



Co-funded by
the European Union

Meeple School Kit



Project number: 2021-1-ES01-KA220-SCH-000034472



Meeple School Kit is licensed under CC BY-NC-SA 4.0





Συγγραφείς: Alicia Caravantes González, Amalia-Cristina Tiba, Ana-Maria Esanu, Azael Herrero Alonso, Chrysoula Diamanti, Diego García, Georgios Tsarouchas, Ioanna Tsitsirigka, Ioannis Kalyvas, Loredana Ioana Mandru, Maria Koutroumanou, Sonia del Olmo.



Co-funded by
the European Union

Η δημοσίευση δημοσιεύεται στο πλαίσιο του έργου «Meeples School: Ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων στο δημοτικό σχολείο με σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια»

Κωδικός έργου: 2021-1-ES01-KA220-SCH-000034472

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Πίνακας περιεχομένων

- ΕΙΣΑΓΩΓΗ
 - Το έργο The Meeples School
 - Η σύμπραξη
- ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ
- Οι οκτώ βασικές ικανότητες
- Μάθηση με βάση επιτραπέζια παιχνίδια
- ΠΩΣ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ
- ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ
- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ
- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1. Ταξινόμηση επιτραπέζιων παιχνιδιών κατά Βασική Ικανότητα
- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2. Εργαλεία αξιολόγησης
- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3. Φύλλα επιτραπέζιων παιχνιδιών





Εισαγωγή

Το έργο *Meeple School*

Η Ευρωπαϊκή Ένωση ορίζει 8 βασικές ικανότητες που πρέπει να αναπτυχθούν στη σχολική εκπαίδευση: γλωσσική επικοινωνία. επικοινωνία σε ξένες γλώσσες· μαθηματική, επιστημονική και τεχνολογική ικανότητα· ψηφιακή ικανότητα· μαθαίνω πως να μαθαίνω· κοινωνική και αστική ικανότητα· αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικό πνεύμα· και πολιτιστική επίγνωση και έκφραση.

Από αυτές, οι ικανότητες «μαθαίνω πως να μαθαίνω», «ψηφιακή ικανότητα» και «πολιτιστική επίγνωση και έκφραση » είναι για τους εκπαιδευτικούς πιο δύσκολο να εργαστούν και να αξιολογήσουν. Τα δύο τελευταία σχετίζονται άμεσα με τις προτεραιότητες του προγράμματος Erasmus+, τον ψηφιακό μετασχηματισμό και την κοινωνική ένταξη. Η τρέχουσα πραγματικότητα στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση στην Ευρώπη είναι ότι οι τάξεις μας είναι πιο ετερογενείς από ποτέ. Από τη μία πλευρά, η αναγκαία αύξηση της μετανάστευσης συνεπάγεται ότι υπάρχει ένα πολιτιστικό μείγμα. Από την άλλη, η αύξηση του αριθμού των διαζυγίων σημαίνει ότι πρέπει να λάβουμε υπόψη τις διαφορετικές οικογενειακές δομές. Τέλος, ο αριθμός των μαθητών με περιορισμένες κοινωνικές ικανότητες ή με διαταραχές ελλειμματικής προσοχής αυξάνεται ανησυχητικά. Όλα αυτά καθιστούν απαραίτητη την ανάπτυξη **έργων που επιδιώκουν την ένταξη και παρακολουθούν την ποικιλομορφία** που υπάρχει στις τάξεις μας, καταφέροντας να παρακινήσουν τον μαθητή προς τη μάθηση, όπως αυτό που παρουσιάζουμε στην εργαλειοθήκη.



Το έργο Meeple School έχει αναπτύξει μια **μεθοδολογία μάθησης βασισμένη στο παιχνίδι**, με την ιδιαιτερότητα ότι χρησιμοποιούνται **σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια**. Αυτή η μεθοδολογία έχει δοκιμαστεί με επιτυχία σε προηγούμενα έργα από έναν από τους εταίρους. Ωστόσο, η μεθοδολογία δεν είχε δοκιμαστεί σε παιδιά 6 έως 12 ετών (πρωτοβάθμια εκπαίδευση), όπου επιβεβαιώθηκε ότι έχει μεγαλύτερες δυνατότητες, αφού το παιχνίδι είναι μέρος της νοημοσύνης και των σχημάτων του παιδιού. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια, **τα σύγχρονα περιλαμβάνουν ένα μεγαλύτερο στρατηγικό στοιχείο και την ανάγκη για συνεργασία μεταξύ των παικτών για την επίτευξη του στόχου**. Λόγω αυτών των απαιτήσεων, είναι δυνατό να γίνει ένας αναστοχασμός μετά το παιχνίδι στον οποίο αναλύονται οι συμπεριφορές που έχουν συμβεί μεταξύ των παικτών, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο οι αποφάσεις τους επηρέασαν την έκβαση του παιχνιδιού. Με τη σειρά τους, αυτά τα παιχνίδια αποτελούν ένα ιδανικό σκηνικό για κάποιους μαθητές να εξηγήσουν σε άλλους, τόσο τη λειτουργία με τις στρατηγικές που ακολουθήθηκαν, αναλύοντας τον τρόπο με τον οποίο δομούνται και μοιράζονται οι έμπειρες πληροφορίες, κάτι που είναι απαραίτητο για να εργαστούν πάνω στις βασικές ικανότητες

Κατά συνέπεια, **τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια**, συνοδευόμενα από το απαραίτητο υποστηρικτικό υλικό, **θεωρούνται χρήσιμο εργαλείο για να ενσωματωθούν στη διδακτική διαδικασία στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση**. Πέρα από το έργο των βασικών ικανοτήτων, αυτή η μεθοδολογία επιτρέπει να σχηματιστούν ομάδες μαθητών που συνήθως δεν έχουν σχέση, που είχαν ακόμη και κάποια διαφωνία κατά τη διάρκεια του ακαδημαϊκού έτους, ή που απλώς δεν είχαν ποτέ συναντηθεί.



Σύμπραξη

Colegio Sagrada Familia Jesuitinas

Συντονιστής

Valladolid, ΙΣΠΑΝΙΑ

Το Congregation of the Daughters of Jesus ιδρύθηκε από την Μητέρα Candida, στις 8 Δεκεμβρίου 1871 στη Σαλαμάνκα. ην 1η Σεπτεμβρίου 2018 ξεκίνησε το Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Jesuitinas, αναλαμβάνοντας την ιδιοκτησία των 21 κέντρων της Εκκλησίας, ενοποιώντας έτσι το Εκπαιδευτικό μας Έργο και το χάρισμα της Madre Cándida.



Αποστολή του Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Jesuitinas είναι η ανάπτυξη του ατόμου από χριστιανική σκοπιά, με στόχο τη διαμόρφωση αυτόνομων, ελεύθερων, υπεύθυνων, προετοιμασμένων ανθρώπων με ένα σύστημα αξιών σύμφωνα με το ευαγγελικό μήνυμα.



ASPAYM Castilla y León

Συνεργάτης

Βαγιαδολίδ, ΙΣΠΑΝΙΑ

Η ASPAYM Castilla y León ιδρύθηκε πριν από 30 χρόνια με μοναδικό στόχο τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ατόμων με αναπηρία. Στις απαρχές της, η οργάνωση εστίασε στη φροντίδα ατόμων με κάκωση νωτιαίου μυελού. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια των ετών δραστηριότητάς της, η ASPAYM Castilla y León έχει εξελιχθεί σύμφωνα με την κοινωνία, παρέχοντας φροντίδα για όλους τους τύπους σωματικής αναπηρίας (τραυματισμός νωτιαίου μυελού, εγκεφαλικό επεισόδιο, αταξία κ.λπ.). Αυτή τη στιγμή έχει περισσότερα από 2.000 μέλη σε όλη την κοινότητα και περισσότερους από 300 εργαζόμενους. Το ASPAYM Castilla y León εργάζεται με νέα έργα για να επιτρέψει την κοινωνική και εργασιακή ένταξη των ατόμων με αναπηρία, να τα φέρει πιο κοντά στον πραγματικό κόσμο και να τα κάνει να πραγματοποιούν κάθε είδους δραστηριότητα χωρίς κανέναν περιορισμό. Ο ASPAYM Castilla y León στοχεύει να είναι ένας κορυφαίος οργανισμός στον τρίτο τομέα, ο οποίος, μέσω της ποιότητας των προγραμμάτων και των δραστηριοτήτων του, της έρευνας και της χρήσης νέων τεχνολογιών, παρέχει στα άτομα με αναπηρία και στην κοινωνία γενικότερα, τα απαραίτητα εργαλεία για την επίτευξη της αποστολής του .



Scoala Primara Lorelay

Συνεργάτης

Ιάσιο, ΡΟΥΜΑΝΙΑ

Το Lorelay Primary School είναι ένα ιδιωτικό σχολείο, που ιδρύθηκε το 2009, στο Iasi, μια πόλη που βρίσκεται στο ανατολικό τμήμα της Ρουμανίας.

Το σχολείο μας επικεντρώνεται στην εύρεση διαφορετικών ενεργών μεθόδων διδασκαλίας, προκειμένου να βοηθήσει τους μαθητές μας να επιτύχουν τους στόχους του προγράμματος σπουδών.

Η αποστολή μας είναι να αναπτύξουμε στα παιδιά κριτική σκέψη, χαρά, κίνητρο, σεβασμό, δημιουργικότητα, αυτονομία, ανεκτικότητα και αποδοχή.

Τα παιχνίδια είναι η καλύτερη άσκηση όταν εργάζεστε με παιδιά.





6ο Δημοτικό Σχολείο Καρδίτσας

Συνεργάτης,

Καρδίτσα, ΕΛΛΑΔΑ

Το 6ο Δημοτικό Σχολείο Καρδίτσας που ιδρύθηκε το 1938 είναι Κρατικό Σχολείο και βρίσκεται στη Θεσσαλία στο κέντρο της Ελλάδας. Από το 2012 οι μαθητές έχουν συμμετάσχει και βραβευτεί σε έργα eTwinning και Erasmus, τα οποία βοηθούν τη σύγχρονη διδασκαλία και μάθηση, όπως η μεθοδολογία CLIL, η οποία εφαρμόστηκε σε βιωματικές δράσεις και πρακτικές και συνδέθηκε διαθεματικά με διάφορα σχολικά μαθήματα.

Το σχολείο μας είναι ανοιχτό σε συνεργασία και με άλλα σχολεία, υλοποιώντας διασχολικά προγράμματα με στόχο τη συμμετοχή σε ευρωπαϊκά έργα που αποτελεί προτεραιότητα στη σχολική μας πολιτική.

Πιστεύουμε ακράδαντα ότι τα προγράμματα θα τους βοηθήσουν να κατανοήσουν τη δυναμική των ομάδων και τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζουν την τάξη, ώστε να μπορούν να συμπεριλάβουν τον καθένα, όλους τους μαθητές της τάξης τους, σε ένα ποιοτικότερο μάθημα, αναπτύσσοντας μια ατμόσφαιρα σεβασμού και ανεκτικότητας προς την κοινωνική, πολιτιστική και φυσική ανισότητα εντός της σχολικής κοινότητας και ως εκ τούτου, διευκολύνοντας την ενσωμάτωση κάθε πολιτικής.





ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ: ΟΙ ΟΚΤΩ ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Οι άνθρωποι χρειάζονται το σωστό σύνολο δεξιοτήτων και ικανοτήτων για να διατηρήσουν το σημερινό βιοτικό επίπεδο, να στηρίξουν υψηλά ποσοστά απασχόλησης και να προωθήσουν την κοινωνική συνοχή υπό το πρίσμα της αυριανής κοινωνίας και του κόσμου της εργασίας. Η στήριξη των ατόμων σε ολόκληρη την Ευρώπη ώστε να αποκτήσουν τις δεξιότητες και τις ικανότητες που απαιτούνται για την προσωπική ολοκλήρωση, την υγεία, την απασχολησιμότητα και την κοινωνική ένταξη συμβάλλει στην ενίσχυση της ανθεκτικότητας της Ευρώπης σε μια εποχή ταχέων και βαθιών αλλαγών.

Το 2006, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και το Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης εξέδωσαν σύσταση σχετικά με τις βασικές ικανότητες της διά βίου μάθησης: «Βασικές ικανότητες για τη διά βίου μάθηση – Ένα ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς». Μετά από διαβούλευση και επανεξέταση του πλαισίου αυτού το 2017, προτάθηκε και εγκρίθηκε αναθεωρημένο πλαίσιο το 2018. Από την έκδοσή της, η σύσταση αποτέλεσε βασικό έγγραφο αναφοράς για την ανάπτυξη εκπαίδευσης, κατάρτισης και μάθησης προσανατολισμένης στις ικανότητες.

Στόχος της σύστασης είναι να βελτιωθεί η ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων για όλους τους ανθρώπους καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους και να προωθηθούν τα μέτρα που απαιτούνται για την επίτευξη αυτού του στόχου. Ενθαρρύνει τα κράτη μέλη να προετοιμάσουν καλύτερα τους ανθρώπους για τις μεταβαλλόμενες αγορές εργασίας και την ενεργό συμμετοχή στα κοινά σε πιο ποικιλόμορφες, κινητικές, ψηφιακές και παγκόσμιες κοινωνίες, και να αναπτύξουν τη μάθηση σε όλα τα στάδια της ζωής.

Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να αναπτύσσουν τις δεξιότητες και τις ικανότητές τους καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους, από την πρώιμη παιδική ηλικία και καθ' όλη τη διάρκεια της ενήλικης ζωής τους, καθώς και μέσω τυπικής, μη τυπικής και άτυπης μάθησης σε όλα τα πλαίσια, συμπεριλαμβανομένης της οικογένειας, του σχολείου, του χώρου εργασίας, της γειτονιάς και άλλων κοινοτήτων.

Οι βασικές ικανότητες, όπως ορίζονται στο παρόν πλαίσιο αναφοράς, έχουν ως στόχο να θέσουν τα θεμέλια για την επίτευξη πιο ισότιμων και πιο δημοκρατικών κοινωνιών. Ανταποκρίνονται στην ανάγκη για βιώσιμη και χωρίς αποκλεισμούς ανάπτυξη, κοινωνική συνοχή και περαιτέρω ανάπτυξη της δημοκρατικής κουλτούρας.

Οι ικανότητες ορίζονται ως ένας συνδυασμός γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων, όπου:

- Η γνώση αποτελείται από τα γεγονότα και τους αριθμούς, τις έννοιες, τις ιδέες και τις θεωρίες που έχουν ήδη καθιερωθεί και υποστηρίζουν την κατανόηση μιας συγκεκριμένης περιοχής ή θέματος.
- Οι δεξιότητες ορίζονται ως η ικανότητα και η ικανότητα διεξαγωγής διαδικασιών και χρήσης των υφιστάμενων γνώσεων για την επίτευξη αποτελεσμάτων.
- Οι στάσεις περιγράφουν τη διάθεση και τη νοοτροπία να ενεργούν ή να αντιδρούν σε ιδέες, πρόσωπα ή καταστάσεις.

Οι βασικές ικανότητες είναι εκείνες που χρειάζονται όλα τα άτομα για την προσωπική ολοκλήρωση και ανάπτυξη, την απασχολησιμότητα, την κοινωνική ένταξη, τον βιώσιμο τρόπο ζωής, την επιτυχή ζωή σε ειρηνικές κοινωνίες, τη διαχείριση της ζωής με επίγνωση της υγείας και την ενεργό συμμετοχή στα κοινά.

Οι βασικές ικανότητες θεωρούνται εξίσου σημαντικές. Κάθε ένα από αυτά συμβάλλει σε μια επιτυχημένη ζωή στην κοινωνία. Οι ικανότητες μπορούν να εφαρμοστούν σε πολλά διαφορετικά πλαίσια και σε ποικίλους συνδυασμούς. Επικαλύπτονται και αλληλοσυνδέονται. Οι πτυχές που είναι ουσιώδεις για έναν τομέα θα υποστηρίξουν την αρμοδιότητα σε έναν άλλο. Δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η ομαδική εργασία, οι δεξιότητες επικοινωνίας και διαπραγμάτευσης, οι αναλυτικές δεξιότητες, η δημιουργικότητα και οι διαπολιτισμικές δεξιότητες ενσωματώνονται σε όλες τις βασικές ικανότητες. **11**

Το πλαίσιο αναφοράς καθορίζει οκτώ βασικές ικανότητες:

1. **Ικανότητα γραμματισμού**
2. **Πολυγλωσσική ικανότητα**
3. **Μαθηματική ικανότητα και ικανότητα στην επιστήμη, την τεχνολογία και τη μηχανική,**
4. **Ψηφιακή ικανότητα**
5. **Προσωπική, κοινωνική και μαθησιακή ικανότητα,**
6. **Ικανότητα ιθαγένειας,**
7. **Επιχειρηματική ικανότητα,**
8. **Ικανότητα πολιτιστικής συνείδησης και έκφρασης.**

Η παρούσα σύσταση θα πρέπει να καλύπτει ευρύ φάσμα πλαισίων εκπαίδευσης, κατάρτισης και μάθησης, τόσο τυπικών, μη τυπικών όσο και άτυπων στο πλαίσιο μιας προοπτικής διά βίου μάθησης. Θα πρέπει να επιδιώκει την καθιέρωση κοινής αντίληψης των ικανοτήτων που μπορούν να υποστηρίξουν τις μεταβάσεις και τη συνεργασία μεταξύ αυτών των διαφορετικών μαθησιακών πλαισίων.

Καθορίζει ορθές πρακτικές που θα μπορούσαν να καλύψουν τις ανάγκες του εκπαιδευτικού προσωπικού, το οποίο περιλαμβάνει εκπαιδευτικούς, εκπαιδευτές, εκπαιδευτές εκπαιδευτικών, επικεφαλής ιδρυμάτων εκπαίδευσης και κατάρτισης, υπαλλήλους υπεύθυνους για την κατάρτιση συναδέλφων, ερευνητές και πανεπιστημιακούς λέκτορες, εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και εκπαιδευτές ενηλίκων, καθώς και εργοδότες και ενδιαφερόμενους φορείς της αγοράς εργασίας.

Η παρούσα σύσταση απευθύνεται επίσης σε ιδρύματα και οργανισμούς, συμπεριλαμβανομένων των κοινωνικών εταίρων και των οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών, που καθοδηγούν και υποστηρίζουν τα άτομα ώστε να βελτιώσουν τις ικανότητές τους από νεαρή ηλικία καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους.

Βασικές Ικανότητες στο πρόγραμμα σπουδών

Οι βασικές ικανότητες έχουν καταστεί χαρακτηριστικό της εκπαιδευτικής πολιτικής στα κράτη μέλη της ΕΕ σε διαφορετικές χρονικές στιγμές και με διαφορετική έμφαση από την έγκριση του πρώτου πλαισίου αναφοράς το 2006. Η ποικιλία των προσεγγίσεων που υιοθετούνται στα διάφορα κράτη μέλη αντικατοπτρίζει την ιστορία αυτών των κρατών, την επικρατούσα εκπαιδευτική φιλοσοφία και τις εκπαιδευτικές δομές που έχουν ήδη δημιουργηθεί (KeyCoNet, 2014). Ως αποτέλεσμα, δεν ακολουθείται ένα μοντέλο για την ενσωμάτωση των βασικών ικανοτήτων στα εθνικά προγράμματα σπουδών. Ορισμένες χώρες τις έχουν εισαγάγει ως μέρος των εθνικών πρωτοβουλιών μεταρρύθμισης των προγραμμάτων σπουδών και έχουν χρησιμοποιήσει αυτές τις ευκαιρίες για να διασφαλίσουν ότι οι βασικές ικανότητες συνδέονται με το πρόγραμμα σπουδών. Συχνά εισάγονται μέσω διαθεματικών προσεγγίσεων αντί να παρουσιάζονται ως ξεχωριστά μαθήματα.

