια;**



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ: OLD HABIT, NEW PERSPECTIVE

**“You have to learn the rules of the game.
And then you have to play better than anyone else.”
– Albert Einstein**

RE-VISITING BOARD GAMES

- Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι κυρίαρχο διασκεδαστικό χόμπι με διάφορες κατηγορίες και υποκατηγορίες. Η αναπαράστασή τους σε πραγματικές καταστάσεις μπορεί να κυμαίνεται από το να μην υπάρχει εγγενές θέμα, όπως το τάβλι, έως να έχει ένα συγκεκριμένο θέμα και αφήγηση, όπως το *Mysterium* και το *Pandemic*.
- Τα βιβλία κανόνων περιλαμβάνουν είτε μερικούς πολύ απλούς κανόνες, όπως το *Taboo*, είτε ένα πλήρως λεπτομερές σύμπαν παιχνιδιών, όπως το *Dungeons & Dragons*® - παρόλο που τα περισσότερα από αυτά είναι παιχνίδια ρόλων όπου το ταμπλό είναι δευτερεύον στο παιχνίδι, χρησιμεύει για να βοηθήσει στην οπτικοποίηση του σεναρίου.
- Η σχέση μεταξύ του χρόνου που απαιτείται για την εκμάθηση και της καμπύλης κατάκτησης συσχετίζεται έντονα με τον τύπο του επιτραπέζιου παιχνιδιού και τα χαρακτηριστικά του (δεν συνδέεται απαραίτητα με την πολυπλοκότητα των κανόνων ή τον αριθμό των στοιχείων του).

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ

Από τη Monopoly, Hotel, Risk, Taboo, HeroQuest στο Catan, 7 Wonders, Pandemic, Ticket to Ride, Carcassonne, Gloomhaven.

Τα διαφορετικά είδη: Αφαιρετικά, Εκπαιδευτικά, Συνεργατικά, Eurogames, RPGs, Διαχείριση εργατών, Θεματικά, Αφαιρετικής στρατηγικής, Πολεμικά

Η μετεξέλιξη των επιτραπέζιων παιχνιδιών: ένα μαγευτικός κόσμος με αυξημένο κόστος (Kickstarter platform [10 χρόνια] ~1,08 δισ. \$ >> 69% board games funding/ backing)



ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΙΔΩΝ ΣΤΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Δεν υπάρχει ένα παγκοσμίως αναγνωρισμένο σύστημα κατάταξης των επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Οι Notebaert and Cornilly (2001) προσπάθησαν να επιτύχουν τον πιο απαιτητικό στόχο των Flemish Games Archives (μια τροποποιημένη εκδοχή κατάταξης του Deutsch Spiele-Archiv classification), το οποίο είχε δημιουργηθεί για να υπάρχει ένα εύκολο στη χρήση σύστημα κατάταξης ενός τεράστιου συνόλου διαφορετικών παιχνιδιών νέας γενιάς.

Η τυπική ερώτηση για τους ερευνητές και τους διδάσκοντες είναι συνήθως η ακόλουθη: *‘Έχω παίξει ένα συγκεκριμένο παιχνίδι και θα ήθελα να ξέρω παρόμοια παιχνίδια. Μπορείς να μου δώσεις μια λίστα από σχετικά παιχνίδια ή μπορείς να μου προτείνεις ένα είδος επιτραπέζιων παιχνιδιών που είναι κατάλληλο για την τάξη μου;’* (διασκευή από τους Notebaert & Cornilly, 2001, σ. 3).

ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΧΡΗΣΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

“Games are effective tools for learning because they offer students a hypothetical environment in which they can explore alternative decisions without the risk of failure. Thought and action are combined into purposeful behavior to accomplish a goal.”(Martinson and Chu2008: 478).

- Τα παιχνίδια παρέχουν ένα εποικοδομητικό περιβάλλον στην τάξη όπου οι μαθητές και η μάθηση τους είναι στο κέντρο.
- Τα παιχνίδια επιτρέπουν τη δημιουργικότητα, την ανεξαρτησία και τις ανώτερου επιπέδου δεξιότητες σκέψης.
- Τα παιχνίδια ενισχύουν επίσης τη μάθηση με τις πολλαπλές δεξιότητες του Gardner.
- Τα παιχνίδια διεγείρουν τη διαδραστικότητα.
- Τα παιχνίδια επιτρέπουν στους μαθητές να εργάζονται ως ομάδα και να συνεργάζονται για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.

ΕΙΔΗ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ: ΕΝΑ ΣΥΜΠΑΓΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗΣ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΣΥΜΠΑΓΕΣ & ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ

Αυτή η προσέγγιση προσπαθεί να αποφύγει τη χρήση ενός εκτεταμένου συστήματος ταξινόμησης.

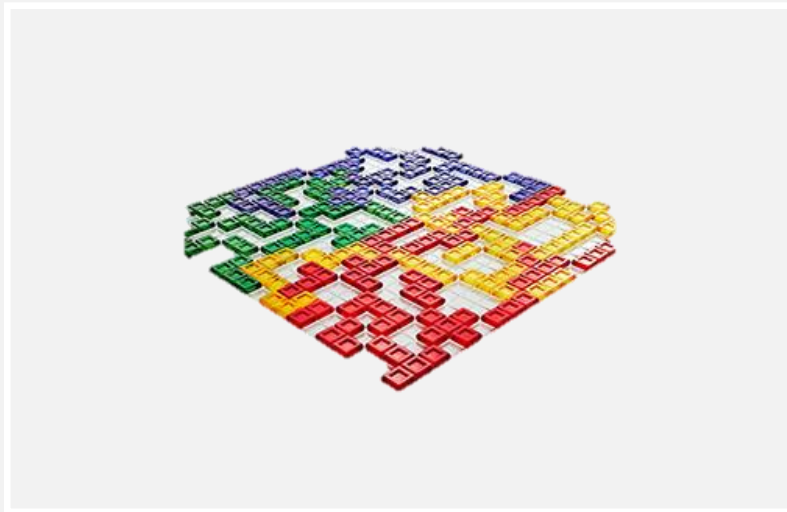
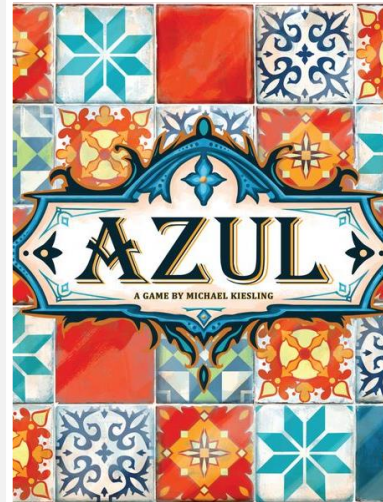
Επειδή υπάρχουν πολλές επικαλυπτόμενες υποκατηγορίες, τα κριτήρια δεν είναι πάντα σαφή ή εύκολο να εφαρμοστούν και πρέπει να είναι προσαρμόσιμα για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Πιο συγκεκριμένα, η ύπαρξη πολλών υποκατηγοριών στο σύστημα ταξινόμησης επιτραπέζιων παιχνιδιών περιγράφει ένα σύνθετο σύστημα με επικαλυπτόμενες κατηγορίες, κοινά χαρακτηριστικά, είδος *gameplay* και ασαφή όρια ταξινόμησης.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

- Abstract strategy board games
- Mainstream and family games
- Dice and luck games
- Dexterity games
- Role playing games (RPGs)
- Thematic games
- Eurogames
- Work placement games

Escape-room board games?



