



Resistance: Avalon



Co-funded by
the European Union

Βασική ικανότητα: Μαθαίνω πως να μαθαίνω, Κοινωνική & Αστική ικανότητα

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες:

Συνοπτική/αφαιρετική ικανότητα, Συνεργασία, Ηθική, Διαπραγμάτευση, Κριτική σκέψη, Ανοχή, Λήψη αποφάσεων



Άρθρο γνώμης

5 - 10



30 min



13+

Συστάσεις/προτάσεις

5 - 10

30-40 min

5° - 6°

Παραλλαγές και/ή βήματα

- Λόγω της πολυπλοκότητάς του, σας συμβουλεύουμε να έχετε μια ξεχωριστή ώρα για να εξηγήσετε τους χαρακτήρες και τους κανόνες και, ίσως, να μιλήσετε για την ιστορία του Βασιλιά Αρθούρου. Μπορείτε επίσης να έχετε ένα δοκιμαστικό παιχνίδι με όλη την ομάδα την πρώτη ώρα.
- Στην αρχή θα χρειάζονταν βοήθεια και επίβλεψη, αλλά οι μεγαλύτεροι μαθητές μας μπορούσαν να παίξουν μόνοι τους αφού έπαιξαν δύο φορές.
- Μια εναλλακτική για να παίξουν οι μικρότεροι θα μπορούσε να είναι να φτιάξουν ομάδες μικτών ηλικιών με τις μεγαλύτερες (όπου είναι δυνατόν).
- Οι 8χρονοι μαθητές το έπαιξαν, αλλά δυσκολεύτηκαν να θυμηθούν και να ακολουθήσουν τους κανόνες. Μια προσαρμογή για αυτούς θα μπορούσε να είναι να χρησιμοποιήσουν μόνο τους καλούς και κακούς χαρακτήρες και τον Μέρλιν, χωρίς τους άλλους.
- Οι μεγαλύτεροι μαθητές απόλαυσαν το παιχνίδι και βρήκαν στρατηγικές για να παίξουν και στους δύο ρόλους. Μπορούσαμε να δούμε τις δεξιότητες: μη λεκτική επικοινωνία, την συνοπτική ικανότητα, την κριτική σκέψη και τη λήψη αποφάσεων, πολύ καλά αναπτυγμένες μετά το παίξιμο αυτού του παιχνιδιού.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Οι μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μπορούν να συμμετέχουν σε ομάδες και να παίξουν το παιχνίδι με τη βοήθεια ενός άλλου βοηθού αν χρειαστεί. Μπορούν να επικεντρωθούν στα χρώματα κόκκινο και μπλε των καρτών και να θυμούνται τις εκφράσεις καλών και κακών προθέσεων.

Συζήτηση

Ο Γιατί πιστεύετε ότι οι νικητές κέρδισαν το παιχνίδι; □ Πώς ένιωσες που έπρεπε να ξεγελάσεις τους άλλους; □ Ποιες πιστεύετε ότι είναι οι συνέπειες της παραπλάνησης στην πραγματική ζωή; □ Προσπάθησες να απατηθείς; □ Πότε, γιατί, πώς; □ Συνεργαστήκατε με τους συνεργάτες σας; □ Πώς ένιωσες όταν δεν κατάλαβαν το μήνυμά σου; □ Έχετε κατά νου καταστάσεις στις οποίες το να παραπλανήσετε κάποιον είναι αβλαβές/καλό προς το παρόν/έχει κακές συνέπειες; □ Έχετε παραδείγματα από τη ζωή σας όταν τα μη λεκτικά ή και τα λεκτικά μηνύματα ήταν διαφορετικά;

% των απαντήσεων 238 μαθητών Δημοτικού Σχολείου



Θα ήθελες να παίξεις το παιχνίδι ξανά;

3%

3%

8%

87%

Έχεις επικοινωνήσει πολύ με τους συμμαθητές σου καθώς έπαιζες;

11%

10%

25%

54%

Έχεις κάνει καθόλου υπολογισμούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

65%

11%

11%

13%

Πόσο εύκολο ήταν να καταλάβεις τους κανόνες του παιχνιδιού;

4%

14%

25%

57%

Έχεις σκεφτεί κάποια στρατηγική καθώς έπαιζες το παιχνίδι;

15%

18%

21%

46%



Resistance: Avalon



Co-funded by
the European Union

Είσαι ικανός/ικανή να εξηγήσεις το παιχνίδι σε κάποιον άλλο;

19%

9%

18%

54%