Υπάρχουν ενδείξεις αυξανόμενης τάσης προς προγράμματα σπουδών βασισμένα σε βασικές ικανότητες ή παρόμοιες ευρείες αντιλήψεις για τη διδασκαλία και τη μάθηση που περιλαμβάνουν όχι μόνο τη γνώση, αλλά και τις δεξιότητες και τις στάσεις που απαιτούνται σε ένα ευρύ φάσμα πραγματικών πλαισίων (Gordon, et al., 2009). Αν και τα προγράμματα σπουδών γενικά συνεχίζουν να οργανώνονται σύμφωνα με τα μαθήματα ή τις περιοχές, ο στόχος είναι η μάθηση όχι μόνο μέσα σε αυτά τα μαθήματα και τις περιοχές, αλλά και σε αυτά και μερικές φορές πέρα από αυτά συνολικά (Gordon, et al., 2009; Πιπέρι, 2011; Schneider & Stern, 2010).

Οι βασικές ικανότητες μπορούν να ενσωματωθούν στη διδασκαλία και τη μάθηση σε όλα τα μαθήματα σε όλα τα επίπεδα. Ορισμένες πτυχές των βασικών ικανοτήτων θα είναι πιο σχετικές με ορισμένα μαθήματα και ορισμένους τομείς εντός των μαθημάτων.

Η εφαρμογή βασικών ικανοτήτων στα σχολεία περιλαμβάνει όχι μόνο τον προσδιορισμό τους στο πρόγραμμα σπουδών, αλλά και την ανάπτυξη κατάλληλων δομών και μαθησιακών περιβαλλόντων στο σχολείο. Καθώς πολλές από τις ικανότητες είναι διαθεματικές, μια προσέγγιση ολόκληρου του σχολείου για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση λειτουργεί καλύτερα. Η υποστήριξη της σχολικής ηγεσίας είναι κεντρικής σημασίας για το έργο αυτό.

Οι βασικές ικανότητες είναι σημαντικές για όλους τους εκπαιδευόμενους. Η διαφοροποίηση στο σχεδιασμό και την εκτέλεση της διδασκαλίας και της μάθησης για όλα τα παιδιά σε όλες τις τάξεις υποστηρίζει την ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων, λαμβάνοντας υπόψη τις ατομικές διαφορές στο μαθησιακό στυλ, το ενδιαφέρον, τα κίνητρα και τις ικανότητες, και αντικατοπτρίζοντας αυτές τις διαφορές στην τάξη. Όπου απαιτούνται δομές υποστήριξης για εκπαιδευόμενους με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, είναι σημαντικό να υποστηρίζεται η ανάπτυξη και η αξιολόγηση των βασικών ικανοτήτων.

Οι ικανότητες δεν θα αναπτυχθούν διδάσκοντας γι' αυτές – οι μαθητές πρέπει να τις βιώσουν. Υπάρχουν στοιχεία για άλλες ορθές πρακτικές που υποστηρίζουν την ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων, όπως διαθεματικά έργα, που πραγματοποιούνται κατά τη διάρκεια των εβδομάδων του έργου στα σχολεία, καθώς και συμμετοχή σε εκπαιδευτικά ταξίδια και άλλα προγράμματα. Αυτό σημαίνει ότι παράλληλα με τη διδασκαλία στην τάξη, η μάθηση έξω από την τάξη και οι κατάλληλες δραστηριότητες εκτός του σχολείου μπορούν να συμβάλουν σημαντικά στην ανάπτυξη των ικανοτήτων.

Οι βασικές ικανότητες μπορούν να αξιοποιηθούν για τους εκπαιδευόμενους μόνο σε σχολεία και αίθουσες διδασκαλίας ή σε άλλα πλούσια μαθησιακά περιβάλλοντα, όπως υπαίθριοι χώροι, κοινότητες, χώροι εργασίας ή εικονικοί κόσμοι.

Η σημασία της ανάπτυξης των Βασικών Ικανοτήτων

Η εστίαση στις βασικές ικανότητες μπορεί να οδηγήσει σε μια ευρύτερη και πιο αφοσιωμένη μαθησιακή εμπειρία για τους μαθητές. Ενώ η ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων προετοιμάζει τους νέους για έναν ταχέως μεταβαλλόμενο κόσμο εργασίας στο μέλλον, τους βοηθά επίσης να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά, να εργάζονται ανεξάρτητα και ως μέλη ομάδας, να είναι καινοτόμοι και να αναπτύσσουν μαθησιακές δεξιότητες που είναι σημαντικές για αυτούς καθώς ταξιδεύουν στο σχολικό τους ταξίδι και αργότερα στην πορεία της διά βίου μάθησης.

Η ικανότητα στις θεμελιώδεις βασικές δεξιότητες της γλώσσας, του γραμματισμού, της αριθμητικής και της ψηφιακής τεχνολογίας αποτελεί ουσιαστικό θεμέλιο για την ανάπτυξη μαθησιακών ικανοτήτων. Δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα, η κριτική σκέψη, η ανάληψη πρωτοβουλιών και η επίλυση προβλημάτων διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην αντιμετώπιση της πολυπλοκότητας και της αλλαγής στη σημερινή κοινωνία και ενισχύονται μέσω των ικανοτήτων στο νέο πλαίσιο. Όλες οι βασικές ικανότητες δίνουν έμφαση στην κριτική σκέψη, τη δημιουργικότητα, την πρωτοβουλία, την επίλυση προβλημάτων, την εκτίμηση κινδύνου, τη λήψη αποφάσεων και την επικοινωνιακή διαχείριση συναισθημάτων.



Προκλήσεις στη διδασκαλία και τη μάθηση που βασίζονται σε βασικές ικανότητες

Η εφαρμογή του προγράμματος σπουδών είναι ένα δύσκολο έργο για τους εκπαιδευτικούς και το εκπαιδευτικό προσωπικό (Glatthorn, A. A., Boschee, F. A., and Whitehead, B. M., 2006; Ornstein, A., και Hunkins, F., 1998). Οι εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που βασίζονται σε βασικές ικανότητες και μαθησιακά αποτελέσματα, οι οποίες σήμερα διαμορφώνουν έναν αυξανόμενο αριθμό προγραμμάτων σπουδών στην Ευρώπη, συνεπάγονται σημαντικές αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο προβλέπεται η διδασκαλία. Κατά τον ίδιο τρόπο, η αποτελεσματική διδασκαλία νέων – ή σχετικά νέων – τομέων σπουδών, όπως η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα ή οι ΤΠΕ, τοποθετημένοι στο πρόγραμμα σπουδών ως διαθεματικά μαθήματα ή ενσωματωμένοι σε άλλα μαθήματα, απαιτεί ιδιαίτερες διδακτικές προσεγγίσεις, καθώς επίσης και αλλαγές στη σχολική οργάνωση και κουλτούρα. Η διδασκαλία διαθεματικών μαθημάτων απαιτεί από τους εκπαιδευτικούς να εργάζονται σε στενή συνεργασία, ξεπερνώντας τα όρια των παραδοσιακών μαθημάτων. Στην πράξη, αυτό σημαίνει ότι οι εκπαιδευτικοί πρέπει να συνεργαστούν προκειμένου να αναπτύξουν το σχολικό πρόγραμμα σπουδών ή μέρη αυτού, συζητώντας τα πρότυπα αξιολόγησης και ανταλλάσσοντας πληροφορίες σχετικά με τη μαθησιακή ανάπτυξη συγκεκριμένων μαθητών.

Η προσέγγιση των ικανοτήτων απαιτεί αλλαγή προτύπου, από δασκαλοκεντρική σε μαθητοκεντρική μάθηση, γεγονός που απαιτεί αναθεώρηση των παραδοσιακών μεθοδολογιών και ρόλων των εκπαιδευτικών.

Για την αποτελεσματική απόκτηση εγκάρσιων ικανοτήτων, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να σχεδιάσουν ολοκληρωμένες μαθησιακές δραστηριότητες που επιτρέπουν στους μαθητές να προχωρήσουν προς τα μαθησιακά αποτελέσματα περισσότερων της μίας ικανοτήτων ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί μαθηματικών αναμένεται να βελτιώσουν τις δεξιότητες ανάγνωσης των μαθητών επισημαίνοντας τα συγκεκριμένα γλωσσικά πρότυπα που είναι κρίσιμα για την κατανόηση ενός μαθηματικού κειμένου (Shanahan and Shanahan, 2008). Η ανάπτυξη καθηκόντων που ενσωματώνουν διάφορους μαθησιακούς στόχους ή αποτελέσματα που υπερβαίνουν τα παραδοσιακά όρια των γνωστικών αντικειμένων απαιτεί σαφή ορισμό όλων των σχετικών τομέων του προγράμματος σπουδών και της συμβολής του καθενός στις εγκάρσιες ικανότητες.

Οι εκπαιδευτικοί γίνονται διευκολυντές της μάθησης – οργάνωσης της ομαδικής εργασίας, της διασφάλισης της ένταξης, της διαχείρισης της δραστηριότητας στην τάξη. Το μεγαλύτερο μέρος από τον χρόνο τους είναι πιθανό να δαπανηθεί για την υποστήριξη ατόμων και λιγότερο για τη διδασκαλία ολόκληρης της τάξης. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού εξελίσσεται επίσης, καθώς οι εκπαιδευτικοί καλούνται να αναπτύξουν νέες μεθόδους που υποστηρίζουν τους νέους ρόλους τους ως συνεργάτες, διευκολυντές της μάθησης και δια βίου εκπαιδευόμενοι. Αναμένεται να προωθήσουν την απόκτηση δεξιοτήτων για την υποστήριξη της ανάπτυξης βασικών ικανοτήτων, όπως η λήψη αποφάσεων, η εις βάθος σκέψη και η επίλυση προβλημάτων μεταξύ των μαθητών τους. Αναμένεται να καθοδηγήσουν τους μαθητές τους και να τους ενσταλάξουν μια αίσθηση προσωπικής ευθύνης, αυτοεκτίμησης και ακεραιότητας.

Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί καλούνται να κάνουν τις μαθησιακές εμπειρίες πιο σχετικές και ουσιαστικές, να ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή στα κοινά και να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον ευνοϊκό για την αναστοχαστική σκέψη.

Οι εκπαιδευτικοί, για να είναι αποτελεσματικοί, πρέπει να αναπτύξουν καλές διαπροσωπικές δεξιότητες που τους επιτρέπουν να αλληλεπιδρούν θετικά με τους μαθητές και τους γονείς. Οι δεξιότητες διαχείρισης, οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και οι οργανωτικές δεξιότητες είναι επίσης σημαντικά χαρακτηριστικά για την καθοδήγηση των μαθητών.

Ενώ είναι σημαντικό να προσδιοριστεί ο τρόπος με τον οποίο οι βασικές ικανότητες μπορούν να υποστηριχθούν και να αναπτυχθούν μέσω του προγράμματος σπουδών στα διάφορα στάδια της σχολικής φοίτησης και μέσω συγκεκριμένων μαθημάτων, το περιβάλλον διδασκαλίας και μάθησης στα σχολεία μπορεί επίσης να συμβάλει σημαντικά στην ανάπτυξη ικανοτήτων. Η κύρια προσέγγιση για τη διδασκαλία βασικών ικανοτήτων είναι μέσω της παροχής μαθησιακών περιβαλλόντων που διευκολύνουν την ενεργό μάθηση. Αυτά τα περιβάλλοντα παρουσιάζουν ανοιχτά προβλήματα και προκλήσεις που πρέπει να επιλυθούν μέσω συζήτησης, πειραματισμού, εξερεύνησης και δημιουργικότητας. Ενώ οι προσεγγίσεις υπό την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών θα παραμείνουν μια σημαντική παιδαγωγική πρακτική, οι εκπαιδευτικοί πρέπει επίσης να υποστηριχθούν για την ανάπτυξη αυτών των άλλων προσεγγίσεων που προωθούν τις βασικές ικανότητες μέσω της συνεχούς μάθησης και της υποστήριξης από ομοτίμους (KeyCoNet, 2014).



Η αποτελεσματική εκπλήρωση των νέων ρόλων από τους εκπαιδευτικούς εξαρτάται από την οργανωτική και παιδαγωγική κουλτούρα του σχολείου. Αυτό θα πρέπει να περιλαμβάνει τη συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών, την πιο ανεπτυγμένη σχολική ηγεσία, την ευελιξία, τις ισχυρές σχέσεις συνεργασίας με τους γονείς και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στη σχολική ζωή. Οι συζητήσεις μεταξύ του προσωπικού του σχολείου ως μέρος μιας διαδικασίας σχεδιασμού μπορεί να επικεντρωθούν στα εξής:

- Πόσο καλά υποστηρίζει ήδη το σχολείο τις βασικές ικανότητες: ποια είναι τα δυνατά μας σημεία; Ποιοι είναι οι τομείς βελτίωσής; Πώς μπορούμε να βελτιωθούμε;
- Ανταλλαγή παιδαγωγικών προσεγγίσεων και διερεύνηση νέων.
- Αλλαγές στο μαθησιακό περιβάλλον, για παράδειγμα διάταξη τάξης, χώροι για ατομική καθώς και συνεργατική μάθηση.
- Δυνατότητα διαθεματικών προσεγγίσεων.
- Δυνατότητα ανάπτυξης βασικών ικανοτήτων μέσω εξωσχολικών δραστηριοτήτων.
- Ευκαιρίες για προβληματισμό και συζήτηση σχετικά με την πρόοδο.



Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να υποστηριχθούν για να αναπτύξουν αυτές τις νέες μεθόδους μέσω της συνεχούς μάθησης και της υποστήριξης από ομοτίμους (KeyCoNet, 2014).

Αξιολόγηση των Βασικών Ικανοτήτων

Στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών, η πρόκληση μεγεθύνεται από τη γενική φύση της. Θα πρέπει να προετοιμάζει τους μαθητές για το εύρος των πλαισίων που μπορεί να συναντήσουν στη ζωή τους. Επομένως, οι αξιολογήσεις των βασικών ικανοτήτων θα πρέπει να μετρούν την εφαρμογή των ικανοτήτων των εκπαιδευομένων σε ένα ευρύ φάσμα πλαισίων. Φυσικά, αυτό μπορεί να είναι τόσο εντός όσο και εκτός των τυπικών μαθησιακών περιβαλλόντων. Ως εκ τούτου, η αξιολόγηση πρέπει να αφορά πραγματικά πλαίσια ή να τα αναπαράγει αυθεντικά. Εάν ο στόχος των αξιολογήσεων είναι να μετρηθεί η χρήση της ικανότητας στο πλαίσιο, τότε αυτό αποτελεί προϋπόθεση για την εγκυρότητά τους. Η συνεχής παρατήρηση και η τεκμηρίωση προσφέρουν τη δυνατότητα αξιολόγησης σε πραγματικά ή αυθεντικά πλαίσια σε πραγματικό χρόνο. Τυποποιημένες δοκιμασίες όπου τα όργανα χρησιμοποιούν ερωτήσεις ανοικτού τύπου ή ερωτήσεις βασισμένες σε εργασίες, μπορεί να είναι σε θέση να αναδημιουργήσουν αυτά τα πλαίσια εκ των υστέρων.

Μολονότι αναγνωρίζονται οι πραγματικές μεθοδολογικές και πρακτικές δυσκολίες στον σχεδιασμό εργαλείων για την αξιολόγηση ολόκληρου του φάσματος των βασικών ικανοτήτων, ενδέχεται να υπάρχει λόγος για καλύτερη ενσωμάτωση όλων των ικανοτήτων σε ένα συνεκτικό πλαίσιο αξιολόγησης. Ο σχεδιασμός εργαλείων αξιολόγησης που συνοψίζουν την πρόοδο των μαθητών στην απόκτηση των βασικών ικανοτήτων, που διδάσκονται σε διάφορους θεματικούς τομείς, θα μπορούσε επίσης να είναι ένας τρόπος για να καταστεί η μάθηση και η διδασκαλία σε όλο το πρόγραμμα σπουδών πιο συνεπείς.

Τέλος, η μεγαλύτερη έμφαση στις βασικές ικανότητες σε όλους τους τύπους αξιολόγησης, καθώς και η αυξημένη εστίαση στην εφαρμογή των γνώσεων και στις πρακτικές δεξιότητες, εν γένει, θα μπορούσαν επίσης να συμβάλλουν στο να καταστούν οι δεξιότητες των σπουδαστών πιο συναφείς με τις απαιτήσεις της αγοράς εργασίας και τις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας.

Οι βασικές ικανότητες απαιτούν νέους τρόπους μάθησης και διδασκαλίας που υπερβαίνουν τα παραδοσιακά όρια των μαθημάτων. Αντίστοιχα εργαλεία αξιολόγησης, τα οποία αντικατοπτρίζουν τα επιτεύγματα των μαθητών που αποκτήθηκαν μέσω διαφορετικών μαθημάτων, είναι απαραίτητα για την αξιολόγηση της προόδου των μαθητών σε αυτούς τους τομείς.



Συμπεράσματα ανάλυσης βασικών ικανοτήτων

Η ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων, η επικύρωσή τους και η παροχή εκπαίδευσης, κατάρτισης και μάθησης προσανατολισμένης στις ικανότητες, θα πρέπει να υποστηρίζεται με την καθιέρωση ορθών πρακτικών για την καλύτερη υποστήριξη του εκπαιδευτικού προσωπικού στα καθήκοντά τους και τη βελτίωση της εκπαίδευσής τους, για την επικαιροποίηση των μεθόδων και των εργαλείων αξιολόγησης και επικύρωσης, και για την εισαγωγή νέων και καινοτόμων μορφών διδασκαλίας και μάθησης.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι βασικές ικανότητες δεν αναπτύσσονται μεμονωμένα. Είναι διασυνδεδεμένες και αλληλεξαρτώμενες. Για παράδειγμα, οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση να διαβάζουν και να γράφουν αποτελεσματικά προκειμένου να συμμετέχουν σε δραστηριότητες κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων. Και πρέπει να είναι σε θέση να επικοινωνούν αποτελεσματικά με τους άλλους για να συνεργάζονται και να εργάζονται αποτελεσματικά ως ομάδα.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διαδραματίσουν ζωτικό ρόλο βοηθώντας τους μαθητές να αναπτύξουν βασικές ικανότητες δημιουργώντας μαθησιακά περιβάλλοντα που είναι προκλητικά, ελκυστικά και υποστηρικτικά. Μπορούν επίσης να παρέχουν στους μαθητές ευκαιρίες να εξασκήσουν αυτές τις δεξιότητες σε διάφορα πλαίσια. Με τη διδασκαλία βασικών ικανοτήτων στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν τις δεξιότητες και τις γνώσεις που χρειάζονται για να επιτύχουν στη ζωή.

Ακολουθούν ορισμένες συμβουλές για τη διδασκαλία βασικών ικανοτήτων στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών:

- Κάντε τη μάθηση σχετική και ουσιαστική για τη ζωή των μαθητών.
- Παρέχετε ευκαιρίες στους μαθητές να μάθουν μέσω πρακτικών δραστηριοτήτων και έργων.
- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά.
- Βοηθήστε τους μαθητές να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων.
- Προωθήστε τη συνεργασία και την ομαδική εργασία.
- Παρέχετε στους μαθητές ευκαιρίες να προβληματιστούν σχετικά με τη μάθησή τους και να θέσουν στόχους βελτίωσης.