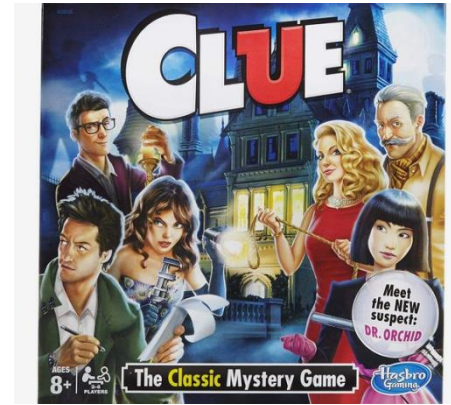
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΦΑΙΡΕΤΙΚΗΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Abstract strategy board games: Αυτά τα παιχνίδια υπάρχουν εδώ και πολύ καιρό και παίζονται συνεχώς από σχεδόν κάθε πολιτισμό στον κόσμο. Μερικά από τα παλαιότερα επιτραπέζια παιχνίδια στον κόσμο είναι παιχνίδια αφαιρετικής στρατηγικής, όπως το σκάκι. Ένα νεότερο είναι το Blokus. Είναι απλοί και ανταγωνιστικοί (παίκτης εναντίον παίκτη), βασίζονται στο kill over luck και συνήθως δεν έχουν κανένα θέμα.

ΠΑΙΧΝΙΧΙΑ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ

Mainstream and family board games: αυτά τα παιχνίδια είναι περισσότερο ενός παλιομοδίτικου τύπου επιτραπέζια παιχνίδια και έχουν σχεδιαστεί για μαζικό κοινό (Nicholson, 2008; Donovan, 2017), όπως το Monopoly, το Taboo ή το Candyland. Συνήθως είναι γρήγορα παιχνίδια βασισμένα στην τύχη, με εύκολους κανόνες και χωρίς συγκεκριμένο θέμα, και είναι συνήθως δημοφιλή στους μαθητές και τους δασκάλους. Ωστόσο, η κατηγορία δεν συνιστάται για σενάρια διδασκαλίας.

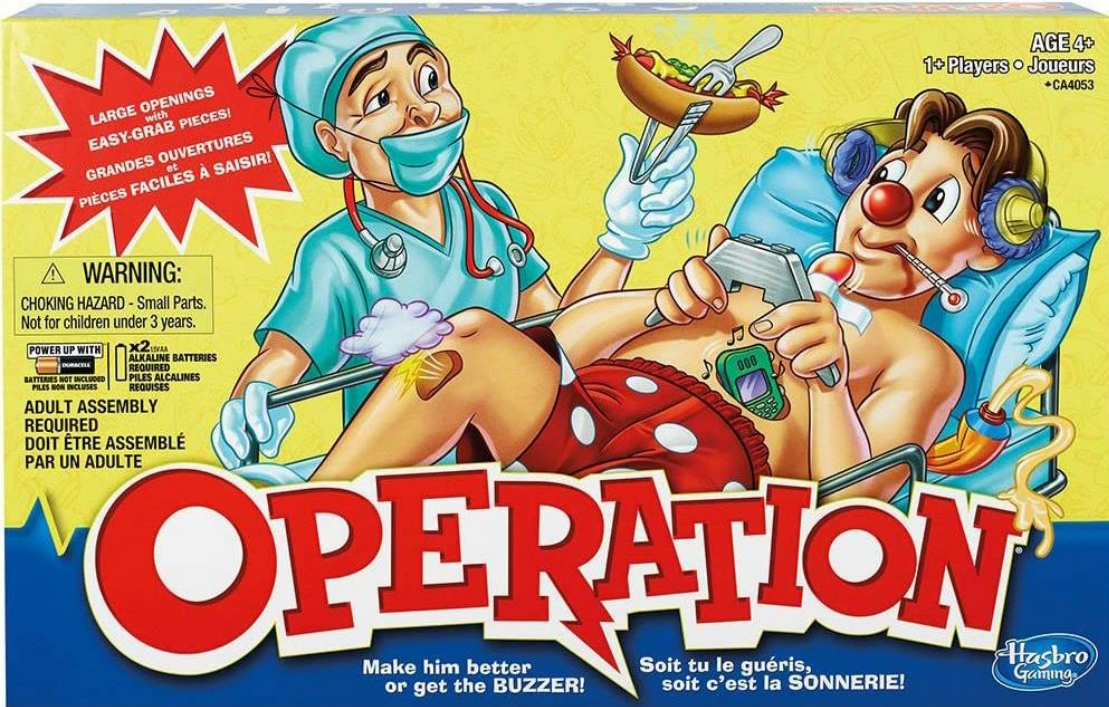
ΥΓ. Η καταπληκτική εξαίρεση του Codenames.





ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΖΑΡΙΩΝ ΚΑΙ ΤΥΧΗΣ

Dice and luck board games: Τα παιχνίδια με ζάρια είναι παιχνίδια που χρησιμοποιούν ή ενσωματώνουν ένα ή περισσότερα ζάρια ως μοναδικό ή κεντρικό συστατικό τους, συνήθως ως τυχαία συσκευή. Η τύχη εμπλέκεται όχι μόνο στη συμβολή του ταμπλό, αλλά και στην τυχειότητα του αποτελέσματος (κυρίως εξαρτάται από τα ζάρια). Αυτά τα παιχνίδια είναι λιγότερο τακτικά, δεν απαιτούν ασημαντες γνώσεις και συνήθως είναι εύκολα και γρήγορα. Κάτι τέτοιο δεν ισχύει στα παιχνίδια που έχουν πάνω από 50 ζάρια.



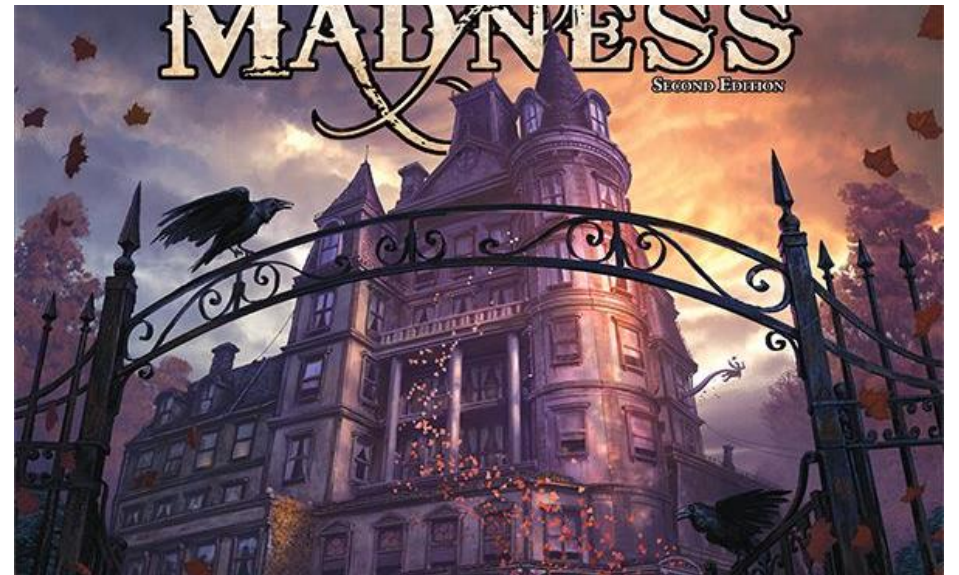
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (ΕΠΙ)ΔΕΞΙΟΤΗΤΑΣ

Dexterity board games: Πρόκειται για επιτραπέζια παιχνίδια, όπου κυριαρχεί στοιχείο επιδεξιότητας σε αυτά, όπως το Operation, Hungry Hungry Hippos ή Jenga. Πρόκειται για παιχνίδια που απαιτούν λεπτομερείς κινήσεις ή ολίσθηση κομματιών παιχνιδιού, προσπαθώντας να χτυπήσουν έναν στόχο ή εκτελώντας άλλες κινήσεις φυσικής ικανότητας μικρής κλίμακας.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΛΩΝ

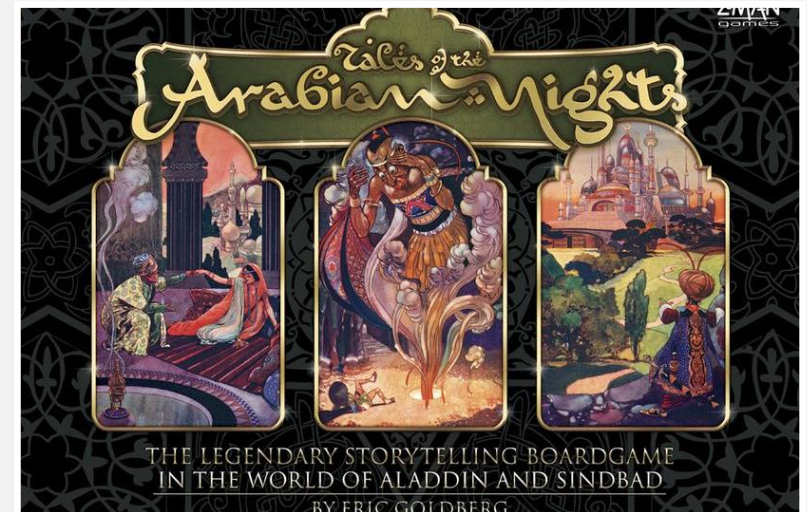
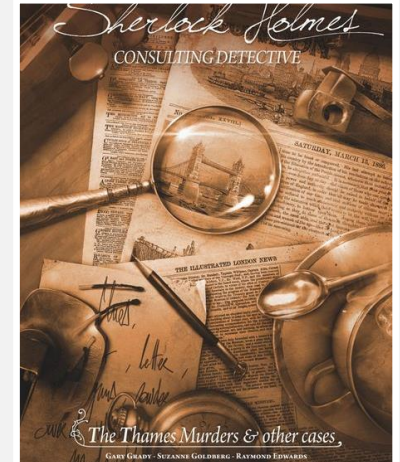
Role Playing Games: Τα RPG βρίσκονται εδώ και αρκετό καιρό στην κορυφή της ιεραρχίας. Σήμερα, τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια RPG παίρνουν την ταλαιπωρία από τη δημιουργία της δικής τους καμπάνιας. Είναι πολύ πιο δομημένα, αλλά είναι επίσης πολύ πιο εύκολο να συμμετάσχει ένας περιστασιακός παίκτης στο παιχνίδι.

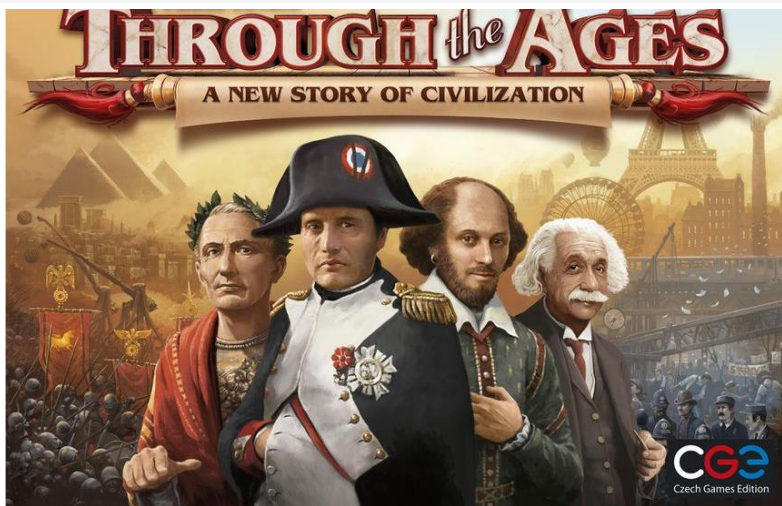
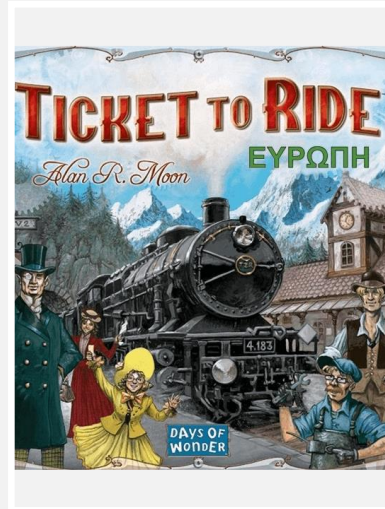
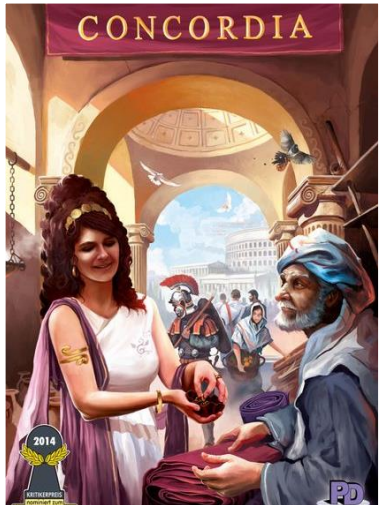
Τα RPG είναι πολυθεματικής φύσης, βασίζονται σε μηχανικούς επιπέδων (όπου ένας παίκτης κερδίζει επίπεδα και βελτιώνει τον χαρακτήρα του με την πάροδο του χρόνου) και συχνά χρησιμοποιούν τυχαιοποιημένους μηχανικούς, όπως ζάρια, (de Voogt et al., 2015) για να λειτουργήσουν ως τεχνητή νοημοσύνη.



ΘΕΜΑΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Thematic board games: Αυτά τα παιχνίδια εστιάζουν έντονα σε ένα συγκεκριμένο θέμα που συνήθως διερευνάται σε βάθος. Οι χαρακτήρες, οι τοποθεσίες, οι γνώσεις και η βαθιά δημιουργία του κόσμου είναι ορόσημα ενός θεματικού παιχνιδιού. Τα θεματικά παιχνίδια δεν είναι πάντα ισορροπημένα ή τουλάχιστον δεν ισορροπούνται με τον τρόπο που μπορεί να είναι ένα παιχνίδι σαν το σκάκι. Είναι σύνηθες για παίκτες που χάνουν να χτυπηθούν μέχρι να απομείνει μόνο ένας παίκτης.





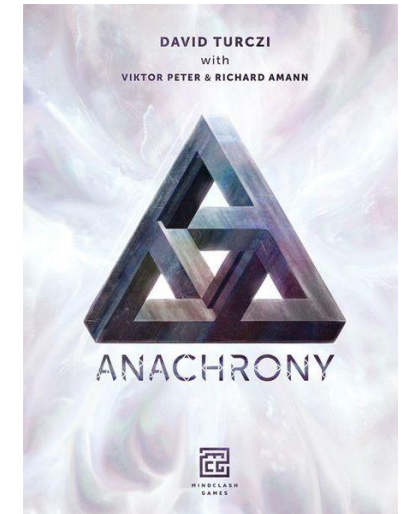
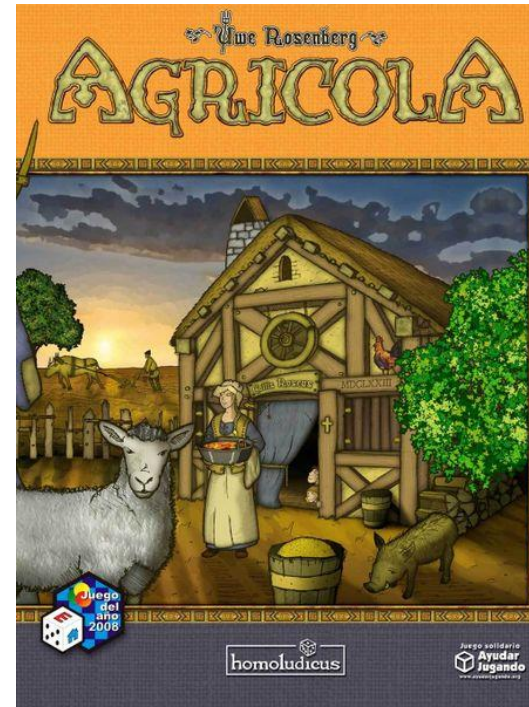
EUROGAMES