Υπάρχουν ορισμένες προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευτικοί στη διδασκαλία βασικών ικανοτήτων στο σχολείο. Μερικές από τις πιο κοινές προκλήσεις περιλαμβάνουν:

- *Έλλειψη κατανόησης:* Μερικοί εκπαιδευτικοί μπορεί να μην κατανοούν πλήρως ποιες είναι οι βασικές ικανότητες ή πώς να τις διδάξουν. Αυτό μπορεί να δυσχεράνει την αποτελεσματική ενσωμάτωση βασικών ικανοτήτων στο πρόγραμμα σπουδών και τη διδασκαλία τους.
- *Περιορισμοί προγράμματος σπουδών:* Οι εκπαιδευτικοί συχνά βρίσκονται υπό πίεση να καλύψουν μεγάλο μέρος του περιεχομένου σε σύντομο χρονικό διάστημα. Αυτό μπορεί να δυσκολέψει την εξεύρεση χρόνου για τη διδασκαλία βασικών ικανοτήτων με ουσιαστικό τρόπο.
- *Προκλήσεις αξιολόγησης:* Μπορεί να είναι δύσκολη η αξιολόγηση βασικών ικανοτήτων, καθώς συχνά είναι πολύπλοκες και εξαρτώνται από το πλαίσιο. Αυτό μπορεί να δυσκολέψει τους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών και να παρέχουν ανατροφοδότηση.
- *Διαφοροποίηση:* Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα αναγκών των μαθητών. Αυτό μπορεί να είναι δύσκολο κατά τη διδασκαλία βασικών ικανοτήτων, καθώς είναι συχνά αφηρημένες και απαιτούν από τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά.

- *Γονική υποστήριξη:* Οι γονείς μπορεί να μην κατανοούν πάντα τη σημασία των βασικών ικανοτήτων ή πώς μπορούν να υποστηρίξουν τη μάθηση των παιδιών τους στο σπίτι. Αυτό μπορεί να δυσκολέψει τους εκπαιδευτικούς να επιτύχουν τους στόχους τους.

Παρά τις προκλήσεις αυτές, υπάρχουν πολλά πράγματα που μπορούν να κάνουν οι εκπαιδευτικοί για να διδάξουν αποτελεσματικά βασικές ικανότητες. Υπάρχουν μερικά πράγματα που μπορούν να κάνουν οι εκπαιδευτικοί:

- *Ξεκινήστε νωρίς:* Ποτέ δεν είναι πολύ νωρίς για να αρχίσετε να διδάσκετε βασικές ικανότητες. Ακόμη και τα μικρά παιδιά μπορούν να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη, την επίλυση προβλημάτων και τις δεξιότητες συνεργασίας.
- *Κάντε τη μάθηση σχετική και ουσιαστική:* Συνδέστε τις βασικές ικανότητες με τη ζωή και τις εμπειρίες των μαθητών. Αυτό θα τους βοηθήσει να δουν την αξία της εκμάθησης αυτών των δεξιοτήτων και να έχουν περισσότερα κίνητρα για να τις αναπτύξουν.
- *Παροχή ευκαιριών για πρακτική:* Οι βασικές ικανότητες αναπτύσσονται καλύτερα μέσω της πρακτικής. Παρέχετε στους μαθητές ευκαιρίες να εξασκήσουν αυτές τις δεξιότητες σε ποικίλα πλαίσια, όπως μέσω πρακτικών δραστηριοτήτων, projects και ομαδικής εργασίας.
- *Χρησιμοποιήστε μια ποικιλία μεθόδων διδασκαλίας:* Δεν υπάρχει ενιαία προσέγγιση για τη διδασκαλία βασικών ικανοτήτων. Χρησιμοποιήστε μια ποικιλία μεθόδων διδασκαλίας για να προσελκύσετε τους μαθητές και να τους βοηθήσετε να μάθουν με διαφορετικούς τρόπους.
- *Αξιολογήστε την πρόοδο των μαθητών:* Είναι σημαντικό να αξιολογήσετε την πρόοδό τους προκειμένου να εντοπίσετε τομείς όπου οι μαθητές χρειάζονται πρόσθετη υποστήριξη. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι αξιολόγησης των βασικών ικανοτήτων, όπως μέσω της παρατήρησης, των εργασιών απόδοσης και των χαρτοφυλακίων.

- *Επικοινωνήστε με τους γονείς:* Βοηθήστε τους γονείς να κατανοήσουν τη σημασία των βασικών ικανοτήτων και πώς μπορούν να υποστηρίξουν τη μάθηση των παιδιών τους στο σπίτι. Παρέχετε στους γονείς πληροφορίες και πόρους/πηγές για να τους βοηθήσετε να το κάνουν αυτό.
- Ακολουθώντας αυτές τις προτάσεις, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ξεπεράσουν τις προκλήσεις της διδασκαλίας βασικών ικανοτήτων στο σχολείο και να βοηθήσουν τους μαθητές τους να αναπτύξουν τις δεξιότητες που χρειάζονται για να επιτύχουν στη ζωή.





ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ: Μάθηση με βάση επιτραπέζια παιχνίδια

Ο άνθρωπος από τα αρχαία χρόνια χαρακτηριζόταν από το παιχνίδι. Ένας από τους πρώτους μελετητές του παιχνιδιού ως πολιτιστικού φαινομένου ήταν ο Johan Huizinga, ένας Ολλανδός φιλόσοφος και ιστορικός που στο έργο του *Homo ludens* αναφέρει τις τρεις θεμελιώδεις πτυχές του παιχνιδιού (Huizinga, Johan, 2007):

- Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που κάνουμε από τη φύση μας ελεύθερα και κανείς δεν μας αναγκάζει να κάνουμε.
- Μας βοηθά να δημιουργούμε εμπειρίες που, ακόμα κι αν είναι φαντασιώσεις, μας βοηθούν να συνειδητοποιήσουμε το περιβάλλον μας.
- Το παιχνίδι μας φέρνει πιο κοντά στον ανταγωνισμό, και αυτό στη δημιουργία του αθλήματος, άρα το παιχνίδι είναι, από μόνο του, ένα άθλημα.

Υπάρχουν ενδείξεις ότι το πρώτο επιτραπέζιο παιχνίδι εμφανίστηκε γύρω στο έτος 5000 π.Χ. και αποτελούνταν από μια σειρά από πέτρες λαξευμένες με ζωγραφιές (Attia, Peter, 2016). Γύρω στο 3100 π.Χ., τα επιτραπέζια παιχνίδια έγιναν πραγματικό χόμπι, χρησιμοποιώντας ζάρια και κόκαλα ζώων, και τα πρώτα παιχνίδια που χρησιμοποιούσαν ταμπλό, εμφανίστηκαν αυτή την εποχή (Attia, Peter, 2016). Τον έκτο αιώνα (Wikipedia, 2023), στην Ινδία, δημιουργείται ένα από τα επιτραπέζια παιχνίδια που θα γίνει τα πιο διάσημα στον κόσμο, το σκάκι. Αρκετούς αιώνες αργότερα, το 1903, δημιουργήθηκε το παιχνίδι *The Landlord's Game* (Attia, Peter, 2016), προκάτοχος του *Monopoly* το οποίο, από τότε που κυκλοφόρησε το 1935, έγινε το επιτραπέζιο παιχνίδι με τις μεγαλύτερες πωλήσεις στον κόσμο.

Όλα τα παιχνίδια που εμφανίστηκαν τον 20ο αιώνα, όπως το Goose, το Parcheesi, το Trivial Pursuit, το Risk και πολλά άλλα, είναι γνωστά σήμερα ως παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια. Μεταξύ των θαυμαστών θεωρείται ότι ένα από τα πρώτα μοντέρνα επιτραπέζια παιχνίδια, και ίσως αυτό που είχε τη μεγαλύτερη απήχηση στη δεκαετία του '90, ήταν το The Settlers of Catan (Teuber, Klaus, 1995), ένα παιχνίδι γερμανικού τύπου που ονομάζεται Eurogames. Σήμερα έχει πουλήσει περισσότερες από 24 εκατομμύρια μονάδες και έχει μεταφραστεί σε περισσότερες από 30 γλώσσες (Attia, Peter, 2016).

Τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια, σε αντίθεση με τα παραδοσιακά (Vita-Barrull, Guzmán, et al., 2022): i) περιλαμβάνουν μια ποικιλία μηχανισμών που απαιτούν μεγαλύτερα στοιχεία στρατηγικής και δεξιότητας από την πλευρά των παικτών, η οποία απαιτεί μεγάλη ικανότητα και μπορεί προάγει την προσωπική ανάπτυξη· ii) συνήθως περιλαμβάνουν ένα θέμα παιχνιδιού, το οποίο δεν βασίζεται απαραίτητα στην πραγματικότητα, αλλά μπορεί να βασίζεται σε φαντασία και μυθοπλασία, όπως στην περίπτωση του Carcassonne (Wrede, Klaus-Jürgen, 2000) ή των Adventurers on the train (Moon, Alan R, 2004); και iii) μερικά από αυτά εξαρτώνται από μια συγκεκριμένη γνωστική διαδικασία, παρόμοια με τα παραδοσιακά τεστ ψυχολογίας. Στα τέλη της δεκαετίας του '90, τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια άρχισαν να πολλαπλασιάζονται σε όλη την Ευρώπη. Μάλιστα, τον Ιανουάριο του 2000 δημιουργήθηκε το BoardGameGeek (<https://boardgamegeek.com/>), ένας παγκόσμιος ιστότοπος αναφοράς για παραδοσιακά και μοντέρνα επιτραπέζια παιχνίδια. Για να πάρετε μια ιδέα, το πιο σημαντικό φεστιβάλ σε αυτόν τον τομέα παγκοσμίως, το «Internationale Spieltage SPIEL» που πραγματοποιήθηκε τον Οκτώβριο στη γερμανική πόλη Έσσεν, στην τελευταία του έκδοση συγκέντρωσε περισσότερους από 209.000 ανθρώπους από όλο τον κόσμο. Σήμερα είναι σπάνιο ένα βιβλιοπωλείο να μην πουλά και σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία, όπως θα συζητηθεί σε αυτό το έργο, μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Ταξινόμηση σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών

Ανάλογα με τον **αριθμό** των παικτών και την **αλληλεπίδραση** μεταξύ τους, τα παιχνίδια μπορούν να χωριστούν σε:

- **Μοναχικά.** Σχεδιασμένα για να παίζονται από ένα άτομο. Π.χ. *Friday, Hostage negotiator*.
- **Αντιπαραθετικά.** Σχεδιάστηκαν για δύο παίκτες που αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλον με άμεσο, ανταγωνιστικό και καταναγκαστικό τρόπο για να νικήσουν τον άλλον. Π.χ. *7 Wonders Duel, Hive, Twilight Struggle*.
- **Ανταγωνιστικά.** Για δύο ή περισσότερους παίκτες, όπου οι συνθήκες νίκης δεν επηρεάζουν απαραίτητα την ήττα των άλλων παικτών μέσω εξαναγκασμού, αν και αυτό είναι πιθανό. Π.χ. *Catan, Carcassonne, Ghost Blitz*.
- **Συλλογικά.** Όλοι οι παίκτες είναι στην ίδια ομάδα και «παίζουν ενάντια στο παιχνίδι» για μια κοινή νίκη. Οι ευθύνες μοιράζονται μεταξύ των παικτών, έτσι ένας παίκτης θα μπορούσε να αναλάβει τους ρόλους των υπολοίπων και να παίξει μόνος του χωρίς να αλλάξει το παιχνίδι. Αυτό ονομάζεται «φαινόμενο ηγέτη» και είναι κάτι που πρέπει να αποφεύγεται και να ελέγχεται. Π.χ. *Pandemic, Forbidden Island*.
- **Συνεργατικά.** Όλοι οι παίκτες είναι στην ίδια ομάδα και «παίζουν ενάντια στο παιχνίδι» για μια κοινή νίκη. Ωστόσο, οι ευθύνες δεν μοιράζονται επιπόλαια μεταξύ των παικτών και ένας παίκτης δεν μπορεί να αναλάβει τους ρόλους του καθενός και να παίξει μόνος του. Π.χ. *Magic Maze, Hanabi*.
- **Ημισυνεργατικά.** Ένας παίκτης ανταγωνίζεται τους υπόλοιπους παίκτες, παίζοντας τους συνεργατικά.
- Π.χ. *Letters from the Whitechapel*

- Ανάλογα με το **θέμα** και το **περιεχόμενο**, τα παιχνίδια μπορούν να χωριστούν σε:
- Eurogames. Είναι παιχνίδια γερμανικής προέλευσης, στα οποία κυριαρχεί ο στρατηγικός παράγοντας και έχει ελάχιστες ή καθόλου πιθανότητες. Η συνήθης διάρκεια είναι από 30 έως 90 λεπτά, αν και σε ορισμένες περιπτώσεις όπου υπάρχουν πολλοί παίκτες μπορεί να πάει και σε περισσότερο από 120 λεπτά. Σε αυτούς τους τύπους παιχνιδιών, οι μηχανισμοί είναι πιο σημαντικοί από τα θέματα και μερικές φορές γίνονται αφηρημένα. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι συνήθως να φτάσει όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους νίκης. Οι παίκτες συνήθως δεν αποκλείονται και μεταξύ των περιεχομένων, υπάρχει συνήθως μεγάλος αριθμός ξύλινων κομματιών. Π.χ. The Settlers of Catan, Ticket to Ride, Bohnanza.
- Ameritrashes. Σε αυτά τα παιχνίδια η τύχη υπερισχύει της στρατηγικής. Συνήθως διαρκούν περισσότερο, ξεκινώντας από 120 λεπτά. Το θέμα είναι πάνω από τους μηχανισμούς, επομένως τείνουν να είναι πολύ καθηλωτικά παιχνίδια. Οι κανονισμοί είναι συνήθως εκτενείς και με πολλές εξαιρέσεις. Ο στόχος συνάδει με το θέμα, το οποίο είναι συνήθως φανταστικό ή βασίζεται σε γνωστές ιστορίες. Ο αποκλεισμός του παίκτη είναι πιθανός και τα συστατικά είναι συνήθως θεαματικά, συχνά περιλαμβάνουν μινιατούρες. Π.χ. Zombicide, Arkham Horror ή Twilight Imperium.
- War games Πολεμικά παιχνίδια. Παιχνίδια στρατηγικής όπου, συνήθως, δύο στρατοί που ελέγχονται από έναν παίκτη ο καθένας, αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλον σε ένα πεδίο μάχης προσπαθώντας να κερδίσουν τον αντίπαλο μέσω της χρήσης τακτικών και στρατηγικών. Οι μάχες που έχουν συμβεί συχνά προσομοιώνονται και έχουν υψηλό ιστορικό περιεχόμενο. Π.χ. Memoir 44, Twilight Struggle. War of the ring, Star Wars

- **Fillers.** Παιχνίδια με απλούς μηχανισμούς, διάρκειας μικρότερης των 30 λεπτών, που καταλαμβάνουν λίγο χώρο και στα οποία η προετοιμασία του παιχνιδιού απαιτεί λίγο χρόνο, γεγονός που τα καθιστά ιδιαίτερα κατάλληλα για να παιχτούν μεταξύ άλλων παιχνιδιών με μεγαλύτερη πυκνότητα ή διάρκεια. Π.χ. Speed cups, Sushi go!, Ubongo.
- **Party games.** Παιχνίδια που επιδιώκουν την κοινωνικοποίηση των παικτών μέσα από ένα υψηλό επίπεδο αλληλεπίδρασης μεταξύ τους με υψηλή συνιστώσα τη διασκέδαση και το γέλιο. Οι κανόνες είναι συνήθως πολύ απλοί, συνήθως επιτρέπουν μεγάλο αριθμό παικτών και σπάνια περιλαμβάνουν τον αποκλεισμό παικτών. Π.χ. Time's up!, Tokyo train, The Resistance: Avalon
- **RoI (ή RoI Playing Games, RPG).** Ερμηνευτικό-αφηγηματικό παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο ενός ή περισσότερων φανταστικών χαρακτήρων σε μια πλοκή, στην οποία ερμηνεύουν τους διαλόγους τους και περιγράφουν τις πράξεις τους. Ένας από τους παίκτες, που ονομάζεται Master, Director ή Referee, διευθύνει το παιχνίδι και αναλαμβάνει το ρόλο των χαρακτήρων σε αυτόν τον φανταστικό κόσμο που δεν έχει παίξει κανένας από τους άλλους παίκτες. Π.χ. Dungeon and Dragons, The Lord of the Rings, Star Wars.

Σκοπός αυτού του έργου είναι η ανάπτυξη μιας μεθοδολογίας διδασκαλίας μέσω της χρήσης επιτραπέζιων παιχνιδιών. Λαμβάνοντας υπόψη τις εκτεθειμένες ταξινομήσεις και, σύμφωνα με τα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται από διάφορες επιστημονικές μελέτες που θα επεξηγηθούν παρακάτω, φαίνεται ότι ο καταλληλότερος τύπος παιχνιδιών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων σε μαθητές δημοτικού είναι τα συνεργατικά και ανταγωνιστικά παιχνίδια, καθώς και όπως τα fillers και τα party games. Δεύτερον, ορισμένα ανταγωνιστικά παιχνίδια και eurogames μπορεί επίσης να είναι κατάλληλα για ορισμένες δεξιότητες και περιβάλλοντα.

Οφέλη σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών

Οι **εκτελεστικές λειτουργίες** είναι το σύνολο των δεξιοτήτων και των γνωστικών διαδικασιών που μας επιτρέπουν να προσαρμοστούμε επιτυχώς στο περιβάλλον και να λύσουμε προβλήματα από την ενσωμάτωση των διαφορετικών διαθέσιμων πληροφοριών, έχοντας τη δυνατότητα να πραγματοποιήσουμε σκόπιμες συμπεριφορές χάρη σε αυτές (Castillero-Mimenza, Óscar, 2017). . Οι 3 κύριες εκτελεστικές λειτουργίες είναι: ευέλικτη προσοχή, μνήμη εργασίας και ανασταλτικός έλεγχος (Diamond, 2013). Έχει επιβεβαιωθεί επιστημονικά ότι μεταξύ των ηλικιών 5 και 17 ετών υπάρχει υψηλή συσχέτιση μεταξύ του βαθμού ανάπτυξης των εκτελεστικών λειτουργιών και της ακαδημαϊκής επίδοσης, υποδηλώνοντας ότι οι εκτελεστικές λειτουργίες θα μπορούσαν να προβλέψουν την ακαδημαϊκή επίδοση (Best et al., 2011). Επιπλέον, στην παιδική ηλικία, η ανεπάρκεια στην ανάπτυξη εκτελεστικών λειτουργιών έχει συσχετιστεί με διαφορετικές συμπεριφορικές διαταραχές (Gray-Burrows, K et al., s.f.; Molitor, SJ et al., 2018). Επομένως, φαίνεται απαραίτητο να αναπτυχθούν αυτές οι λειτουργίες από την πρώιμη παιδική ηλικία. Σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί μεταξύ των προτεινόμενων παρεμβάσεων για τη βελτίωση των εκτελεστικών λειτουργιών.



Διεξήχθη μια μελέτη στο Πανεπιστήμιο της Lleida (Ισπανία) για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της εφαρμογής επιτραπέζιων παιχνιδιών όσον αφορά τις εκτελεστικές λειτουργίες και τα κλινικά συμπτώματα παιδιών με διαταραχή ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ) (Estrada-Plana et al., 2019). Η ομάδα που έλαβε τα επιτραπέζια παιχνίδια, σε σύγκριση με την ομάδα ελέγχου, βελτίωσε περισσότερο τη βραχύχρονη γλωσσική της μνήμη και αυτή η ομάδα εμφάνισε λιγότερα προβλήματα συμπεριφοράς μετά την παρέμβαση. Σε μια παρόμοια μελέτη, ερευνητές από το Πανεπιστήμιο της Βέρνης πραγματοποίησαν μια ελεγχόμενη μελέτη σε 118 παιδιά ηλικίας 10-12 ετών από 8 διαφορετικές τάξεις (Benzing et al., 2019). Για 6 εβδομάδες, 61 παιδιά έκαναν 2 εβδομαδιαίες συνεδρίες 30 λεπτών επιτραπέζιων παιχνιδιών, ενώ 57 παιδιά συνέχισαν τα συνηθισμένα τους μαθήματα (ομάδα ελέγχου). Τα επιτραπέζια παιχνίδια που χρησιμοποιήθηκαν, Invasion of insects, Cheeky monkey, Medicine woman και Fruit salad έχουν τα χαρακτηριστικά ενός filler, όπως εξηγείται στην ενότητα ταξινόμησης επιτραπέζιων παιχνιδιών. Τα αποτελέσματα της μελέτης έδειξαν βελτίωση στις εκτελεστικές λειτουργίες στην ομάδα επιτραπέζιων παιχνιδιών σε σύγκριση με την ομάδα ελέγχου.

Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, παρόμοια αποτελέσματα έχουν παρατηρηθεί κατά την αξιολόγηση της επίδρασης των επιτραπέζιων παιχνιδιών στις εκτελεστικές δυσλειτουργίες. Σε αυτήν την περίπτωση, 176 μαθητές χωρίστηκαν σε 2 ομάδες, εφαρμόζοντας τη μάθηση με βάση επιτραπέζια παιχνίδια και στις δύο, αλλά εφαρμόζοντας την παιχνιδιοποίηση (gamification) σε μία από αυτές (Vita-Barrull, Guzmán, et al., 2022). Μετά από 5 μήνες παρέμβασης σε παιδιά με κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού, 12 σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια (Πίνακας 1) δοκιμάστηκαν 3 φορές το καθένα και παρατηρήθηκε μείωση των προβλημάτων συμπεριφοράς που συνδέονται με εκτελεστικές δυσλειτουργίες και στις δύο ομάδες, αν και η ομάδα που δεν έλαβε την παιχνιδιοποίηση (gamification) είχε καλύτερα αποτελέσματα. **32**

Table 1. Modern board games used in the study of Vita-Barrul et.al. 2022.

Board and card game (Author, date)	Spanish name
Bee Alert (Knizia, 2012)	Abejitas zum, zum
Catch the Match (Staupe, s. f.)	El osito curioso
CLACK! (Shafir, 2012a)	Crazy clack
Halli Galli (Shafir, 1990)	Tutti frutti
Speed cups (Shafir, 2013)	Speed cups
Alles Tomate! (Knizia, 2007)	¡Vaya tomate!
Cinco Linko (Bag, 2016)	Ok play
Pickomino (Knizia, 2005)	Pico pico
6 nimm! (Kramer, 1994)	¡Toma 6!
7 Ate 9 (Hiron, 2009)	Alto voltaje
Eye sea (Shafir, 2016)	Conecta2
Piraten Kapern (Shafir, 2012b)	Isla Calavera

Τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια που χρησιμοποιήθηκαν στη μελέτη των Vita-Barrul et.al. προκύπτουν από μια προηγούμενη ανάλυση στην οποία ρώτησαν 15 επαγγελματίες ερευνητές της εκπαίδευσης, της ψυχικής υγείας και της νευροεπιστήμης, όλοι τους με μεγάλη εμπειρία στη χρήση σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών, ποια παιχνίδια από μια λίστα 27 θεωρήθηκαν πιο κατάλληλα για την ανάπτυξη εκτελεστικών λειτουργιών στα παιδιά. (Vita-Barrull, March-Llanes, et al., 2022). Στις δύο μελέτες που πραγματοποιήθηκαν από αυτήν την ερευνητική ομάδα, είναι εντυπωσιακό, ότι όλα τα επιτραπέζια παιχνίδια που χρησιμοποιούνται ανήκουν στον ίδιο εκδότη.

Η μάθηση που βασίζεται σε επιτραπέζια παιχνίδια έχει επίσης εφαρμοστεί σε φοιτητές πανεπιστημίου. Το επιτραπέζιο παιχνίδι Telestrations (Asmodee, 2009) έχει προσαρμοστεί ως ένα σοβαρό παιχνίδι για να εργαστούν στις κοινωνικές-συναισθηματικές δεξιότητες οι μαθητές φυσικοθεραπείας (Rosa, Marlene et al., 2021b). Σε αυτή τη μελέτη, υπήρχε ένας συντονιστής, ο οποίος ήταν ο υπεύθυνος για να εξηγήσει το παιχνίδι στους μαθητές και να πραγματοποιήσει έναν τελικό προβληματισμό (τελική ενημέρωση), θεωρώντας ότι αυτό είναι απαραίτητο για να κατανοήσουν οι μαθητές το σκοπό του παιχνιδιού και να αξιολογήσουν τη συμπεριφορά τους ενώ παίζουν.

Η μάθηση που βασίζεται σε επιτραπέζια παιχνίδια έχει επίσης εφαρμοστεί σε φοιτητές πανεπιστημίου. Το επιτραπέζιο παιχνίδι Telestrations (Asmodee, 2009) έχει προσαρμοστεί ως ένα σοβαρό παιχνίδι για να εργαστούν στις κοινωνικές-συναισθηματικές δεξιότητες οι μαθητές φυσικοθεραπείας (Rosa, Marlene et al., 2021b). Σε αυτή τη μελέτη, υπήρχε ένας συντονιστής, ο οποίος ήταν ο υπεύθυνος για να εξηγήσει το παιχνίδι στους μαθητές και να πραγματοποιήσει έναν τελικό προβληματισμό (τελική ενημέρωση), θεωρώντας ότι αυτό είναι απαραίτητο για να κατανοήσουν οι μαθητές το σκοπό του παιχνιδιού και να αξιολογήσουν τη συμπεριφορά τους ενώ παίζουν. Αυτή η πρόταση, το να υπάρχει ο συντονιστής και ο τελικός προβληματισμός έχει ήδη εφαρμοστεί με επιτυχία από έναν από τους εταίρους αυτού του έργου (Herrero, Miriam et al., 2019). Η χρήση Telestrations σε φοιτητές φυσικοθεραπείας καλλιέργησε την δημιουργικότητα, την ενσυναίσθηση, κέντρισε το ενδιαφέρον και οι περισσότεροι μαθητές θεώρησαν ότι το παιχνίδι ήταν χρήσιμο για άλλους εκπαιδευτικούς σκοπούς του επαγγέλματός τους (Rosa, Marlene et al., 2021b). Άλλοι συγγραφείς έχουν πραγματοποιήσει παρόμοια έρευνα σε φοιτητές Επικοινωνίας και Βιοχημείας χρησιμοποιώντας παιχνίδια όπως το Dixit (Roubira, Jean-Louis, 2008) και το Radio Days (Maio-Sasso, Alejandro, 2014), παρατηρώντας ότι αυτή η μεθοδολογία έδωσε κίνητρα στους μαθητές, προώθησε την ενεργό συμμετοχή και ανέπτυξαν κοινωνικο-συναισθηματικές δεξιότητες (Gonzalo-Iglesia, Juan Luis et al., 2018).

Ένα άλλο από τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια που χρησιμοποιήθηκαν, από την προαναφερθείσα ερευνητική ομάδα αλλά και από φοιτητές φυσικοθεραπείας, ήταν το Magic Maze (Lapp, Kasper, 2017). Στη μελέτη τους, επαλήθευσαν ότι η χρήση αυτού του επιτραπέζιου παιχνιδιού επέτρεπε την καλλιέργεια σε κοινωνικο-συναισθηματικές δεξιότητες, όπως η κριτική σκέψη, η ενσυναίσθηση και η επίλυση προβλημάτων (Rosa, Marlene et al., 2021a). Όπως κάνουν συνήθως αυτοί οι συγγραφείς στην έρευνά τους, σχεδιάζεται μια έρευνα στην οποία οι μαθητές αξιολογούν την εμπειρία τους στο παιχνίδι και ένα φύλλο παρατήρησης σχεδιάζεται και συμπληρώνεται από έναν συντονιστή. Στη συνέχεια, δύο τυφλοί αξιολογητές αναλύουν και ταξινομούν τις απόψεις των μαθητών.

Τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικούς και θεραπευτικούς σκοπούς σε σχολεία, συλλόγους, κλινικές και ερευνητές. Το 2019, δημοσιεύτηκε ένα άρθρο συστηματικής ανασκόπησης και μετα-ανάλυσης που αξιολόγησε τον αντίκτυπο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην ιατρική εκπαίδευση, καθώς και σε διάφορες μεταβλητές που σχετίζονται με την υγεία (Gauthier et al., 2019). Από τα 22 αντικείμενα που πληρούσαν τα κριτήρια συμπερίληψης/ αποκλεισμού, παρατηρήθηκε ότι η πλειονότητα ήταν ανταγωνιστικά (n=12) και ότι ο πιο συνηθισμένος μηχανισμός ήταν η ερώτηση-απάντηση, στην οποία η πρόοδος στο παιχνίδι εξαρτιόταν από τη σωστή απάντηση. Λίγα παιχνίδια (n=4) εφάρμοσαν έναν μηχανισμό δράσης-συνέπειας, ο οποίος απαιτεί περισσότερο προβληματισμό, γι' αυτό οι συγγραφείς καταλήγουν να το προτείνουν, μαζί με συμπεριφορές οι οποίες μιμούνται καταστάσεις που μπορούν να μεταφερθούν στον πραγματικό κόσμο. Όσον αφορά τα αποτελέσματα, παρατηρήθηκε υψηλή επίδραση στη βελτίωση των γνώσεων σχετικά με την υγεία, χαμηλή έως μέτρια επίδραση στη συμπεριφορά (αυτοαναφερόμενη συμπεριφορά, συμπεριφορικές προθέσεις και συμπεριφορά - όλα αξιολογήθηκαν με ερωτηματολόγια ή φύλλα παρατήρησης) και χαμηλή επίδραση -μέτρια σε δείκτες βιολογικής υγείας (π.χ. διακοπή καπνίσματος, διατροφή, αλλαγές στον τρόπο ζωής). Οι συγγραφείς καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να είναι αποτελεσματικά για την αύξηση της γνώσης και τη δημιουργία αλλαγών συμπεριφοράς, ωστόσο, δεν φαίνεται να βελτιώνουν την αυτό-αποτελεσματικότητα. Ταυτόχρονα προτείνουν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς παιχνίδια που ενσωματώνουν πολύπλοκους μηχανισμούς αποφάσεων, στα οποία κάθε ενέργεια έχει μια καθορισμένη συνέπεια.

Συμπερασματικά, τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια φαίνεται να είναι αποτελεσματικά για τη βελτίωση των εκτελεστικών λειτουργιών σε παιδιά και εφήβους. Η συνήθης μεθοδολογία που εφαρμόζεται απαιτεί έναν συντονιστή και έναν τελικό αναστοχασμό. Ο συντονιστής είναι το άτομο που εκπαιδεύεται στη μεθοδολογία και είναι υπεύθυνο για τη διεξαγωγή του τελικού αναστοχασμού και μπορεί να έχει συμπληρώσει ένα φύλλο παρατήρησης κατά τη διάρκεια της συνεδρίας του παιχνιδιού. Στις μελέτες που αξιολογήθηκαν, δεν διευκρινίζεται ποια εκπαίδευση πρέπει να έχει αυτός ο συντονιστής, ούτε συζητείται το περιεχόμενο του τελικού προβληματισμού. Οι περισσότερες από τις μελέτες για τη μάθηση με βάση τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι σχετικά πρόσφατες (από το 2018), επομένως είναι απαραίτητο να συνεχιστεί η διεξαγωγή έρευνας σε αυτήν τη γραμμή, όπως το παρόν έργο.





ΠΩΣ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ

Για να μπορέσει να εφαρμόσει μια σύγχρονη μάθηση που βασίζεται σε επιτραπέζια παιχνίδια για να αναπτύξει τις οκτώ Βασικές Ικανότητες, συνιστούμε στο εκπαιδευτικό να ακολουθήσει τα ακόλουθα βήματα:

1

Επιλέξτε την ικανότητα στην οποία θα εργαστείτε και επιλέξτε το παιχνίδι που θέλετε. Λάβετε υπόψη τον προτεινόμενο αριθμό παικτών και την ηλικία. Στο Παράρτημα 1 μπορείτε να βρείτε την ταξινόμηση του επιτραπέζιου παιχνιδιού / Key Competence.

2

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι εξοικειωμένος με το παιχνίδι που θα χρησιμοποιηθεί και να κυριαρχήσει. Εάν το χρειάζεστε, μπορείτε να βρείτε εύκολα σεμινάρια στο YouTube για κάθε ένα.

3

Κατεβάστε το φύλλο βοήθειας (Παράρτημα 2), ώστε να μπορείτε να λάβετε υπόψη τις προτεινόμενες παραλλαγές και πτυχές που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη για μαθητές με ειδικές ανάγκες. Σας συνιστούμε επίσης να κατεβάσετε την εφαρμογή Meeples School για να έχετε όλες τις πληροφορίες μαζί σας.

4

Σε κάθε φύλλο θα βρείτε προτεινόμενες ερωτήσεις για προβληματισμό στο τέλος της συνεδρίας των παιχνιδιών. Αυτός ο προβληματισμός είναι απαραίτητος για να δώσει παιδαγωγική αξία στο παιχνίδι. Μπορεί να γίνει συλλογικά ή, αν θέλετε, μερικές φορές σε γραπτή μορφή. Σε αυτήν την περίπτωση, προτείνουμε να σχολιάσετε την τάξη την επόμενη μέρα.

**5**

Δημιουργήστε δεσμούς μεταξύ των παιχνιδιών, της μεθοδολογίας και των περιεχομένων των διαφορετικών θεμάτων.

6

Στο Παράρτημα 3, μπορείτε να βρείτε έντυπα αξιολόγησης για μαθητές αλλά και για καθηγητές, σε περίπτωση που εφαρμόζετε τη μεθοδολογία σε διδακτικό προσωπικό πολλών ατόμων.

7

Μοιραστείτε τα αποτελέσματά σας στο φόρουμ δασκάλων, που είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση www.meepleschoolerasmusproject.eu.





ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΓΟΥ

Σε αυτό το έργο έχουμε συλλέξει δεδομένα από 3 ομάδες.

Πρώτον, 283 μαθητές που συμμετείχαν από όλα τα σχολεία στο έργο. Οι αξιολογήσεις που δόθηκαν από τους μαθητές παρουσιάζονται παρακάτω.

Δεύτερον, από τους πατέρες και τις μητέρες των συμμετεχόντων μαθητών. Συνολικά 132 οικογένειες ολοκλήρωσαν την έρευνα, οι αξιολογήσεις των οποίων παρουσιάζονται και σε αυτή την ενότητα.

Τέλος, συλλέξαμε δεδομένα από τους δασκάλους, τα οποία περιλαμβάνονται στα φύλλα αξιολόγησης του παιχνιδιού που επισυνάπτονται σε αυτό το εργαλείο και τα οποία μπορούν επίσης να ληφθούν από την ιστοσελίδα του έργου.

Οι πίνακες 1 και 2 δείχνουν τις απαντήσεις των μαθητών στο ερωτηματολόγιο των 6 ερωτήσεων που τους δόθηκε αφού δοκίμασαν κάθε παιχνίδι για πρώτη φορά. Οι ερωτήσεις που εμφανίζονται είναι:

- 1) Θα θέλατε να παίξετε ξανά;
- 2) Έχεις επικοινωνήσει πολύ με τον άλλο παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- 3) Έχετε κάνει υπολογισμούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- 4) Πόσο εύκολο ήταν να κατανοήσουμε τους κανόνες του παιχνιδιού;
- 5) Έχετε σκεφτεί κάποια στρατηγική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- 6) Μπορείτε να εξηγήσετε σε άλλον μαθητή πώς να παίξει;



Πίνακας 1. Δεδομένα από το ερωτηματολόγιο που εφαρμόστηκαν σε μαθητές αφού δοκίμασαν κάθε παιχνίδι για πρώτη φορά.

Εμφανίζονται οι απαντήσεις στις ερωτήσεις 1, 2 και 3 (βλ. πίνακα 2 για απαντήσεις στις ερωτήσεις 4, 5 και 6).

Επιτραπέζιο παιχνίδι	1. Να ξαναπαίξω	2. Επικοινωνία	3. Υπολογισμοί
3-4 Klastch!	3,5±0,8	3,1±1,1	3,7±0,7
7 ate 9	3,6±0,9	3,2±1,1	3,9±0,5
Avalon	3,8±0,6	3,2±1	1,7±1,1
Blurble	3,7±0,8	3,6±0,8	2,1±1,3
Bohnanza	3,5±0,9	3,7±0,7	2,6±1,2
Dixit oddisey	3,9±0,3	3,4±0,9	2,2±1,3
Emotio	3,5±0,9	3,7±0,7	1,9±1,1
Forbidden island	3,6±0,8	3,8±0,6	1,8±1,1
Ghost blitz	3,7±0,7	3,5±0,8	2,4±1,3
Hanabi	3,2±1	3,6±0,8	1,8±1,1
Hungry sharck	3,6±0,9	3,5±0,9	3,6±0,8
Jessie the tourist	3,2±1	3,5±0,6	1,6±1
Kaleidos	3,6±0,8	3,5±0,8	3±1,2
Kaleidos junior	3,5±0,9	2,7±1,2	2,5±1,4
Magic maze	3,9±0,5	2,5±1,3	1,8±1,2
Magic maze kids	4±0	3,8±0,7	1,3±0,8
Math dice	3,3±1	3,5±0,9	3,9±0,5



Επιτραπέζιο παιχνίδι	1. Να ξαναπαίξω	2. Επικοινωνία	3. Υπολογισμοί
Point salad	3,6±0,9	3,3±1	3,4±1
Story cubes	3,8±0,6	3,7±0,7	1,6±1,1
Sherlock express	3,6±0,9	3,6±0,8	2,5±1,4
Sonar family	3,8±0,7	3,7±0,7	1,6±1
Speed cups	3,5±1	3,1±1	2,3±1,3
Sushi go!	3,8±0,5	3,5±0,8	3,4±1
Tokio train	4±0,2	3,9±0,4	1,5±1
Ticket to ride Europe	3,3±0,9	3,1±0,9	2,8±1,2
Ubongo	3,8±0,5	3,3±1	2,8±1,2
Ubongo Jr.	3,8±0,7	3±1	3±1,3
Once upon a time	3,5±0,9	3,7±0,8	1,3±0,6
Pandemic	3,5±0,9	3,6±0,8	1,8±1,1
Password express	3,2±1,2	3,6±0,7	2,7±1,3



Πίνακας 2. Δεδομένα από το ερωτηματολόγιο που εφαρμόστηκαν σε μαθητές αφού δοκίμασαν κάθε παιχνίδι για πρώτη φορά. Εμφανίζονται οι απαντήσεις στις ερωτήσεις 3, 4 και 5.

Επιτραπέζιο παιχνίδι	4. Κατανοώ τους κανόνες	5. Στρατηγική	6. Εξηγώ σε άλλους
3-4 Klastsch!	3,7±0,7	2,5±1,3	3,5±0,9
7 ate 9	3,5±0,8	2,6±1,3	3,3±1,1
Avavalon	3,3±0,9	3±1,1	3,1±1,2
Blurple	3,7±0,7	2,6±1,3	3,6±0,9
Bohnanza	3,3±1	2,8±1,2	3±1,2
Dixit oddisey	3,5±0,9	2,7±1,2	3,3±1
Emotio	3,9±0,4	2±1,2	3,4±1,1
Forbidden island	3,1±1,1	2,9±1,2	2,9±1,2
Ghost blitz	3,6±0,8	2,6±1,3	3,4±0,9
Hanabi	3,2±1	2,6±1,3	2,9±1,2
Hungry sharck	3,5±0,8	2,5±1,4	3,3±1,1
Jessie the tourist	3,8±0,5	2,2±1,2	3,7±0,8
Kaleidos	3,8±0,4	2,2±1,4	3,6±0,9
Kaleidos junior	3,6±0,7	2,4±1,3	3,3±1,2



Επιτραπέζιο παιχνίδι	4. Κατανοώ τους κανόνες	5. Στρατηγική	6. Εξηγώ σε άλλους
Magic maze	3,7±0,5	2,8±1,3	3,3±1
Magic maze kids	3,6±0,6	2,6±1,3	3±1,3
Math dice	3,6±0,8	2,8±1,2	3,4±1
Once upon a time	3,6±0,6	1,9±1,1	3,4±1
Pandemic	2,9±1,1	3±1,1	2,6±1,2
Password express	3,6±0,7	3±1,2	3,2±1,2
Point salad	3,3±0,8	3±1,3	2,9±1,2
Story cubes	3,8±0,5	2,5±1,3	3,7±0,7
Sherlock express	3,6±0,8	2,8±1,3	3,2±1,2
Sonar family	3,5±0,8	2,8±1,3	2,8±1,3
Speed cups	3,8±0,6	2,7±1,3	3,6±0,9
Sushi go!	3,2±0,9	3±1,2	3,1±1,1
Tokio train	3,6±0,6	3,7±0,7	3,7±0,7
Ticket to ride Europe	3±1,1	3±1,2	2,6±1,2
Ubongo	3,7±0,7	2,9±1,2	3,5±0,9
Ubongo Jr.	3,7±0,7	2,8±1,3	3,5±0,9



Πίνακας 3. Στοιχεία από το ερωτηματολόγιο που εφαρμόστηκαν στους γονείς του μαθητή μετά τη φάση συλλογής δεδομένων ($n=132$).