Eurogames: Τα Eurogames είναι διαφορετικά από τα θεματικά παιχνίδια (aka αμερικανικά επιτραπέζια παιχνίδια, βλ. Woods, 2012), όπου οι παίκτες ανταγωνίζονται μεταξύ τους για πόρους και η λειτουργία των μηχανισμών κυριαρχεί σε σχέση με τη θεματική. Ενώ αυτά τα παιχνίδια έχουν ένα γενικό θέμα (π.χ. τρένα, γεωγραφία, πολιτισμός κ.λπ.), ο βασικός μηχανισμός του παιχνιδιού και το θέμα είναι στην καλύτερη περίπτωση χαλαρά συνδεδεμένος.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΩΝ

Work placement board games: Τα meeple αποτελούν από τα κύρια συστατικά των περισσότερων παιχνιδιών τοποθέτησης εργαζομένων, όπου οι παίκτες έχουν μια ομάδα meeple που αντιπροσωπεύουν τους εργαζόμενους που είναι διαθέσιμοι σε αυτούς. Εξαρτάται από τους παίκτες πώς να κατανείμουν το εργατικό τους δυναμικό και είναι σημαντικό να μην προσπαθήσουν να κάνουν τα πάντα ταυτόχρονα. Στηρίζονται σε μεγάλο βαθμό στη μεθοδική στρατηγική, παρά στην τύχη και οι παίκτες ανταγωνίζονται για περιορισμένους πόρους.

Αθανάσιος Καρασιμος | Επιτραπέζια νέας γενιάς στην εκπαίδευση

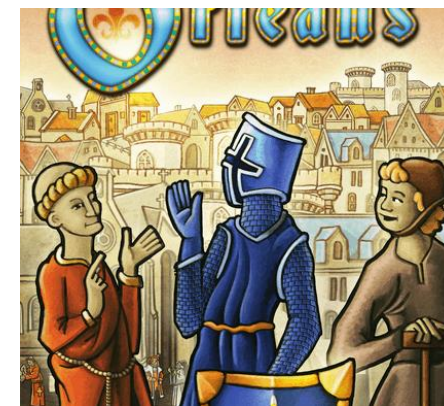
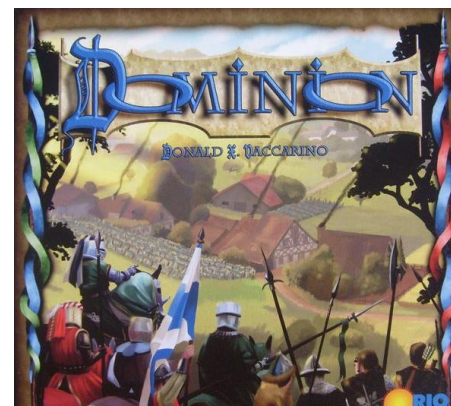


Τετ 10/3/2021

23

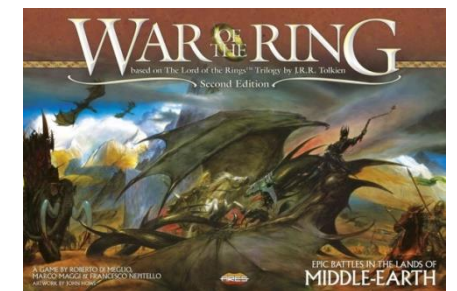
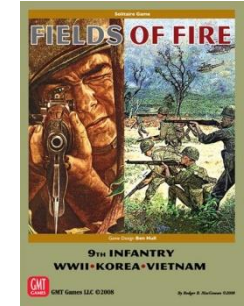
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΚΑΡΤΩΝ

Deck building games: Οι παίκτες παίζουν χαρτιά από μεμονωμένες τράπουλες, επιδιώκοντας να αποκτήσουν καινούργιες κάρτες και να παίζουν κατ' επανάληψη με την τράπουλά τους, βελτιώνοντάς την με την πάροδο του χρόνου μέσω της απόκτησης νέων καρτών. Το **Dominion** πρωτοστάτησε σε αυτόν τον μηχανισμό/ κατηγορία παιχνιδιών.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Wargames: είναι παιχνίδια που απεικονίζουν στρατιωτικές ενέργειες. Τα πολεμικά παιχνίδια ορίζονται σε μια ποικιλία χρονικών περιόδων, από την Αρχαία περίοδο έως τις σημερινές συγκρούσεις και ακόμη και στο μέλλον. Θεματικά, τα Wargames καλύπτουν τα πάντα, από ενέργειες μεταξύ μικρών μονάδων σε έναν πολύ μικρή κλίμακα έως μεγαλύτερες, εξαιρετικά λεπτομερείς συγκρούσεις και ακόμη και παγκόσμιους πολέμους. Αν και τα περισσότερα Wargames βασίζονται σε ιστορικές καταστάσεις, υπάρχουν Wargames βασισμένα στη φαντασία ή την επιστημονική φαντασία, καθώς και Wargames που βασίζονται σε υποθετικές αλλά ιστορικές καταστάσεις (π.χ. πυρηνικός πόλεμος μεταξύ της Σοβιετικής Ένωσης και των ΗΠΑ).



Number of Players



2 to 4

Player Ages



13+

Time to Play



1-2 hours

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ



ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

In-the-box κριτήρια

- Ηλικία
- Διάρκεια
- Ομάδα (εύρος, solo, συνεργατικό, ημι-συνεργατικό)
- Βαθμός δυσκολίας
- Βαθμολογία*

*Ένας εξαιρετικός βοηθός που λέγεται BGG (BoardGameGeek)

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

Out-of-the-box κριτήρια

- Γλωσσική ανεξαρτησία ή εξάρτηση
- Γλωσσική πυκνότητα
- Η θεματική
- Όγκος πληροφορίας
- Συνοδευτικό υλικό
- Αυθεντικότητα
- Ο παράγοντας διασκέδαση

ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΑΝΕΞΑΡΤΗΣΙΑ Ή ΕΞΑΡΤΗΣΗ;

Τα γλωσσικά εξαρτώμενα παιχνίδια με ανάγνωση κειμένου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τα γλωσσικά ανεξάρτητα παιχνίδια χωρίς κείμενα στις κάρτες τους.

Η πλειοψηφία των παιχνιδιών που εξαρτώνται από τη γλώσσα περιέχουν ένα βιβλίο κανόνων πολλών σελίδων, τράπουλες καρτών με κείμενα ή περιλαμβάνουν εκστρατείες (campaigns) με βιβλία ιστορίας γραμμένα σε Advanced English.

Όλα τα ανεξάρτητα γλωσσικά παιχνίδια έχουν τα τέσσερα χαρακτηριστικά που αναζητά κάποιος στα επιτραπέζια παιχνίδια για όλα τα επίπεδα μαθητών Ελληνικών ή γενικά για μαθητές μικτών γλωσσών.

(α) εικόνες, (β) απλοί κανόνες, (γ) περιορισμένη ομιλία, και (δ) απουσία πολιτιστικών αναφορών.

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- Τα συνεργατικά επιτραπέζια παιχνίδια είναι μια γενικότερη υπερκείμενη κατηγορία στην ιεραρχία επιτραπέζιων παιχνιδιών όπου οι παίκτες παίζουν ως ομάδα για να επιτύχουν ένα στόχο μαζί. Επομένως, πρόκειται να κερδίσουν ή να χάσουν ομαδικά.
- Τα επιτραπέζια παιχνίδια τύπου *escape room* δίνουν έμφαση στη συνεργασία έναντι του ανταγωνισμού. Ένα συνεργατικό παιχνίδι προσελκύει παίκτες που συνήθως απολαμβάνουν την κοινωνική πτυχή των παιχνιδιών και μπορεί να χαρακτηριστεί ως το ιδανικό είδος για να προσελκύσουν νέους παίκτες στον χώρο (Wilkes, 2018).
- Είτε οι παίκτες κερδίζουν το παιχνίδι, φτάνοντας σε έναν προκαθορισμένο στόχο, είτε όλοι οι παίκτες χάνουν το παιχνίδι, συχνά αν δεν φτάσουν στο στόχο πριν από ένα συγκεκριμένο γεγονός το παιχνίδι τελειώνει.



Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- Ο ιδανικός τρόπος είναι σίγουρα η συνεργασία, καθώς προσφέρει ένα ομαλό και εύκολο περιβάλλον παιχνιδιού και μάθησης (η ανταγωνιστικότητα είναι εκτός κάδρου).
- Ενίσχυση της σχέσης μεταξύ εκπαιδευτικού-μαθητή και μαθητή-μαθητή, καθώς η παιχνοκεντρική μάθηση έχει γνωστικά και μεταγνωστικά οφέλη για αυτούς.
- Απόκτηση κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η προφορική επικοινωνία και ο διαμοιρασμός ειδικά στα παιχνίδια συνεργασίας.
- Montessori-inspired(?): τα μεγαλύτερα παιδιά προσχολικής ηλικίας να παίζουν μερικά από αυτά τα επιτραπέζια παιχνίδια με τα νεότερα, ώστε να μπορούν να μάθουν να εργάζονται με άτομα διαφορετικών ηλικιών, ενώ επίσης μαθαίνουν πώς να είναι δίκαιοι.



ESCAPE ROOMS: THE BOARD GAMES EDITION

Η μετάβαση σε ένα ιδανικό είδος
επιτραπέζιων παιχνιδιών

ΑΠΟ ΤΑ ΔΩΜΑΤΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ...

Ένα δωμάτιο απόδρασης, είναι ένα παιχνίδι στο οποίο μια ομάδα παικτών ανακαλύπτει συνεργατικά στοιχεία, λύνει γρίφους και εκτελεί κάποιες δράσεις σε ένα ή περισσότερα δωμάτια, προκειμένου να προχωρήσει και να επιτύχει έναν συγκεκριμένο στόχο σε περιορισμένο χρονικό διάστημα.

Ο στόχος είναι να δραπετεύσετε από το δωμάτιο.

Μια τεράστια τάση στην Ελλάδα (περισσότερα από 1.500 δωμάτια).

- Riddle-type escape rooms
- Live-performance escape rooms
- Horror escape rooms
- Outdoor escape rooms





ΣΤΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΔΩΜΑΤΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ

Τα επιτραπέζια παιχνίδια δωματίων απόδρασης είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα ιδέα. Είναι μια μεταφορά στη λογική επιτραπέζιων παιχνιδιών όλων των στοιχείων που κάνουν το δωμάτιο διαφυγής μια αξεχαστη εμπειρία.

- Ιστορία, καλλιτεχνική και οπτική παράσταση, γρίφοι, ροή, χρονικοί περιορισμοί.
- Η αίσθηση του επείγοντος.
- Και φυσικά το ομαδικό πνεύμα που χαρακτηρίζει τους δραπέτες όταν παίζουν σε ένα δωμάτιο απόδρασης!

Υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία τέτοιων παιχνιδιών. Καλύπτουν διαφορετικά θέματα και προορίζονται για διαφορετικό αριθμό παικτών, ενώ έχουν επίσης βαθμολογία ηλικίας, συνήθως με χαμηλότερο όριο ηλικίας παικτών.

Έχουν διαφορετικούς βαθμούς δυσκολίας και μερικές φορές διαφορετικούς μηχανισμούς. Μερικά είναι πιο πλούσια σε εικονογραφία και «ατμόσφαιρα», άλλα έχουν ελάχιστη οπτική ταυτότητα και δίνουν μεγαλύτερη έμφαση στο παιχνίδι.

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΔΩΜΑΤΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ: ΟΙ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Εκτός από τα κλασικά επιτραπέζια δωμάτια απόδρασης, υπάρχουν παραλλαγές. **Παιχνίδια μυστηρίου**, όπου οι παίκτες λύνουν γρίφους και αναζητούν ενδείξεις/στοιχεία, όχι για να ξεφύγουν, αλλά για να βρουν τον δολοφόνο ή τον ένοχο. **Παιχνίδια χαμένου θησαυρού**, όπου οι παίκτες, χρησιμοποιώντας χάρτες, αντικείμενα και ακόμη και GPS, αναζητούν θησαυρούς. **Παιχνίδια γνώσης**, όπου οι παίκτες χρησιμοποιούν ιστορική γνώση και παρατήρηση για να λύσουν ιστορικά μυστήρια.

- επικεντρωμένα στην ιστορία και στους γρίφους
- μυστηριώδη ατμόσφαιρα για τους παίκτες
- ομαδικό πνεύμα και συνεργασία
- οπτικό στιλ και καλλιτεχνική κατεύθυνση

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ,
ΣΕΝΑΡΙΑ ΚΑΙ
ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ



ΣΕΝΑΡΙΟ 1: UNLOCK!

- **Στόχοι μάθησης:** δεξιότητες ομιλίας, ανάγνωσης και ακρόασης
- **Παιδαγωγικοί στόχοι:** Συνεργασία, δημιουργικότητα, φαντασία
- **Γνωστικοί στόχοι:** Επίλυση προβλημάτων, συσχετιστική μνήμη, συλλογισμός

Περιγραφή: Unlock! Το νησί του Doctor Goorse, οι παίκτες έχουν προσγειωθεί στο νησί ενός συλλέκτη αντικών. Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες με βάση το σενάριο και θα αναγκαστούν να ξεφύγουν από δύο ξεχωριστά σημεία εκκίνησης. Αυτή η περιπέτεια θα προκαλέσει ακόμη και τους έμπειρους. Οι ομάδες πρέπει να βρουν έναν τρόπο επικοινωνίας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι ομάδες ακούνε αποσπάσματα ήχου από σπασμένους δίσκους βινυλίου μέσω της εφαρμογής. Πρέπει να βρουν έναν τρόπο να μεταφέρουν αυτές τις πληροφορίες ήχου σε κείμενα κάρτας για να λύσουν τους γρίφους.



ΣΕΝΑΡΙΟ 2: MYSTERIUM



- **Μαθησιακοί στόχοι:** ικανότητα ομιλίας και λεξιλόγιο (λέξεις οικιακής και μυστηρίου)
- **Παιδαγωγικοί στόχοι:** συνεργασία, λόγος, αιτιολόγηση επιχειρημάτων, φαντασία
- **Γνωστικοί στόχοι:** επίλυση προβλημάτων, επαγωγική μάθηση, φαντασία, οπτική αντίληψη

Περιγραφή: Με βάση το παιχνίδι του Mysterium, ο παίκτης «φάντασμα» δεν μπορεί να μιλήσει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτός / αυτή παρέχει σε κάθε παίκτη μερικές κάρτες όρασης για να προσδιορίσει τον ύποπτο, τη θέση του φόνου και το αντικείμενο. Οι παίκτες του ερευνητή θα πρέπει να μιλήσουν και να συζητήσουν την απόφασή τους με την ομάδα για να επιλέξουν τον κατάλληλο ύποπτο / τοποθεσία / κάρτα. Επιπλέον, κάθε ερευνητής θα πρέπει να αιτιολογήσει την απόφασή του (όχι βάσει του βιβλίου κανόνων) όταν αποφασίζει να τοποθετήσει έναν πράσινο (συμφωνημένο) ή κόκκινο (διαφωνούν) δείκτη στην κάρτα απόφασης άλλου παίκτη.