Το παιδί μας μάς μίλησε για τα επιτραπέζια παιχνίδια που παίζονται σε αυτό το πρόγραμμα.		Πιστεύουμε ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς στο σχολείο.	
Απάντηση	Ποσοστό	Απάντηση	Ποσοστό
Never	3,8%	Totally disagree	0,8%
Rarely	17,4%	Disagree	3,8%
Frequently	39,4%	Agree	25,8%
Almost every time	39,4%	Totally agree	69,7%
Total	100,0%	Total	100,0%
Παίζαμε επιτραπέζια παιχνίδια στο σπίτι πριν την έναρξη αυτού του προγράμματος.		Πιστεύουμε ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς στο σπίτι.	
Απάντηση	Ποσοστό	Απάντηση	Ποσοστό
Never	4,5%	Totally disagree	0,8%
Rarely	28,8%	Disagree	2,3%
Frequently	47,0%	Agree	32,6%
Almost every time	19,7%	Totally agree	64,4%
Total	100,0%	Total	100,0%
Παίζουμε περισσότερα επιτραπέζια από τότε που τα παιδιά μας ασχολήθηκαν με αυτό το πρόγραμμα		Θα θέλαμε να μάθουμε περισσότερα για τη χρήση και τον αντίκτυπο των σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών.	
Απάντηση	Ποσοστό	Απάντηση	Ποσοστό
Never	11,4%	Totally disagree	3,0%
Rarely	30,3%	Disagree	3,0%
Frequently	44,7%	Agree	39,4%
Almost every time	13,6%	Totally agree	54,5%
Total	100,0%	Total	100,0%



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΦΑΣΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ

Αυτό το έργο έχει δοκιμάσει μια μεθοδολογία μάθησης που βασίζεται σε επιτραπέζια παιχνίδια στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Τα παιχνίδια που επιλέχθηκαν από την επιτροπή εμπειρογνομόνων έτυχαν κατάλληλα και θετικά αποδεκτά τόσο από εκπαιδευτικούς όσο και από μαθητές. Σχόλια από γονείς και δασκάλους, καθώς και από μαθητές, σχετικά με τα επιτραπέζια παιχνίδια περιλαμβάνονται σε αυτό το εγχειρίδιο.

Επιπλέον, περιλαμβάνεται η μεθοδολογική πρόταση, η οποία θα επιτρέψει σε άλλους εκπαιδευτικούς να εφαρμόσουν τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια ως εκπαιδευτικό εργαλείο στα σχολεία τους, προκειμένου να εργαστούν στις βασικές ικανότητες του προγράμματος σπουδών.

Μαθητές, δάσκαλοι, γονείς μαθητών και μέλη της κοινοπραξίας που ανέπτυξαν αυτό το έργο είναι ικανοποιημένοι με την αναπτυγμένη μεθοδολογία και θεωρούν χρήσιμο να χρησιμοποιηθούν στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση προκειμένου να εργαστούν σε βασικές ικανότητες.



Βιβλιογραφία

Asmodee. (2009). Telestrations (Interferencias). *Board Game Geek*.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/46213/telestrations>

Attia, Peter. (2016). La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa. <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>

Bag, D. W. (2016). Cinco Linko [OK Play]. Mercurio Distribuciones.

Benzing, V., Schmidt, M., Jäger, K., Egger, F., Conzelmann, A., & Roebbers, C. M. (2019). A classroom intervention to improve executive functions in late primary school children: Too «old» for improvements? *The British Journal of Educational Psychology*, 89(2), 225-238. <https://doi.org/10.1111/bjep.12232>

Best, J. R., Miller, P. H., & Naglieri, J. A. (2011). Relations between Executive Function and Academic Achievement from Ages 5 to 17 in a Large, Representative National Sample. *Learning and Individual Differences*, 21(4), 327-336.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2011.01.007>

Castillero-Mimenza, Óscar. (2017). Las 11 funciones ejecutivas del cerebro humano. *Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/funciones-ejecutivas>
Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64, 135-168.
<https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>

Estrada-Plana, V., Esquerda, M., Manges, R., March-Llanes, J., & Moya-Higueras, J. (2019). A Pilot Study of the Efficacy of a Cognitive Training Based on Board Games in Children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: A Randomized Controlled Trial. *Games for Health Journal*, 8(4), 265-274. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0051>

European Commission/EACEA/Eurydice, 2012. Developing Key Competences at School in Europe: Challenges and Opportunities for Policy. Eurydice Report. Luxembourg: Publications Office of the European Union.



European Commission. (2018). Proposal for a Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning. Brussels. [Online]. Available: <https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/recommendation-key-competences-lifelonglearning>;

European Commission, (2011). Annual Growth Survey 2012, Communication from the Commission. Brussels, 23.11.2011 COM (2011) 815 final, Vol. 1/5. [Online]. Available at: http://ec.europa.eu/europe2020/pdf/ags2012_en

European Commission; EACEA; Eurydice Report. Developing Key Competences at School in Europe: Challenges and Opportunities for Policy. Luxembourg: Publications Office of the European Union

Ezquerro, A., De-Juanas, A., San Martín Ulloa, C. Teachers' Opinion about Teaching Competences and Development of Students' Key Competences in Spain. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 116 (2014) 1222 – 1226. Available online at www.sciencedirect.com

Gauthier, A., Kato, P. M., Bul, K. C. M., Dunwell, I., Walker-Clarke, A., & Lameris, P. (2019). Board Games for Health: A Systematic Literature Review and Meta-Analysis. *Games for Health Journal*, 8(2), 85-100. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0017>

Gonzalo-Iglesia, Juan Luis, Lozano-Monterrubio, Natàlia, & Prades-Tena, Jordi. (2018). The Usage of Game-Based Learning in University Education. How to Motivate and Foster Creativity among Adult Students through Board Games. *Proceedings of Play2learn*. <https://doi.org/978-989-757-068-1>

Gray-Burrows, K, Taylor, N, O'Connor, D, Sutherland, E, Stoet, G, & Connet, M. (s. f.). A systematic review and meta-analysis of the executive function-health behaviour relationship. *Heal Psychol Behav Med*, 7(1), 253-268. <https://doi.org/10.1080/21642850.2019.1637740>

Herrero, Miriam, Jensen-casado, Elvira, Garrote-Fernández, Sonia, Pinto-Fraga, José Pinto, & Herrero, Azael J. (2019). Trabajo de competencias genéricas en grados universitarios mediante juegos de mesa. *CUICIID*, 340.

Hiron, M. (2009). Alto voltaje (7ate9). Mercurio Distribuciones.



Hozjan, Dejan, Professor of the Faculty of Management and Faculty of Education. Key competences for the development of lifelong learning in the European Union. University of Primorska, Slovenia;

Huizinga, Johan. (2007). Homo ludens. Historia. Alianza/Emecé.

Jean Gordon, Gabor Halasz, Magdalena Krawczyk, Tom Leney, Alain Michel, David Pepper, Elzbieta Putkiewicz, Jerzy Wiśniewski (Project Coordinator). Key Competences In Europe: Opening Doors For Lifelong Learners. CASE – Center for Social and Economic Research, Warsaw, 2009;

Juan Carlos González-Salamanca , Olga Lucía Agudelo, Jesús Salinas. Key Competences, Education for Sustainable Development and Strategies for the Development of 21st Century Skills. A Systematic Literature Review. Sustainability 2020, 12, 10366;

KeyCoNet. (2014). KeyCoNet's Review of Literature: A summary. Brussels: European Schoolnet. [Online]. Available: http://keyconet.eun.org/c/document_library/get_file?uuid=bf5517b8-2fb6-42be-981aa011ed42a8b2&groupId=11028

Knizia, R. (2005). Piko piko el gusanito (Pickomino). Mercurio Distribuciones.

Knizia, R. (2007). ¡Vaya tomate! (Alles Tomate!). Mercurio Distribuciones.

Knizia, R. (2012). Abejitas zum zum (Bee alert). Mercurio Distribuciones.

Kramer, W. (1994). Toma 6 (6 nimmt). Mercurio Distribuciones.

Lapp, Kasper. (2017). Magic Maze. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/209778/magic-maze>

Maio-Sasso, Alejandro. (2014). Días de radio. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/139042/dias-de-radio>



Molitor, SJ, Oddo, LE, Eadeh, H, & Langberg, JM. (2018). Executive Function Deficits in Adolescents With ADHD : Untangling Possible Sources of Heterogeneity. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 27(3), 1-13.
<https://doi.org/10.1177/1063426618763125>

Moon, Alan R. (2004). Ticket to Ride. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/9209/ticket-ride>

Official Journal of the European Union - Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (Text with EEA relevance) (2018/C 189/01);

Pepper, David. Literature Review: Assessment for key competences. KeyCoNet 2013;

Rosa, Marlene, Gordo, Sara, Sousa, Micael, & Pocinho, Ricardo. (2021a). Critical thinking, empathy and problem solving using a modern board game A learning experience valued by physical therapy students. *Proceedings TEEM'21*.

Rosa, Marlene, Gordo, Sara, Sousa, Micael, & Pocinho, Ricardo. (2021b). Empathy, creativity, and feelings using a modern board game A learning experience valued by physiotherapy students. *Proceedings TEEM'21*.

Roubira, Jean-Louis. (2008). Dixit. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/39856/dixit>

Schola Europaea, Office of the Secretary-General. Key Competences for Lifelong Learning in European Schools. Pedagogical Development Unit, Ref.: 2018-09-D-69-en-1, Appendix 2

Shafir, H. (1990). Halli Galli. Mercurio Distribuciones. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/2944/halli-galli>

Shafir, H. (2012a). Crazy Clack. Mercurio Distribuciones. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/117555/clack>

Shafir, H. (2012b). Isla calavera (Piraten Kapern). Mercurio Distribuciones. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/117663/piraten-kapern>



Shafir, H. (2013). Speed cups. Mercurio Distribuciones. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/146149/quick-cups>

Shafir, H. (2016). Conecta2 (Eye sea). Mercurio Distribuciones. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/206082/eye-sea>

Staupe, R. (s. f.). El osito curioso (The curious bear). Mercurio Distribuciones. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/1321/catch-match>

Teuber, Klaus. (1995). Catan. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>

Vita-Barrull, N., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Mayoral, M., & Moya-Higueras, J. (2022). Impact on Executive Dysfunctions of Gamification and Nongamification in Playing Board Games in Children at Risk of Social Exclusion. *Games for Health Journal*, 11(1), 46-57. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0034>

Vita-Barrull, N., March-Llanes, J., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., Mayoral, M., & Moya-Higueras, J. (2022). The Cognitive Processes Behind Commercialized Board Games for Intervening in Mental Health and Education: A Committee of Experts. *Games for Health Journal*. <https://doi.org/10.1089/g4h.2022.0109>

Wikipedia. (2023). Historia del ajedrez.
https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Origen

Wrede, Klaus-Jürgen. (2000). Carcassonne. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>



Παράρτημα 1

Ταξινόμηση επιτραπέζιων παιχνιδιών κατά βασική ικανότητα





Παράρτημα 1

Ταξινόμηση επιτραπέζιων παιχνιδιών κατά βασική ικανότητα



Board Games by Key Competence



GAME	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Ubongo Jr.			✓		✓			
Tokio Train					✓			
Ticket to Ride Europe					✓			
Shushi Go			✓					
Story Cubes	✓	✓						
Speed Cups					✓			
Sonar Family		✓			✓			
Sherlock Express		✓			✓			
Point Salad		✓						

GAME	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Pandemic					✓	✓		
Once Upon a Time	✓	✓						
Math Dice			✓					
Magic Maze					✓	✓		
Kaleidos Jr.	✓	✓						
Jessie the Tourist		✓						
Hungry Shark			✓		✓			
Hanabi					✓			
Shost Blitz		✓			✓			

GAME	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Ubongo			✓		✓			
Password Express								
Forbidden Island					✓			
Emotio	✓	✓						✓
Dixit	✓	✓					✓	
Blurble	✓	✓						
Avalon					✓	✓		
7 ate 9			✓					
3x4 Klatsch			✓					

Add you own board games!

[illegible]

Προσθέστε τα
δικά σας
επιτραπέζια
παιχνίδια!



Παράρτημα 2

Εργαλεία αξιολόγησης





ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ				
Θα ήθελες να παίξεις το παιχνίδι ξανά;				
Έχεις επικοινωνήσει πολύ με τους συμμαθητές σου καθώς έπαιζες;				
Έχεις κάνει καθόλου υπολογισμούς κατά την διάρκεια του παιχνιδιού;				
Πόσο εύκολο ήταν να καταλάβεις τους κανόνες του παιχνιδιού;				
Έχεις σκεφτεί κάποια στρατηγική καθώς έπαιζες το παιχνίδι;				
Είσαι ικανός/ικανή να εξηγήσεις το παιχνίδι σε κάποιον άλλον;				

Θα θέλατε να μοιραστείτε περισσότερα για αυτήν την εμπειρία;
--

ΒΑΣΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ	1	2	3	4
Ήταν δυνατό να παίξουμε τα παιχνίδια και να κάνουμε τον απολογισμό κατά τη διάρκεια του μαθήματος.				
Η επεξήγηση των παιχνιδιών πήρε λίγο χρόνο (<5 λεπτά)				
Οι μαθητές εξέφρασαν πολλές αμφιβολίες για τα παιχνίδια μετά την εξήγηση.				
Οι μαθητές εξέφρασαν πολλές αμφιβολίες για τα παιχνίδια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.				
Οι μαθητές παρακινήθηκαν να παίξουν τα παιχνίδια.				
Μπόρεσα να υλοποιήσω τα παιχνίδια όπως είχα προγραμματίσει.				
Είναι δύσκολο να ελέγξεις αυτά τα παιχνίδια χωρίς τη βοήθεια επιπλέον εκπαιδευτικού.				
Έπρεπε να κάνω προσαρμογές των αρχικών κανόνων των παιχνιδιών.				
Ήταν εύκολο να οργανωθεί η τάξη για να παίξουν τα παιχνίδια.				
Τα παιχνίδια είναι επαρκή για την ανάπτυξη των προτεινόμενων δεξιοτήτων.				

Ερωτηματολόγιο για γονείς



Co-funded by
the European Union



ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ:	1	2	3	4
Το παιδί μας μίλησε για τα επιτραπέζια παιχνίδια που παίζουνται				
Παίζαμε επιτραπέζια παιχνίδια στο σπίτι πριν παίζουν τα παιδιά στο σχολείο				
Παίζουμε περισσότερα επιτραπέζια παιχνίδια από τότε που τα παιδιά μας συμμετείχαν σε αυτή την πρωτοβουλία				
Πιστεύουμε ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς στο σχολείο				
Πιστεύουμε ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς στο σπίτι				
Θα θέλαμε να μάθουμε περισσότερα για τη χρήση και τον αντίκτυπο των σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών				
Από περιέργεια, έχετε ήδη κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι που χρησιμοποιήθηκε στην τάξη; Σε θετική περίπτωση, γράψτε ποια.				
Έχετε αγοράσει κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι που χρησιμοποιείται στην τάξη; Σε θετική περίπτωση, γράψτε ποια.				
Προσθέστε οποιοδήποτε σχόλιο αν θέλετε.				

1 = Διαφωνώ απόλυτα / 2 = Διαφωνώ / 3 = Συμφωνώ / 4 = Συμφωνώ απόλυτα



Παράρτημα 3

Φύλλα επιτραπέζιων παιχνιδιών



Ubongo

Βασικές ικανότητες:

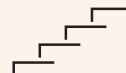
- Επιστήμη,
Τεχνολογία,
Μηχανική,
Μαθηματικά
- Μαθαίνω πώς
να μαθαίνω



4



30 λεπτά



+8
B' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills: Αυτοέλεγχος, αφηρημένη σκέψη, οργάνωση και προγραμματισμός, ικανότητα λήψης αποφάσεων και αφαιρετική ικανότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Για να αποφύγετε την απογοήτευση ή το άγχος, συνιστούμε να παίζετε χωρίς την κλεψύδρα. Εάν ένας μαθητής είναι κολλημένος, ένας άλλος που έχει τελειώσει μπορεί να τον βοηθήσει.
- Ο αριθμός των τετραγώνων κάθε σχήματος ή κάθε πίνακα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μαθηματικούς σκοπούς. Για παράδειγμα, οι μαθητές μπορούν να υπολογίσουν περιοχές ή να δουλέψουν με συντεταγμένες.
- Χρησιμοποιώντας τον ίδιο πίνακα αλλά περιστρέφοντάς τον, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για χωρικό προσανατολισμό και πλευρικότητα.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

Σε μαθητές με ειδικές ανάγκες είναι απαραίτητο να παίζουν χωρίς χρόνο. Σε ορισμένες περιπτώσεις το Ubongo Junior μπορεί να είναι πιο κατάλληλο.

Συζήτηση:

- Πώς μπορείτε να συσχετίσετε αυτό το παιχνίδι με αυτό που κάνετε στην τάξη;
- Σας φαίνεται εύκολο/δύσκολο το παιχνίδι;
- Θα θέλατε να σας βοηθήσει κάποιος συνάδελφος;
- Τι είδους βοήθεια θα χρειαστείτε;

Οι σημειώσεις μου:

Ubongo Jr.

Βασικές

ικανότητες:

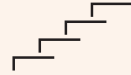
- Επιστήμη,
Τεχνολογία,
Μηχανική,
Μαθηματικά
- Μαθαίνω πως
να μαθαίνω



3 - 4



20 λεπτά



+5
Α' - Γ' τάξεις

Soft skills - Ήπιες δεξιότητες: Συνοπτική/Αφαιρετική ικανότητα, Αφηρημένη σκέψη

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Το Ubongo Jr θα μπορούσε να είναι κατάλληλο για τον χωρικό προσανατολισμό και την πλευρικότητα εργασίας. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για εκμάθηση θέσεων και κατευθύνσεων σε μαθήματα αγγλικών.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

Οι μαθητές με ειδικές ανάγκες θα χρειαστούν περισσότερο χρόνο για να λύσουν το παζλ. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα χρώματα, τα ζώα ή τον αριθμό των τετραγώνων για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Για παράδειγμα, γυρίστε τις μάρκες και προσπαθήστε να θυμηθείτε τι ζώο βρίσκεται στην άλλη πλευρά, ως παιχνίδι μνήμης.