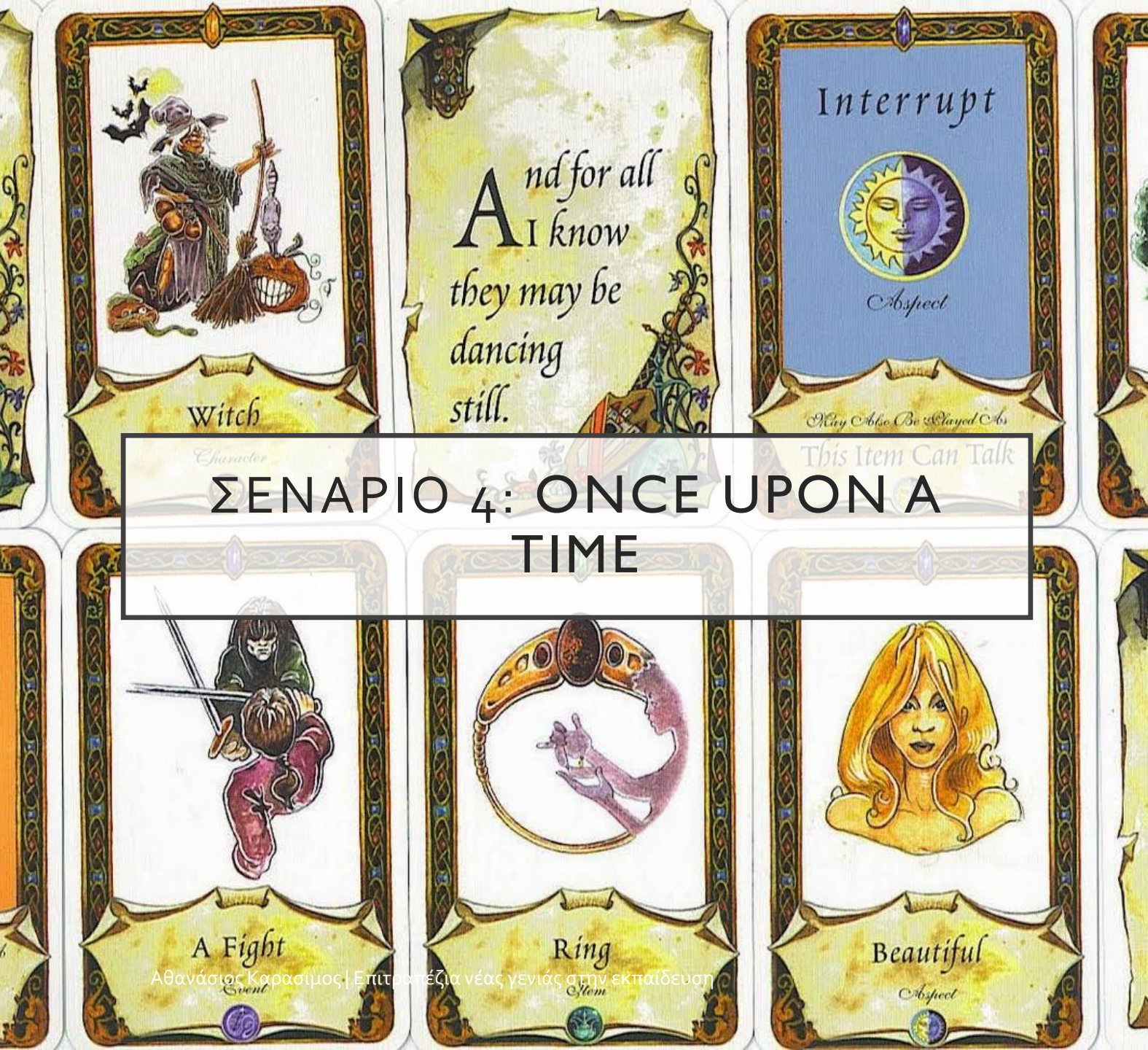


ΣΕΝΑΡΙΟ 3: CODENAMES

- **Μαθησιακοί στόχοι:** ικανότητα ομιλίας, λεξιλόγιο, σημασιολογικά δίκτυα
- **Παιδαγωγικοί στόχοι:** συνεργασία, λόγος, αιτιολόγηση επιχειρημάτων, φαντασία
- **Γνωστικοί στόχοι:** επίλυση προβλημάτων, επαγωγική μάθηση, φαντασία

Περιγραφή: Με βάση το παιχνίδι του Codenames, ο spy-master κάθε ομάδας πρέπει να δώσει μια λέξη κλειδί και έναν αριθμό για τις συσχετιζόμενες λέξεις. Οι παίκτες της ομάδας θα πρέπει να συζητήσουν και να αποφασίσουν τις λέξεις που αντιστοιχούν με λέξη-κλειδί. Ο διδάσκων δε χρησιμοποιεί τον παράγοντα της τυχαιότητας στις κάρτες και τις επιλέγει σύμφωνα με τις ανάγκες ή δημιουργεί τις δικές του κάρτες.

Δοκιμάστε τώρα: codenames.game



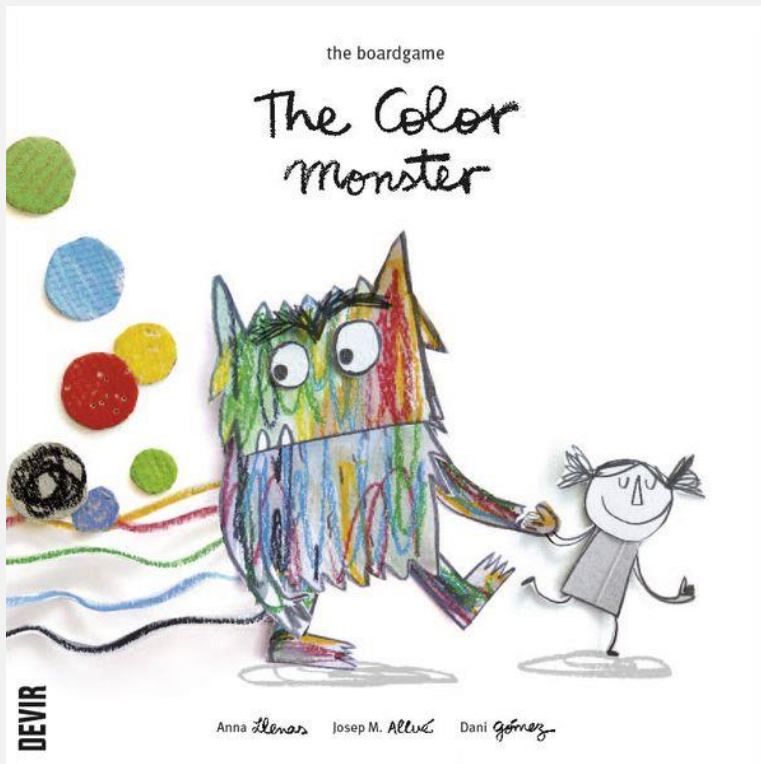
Μαθησιακοί στόχοι: Γλώσσα, αφήγηση, Λογοτεχνία, Παραμύθια