Συζήτηση:

- Προσδιορίστε όλα τα ζώα στις μάρκες.
- Μπορείτε να τα ταξινομήσετε με οποιονδήποτε τρόπο; Πως?
- Πώς μπορείτε να συσχετίσετε αυτό το παιχνίδι με αυτό που κάνετε στην τάξη;
- Σας φαίνεται εύκολο/δύσκολο το παιχνίδι;
- Θα θέλατε να σας βοηθήσει κάποιος συνάδελφος;
- Τι είδους βοήθεια θα χρειαστείτε;

Οι σημειώσεις μου:

Tokyo Train

Βασικές ικανότητες:

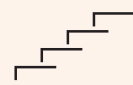
- *Μαθαίνω
πως να
μαθαίνω*
-



4 - 6



15 λεπτά



8+
Α΄-ΣΤ΄τάξεις

Soft skills Ήπιες δεξιότητες: Συνεργασία, Μη λεκτική επικοινωνία

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Συνιστάται να διαβάζετε δυνατά τα ονόματα των χαρακτήρων πριν παίξετε. Αν θέλουμε να έχουν στο μυαλό τους τις κινήσεις, μπορούμε να τις εκτελέσουμε με όλη την τάξη, σαν ζέσταμα.
- Ως παραλλαγή, αντί να μιμούνται τις κινήσεις, μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια ξένη γλώσσα για να αναφέρουν τις κάρτες ως χρώματα ή περιγραφή των χαρακτήρων τους.
- Μια άλλη παραλλαγή του παιχνιδιού θα μπορούσε να είναι να παίζετε σωματικά με τα παιδιά της τάξης, αντί για τις κάρτες με χαρακτήρες.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

- Σε μαθητές με ειδικές ανάγκες μπορούμε να ξεκινήσουμε δίνοντας σε κάθε μαθητή 6 επιβάτες και μια κάρτα με τη χωρική κατανομή και να τους ζητήσουμε να βάλουν τους επιβάτες στη σωστή σειρά.
- Στη συνέχεια, συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε περιγραφές των ανθρώπων ή ακόμα και τα χρώματα των καρτών.

Συζήτηση:

- Αντιπροσωπεύετε οποιαδήποτε χειρονομία που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να επικοινωνήσετε με άλλα άτομα;
- Πιστεύετε ότι η μη λεκτική επικοινωνία σημαίνει το ίδιο σε κάθε πολιτισμό;
- Αναφέρετε μερικές διαφορές μεταξύ της κουλτούρας σας και μιας άλλης.
- Ποιες προϋποθέσεις χρειάζονται για να ταξιδέψετε σε άλλες χώρες;
- Γιατί είναι σημαντικό να ταξιδεύετε;
- Καταφέρατε να προφέρετε τα ονόματα;
- Ποια στρατηγική χρησιμοποιήσατε;
- Τι θα μπορούσατε να κάνετε για να υποδέσσετε να τα προσέχετε σωστά;

My notes:

Tokyo Train

Βασικές ικανότητες:

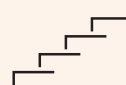
- *Μαθαίνω
πως να
μαθαίνω*
-



4 - 6



15 λεπτά



8+
Α΄-ΣΤ΄τάξεις

Soft skills Ήπιες δεξιότητες: Συνεργασία, Μη λεκτική επικοινωνία

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Συνιστάται να διαβάσετε δυνατά τα ονόματα των χαρακτήρων πριν παίξετε. Αν θέλουμε να έχουν στο μυαλό τους τις κινήσεις, μπορούμε να τις εκτελέσουμε με όλη την τάξη, σαν ζέσταμα.
- Ως παραλλαγή, αντί να μιμούνται τις κινήσεις, μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια ξένη γλώσσα για να αναφέρουν τις κάρτες ως χρώματα ή περιγραφή των χαρακτήρων τους.
- Μια άλλη παραλλαγή του παιχνιδιού θα μπορούσε να είναι να παίζετε σωματικά με τα παιδιά της τάξης, αντί για τις κάρτες με χαρακτήρες.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

- Σε μαθητές με ειδικές ανάγκες μπορούμε να ξεκινήσουμε δίνοντας σε κάθε μαθητή 6 επιβάτες και μια κάρτα με τη χωρική κατανομή και να τους ζητήσουμε να βάλουν τους επιβάτες στη σωστή σειρά.
- Στη συνέχεια, συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε περιγραφές των ανθρώπων ή ακόμα και τα χρώματα των καρτών.

Συζήτηση:

- Αντιπροσωπεύετε οποιαδήποτε χειρονομία που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να επικοινωνήσετε με άλλα άτομα;
- Πιστεύετε ότι η μη λεκτική επικοινωνία σημαίνει το ίδιο σε κάθε πολιτισμό;
- Αναφέρετε μερικές διαφορές μεταξύ της κουλτούρας σας και μιας άλλης.
- Ποιες προϋποθέσεις χρειάζονται για να ταξιδέψετε σε άλλες χώρες;
- Γιατί είναι σημαντικό να ταξιδεύετε;
- Καταφέρατε να προφέρετε τα ονόματα;
- Ποια στρατηγική χρησιμοποιήσατε;
- Τι θα μπορούσατε να κάνετε για να υποδέσσετε να τα προσέχετε σωστά;

Οι σημειώσεις μου:

Ticket to ride Europe

Βασικές ικανότητες:

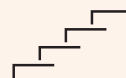
- Μαθαίνω πως να μαθαίνω



4



45 λεπτά



8+
Γ' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills- Ήπιες δεξιότητες: Σχεδιασμός & οργάνωση, λήψη αποφάσεων

- Την πρώτη μέρα η εξήγηση αυτού του παιχνιδιού μπορεί να διαρκέσει 15 λεπτά. Στη συνέχεια, είναι πολύπλοκο να ολοκληρώσετε το παιχνίδι την πρώτη φορά που το παίζουν οι μαθητές.
- Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι διαδρομές μπορούν να βαθμολογηθούν στο τέλος του παιχνιδιού αντί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Το παιχνίδι σε ζευγάρια μπορεί να είναι ενδιαφέρον για την ικανότητα λήψης αποφάσεων.
- Δεδομένου ότι ο πίνακας είναι ένας χάρτης της Ευρώπης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διδασκαλία ή ανασκόπηση γεωγραφικών ή ιστορικών περιεχομένων.
- Τα χρωματιστά κουτιά στον πίνακα μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

Αυτό το παιχνίδι μπορούν να παίξουν μαθητές με ειδικές ανάγκες απλοποιώντας τους κανόνες. Για παράδειγμα, δίνοντάς τους μια σύντομη διαδρομή.

Συζήτηση:

- Ποιες πόλεις του πίνακα αναγνωρίσατε;
- Ποια θα θέλατε να επισκεφτείτε; Γιατί;
- Ποια πράγματα είναι σημαντικά αν θέλετε να επισκεφτείτε μια άλλη χώρα;
- Σχεδιάζατε κάθε γύρο; Εξήγησέ μας τι είχες στο μυαλό σου

Οι σημειώσεις μου:

Sushi Go

Βασικές ικανότητες:

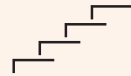
- *Επιστήμη,
Τεχνολογία,
Μηχανική,
Μαθηματικά*



4 - 5



20 λεπτά



8+
B' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills-Ήπιες δεξιότητες : Αυτοέλεγχος, αφηρημένη σκέψη, οργάνωση και προγραμματισμός, ικανότητα λήψης αποφάσεων και αφαιρετική ικανότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Είναι σημαντικό να εξηγήσετε πώς να σκοράρετε κάθε φύλλο με διαφορετικά παραδείγματα στην αρχή του παιχνιδιού.
- Μια επιλογή μπορεί να είναι να ετοιμάσετε μερικά φύλλα στο τραπέζι σαν να έχει τελειώσει ένας γύρος τριών παικτών. Στη συνέχεια, ζητήστε από τους μαθητές να υπολογίσουν τη βαθμολογία κάθε παίκτη.
- Προκειμένου να ενισχυθεί η μαθηματική ικανότητα, είναι ενδιαφέρον μετά το παιχνίδι να ζητάμε από κάθε μαθητή να μετρήσει τους πόντους όλων των παικτών. Αυτό πρέπει να γίνει σιωπηλά και μετά να ελεγχθεί.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

- Για μαθητές με ειδικές ανάγκες μπορούμε να αφαιρέσουμε μερικές κάρτες: Wasabi και μπαστούνια. Μετά επίσης, Sashimi και Gyoze..
- Για να βοηθήσετε τον υπολογισμό της τελικής βαθμολογίας, αφήστε τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν ένα στυλό και ένα χαρτί.

Συζήτηση:

- Ποιες κάρτες πιστεύετε ότι είναι πιο περίπλοκο να σκοράρετε;
- Ποια είναι λιγότερο περίπλοκα;
- Ποιο ήταν το πιο δύσκολο κομμάτι στη λήψη αποφάσεων;
- Μπορείτε να συσχετίσετε αυτό το επιτραπέζιο παιχνίδι με οποιοδήποτε θέμα; Πως? Γιατί;

Οι σημειώσεις μου:

Story Cubes

Βασικές ικανότητες:

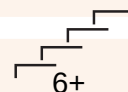
- Γραμματισμός,
Πολυγλωσσία



4 - 6



20 λεπτά



6+
Α'-ΣΤ' τάξεις

Soft skills- Ήπιες δεξιότητες: Γραπτή, Μη Λεκτική & Προφορική Επικοινωνία, Δημιουργικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Σε αυτό το παιχνίδι οι ιστορίες μπορούν να ειπωθούν ή να γραφτούν, είτε μεμονωμένα είτε σε ομάδες.
- Μπορείτε να τους ζητήσετε να χρησιμοποιήσουν διαφορετικούς χρόνους ρημάτων κατά τη διάρκεια της ιστορίας.
- Μπορούν επίσης να εκτελέσουν την ιστορία στο τέλος της τάξης.
- Μπορείτε να δοκιμάσετε να συνδέσετε το παιχνίδι με το πρόγραμμα της τάξης ζητώντας από τους μαθητές να συμπεριλάβουν στοιχεία που εξηγούνται στην τάξη στην ιστορία τους.
- Μπορείτε επίσης να επιτρέψετε στους παίκτες να επιλέξουν ποια όψη των ζαριών θα χρησιμοποιήσουν.
- Είναι επίσης δυνατό να εργαστείτε για την Πολυγλωσσική Ικανότητα χρησιμοποιώντας μια δεύτερη γλώσσα.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

- Είναι ένα πολύ ανοιχτό και προσαρμόσιμο παιχνίδι και μπορεί εύκολα να το παίξουν οι περισσότεροι μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Εάν οι μαθητές έχουν πολύ σοβαρές δυσκολίες, μπορούμε να εξατομικεύσουμε τον τρόπο που θα αντιμετωπίζουν τα ζάρια, όπως να τους ζητήσουμε να πουν κάτι με αυτό το αντικείμενο, σαν να έχουν δει ή χρησιμοποιήσει κάτι τέτοιο ή πού μπορούμε να το συναντήσουμε ή οποιοδήποτε πρόταση σχετικά με αυτό.
- Υπάρχει μια έκδοση με ζάρια μεγαλύτερου μεγέθους που μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές με προβλήματα όρασης.

Συζήτηση:

- Ήταν εύκολο ή δύσκολο να δημιουργήσεις μια ιστορία; Γιατί;
- Ποιες δραστηριότητες στην πραγματική ζωή αυξάνουν τη δημιουργικότητά σας;
- Σε τι πιστεύετε ότι είναι χρήσιμη η δημιουργικότητα;
- Πώς σας φάνηκε η εργασία σε ομάδα σε αυτό το παιχνίδι;
- Θα προτιμούσατε να εργαστείτε μόνοι ή ομαδικά;
- Ποιες νέες ιδέες πήρατε από τους συναδέλφους σας;
- Σεβαστήκατε τη σωστή δομή μιας ιστορίας;
- Ποια άλλα υλικά θα βοηθούσε;
- Τι θα αλλάζατε στην ιστορία σας την επόμενη φορά;

My notes:

Speed Cups

Βασικές ικανότητες:

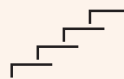
- Μαθαίνω
πώς να
μαθαίνω



4



20 λεπτά

6+
Α΄-ΣΤ΄ τάξεις

Soft skill- Ήπιες δεξιότητες: Ανθεκτικότητα, Συνοπτική/Αφαιρετική ικανότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Για να αποφύγετε την απογοήτευση, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε μη ανταγωνιστική λειτουργία.
- Μπορεί επίσης να παιχτεί σε ζευγάρια, επομένως οι παίκτες πρέπει να τοποθετούν κύπελλα με διαδοχικό τρόπο.
- Σε μια προηγμένη λειτουργία παιχνιδιού σε ζευγάρια, ένας παίκτης μπορεί να έχει δεμένα τα μάτια και ο άλλος μπορεί να περιγράψει πώς να τοποθετήσει τα κύπελλα.
- Μια παραλλαγή μπορεί να είναι να ζητήσετε από τους μαθητές να σχεδιάσουν τις δικές τους κάρτες.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα Speed Cups στη Φυσική Αγωγή φορώντας τέτοια χρώματα ρούχων όπως τα κύπελλα. Οι μαθητές πρέπει να τοποθετηθούν όπως στις οριζόντιες κάρτες.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

Σε μαθητές με ειδικές ανάγκες μπορείτε να συνδέσετε μια συλλαβή με κάθε χρώμα και να διαβάσουν την τελευταία λέξη. Μπορούν επίσης να πουν δυνατά τη σειρά των χρωμάτων αφού συμπληρώσουν την κάρτα.

Συζήτηση:

- Ποια από τις κάρτες σας φάνηκε πιο εύκολη/δύσκολη;
- Έχετε παίξει διαφορετικές παραλλαγές του παιχνιδιού, μπορείτε να προτείνετε μια νέα;
- Ποια από τις κάρτες σας φάνηκε πιο εύκολη/δύσκολη;
- Ποια ήταν η πιο χαρούμενη στιγμή/η πιο απογοητευμένη στιγμή;
- Πώς θα αλλάζατε το παιχνίδι για να αγχώνεστε λιγότερο;
- Καταλάβατε τη λογική πίσω από τις κάρτες;

Οι σημειώσεις μου:

Sonar family

Βασικές ικανότητες:

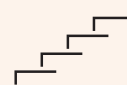
- *Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική και Μαθηματικά*
- *Μαθαίνω πως να μαθαίνω*



4



40 λεπτά

8+
Δ' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills--Ήπιες δεξιότητες: Συνοπτική /Αφαιρετική ικανότητα, Αφηρημένη σκέψη

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την πρώτη ώρα τάξης για να εξηγήσετε το παιχνίδι και τους κανόνες και να παίξετε μερικούς δοκιμαστικούς γύρους. Συνιστάται να ξεκινήσετε με την πιο εύκολη αποστολή με την υποστήριξη του δασκάλου και να διασφαλίσετε ότι τόσο οι ελεγκτές όσο και οι κυβερνήτες έχουν εκτελέσει τις ενέργειές τους χωρίς να ξεχάσουν κανένα βήμα.
- Για να μάθετε πώς πρέπει να σχεδιάζουν ή να κινούνται, μια σύσταση είναι να δημιουργήσετε ένα κοινό φύλλο διαδρομής και να το χρησιμοποιήσετε με ολόκληρη την τάξη ως παράδειγμα. Αυτό το παιχνίδι είναι χρήσιμο για προσανατολισμό εργασίας και πλευρικότητα.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

Αυτό το παιχνίδι είναι λίγο δύσκολο για μαθητές με ειδικές ανάγκες. Μπορούν όμως να συμμετέχουν σε ετερογενείς ομάδες, με τον εύκολο ρόλο του καπετάνιου, αλλά ο συνεργάτης πρέπει να ελέγξει αν σημειώνονται σωστά οι ενέργειες. Ο κρίσιμος ρόλος του ελεγκτή ραντάρ μπορεί να είναι δύσκολος, επομένως χρειάζονται έναν βοηθό.

Συζήτηση:

- Ποιος ρόλος ήταν πιο εύκολο να παίξετε; Γιατί;
- Πώς θα τροποποιούσατε τους κανόνες για να κάνετε το παιχνίδι πιο εύκολο ή πιο δύσκολο;
- Σε ποια περίοδο της ιστορίας έγιναν οι ναυμαχίες;
- Ποια στρατηγική πιστεύετε ότι είναι η καλύτερη να ακολουθήσετε;
- Ποιες κοινωνικές δεξιότητες πιστεύετε ότι μπορούν να αναπτυχθούν με αυτό το παιχνίδι;

Οι σημειώσεις μου:

Sherlock Express

Βασικές

ικανότητες:

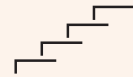
- *Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική και Μαθηματικά*
- *Μαθαίνω πως να μαθαίνω*



4



20 λεπτά

7+
Α΄-ΣΤ΄ τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Συνοπτική/Αφαιρετική ικανότητα, Αφηρημένη σκέψη

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Είναι απαραίτητο να ξεκινήσετε το παιχνίδι εξηγώντας τα 3 στοιχεία σε μια κάρτα.
- Καθώς μπορεί να εμφανιστεί απογοήτευση στους μαθητές που δεν είναι πολύ γρήγοροι, μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι παίζοντας το εναλλάξ αντί να ανταγωνίζεστε.
- Ως παραλλαγή, οι μαθητές μπορούν να γράψουν τα στοιχεία που λείπουν και να δημιουργήσουν μια ιστορία. Ένα άλλο είναι να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι στη διδασκαλία ξένων γλωσσών.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

- Για μαθητές ειδικών αναγκών μπορείτε να παίξετε με μη ανταγωνιστικό τρόπο και μετά εναλλάξ.
- Μια άλλη προσαρμογή είναι να βρείτε ομοιότητες και διαφορές μεταξύ των καρτών.

Συζήτηση:

- Αναφέρετε όλα τα ζώα, τα μέρη και τα αντικείμενα των καρτών.
- Πώς ένιωσες όταν ένας συμπαίκτης σου ήταν πιο γρήγορος από σένα;
- Με ποιες καθημερινές δραστηριότητες συνδέετε αυτό το παιχνίδι;
- Ποια στρατηγική έχετε εφαρμόσει για να βρείτε τη λύση;
- Ποιος τρόπος παιχνιδιού σας άρεσε περισσότερο; Γιατί;
- Μπορείτε να θυμηθείτε τα μέρη; Τι γίνεται με τα αντικείμενα;
- Μπορείτε να προτείνετε άλλα μέρη, αντικείμενα ή χαρακτήρες που έχουν νόημα στο ίδιο πλαίσιο του παιχνιδιού;
- Μπορείτε να προτείνετε έναν νέο κανόνα;

Οι σημειώσεις μου:

Point Salad

Βασικές

ικανότητες:

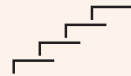
- *Επιστήμη,
Τεχνολογία,
Μηχανική και
Μαθηματικά*



4 - 6



20 λεπτά

8+
Γ' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: : Αφηρημένη σκέψη, λήψη αποφάσεων

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Για να γίνει το παιχνίδι πιο εύκολο, κάθε παίκτης μπορεί να ξεκινήσει με ένα φύλλο γκολ. Τότε ο παίκτης θα έχει ένα κριτήριο για να τραβήξει φύλλα.
- Ως παραλλαγή, οι μαθητές μπορούν να παίξουν σε ζευγάρια, ώστε να συζητήσουν εάν είναι καλύτερο να πάρουν λαχανικά ή έναν νέο στόχο. Μπορούμε επίσης να ζητήσουμε από τους μαθητές να ελέγχουν τη βαθμολογία τους μετά από κάθε γύρο.

Προσαρμογές για ειδικές ανάγκες:

- Για μαθητές με ειδικές ανάγκες, οι πιο σύνθετες κάρτες βαθμολογίας (αυτές που αφαιρούν βαθμούς) μπορούν να αφαιρεθούν.
- Όταν ένας μαθητής τραβάει μια κάρτα εκπαιδευτικός θα μπορούσε να ενημερώνει , τη βαθμολογία.