Παιδαγωγικοί στόχοι: Συνεργασία, δημιουργικότητα, φαντασία, αναψυχή

Γνωστικοί στόχοι: Συσχετιστική μνήμη, επαγωγική μαθησιακή ικανότητα

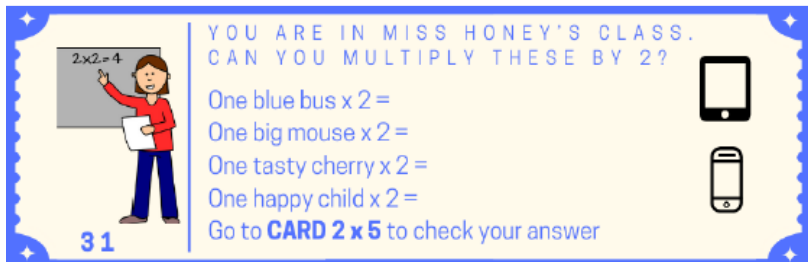
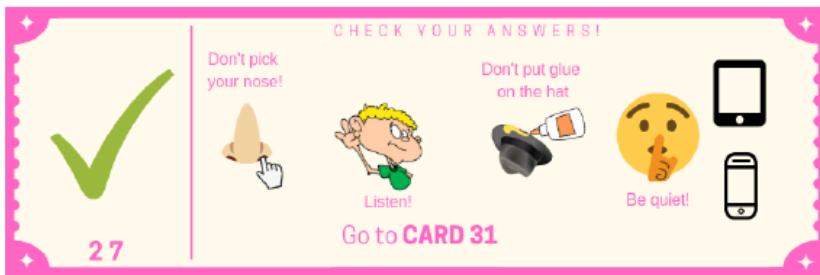
Περιγραφή: Το Once Upon A Time είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες δημιουργούν μια ιστορία χρησιμοποιώντας κάρτες που δείχνουν σημαντικά στοιχεία από παραμύθια. Ένας παίκτης είναι ο αφηγητής και δημιουργεί μια ιστορία χρησιμοποιώντας τα συστατικά στα χαρτιά της, προσπαθώντας να καθοδηγήσει την πλοκή προς το τέλος της. Οι άλλοι παίκτες προσπαθούν να χρησιμοποιήσουν τις κάρτες τους για να την διακόψουν και να γίνουν ο νέος αφηγητής. Αντικείμενο του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να διασκεδάσουν και να πουν μια καλή ιστορία. Ο παίκτης που χρησιμοποιεί όλες τις κάρτες ιστορίας στο χέρι της και καθοδηγεί την πλοκή στο τέλος της κερδίζει το παιχνίδι. Ο πρώτος αφηγητής αρχίζει να λέει μια ιστορία. Όταν ένας παίκτης έχει παίξει όλα τα χαρτιά της, συμπεριλαμβάνοντας τα στην ιστορία, μπορεί να παίξει την κάρτα «Happy Ever After» και να κερδίσει το παιχνίδι.

ΣΕΝΑΡΙΟ 5: THE COLOUR MONSTER



- **Μαθησιακοί στόχοι:** παραγωγή προφορικού λόγου, αφήγηση
- **Παιδαγωγικοί στόχοι:** δημιουργικότητα, καλλιέργεια ηθών, έκφραση συναισθημάτων
- **Γνωστικοί στόχοι:** Συσχετιστική μνήμη, συλλογισμός

Περιγραφή: Οι παίκτες στο The Color Monster συνεργάζονται για να βοηθήσουν το Τερατάκι να καταλάβει τα συναισθήματά του. Προκειμένου να πάρουν ένα διακριτικό συναισθημάτων, οι παίκτες πρέπει να εξηγήσουν μια μνήμη ή μια κατάσταση στην οποία αισθάνονται σαν το συναίσθημα που παίρνουν (Ευτυχία, Θλίψη, Θυμός, Φόβος ή Ηρεμία). Πρέπει να θυμούνται τα βάζα συναισθημάτων σε ποια θέση είναι, ώστε να κάνουν και την κατάλληλη διασύνδεση. Χρήση του παιχνιδιού και μετά το πέρας της κάθε παρτίδας. Χρήση χρονικής πρότασης και υποτακτικής σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

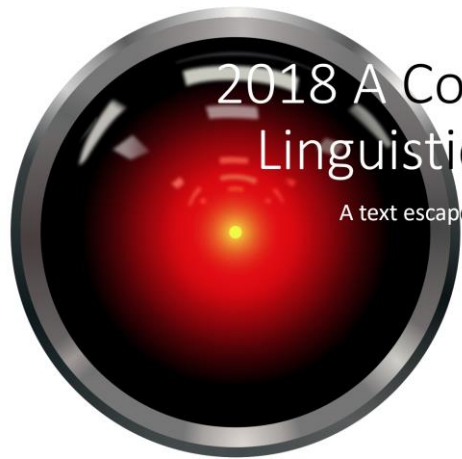


ΣΕΝΑΡΙΟ 6: MATILDA THE GAME

- **Μαθησιακοί στόχοι:** ικανότητα ανάγνωσης, λεξιλόγιο, γραμματική
- **Παιδαγωγικοί στόχοι:** Συνεργασία, δημιουργικότητα, καλλιέργεια ηθών
- **Γνωστικοί στόχοι:** Επίλυση προβλημάτων, συσχετιστική μνήμη, συλλογισμός

Περιγραφή: Το παιχνίδι αποτελείται από 78 κάρτες και παίζεται με ένα τυπωμένο σετ καρτών και μια συσκευή με σύνδεση στο Διαδίκτυο. Οι περισσότερες κάρτες είναι αριθμημένες και χωρίζονται σε έξι έγχρωμες κωδικοποιημένες τράπουλες. Κάθε μία αντιστοιχεί σε ένα ή περισσότερα κεφάλαια του βιβλίου, με εξαίρεση μίας που βασίζεται σε μια σκηνή ταινίας που δεν περιλαμβάνεται στο βιβλίο. Ορισμένες αριθμημένες κάρτες χρησιμοποιούνται για να αποσπάσουν τους μαθητές από την πορεία ή να τους σταματήσουν, και αυτές είναι οι κάρτες στις οποίες απευθύνονται εάν οι απαντήσεις δεν είναι ικανοποιητικές. Συνήθως η κάρτα κατευθύνει τους παίκτες σε μια διαδικτυακή δραστηριότητα (ανάγνωση, γραμματική ή φωνητική), πρέπει να σαρώσουν τον κωδικό QR με τη συσκευή τους για πρόσβαση σε αυτόν ή να χρησιμοποιήσουν τον σύνδεσμο URL στο κάτω μέρος της κάρτας.

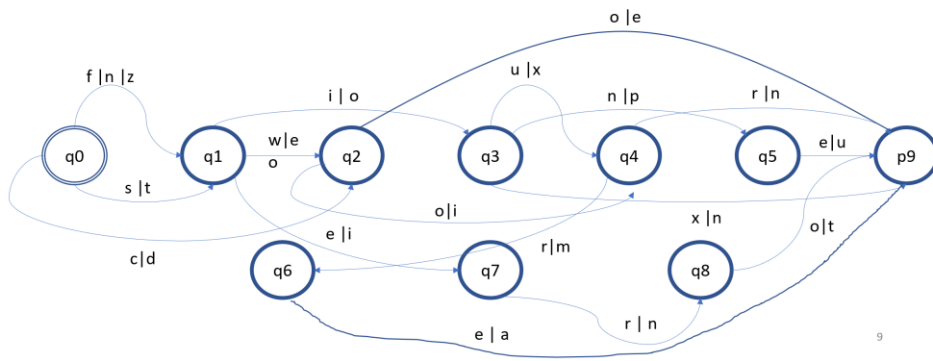
(Κωνσταντίνα Θεοδωρίδου, Αναστασία Παπαδοπούλου & Χάιδω Φανάρα)



2018 A Computational Linguistics Odyssey

A text escape-room adventure

A Finite State machine starts bleeping. Next to it, there is a note with some parsing sequences.