Συζήτηση:

Ποιες κάρτες γκολ ήταν πιο δύσκολο να σημειωθούν; Γιατί;

Τι σας επηρέασε να σχεδιάσετε ένα λαχανικό ή μια κάρτα γκολ;

Ποια στρατηγική θα χρησιμοποιούσατε για να κερδίσετε πόντους την επόμενη φορά;

Οι σημειώσεις μου:

Password Express

Βασικές ικανότητες:

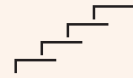
- Γραμματισμός
- Πολυγλωσσία



4 - 6



20 min

10+
Α' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Προφορική & Γραπτή επικοινωνία, Δημιουργικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Είναι σημαντικό να δημιουργηθούν ομοιογενείς ομάδες.
- Στους πρώτους γύρους μπορείτε να αποφύγετε τη χρήση της κλεψύδρας.
- Αντί να παίζουν εναλλάξ, οι ομάδες μπορούν να γράψουν τις λέξεις κατά τη διάρκεια μιας χρονικής περιόδου και στη συνέχεια να τις μοιραστούν.
- Θα μπορούσε να είναι ενδιαφέρον να καταχωρήσετε τις λέξεις και να τις σχολιάσετε μετά το παιχνίδι. Η προσπάθεια δημιουργίας μιας πρότασης με όλες τις γραπτές λέξεις μπορεί επίσης να είναι ενδιαφέρουσα. Εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισαγάγετε ένα θέμα του θέματος, μπορείτε να επιλέξετε συγκεκριμένα τα σημασιολογικά πεδία.
- Εάν παίζετε όπως προτείνεται, μπορείτε να δώσετε περισσότερους βαθμούς σε λέξεις που δεν επαναλαμβάνονται σε όλες τις ομάδες.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Αυτό το παιχνίδι είναι δύσκολο να παιχτεί με μαθητές ειδικών εκπαιδευτικών αναγκών. Μπορείτε να τους δώσετε μια λίστα λέξεων και πρέπει να επιλέξουν ποιες λέξεις ταιριάζουν.

Συζήτηση:

- Άκουσες λέξεις από τους συμμαθητές σας που δεν ήξερες πριν; Ποιες;
- Ποιο σημασιολογικό πεδίο ήταν πιο εύκολο ή πιο δύσκολο; Γιατί;

Οι σημειώσεις μου:

Pandemic

Βασικές ικανότητες:

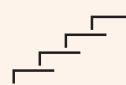
- Μαθαίνω πως να μαθαίνω
- Κοινωνική & Αστική ικανότητα



4



45 min



8+
Ε' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Συνεργασία, Ενσυναίσθηση, Διαπραγμάτευση, Οργάνωση & Προγραμματισμός, Λήψη αποφάσεων

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Το Pandemic είναι ένα περίπλοκο παιχνίδι, επομένως συνιστούμε στον διοργανωτή να το γνωρίζει τέλεια για να το εξηγήσει σωστά.
- Η πρώτη φορά που θα το εξηγήσετε μπορεί να διαρκέσει, τουλάχιστον, 30 λεπτά.
- Ωστόσο, είναι ένα πολύ εμπλουτιστικό παιχνίδι για την ανάπτυξη της ομαδικής εργασίας.
- Για να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες του παιχνιδιού, είναι δύσκολο την πρώτη φορά που εφαρμόζεται το παιχνίδι, να μπορεί να τελειώσει. Οι ανεπτυγμένες δεξιότητες δουλεύονται ειδικά από το δεύτερο και το τρίτο παιχνίδι, είναι ένα παιχνίδι με μεγάλη δυνατότητα επανάληψης.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Σε μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες συνιστάται η μη χρήση καρτών επιδημίας στο πρώτο παιχνίδι.

Συζήτηση

- Βοήθησες τους συμπαίκτες σου στη λήψη αποφάσεων;
- Δέχτηκες προτάσεις από την ομάδα σου;
- Υπήρξαν συγκρούσεις μεταξύ της ομάδας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πώς τα έλυσες;
- Ήσουν αρχηγός ή οπαδός;
- Άκουσες τη γνώμη των συμπαικτών σου;
- Ένωσες ότι σε άκουσαν οι παίκτες της ομάδας σου;

Οι σημειώσεις μου:

One Upon a Time

Βασικές ικανότητες:

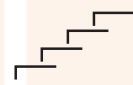
- Γραμματισμός
- Πολυγλωσσία



4



20 min



8+

Α΄ - ΣΤ΄ τάξεις

Soft skills - Ήπιες δεξιότητες: Γραπτή & Προφορική επικοινωνία, δημιουργικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Δεδομένου ότι το Once Upon a Time είναι ένα παιχνίδι για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, σας ενθαρρύνουμε να αφήσετε κάθε μαθητή να δημιουργήσει μια ολοκληρωμένη ιστορία. Αποφύγετε τον κανόνα των διακοπών. Είναι καλύτερα οι μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες, πριν δημιουργήσουν μια ιστορία στην ομάδα. Δώστε σε κάθε μαθητή από 4 έως 6 κάρτες για την πρώτη τους ιστορία.
- Η ιστορία που δημιουργείται από κάθε μαθητή μπορεί να γραφτεί και στη συνέχεια να μοιραστεί. Αυτό μπορεί να γίνει και σε ομάδες.
- Θα μπορούσε να είναι ενδιαφέρουσα και αστεία η αναπαράσταση των ιστοριών.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες:

- Για τους μαθητές με ειδικές ανάγκες προτείνεται ο κάθε μαθητής να πάρει 2 κάρτες και να επιλέξει μία από τις δύο όταν είναι η σειρά του, και να την πετάξει συνεχίζοντας την ιστορία με στόχο να φτάσει στο τέλος που έχει ως στόχο. Δεν επιτρέπεται να διακόψει κάποιος συμμαθητής.
- Η ιστορία λέγεται προφορικά και όταν τελειώσει, προσπαθούν να επαναλάβουν την ιστορία κοιτάζοντας τις κάρτες που ήταν τοποθετημένες στη σειρά.
- Μετά, αν θέλουμε, μπορούμε να τους ζητήσουμε να το γράψουν κι αυτοί, αν είναι δυνατόν.

Συζήτηση

- Ήταν εύκολο ή δύσκολο να δημιουργήσεις μια ιστορία; Γιατί;
- Ποιες δραστηριότητες στη ζωή σας αυξάνουν τη δημιουργικότητά σας;
- Σε τι πιστεύετε ότι είναι χρήσιμη η δημιουργικότητα;
- Οι συμπαίκτες σας, σας έδωσαν νέες ιδέες για επόμενες ιστορίες;
- Θα σας βοηθούσε να εργαστείτε σε ζευγάρια ή ομάδες;
- Ποιες αλλαγές στο παιχνίδι θα σας βοηθούσαν να βελτιωθείτε;
- Πόσες προτάσεις είπατε για κάθε κάρτα;
- Πιστεύετε ότι θα μπορούσατε να πείτε περισσότερα την επόμενη φορά;
- Τι μάθατε από αυτό το παιχνίδι;

Οι σημειώσεις μου:

Math Dice

Βασικές ικανότητες:

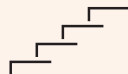
- Επιστήμη,
Τεχνολογία,
Μηχανική &
Μαθηματικά



2 - 3



10 min

8+
Α' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills - Ήπιες δεξιότητες: Αυτοέλεγχος, Αφηρημένη σκέψη, Ανθεκτικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Συνιστούμε να αποφεύγετε τον ανταγωνισμό στους πρώτους γύρους και να παίζετε εναλλάξ. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν περισσότερα ζάρια ή άλλα είδη ζαριών. Τα ζάρια παιχνιδιών ρόλων είναι πολύ κατάλληλα για αυτό το σκοπό.

Adaptations for special needs:

Για τους μαθητές με ειδικές ανάγκες μπορούμε να τους αφήσουμε να χρησιμοποιήσουν ένα στυλό και ένα χαρτί για να κάνουν τις πράξεις.

Συζήτηση

- Πώς πιστεύετε ότι μπορείτε να βελτιωθείτε σε αυτό το παιχνίδι;
- Μπορείτε να σκεφτείτε άλλους τρόπους να παίξετε με αυτά τα ζάρια;
- Σε ποιες δραστηριότητες της καθημερινής ζωής μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά που έχετε μάθει με αυτό το παιχνίδι;

Οι σημειώσεις μου:

Magic Maze

Βασικές ικανότητες:

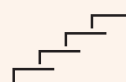
- Μαθαίνω πώς να μαθαίνω
- Κοινωνική & Αστική ικανότητα



4



20 min

8+
Α΄ - ΣΤ΄ τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Αυτοέλεγχος, Συνεργασία, Ηθική, Διαχείριση χρόνου, Ανεκτικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Το εγχειρίδιο κανόνων είναι πολύ σαφές και ακολουθώντας τα σενάρια, όπως προτείνεται, επιτρέπει στους παίκτες να γνωρίζουν πώς να παίζουν. Αν και αυτό το παιχνίδι πρέπει να παίζεται σιωπηλά, προτείνουμε να αφήσετε τους μαθητές να μιλήσουν μέχρι να κατανοήσουν τέλεια τους κανόνες.
- Συνιστούμε επίσης να μην χρησιμοποιείτε την κλεψύδρα καθώς μπορεί να δημιουργήσει άγχος και νευρικότητα στους παίκτες. Δεδομένου ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι συνεργασίας και ορισμένα σενάρια είναι πιο δύσκολα, αυτό το παιχνίδι προωθεί τη δημιουργία ομάδας. Αυτό είναι επίσης ένα καλό παιχνίδι για να εργαστείτε στην πλευρικότητα.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Τα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μπορούν να το παίξουν με τη βοήθεια ενός βοηθού για προσανατολισμό ή για υπενθύμιση να αναλάβουν δράση.
- Μπορούν να συμμετέχουν σε ετερογενείς ομάδες και να βοηθούνται από τους συμπαίκτες τους.
- Επιπλέον, μπορούν να αναλάβουν ευκολότερους ρόλους και εργασίες.

Συζήτηση

- Έχετε σεβαστεί τους κανόνες ή κάνατε ζαβολιές;
- Πώς νιώθατε όταν περιμένατε έναν άλλο παίκτη να μετακινήσει ένα πιόνι;
- Έχετε βιώσει απογοήτευση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πώς μπορείτε να το διαχειριστείτε;
- Καταφέρατε να σεβαστείτε τους κανόνες;
- Πώς καταφέρατε να συνεργαστείτε με την ομάδα σας αν δεν μπορούσατε να μιλήσετε;
- Ποια στρατηγική θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε για να συνεργαστείτε καλύτερα;
- Υπήρχαν κάποιοι κανόνες που ήταν δύσκολο να ακολουθήσετε/κατανοήσετε;
- Πώς αντιδρούσατε όταν οι συμπαίκτες σας έκαναν λάθη;

Οι σημειώσεις μου:

Kaleidos Jr.

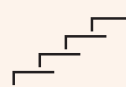
- **Βασικές ικανότητες:**
- Γραμματισμός
- Πολυγλωσσία



4



20 min



5+
Α' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Παρατήρηση, Διαχείριση χρόνου

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Για να εξοικειώσετε τους μαθητές με τις κάρτες, μπορείτε να ζητήσετε από τα παιδιά να τις περιγράψουν.
- Για να απλοποιηθεί το παιχνίδι οι μαθητές μπορούν να ονομάσουν αντικείμενα που αναγνωρίζουν και να τα γράψουν.
- Μια εκδοχή θα μπορούσε να είναι ότι ένας μαθητής γράφει πέντε αντικείμενα και οι άλλοι πρέπει να τα βρουν σε συγκεκριμένο χρόνο.
- Η δεύτερη έκδοση θα μπορούσε να είναι η εύρεση παρόμοιων αντικειμένων σε διαφορετικές κάρτες, όπως τα ίδια ζώα.

Adaptations for special needs

- Αυτό το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες για προφορική ή γραπτή παραγωγή και για αύξηση της ικανότητας προσοχής τους.

Συζήτηση

- Θα μπορούσατε να σκεφτείτε μια στρατηγική για να αναλύσετε καλύτερα την εικόνα και να βρείτε περισσότερα αντικείμενα;
- Τι/ποιος θα μπορούσε να σας βοηθήσει να βελτιωθείτε;
- Σε ποιες καθημερινές δραστηριότητες είναι σημαντικό να είστε παρατηρητικοί όπως σε αυτό το παιχνίδι;
- Νιώσατε χάος κοιτάζοντας αυτές τις εικόνες;
- Γιατί είναι σημαντικό να είσαι οργανωμένος στη ζωή;

Οι σημειώσεις μου:

Jessie the Turist

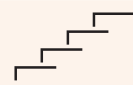
**Βασικές
ικανότητες:**
Πολυγλωσσία



2 - 4



20 min

10+
Δ' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills - Ήπιες δεξιότητες: Αυτοέλεγχος, Αφηρημένη σκέψη, Ανθεκτικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Το παιχνίδι απαιτεί την προσοχή των μαθητών στις κάρτες καθώς πρέπει να κατανοήσουν τι λέει η πρόταση σχετικά με την εικόνα και να αποφασίσουν αν είναι σωστή ή λάθος γραμματικά ή σημασιολογικά.
- Οι παραλλαγές είναι πάντα χρήσιμες για να αντιμετωπίσετε διαφορετικές καταστάσεις στις ομάδες σας. Καθώς μπορεί να έχετε πιο αδύναμους μαθητές στα αγγλικά, προτείνουμε να αφήσετε τους συμπαίκτες να μεταφράσουν την πρόταση σε κάθε ομάδα πριν την ψηφίσουν. Μια άλλη επιλογή είναι να το παίξετε σε ομάδες και να δώσετε επιπλέον πόντους σε αυτούς που αναγνώρισαν το λάθος και άλλο έναν επιπλέον πόντο σε αυτούς που το έλυσαν σωστά. Επίσης, ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει ποιος θα απαντήσει. Πρέπει να πούμε ότι η συνεργασία ενισχύεται πάρα πολύ όταν το παίζετε σε ομάδες.
- Όλες οι αποφάσεις/επιλογές μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Αυτό το παιχνίδι είναι δύσκολο να εφαρμοστεί σε τάξεις ειδικών εκπαιδευτικών αναγκών καθώς το επίπεδο είναι πολύ υψηλό για αυτά.

Συζήτηση

- Υπήρχαν εύκολες ή δύσκολες ερωτήσεις;
- Ήταν πιο εύκολες οι προτάσεις που αφορούσαν την αγγλική γλώσσα;
- Δώστε μερικά παραδείγματα όπου τα αγγλικά είναι σημαντικά στη ζωή.

Οι σημειώσεις μου:

Hungry Shark

Βασικές ικανότητες:

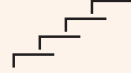
- Επιστήμη,
Τεχνολογία,
Μηχανική &
Μαθηματικά
- Μαθαίνω πως να
μαθαίνω



3 - 5



20 min



6+
Α' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills - Ήπιες δεξιότητες: Αυτοέλεγχος, Αφηρημένη σκέψη, Ανθεκτικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Δεδομένου ότι το **Hungry Shark** σχεδιάστηκε ως ένα σοβαρό παιχνίδι, οι κανόνες είναι πολύ καλά δομημένοι σε τρεις τρόπους παιχνιδιού, αυξανόμενης δυσκολίας.
- Συνιστούμε ανεπιφύλακτα να ακολουθείτε αυτούς τους τρόπους, ειδικά την πρώτη φορά που οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Εάν το επίπεδο των μαθητών είναι διαφορετικό, ή στην περίπτωση των μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, συνιστούμε να μην παίζετε σε αγωνιστικό τρόπο, αλλά εναλλάξ. Έτσι, όταν γυρίζει τις κάρτες, ο μαθητής θα δώσει τη λύση και στη συνέχεια οι άλλοι θα αξιολογήσουν αν είναι σωστή.

Συζήτηση

- Ποια στρατηγική χρησιμοποιήσατε για να δώσετε τη λύση;
- Τι εξέλιξη έχουμε χρησιμοποιήσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Θα μπορούσατε να εξηγήσετε το παιχνίδι σε άλλον μαθητή που δεν το γνώριζε;

Οι σημειώσεις μου:

Hanabi

Βασικές ικανότητες:

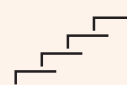
- Μαθαίνω πως να μαθαίνω



3 - 5



20 min



8+
Α' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills - Ήπιες δεξιότητες: Αυτοέλεγχος, Αφηρημένη σκέψη, Ανθεκτικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Δεδομένου ότι το Hanabi είναι ένα παιχνίδι συνεργασίας, είναι ενδιαφέρον για τον δάσκαλο να κάνει ομάδες για να ενθαρρύνει ορισμένους μαθητές να εργαστούν ως ομάδα.
- Μπορούμε να συγκεντρώσουμε μαθητές που είχαν ατυχίες ή κάποιους που συνήθως δεν αλληλεπιδρούν, αφού το παιχνίδι τείνει να δημιουργεί μια ομάδα.
- Στο πρώτο παιχνίδι, και για να διευκολύνετε και για να προωθήσετε μια νίκη, μπορείτε να παίξετε χωρίς τα μπλε πιόνια, δηλαδή να δώσετε όλες πληροφορίες θέλετε για τις κάρτες. Ωστόσο, είναι ενδιαφέρον να συμπεριλάβουμε τα κόκκινα πιόνια ώστε να υπάρχει πιθανότητα αποτυχίας.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Μπορεί να επιτραπεί σε μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες να κρατούν σημειώσεις σχετικά με τις ενδείξεις που έχουν λάβει.

Συζήτηση

- Πώς αντέδρασες όταν ένας συμπαίκτης πήρε μια λάθος απόφαση;
- Πώς αντέδρασαν οι συμπαίκτες σου όταν πήρες μια λάθος απόφαση;
- Πώς θα μπορούσατε, ως ομάδα, να βελτιωθείτε την επόμενη φορά;
- Πόσο εύκολο ήταν να κατανοήσετε τους κανόνες του παιχνιδιού; Γιατί;
- Τι συμβουλές θα δίνατε σε άλλους παίκτες για να μπορέσουν να πετύχουν στο παιχνίδι;

Οι σημειώσεις μου:

Ghost Blitz

Βασικές ικανότητες:

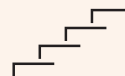
- Επιστήμη,
Τεχνολογία,
Μηχανική &
Μαθηματικά
- Μαθαίνω πως να
μαθαίνω



3 - 5



20 min



8+
Α' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Αυτοέλεγχος, Συνοπτική/Αφαιρετική ικανότητα, Αφηρημένη σκέψη

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Προτείνουμε να ξεκινήσετε εξηγώντας το όνομα των αντικειμένων και το χρώμα τους. Στη συνέχεια, ταξινομήστε τις κάρτες ως εύκολες ή δύσκολες. Σε μια εύκολη κάρτα ένα αντικείμενο αναπαρίσταται καλά σε σχήμα και χρώμα. Στις δύσκολες κάρτες κανένα αντικείμενο δεν αναπαρίσταται καλά ούτε σε σχήμα ούτε σε χρώμα.
- Για να αποφύγετε την απογοήτευση για τα παιδιά που δεν είναι αρκετά γρήγορα και για να τα βοηθήσετε να κατανοήσουν καλύτερα το παιχνίδι, μπορείτε να ξεκινήσετε εναλλάξ αντί να ανταγωνίζονται. Σε αυτή την περίπτωση οι άλλοι παίκτες πρέπει να ελέγξουν αν η απόφαση ήταν καλή.
- Όταν παίζετε με διαγωνιστικό τρόπο, ως παραλλαγή, μπορείτε να βάλετε τον μαθητή που κέρδισε να γυρίσει το επόμενο φύλλο και να μην παίξει αυτόν τον γύρο κ.ο.κ. Επίσης, ως προχωρημένη επιλογή, μπορείτε να βάλετε τους μαθητές να τραβήξουν αδύνατα φύλλα. Μια άλλη παραλλαγή μπορεί να είναι η δημιουργία ενός προτύπου/πίνακα με τα αντικείμενα ώστε όλοι οι μαθητές να μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Για τους μαθητές μας με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μπορούμε να αλλάξουμε έναν κανόνα και να τους ζητήσουμε να αναφέρουν το αντικείμενο που επιλέχθηκε, αντί να το αρπάξουν. Μπορούμε επίσης να τους ζητήσουμε να εξηγήσουν τις αποφάσεις που ελήφθησαν.

Συζήτηση

- Τι σκέφτηκες για να διαλέξεις το σωστό στοιχείο;
- Πώς ένιωσες όταν κάποιος άλλος διάλεξε το σωστό στοιχείο;
- Ποια στρατηγική θα μπορούσατε να μάθετε από αυτό για να σας βοηθήσει να έχετε καλύτερα αποτελέσματα;

Οι σημειώσεις μου:

Forbidden Island

Βασικές ικανότητες:

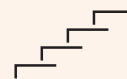
- Μαθαίνω πως να μαθαίνω



4



30 min



10+
Ε' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills - Ήπιες δεξιότητες: Συνεργασία, Ενσυναίσθηση, Διαπραγμάτευση, Οργάνωση & Προγραμματισμός

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Η πρώτη φορά που θα το εξηγήσετε μπορεί να διαρκέσει, τουλάχιστον, 30 λεπτά. Συνιστάται η επίβλεψη του πρώτου γύρου για την επίλυση τυχόν αμφιβολιών. Επιπλέον, είναι σημαντικό να υπενθυμίζουμε στους παίκτες που διαβάζουν την κάρτα βοήθειας στην αρχή του κάθε γύρου.
- Για να γίνει ευκολότερο, οι παίκτες μπορούν να ξεκινήσουν με 4 κάρτες αντί για 2. Υπενθυμίστε στους παίκτες τη σημασία του να συνεχίσουν να μιλάνε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να προσπαθούν να σχεδιάσουν ολόκληρο τον γύρο πριν ενεργήσουν.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Αυτό είναι ένα περίπλοκο παιχνίδι που χρησιμοποιείται σε μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, αλλά μπορείτε να δοκιμάσετε να το παίξετε χωρίς τις «κάρτες που ανεβαίνει το νερό».

Συζήτηση

- Βοήθησες τους συμπαίκτες σου στη λήψη αποφάσεων;
- Δέχτηκες προτάσεις από την ομάδα σου;
- Υπήρξαν συγκρούσεις στην ομάδα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; Πώς τις έλυσες;
- Ήσουν αρχηγός ή οπαδός;
- Άκουσες τη γνώμη των συμπαικτών σου;
- Ένιωσες ότι σε άκουσαν οι παίκτες της ομάδας σου;

Οι σημειώσεις μου:

Emotio

Βασικές ικανότητες:

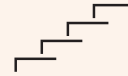
- Γραμματισμός
- πολυγλωσσία
- Πολιτιστική
επίγνωση &
έκφραση



3 - 5



20 min



6+
Α' - ΣΤ' τάξεις'

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Συνεργασία, Μη Λεκτική & Προφορική επικοινωνία, Δημιουργικότητα, Ενσυναίσθηση

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Το Emotio έχει σχεδιαστεί για την ανάπτυξη της Συναισθηματικής Νοημοσύνης.
- Οι βασικές ικανότητες που αναπτύχθηκαν μέσω αυτού του επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι η ικανότητα γραμματισμού, πολυγλωσσίας και πολιτιστικής και ικανότητας έκφρασης. Οι κοινωνικές δεξιότητες που αναπτύχθηκαν είναι η Συνεργασία, η μη λεκτική και προφορική επικοινωνία, η Δημιουργικότητα, η Ενσυναίσθηση και η Ανεκτικότητα.
- Πριν παίξουν το παιχνίδι, οι μαθητές θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να μελετήσουν τις κάρτες και να συζητήσουν τα συναισθήματα που παρουσιάζονται. Θα μπορούσαν να παίξουν με τις κάρτες, να τις ομαδοποιήσουν όπως θέλουν, να τις εξηγήσουν και να κάνουν ερωτήσεις σχετικά με τα σύμβολα και τις εξηγήσεις τους.
- Για αρχή, οι κάρτες θα μπορούσαν να μεταφραστούν στη μητρική γλώσσα, αλλά μετά από μερικούς γύρους, είναι δυνατό να παιχτούν στα αγγλικά, προκειμένου να αναπτυχθεί η πολυγλωσσία.
- Μερικοί από τους μαθητές μπορεί να είναι ντροπαλοί και να μην θέλουν να μοιραστούν πολλά για τα συναισθήματα και τις εμπειρίες τους, επομένως οι δάσκαλοι θα πρέπει να τους ενθαρρύνουν να εκφραστούν.
- Οι πολιτισμικές διαφορές σχετικά με την έκφραση των δικών σας συναισθημάτων θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά το παιχνίδι αυτού του παιχνιδιού.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Είναι ένα παιχνίδι όπου οι μαθητές με δυσκολίες μπορούν εύκολα να συμμετέχουν με χαρά και απέδειξε ότι τους τονώνει την αυτοπεποίθηση. Μπορεί επίσης να παιχτεί από μαθητές με πιο σοβαρές ανάγκες, εξατομικεύοντας τις ερωτήσεις και βοηθώντας τους λίγο για το ποιο συναίσθημα εμφανίζεται στην εικόνα ή παίζοντας διαφορετικά, όπως κατηγοριοποίηση των συναισθημάτων.

Emotio

Συζήτηση

- Πώς νιώσατε παίζοντας αυτό το παιχνίδι;
- Πόσο δύσκολο ήταν να εκφράσετε τα συναισθήματά σας;
- Γνωρίζετε ότι σε αυτό το παιχνίδι δεν υπάρχουν καλές ή κακές απαντήσεις καθώς δεν υπάρχουν κακά ή καλά συναισθήματα;
- Αναγνωρίσατε όλα τα συναισθήματα;
- Καταφέρατε να εκφράσετε μη λεκτικά συναισθήματα;
- Υπήρχε κάποιο συναίσθημα που δεν θέλατε να μοιραστείτε με τους άλλους; Υπάρχει κάτι που θα θέλατε να μιλήσετε μόνοι με τον δάσκαλο μετά το μάθημα; Έχετε μιλήσει ποτέ για τέτοιου είδους συναισθήματα με οποιοδήποτε άτομο; Θα θέλατε να το κάνετε;

Οι σημειώσεις μου:

Dixit Odyssey

Βασικές ικανότητες:

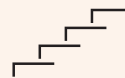
- Γραμματισμός
- Πολυγλωσσία
- Επιχειρηματικότητα



5 - 8



30 min



6+
Α΄ - ΣΤ΄ τάξεις

Soft skills - Ήπιες δεξιότητες: Συνοπτική/αφαιρετική ικανότητα, Δημιουργικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Οι κάρτες είναι το βασικό συστατικό του Dixit, επομένως οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τις προετοιμάσουν σύμφωνα με ένα μάθημα ή ένα θέμα που θέλετε να συζητήσετε με τους μαθητές.
- Ως παραλλαγή προτείνουμε ότι αντί να πείτε μια λέξη, μπορείτε να πείτε μια ιστορία, έναν τίτλο μιας ταινίας ή ενός βιβλίου.
- Μια ιστορία ή ένα παραμύθι μπορεί να δημιουργηθεί μαζί, με τις κάρτες που έχουν εμφανιστεί σε ένα γύρο.
- Είναι επίσης δυνατό να παίξετε δείχνοντας μια κάρτα και ζητώντας από κάθε παίκτη να γράψει λέξεις σχετικές. Οι περισσότερες ή λιγότερο κοινές λέξεις θα λάβουν περισσότερους πόντους.

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 εστιάσουν στις εικόνες και να επιλέξουν την εικόνα που πιστεύουν ότι ταιριάζει με την περιγραφή ή να πουν τη δική τους περιγραφή όταν έρθει η σειρά τους να είναι ο αφηγητής.

Συζήτηση

- Δυσκολευτήκατε να συσχετίσετε την εικόνα με τη λέξη;
- Πιστεύετε ότι η δημιουργικότητα θα μπορούσε να βελτιωθεί χρησιμοποιώντας αυτό το παιχνίδι;
- Γιατί είναι σημαντική η δημιουργικότητα στη ζωή;
- Πώς πιστεύετε ότι οι συμπαίκτες σας μάντεψαν τη σωστή κάρτα;
- Πώς θα μπορούσε ένας άνθρωπος να αναπτύξει τη δημιουργικότητά του;
-

Οι σημειώσεις μου:

Bohnanza 			
Βασικές ικανότητες: - Γραμματισμός - Επιχειρηματικότητα			
	3 - 5	40 - 45 min	12+ Γ' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Προφορική επικοινωνία, διαπραγμάτευση, οργάνωση & σχεδιασμός, λήψη αποφάσεων

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Προκειμένου οι μικρότεροι μαθητές να κατανοήσουν τους κανόνες, μπορεί να βοηθήσει η εγγραφή τους στον πίνακα. Στην αρχή, μπορεί να χρειαστεί περισσότερο από μία ώρα για να παίξετε το παιχνίδι και κάθε ομάδα μπορεί να χρειαστεί έναν βοηθό για να επιβλέπει το παιχνίδι.
- Είναι ένα παιχνίδι όπου η επικοινωνία και η συνεργασία είναι πολύ υψηλή. Είναι σημαντικό να δίνετε προσοχή στους μαθητές που συμμετέχουν λιγότερο και να τους ενθαρρύνετε να μιλήσουν. Η δημιουργία κατάλληλων ομάδων είναι ουσιαστική για την επεξεργασία των βασικών ικανοτήτων

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 εστιάσουν στις εικόνες και να αναγνωρίσουν τις παρόμοιες, αλλά χρειάζονται ένα άτομο να τους καθοδηγεί και να τους υπενθυμίζει τα βήματα.

Bohnanza

Συζήτηση

- Τι είδους επιχειρήματα έχετε χρησιμοποιήσει για διαπραγμάτευση;
- Ποιες πτυχές θεωρείτε δύσκολες στη διαπραγμάτευση;
- Πώς πείσατε τους συμπαίκτες σας να αλλάξουν κάρτες μαζί σας;
- Πώς θα διαπραγματευόσασταν με τους συναδέλφους σας την επόμενη φορά;
- Τι προσέχατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Ποια ήταν η πιο δύσκολη απόφαση που πήρατε;
- Τι κάνατε όταν συνειδητοποιήσατε ότι δεν μπορείτε να πείσετε τον συμμαθητή σας να σας δώσει μια κάρτα;
- Θα κάνατε συμμαχίες;
- Προσπαθήσατε να δώσετε προσοχή στις στρατηγικές των άλλων;
- Τι ανακαλύψατε ότι θέλετε να χρησιμοποιήσετε την επόμενη φορά;
- Πώς σε έπεισε ο συνάδελφός σου να αλλάξεις χαρτιά μαζί του/της;
- Ποια στρατηγική θεωρείτε πιο αποτελεσματική, από εσάς ή τους συμπαίκτες σας;

Discussion:

- What kind of arguments have you used for negotiation?
- What aspects do you find difficult in negotiation?
- How did you convince your colleagues to change cards with you?
- How would you negotiate with your colleagues next time?
- What were you paying attention to during the game?
- What was the hardest decision you took?
- What did you do when you realised you can not convince your colleague to give you a card?
- Would you make alliances?
- Did you try to pay attention to others' strategies?
- What did you find out that you want to use next time?
- How did your colleague convince you to change cards with him/her?
- What strategy do you find most efficient, from you or your colleagues?

Οι σημειώσεις μου:

Blurble

Βασικές ικανότητες:

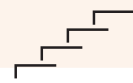
- Γραμματισμός
- Πολυγλωσσία



3 - 6



5 min

6+
Α' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Γραπτή, Μη Λεκτική και Προφορική επικοινωνία,
Δημιουργικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Επειδή ορισμένοι μαθητές χρειάζονται περισσότερο χρόνο για να σκεφτούν και να αντιδράσουν, μπορεί να είναι χρήσιμο να αφήσετε ένα κενό (περίπου 3 δευτερόλεπτα) ή να μετρήσετε μέχρι το 3-5 πριν απαντήσετε. Με αυτόν τον τρόπο οι πιο αργοί μαθητές απογοητεύονται λιγότερο.
- Στην 1η δημοτικού συνιστούμε να γράψετε τη λέξη αντί να τη λέτε. Επίσης, το να παίζετε σε ομάδες θα μπορούσε να το κάνει πιο εύκολο. Γράψτε όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις και μετρήστε τον αριθμό.
- Οι λέξεις μπορούν επίσης να συλλαβιστούν.
- Οι κάρτες του Blurble είναι πολύ ευέλικτες και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να παίξετε παιχνίδια μνήμης, να δημιουργήσετε πίνακες για να εργαστείτε με καρτεσιανές συντεταγμένες, να εξασκηθείτε στην ορθογραφία ή να παίξετε με σημασιολογικά πεδία. Επίσης, η δημιουργία ομάδων καρτών με παρόμοιους ήχους μπορεί να είναι μια ευκαιρία να δουλέψετε τον ρυθμό.
- Εάν το παιχνίδι χρησιμοποιείται σε μια ξένη γλώσσα, για να προσαρμόσουν τις γνώσεις τους στο παιχνίδι, οι κάρτες λεξιλογίου που γνωρίζουν οι μαθητές μπορούν να επιλεγούν για να απλοποιήσουν το παιχνίδι.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Για μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες συνιστούμε να αναγνωρίσουν την εικόνα λέγοντάς την δυνατά.

Συζήτηση

- Δημιουργήστε ένα νέο παιχνίδι με αυτά τα στοιχεία και μοιραστείτε το με την υπόλοιπη τάξη.
- Ποιος τρόπος παιχνιδιού με τις κάρτες ήταν πιο δύσκολος; Γιατί;
- Είχατε χρόνο να πείτε τη λέξη;
- Είχατε χρόνο να σκεφτείτε τη λέξη;
- Τι σας δυσκόλεψε;
- Γνωρίζατε το όνομα όλων των αντικειμένων στις κάρτες;

Οι σημειώσεις μου:

Avalon

Βασικές ικανότητες:

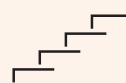
- Μαθαίνω
πως να
μαθαίνω
- Κοινωνική &
Αστική
ικανότητα



5 - 10



30 - 40 min



13+
Ε' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Συνοπτική/αφαιρετική ικανότητα, Συνεργασία, Ηθική, Διαπραγμάτευση, Κριτική σκέψη, Ανοχή, Λήψη αποφάσεων

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- 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.

Avalon

Συζήτηση

- 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 απατήσεις;
- 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;

Οι σημειώσεις μου:

7 ate 9

Βασικές ικανότητες:

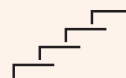
- Επιστήμη,
Τεχνολογία,
Μηχανική &
Μαθηματικά



4



5 min



7+
Β' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες: Αφηρημένη σκέψη, Ανθεκτικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Στις πρώτες τάξεις του δημοτικού, συνιστούμε να αποφύγετε τον αγωνιστικό τρόπο και να παίζετε εναλλάξ, ώστε να δίνετε χρόνο σε κάθε μαθητή να υπολογίσει και να είναι έτοιμος να παίξει. Επιπλέον, μπορείτε να αποφύγετε κάρτες με αρνητικούς αριθμούς, καθώς οι πράξεις των Μαθηματικών είναι περιορισμένες σε αυτές τις τάξεις.
- Ως παραλλαγή, μπορείτε να πολλαπλασιάσετε και να χρησιμοποιήσετε τις μονάδες του αποτελέσματος. Επιπλέον, μπορείτε να ξεχάσετε τα ± 1 , 2, 3 και να βάλετε το επόμενο ή το προηγούμενο ή μπορείτε να αθροίσετε όλους τους αριθμούς των καρτών.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Για τους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μπορούμε να λέμε τον αριθμό δυνατά και να παίζουμε εναλλάξ.

Συζήτηση

- Είχατε αρκετό χρόνο να απαντήσετε;
- Είχατε άγχος/απογοήτευση και γιατί;
- Τι έκανες;
- Τι θα μπορούσατε να κάνετε κατά τη διάρκεια του μαθήματος ή στο σπίτι για να βελτιώσετε την απόδοσή σας σε αυτό το παιχνίδι;
- Πώς υπολογίσατε το αποτέλεσμα;
- Τι διαφορετικό θα κάνατε την επόμενη φορά;
- Βρήκατε τη στρατηγική για να υπολογίσετε πιο γρήγορα;
- Είσαι καλύτερος ή χειρότερος από τους συμμαθητές σου;
- Πώς μπορείτε να τους βοηθήσετε να γίνουν καλύτεροι;
- Πώς μπορούν αυτοί ή ο δάσκαλός σας να σας βοηθήσουν να βελτιωθείτε;
- Ποια παραλλαγή θα περιλαμβάνατε για να βοηθήσετε τους μαθητές να μην απογοητεύονται συχνά;

Οι σημειώσεις μου:

3x4 Klatsch

Βασικές

ικανότητες:

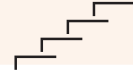
- Επιστήμη,
Τεχνολογία,
Μηχανική &
Μαθηματικά



4



10 min



7+

Β' - ΣΤ' τάξεις

Soft skills - Ήπιες δεξιότητες: Αυτοέλεγχος, Αφηρημένη σκέψη, Ανθεκτικότητα

Παραλλαγές και βήματα για να ξεκινήσετε να παίζετε:

- Στην 1η και 2η τάξη, μπορείτε να προσθέσετε τα αποτελέσματα των ζαριών αντί να πολλαπλασιάζετε. Σε αυτήν την περίπτωση, δημιουργήστε έναν κανόνα για τα αποτελέσματα των πρώτων αριθμών.
- Προκειμένου να δοθεί χρόνος σε πιο αδύναμους μαθητές, συνιστούμε, αφού ρίξει τα ζάρια, ο παίκτης να μετρήσει 1, 2, 3 πριν χτυπήσει τη μύγα.
- Μπορείτε να δοκιμάσετε ορισμένες παραλλαγές, όπως να πείτε χαρακτηριστικά αντί να πολλαπλασιάσετε ή να λέτε το αποτέλεσμα που πρέπει να βρουν.
- Αυτό το υλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί λέγοντας ένα χαρακτηριστικό της μύγας αντί για τον αριθμό.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Για τους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες συνιστάται να προσδιορίσετε τους αριθμούς πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι. Επιπλέον, μπορούν να παίξουν σε ζευγάρια.

Συζήτηση

- Είχατε αρκετό χρόνο να απαντήσετε;
- Είχατε άγχος/απογοήτευση και γιατί;
- Τι κάνατε;
- Τι θα μπορούσατε να κάνετε κατά τη διάρκεια του μαθήματος ή στο σπίτι για να βελτιώσετε την απόδοσή σας σε αυτό το παιχνίδι;
- Πώς υπολογίσατε το αποτέλεσμα;
- Τι διαφορετικό θα κάνατε την επόμενη φορά;
- Βρήκατε τη στρατηγική για να υπολογίσετε πιο γρήγορα;
- Είσαι καλύτερος ή χειρότερος από τους συμμαθητές σου;
- Πώς μπορείτε να τους βοηθήσετε να γίνουν καλύτεροι;
- Πώς μπορούν αυτοί ή ο δάσκαλός σας να σας βοηθήσουν να βελτιωθείτε;
- Ποια παραλλαγή θα περιλαμβάνατε για να βοηθήσετε τους μαθητές να μην απογοητεύονται συχνά;

Οι σημειώσεις μου:



Co-funded by
the European Union

Contact

W www.meepleschoolerasmusproject.eu



Meeple School Erasmus+ Project



meepleschoolproject