9

ΣΕΝΑΡΙΟ 7: 2018 A COMPUTATIONAL LINGUISTICS ODYSSEY

- **Μαθησιακοί στόχοι:** ανακεφαλαίωση στην Υπολογιστική Γλωσσολογία
- **Παιδαγωγικοί στόχοι:** Συνεργασία, φαντασία, δημιουργικότητα, αναψυχή
- **Γνωστικοί στόχοι:** Επίλυση προβλημάτων, συσχετιστική μνήμη, επαγωγική ικανότητα μάθησης

Περιγραφή: Ο HALia 9000, μια μηχανή τεχνητής νοημοσύνης, μόλις «δραπέτευσε» με e-τραύματα από την ταινία 2001 A Space Odyssey. Μπορεί να διορθωθεί μέσω πολλών γρίφων βασισμένων αποκλειστικά σε εφαρμογές και δραστηριότητας επεξεργασίας φυσικής γλώσσας.

Μόλις έχετε μπει στο πρώτο δωμάτιο απόδρασης από τα Digital Humanities!

Escape from Digital Humanities

Χωριστείτε σε 2 ομάδες (ΜΑΚΗ θα πας με τους άπειρους). Βεβαιωθείτε ότι έχετε εγκαταστήσει QR application στο κινητό κάθε ομάδας. Μόλις είστε έτοιμοι, δείτε το στοιχείο στην πίσω πλευρά της πρόσκλησης.

Athanasios Karasimos

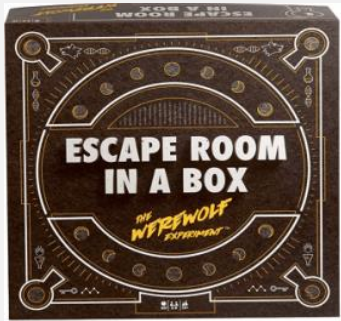
P.S. Τίποτα δεν είναι στην τύχη και μην κάνετε κλικ στο γραφείο.

ΣΕΝΑΡΙΟ 8: ESCAPE FROM DIGITAL HUMANITIES

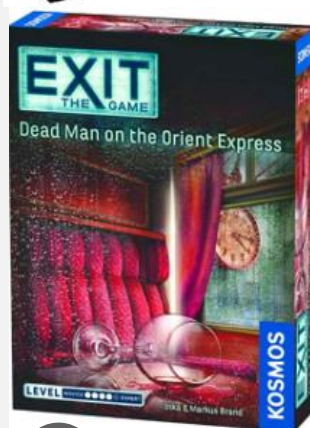
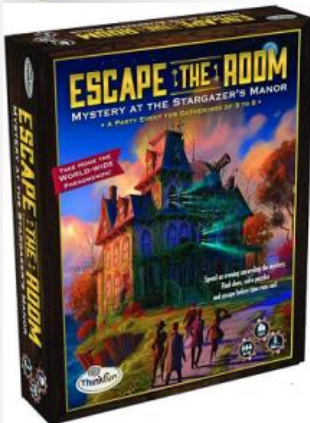
ESCAPE FROM DIGITAL HUMANITIES

A surprise by Athanasios Karasimos





SUGGESTIONS



- **Unlock!:** The perfect entry (or exit?) point with an interesting app.
- **Escape Room in a Box:** Expect padlocks aplenty in this release from Mattel.
- **Escape Room The Game:** Featuring possibly the single greatest toy in board gaming.
- **Deckscape:** A light, portable option with a storytelling vibe.
- **Escape Tales:** Plenty of reading for an escape attempt
- **Exit The Game:** Test your brain with one of the best-in-the-business riddles.
- **Journal 29:** This is a slight variation on the escape room theme in that it is an escape room book.

Consulting BoardGameGeek forum



PROPOSED TEMPLATE FOR BOARD GAMES TEACHING

Title of the Board game activity	Linguistic aims (e.g. Reading, Writing, Speaking, Listening, Grammar, Vocabulary, etc. Please provide explicit examples (e.g. apple, orange etc))
Level of English Proficiency (e.g. Pre A1, A2, B1, B2, C1, C2)	Cognitive aims (e.g. short term memory, associative memory, problem-solving, visual perception, inductive learning ability, reasoning etc)
Age range	Pedagogical aims (cooperation, cultivation of morals, cultural sensitivity, imagination, creativity etc)
Number of players (minimum and maximum)	Materials (i.e. what materials do you need to do the activity? e.g. dice, flip-chart, colour pens, meeples, etc.)
Rating/ Level of difficulty	Description of board game activity (i.e. use 2-3 sentences to provide a brief overview of the activity)
Prerequisites	Process (i.e. outline the step by step process for carrying out the activity with the students. Use a bullet list. Be clear, use simple language and don't forget any steps.
Time Duration (15-20 mins, 20-30 mins, two 45-min sessions, etc.)	Variations / Alternatives (i.e. if you can use variations of this activity, provide information on how to do so)
Subject area (if applicable) (e.g. Biology, Math, etc.)	
Type of game (e.g. strategic, dexterity, mainstream etc)	

ΛΕΥΚΟΣ

ΜΠΑΛΑΡΙΝΑ

ΑΜΑΖΟΝΑ

ΦΑΚΕΛΟΣ

ΗΡΩΑΣ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

ΣΩΜΑ

ΚΑΛΑΜΑΤΙΑΝΟ

ΚΥΚΛΩΝΑΣ

ΑΡΑΧΝΗ

ΧΕΛΩΝΑ

ΠΑΡΙΣΙ

ΛΙΟΝΤΑΡΙ

ΚΑΣΤΡΟ

ΠΕΤΡΕΛΑΙΟ

ΒΙΒΛΙΟ

UNLOCK! RIDDLE



48

25 42

7239

Ακούγεται ένα ήχητικό από την τηλεόραση...
"Μην πιστεύεις στα μάτια σου... Και η μνήμη σου μάλλον σε απατά... Την πόρτα κοίτα την από τον καθρέπτη. Κάτι τρέχει με τα χρώματα... Γιατί το ΜΠΛ3 δεν είναι πρώτο, ούτε και το ΚΟΚΚ1ΝΟ. Μήπως το ΠΡ4ΣΙΝΟ ή το ΠΟΡΤΟΚΑΛ1 να είναι πρώτο;



21

EXIT

Η πόρτα είναι κλειδωμένη με μια ηλεκτρονική κλειδαριά. Για να την ανοίξεις χρειάζεσαι τέσσερα ψηφία.
Μα που έχεις κρύψει τον κωδικό; Η μνήμη σου δεν σε βοηθάει...



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

**“We don’t stop playing because we grow old; we grow old because we stop playing.”
– George Bernard Shaw**



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

- Είναι συναρπαστικό να βλέπουμε τη μαθησιακή διαδικασία στη διδασκαλία με τους μαθητές και τους φοιτητές σε διαφορετικό περιβάλλον μάθησης. Υπάρχει ένας ενθουσιασμός για το τι συμβαίνει στην τάξη. Οι μαθητές και οι φοιτητές παράγουν αυθόρμητες απαντήσεις και χτίζουν αυτοπεποίθηση, επειδή δεν ξοδεύουν πολύ χρόνο για να σκεφτούν τι να πουν. Απλώς απαντούν. Μερικές φορές είναι σωστές, μερικές φορές δεν είναι.
- Η δημιουργία σεναρίων επιτραπέζιων παιχνιδιών στη διδασκαλία της γλώσσας στοχεύει σε κίνητρα και στον ενθουσιασμό για το τι συμβαίνει στην τάξη. Όλα τα είδη είναι κατάλληλα για διδασκαλία και εκμάθηση γλωσσών. Ωστόσο, τα θεματικά παιχνίδια και τα Eurogames είναι πιθανό να παρέχουν πιο εύκολα αποτελεσματικό υλικό, εργασίες και δραστηριότητες σε σύγκριση με τα υπόλοιπα.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ
ΓΙΑ ΤΗΝ
ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ

