

Το επιτραπέζιο παιχνίδι Ιστορίας στη μαθησιακή διαδικασία. Ένα παράδειγμα δημιουργίας και εφαρμογής

Ευαγγελία Καλδέλη

ΜΑ, Περιφερειακό Γυμνάσιο Ξυλοτύμπου, Κύπρος
ekaldeli@gmail.com

➤ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Μέσα από την παρούσα εισήγηση επιδιώκεται να αναδειχθούν όχι μόνο οι δυνατότητες αξιοποίησης ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού ως εναλλακτικού τρόπου μετάδοσης της γνώσης, αλλά και τα προσθετικά οφέλη που αποκομίζουν οι μαθητές/τριες μέσα από τη διαδικασία δημιουργίας του. Ομάδα μαθητών/τριών του Περιφερειακού Γυμνασίου Ξυλοτύμπου (Κύπρος) έλαβε μέρος στον Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου Παιχνιδιού με θέμα την Ιστορία που είχε διοργανώσει πιλοτικά για το 2020 – 2021 το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ) και δημιούργησε το επιτραπέζιο παιχνίδι «Φιλέλληνες» αξιοποιώντας γνώσεις που αφορούν στον Αγώνα του 1821 για την Ελληνική Ανεξαρτησία και τον αντίκτυπο που είχε στο Φιλελληνικό Κίνημα. Μέσα από την ενεργητική εμπλοκή τους στα στάδια της έρευνας, του σχεδιασμού, της παραγωγής, της ανάλυσης αποτελεσμάτων και των δοκιμών ελέγχου οι μαθητές προσέγγισαν διαθεματικά την ενότητα μέσα από ποικίλα γνωστικά αντικείμενα, όπως η Ιστορία, τα Εικαστικά, η Ιστορία της Τέχνης, η Νεοελληνική Γλώσσα, η Τεχνολογία και τα Μαθηματικά.

Λέξεις – κλειδιά: Επιτραπέζιο παιχνίδι, Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης, Επανάσταση 1821.

➤ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κατά το σχολικό έτος 2020-2021, τα σχολεία της Κύπρου, όπως και της Ελλάδας, ήρθαν αντιμέτωπα με τις δυσκολίες που προέκυψαν από την πανδημία. Κοινό αίσθημα ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς ήταν ότι είχε εν μέρει «χαθεί» η επαφή με τους μαθητές μέσα από την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Μετά την επιστροφή στη διδασκαλία με φυσική παρουσία διαφάνηκε η ανάγκη για παροχή κινήτρων, προκειμένου να κινητοποιηθούν οι μαθητές και να επαναδραστηριοποιηθούν. Στο πλαίσιο αυτό η προκήρυξη για τον 1ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού λειτούργησε ως η ιδανική ευκαιρία για ένα τμήμα της Γ' τάξης του Περιφερειακού Γυμνασίου Ξυλοτύμπου (Κύπρος).

➤ Η ΑΦΟΡΜΗ

Ο εν λόγω διαγωνισμός είχε διοργανωθεί από τη Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών του Υπουργείου Ψηφιακής Διακυβέρνησης, το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ) και την Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής και Επικοινωνιών και τελούσε υπό την αιγίδα της Περιφέρειας Αττικής. Βάσει της προκήρυξης ο διαγωνισμός διοργανωνόταν πιλοτικά για το σχολικό έτος 2020-21 και απευθυνόταν στους μαθητές και τις μαθήτριες των τριών τελευταίων τάξεων της Πρωτοβάθμιας και όλων των τάξεων της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης της Ελλάδας, της Κύπρου και της Ομογένειας, με στόχο να εισαχθούν τα οφέλη της παιχνιδοκεντρικής μάθησης και της συνεργατικής δημιουργικής δραστηριότητας σε αυτές τις βαθμίδες. Από πλευράς περιεχομένου, οι θεματικές έπρεπε να αντλούνται και να σχετίζονται με το μάθημα της Ιστορίας, σύμφωνα με την ύλη που διδάσκεται στις αντίστοιχες βαθμίδες. Με βάση κάποια ενότητα ή κάποιο ιστορικό γεγονός, οι μαθητές και μαθήτριες καλούνταν να δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο επιτραπέζιο ή ψηφιακό παιχνίδι, του οποίου το σενάριο και οι στόχοι θα σχετίζονταν με τις επιλεγμένες θεματικές.

➤ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Με μεγάλο ενθουσιασμό ένα τμήμα της Γ΄ τάξης ανταποκρίθηκε στην ιδέα και έτσι σύντομα δημιουργήθηκε μια ομάδα εργασίας 10 μαθητών και μαθητριών με την υποστήριξη και καθοδήγηση της συντονίστριας εκπαιδευτικού. Οι συναντήσεις γίνονταν στο χώρο του σχολείου, ενώ κάποιες πραγματοποιήθηκαν και διαδικτυακά σε απογευματινό χρόνο. Η θεματική αποφασίστηκε να σχετίζεται με την Επανάσταση του 1821, δεδομένων των εορτασμών και δράσεων για τα 200 χρόνια από την έναρξη της Επανάστασης, και συγκεκριμένα επιλέχθηκε το κεφάλαιο το οποίο αφορούσε στο Φιλελληνικό κίνημα. Το δεύτερο ζήτημα το οποίο συζητήθηκε ήταν εάν το παιχνίδι θα ήταν επιτραπέζιο ή ψηφιακό. Το σημείο αυτό αποτέλεσε μια πολύ καλή ευκαιρία για να εφαρμόσουν οι μαθητές στην πράξη τα όσα είχαν μάθει για την επιχειρηματολογία και τους τρόπους πειθούς στο μάθημα των Νέων Ελληνικών. Κατέθεσαν λοιπόν τις απόψεις τους σε μία ιδιαίτερα ζωντανή και δημιουργική συζήτηση και κατέληξαν στην απόφαση να δημιουργήσουν το παιχνίδι τους σε επιτραπέζια μορφή αξιοποιώντας, ωστόσο, τις γνώσεις και τις δεξιότητες που είχαν από τα αντίστοιχα ψηφιακά περιβάλλοντα.

Το αποτέλεσμα των εργασιών ήταν το επιτραπέζιο παιχνίδι «Φιλέλληνες». Το παιχνίδι παίζεται από 2 έως 4 παίκτες ή 2 έως 4 ομάδες, ηλικίας 13 ετών και άνω και αποτελείται από 1 ταμπλό, 60 έγχρωμες κάρτες με έργα τέχνης, 8 κάρτες Επιστήμονας, 30 κάρτες Κομιτάτο, χαρτονομίσματα διαφόρων αξιών, 4 πιόνια και 1 ζάρι. Οι παίκτες παίρνουν το ρόλο ενός Φιλέλληνα και στόχος τους είναι να συγκεντρώσουν χρήματα για την ενίσχυση του Αγώνα του 1821 για την Ελληνική Ανεξαρτησία. Προκειμένου να το πετύχουν αυτό θα πρέπει να απαντήσουν σωστά σε μια σειρά ερωτήσεων που εμφανίζονται στις αντίστοιχες κάρτες και οι οποίες σχετίζονται γνωστικά

με έργα τέχνης και φυσιογνωμίες του Αγώνα. Στην πορεία του παιχνιδιού αντιμετωπίζουν διάφορα εμπόδια - πειρατεία, ληστεία, φυλάκιση, φορολογία - τα οποία τους δυσχεραίνουν στην επίτευξη του στόχου τους. Νικητής είναι ο παίκτης ο οποίος θα συγκεντρώσει πρώτος το ποσό των 100.000 λιρών. Εκτιμώμενος χρόνος ολοκλήρωσης κάθε παρτίδας είναι περίπου η μία ώρα.



Εικόνα 1. Επιτραπέζιο παιχνίδι «Φιλέλληνες»

Οι κάρτες ερωτήσεων διαιρούνται σε τρεις κατηγορίες. Στην κατηγορία «Έργα Τέχνης» ο παίκτης παρατηρεί την εικόνα της κάρτας ενώ ένας άλλος παίκτης του διαβάζει την ερώτηση της οποίας ο αριθμός αντιστοιχεί στο αριθμό που έφερε με το ζάρι, και τις πιθανές απαντήσεις. Οι ερωτήσεις αφορούν στον τίτλο του έργου, το όνομα του δημιουργού, το θέμα του, το μουσείο ή την πινακοθήκη στην οποία βρίσκεται, ενώ υπάρχουν και ερωτήσεις γενικών ιστορικών γνώσεων με βάση το απεικονιζόμενο θέμα, ερωτήσεις παρατήρησης και ερωτήσεις σωστού/λάθους. Στις κατηγορίες «Φιλέλληνας» και «Φυσιογνωμία του Αγώνα», πρέπει να βρεθεί το όνομα του προσώπου που απεικονίζεται. Οι σωστές απαντήσεις είναι κάθε φορά γραμμένες με έντονη γραφή (**bold**). Όταν ένας παίκτης απαντήσει σωστά στην ερώτηση, παίρνει μία από τις κάρτες «Κομιτάτο». Τη διαβάζει δυνατά και ακολουθεί την οδηγία που αναγράφεται, δίνοντας ή παίρνοντας χρήματα από τον Τραπεζίτη. Όταν ο παίκτης χρησιμοποιήσει την κάρτα «Επιστήμονας» δεν χρειάζεται να απαντήσει σε ερώτηση κάρτας ή να ακολουθήσει την οδηγία των τετραγώνων του ταμπλό. Στο τετράγωνο «Διπλά ή Τίποτα» αν απαντήσει σωστά διπλασιάζει τα χρήματά του, ενώ εάν απαντήσει λάθος, δεν παίρνει τίποτα και κάθε φορά που ένας παίκτης περνάει από το τετράγωνο «Έναρξη» παίρνει από τον Τραπεζίτη 2.000 λίρες.



Εικόνα 2. Ταμπλό παιχνιδιού «Φιλέλληνες»

➤ ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Για τη δημιουργία του παιχνιδιού οι μαθητές και οι μαθήτριες αξιοποίησαν γνωστά παιχνίδια στρατηγικής, όπως τη Monopoly, αλλά και άλλα λιγότερο γνωστά παιχνίδια γνώσεων, όπως το Philanthropist της Εθνικής Πινakoθήκης του Λονδίνου. Κύριος σκοπός, ωστόσο, ήταν η διαθεματική προσέγγιση μέσα από την αξιοποίηση ποικίλων γνωστικών αντικειμένων. Αναμφισβήτητα το μάθημα της Ιστορίας προσέφερε τις απαραίτητες γνώσεις για τα ιστορικά γεγονότα, τα πρόσωπα και τις καταστάσεις που αναφέρονται. Μια σειρά όμως μαθημάτων και η αγαστή συνεργασία με τους διδάσκοντες εκπαιδευτικούς προσέδωσαν πρόσθετη παιδαγωγική αξία στο εγχείρημα.

Μέσα από το μάθημα των Καλλιτεχνικών και του σχετικού διδακτικού βιβλίου Ιστορίας της Τέχνης μπόρεσαν οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με εικαστικά έργα, καλλιτέχνες, αλλά και δεξιότητες παρατήρησης και οπτικού αλφαριθμητισμού. Επιπλέον, μια μαθήτρια από την ομάδα με ιδιαίτερη έφεση στη ζωγραφική φιλοτέχνησε και την συσκευασία του παιχνιδιού. Στο μάθημα της Γλώσσας αξιοποιήθηκε η επιχειρηματολογία, αλλά μελετήθηκε και ο τρόπος σύνταξης Οδηγιών – που είναι, άλλωστε, και ζητούμενο του Αναλυτικού Προγράμματος Διδασκαλίας Νέων Ελληνικών. Επιπλέον, σε συνεργασία με τον καθηγητή του μαθήματος Σχεδιασμός και Τεχνολογία οι μαθητές κατασκεύασαν τη θήκη για τις κάρτες και τα πιόνια, ενώ με την Μαθηματικό τους έκαναν υπολογισμούς για την αξία των χαρτονομισμάτων και την απαιτούμενη ποσότητα που έπρεπε να εκτυπωθεί.

➤ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ

Στο Περιφερειακό Γυμνάσιο Ξυλοτύμπου το επιτραπέζιο παιχνίδι αξιοποιείται τόσο στο μάθημα της Ιστορίας, όσο και για απασχόληση των μαθητών στο χώρο της Βιβλιοθήκης – όπου υπάρχουν και άλλα επιτραπέζια παιχνίδια - κατά τις κενές ώρες. Στην περίπτωση του παιχνιδιού «Φιλέλληνες», το παιχνίδι παίζεται εκεί κατά ομάδες και οι εκπρόσωποι των ομάδων βρίσκονται στο ταμπλό και ρίχνουν το ζάρι, ενώ τα έργα προβάλλονται με βιντεοπροβολέα δίνοντας σε όλα τα μέλη της κάθε ομάδας τη δυνατότητα συμμετοχής. Είναι μια, εν μέρει, ψηφιακή παραλλαγή του παιχνιδιού, η οποία όμως εμπλέκει όλους τους μαθητές και λύνει και κάποια πρακτικά προβλήματα λόγω των υγειονομικών πρωτοκόλλων για την πανδημία.



Εικόνα 3. Στιγμιότυπο από παρτίδα παιχνιδιού

➤ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

Η εξοικείωση εκπαιδευτικών και μαθητών με σύγχρονα μοντέλα και εργαλεία εκπαίδευσης, όπως το εκπαιδευτικό παιχνίδι, και παράλληλα η σύνδεση των μοντέλων αυτών με ευρύτερες θεματικές και μαθησιακά περιεχόμενα, όπως για παράδειγμα η Ιστορία και η Τέχνη, ενισχύουν διαθεματικές, διεπιστημονικές και οριζόντιες προσεγγίσεις και μόνο θετικά αποτελέσματα μπορούν να επιφέρουν στην εκπαίδευση.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια παρέχουν στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα αξιοποίησης και προσαρμογής, ώστε να αποκοτούν πρόσθετη διδακτική αξία. Στη συγκεκριμένη δράση, ωστόσο, όπου οι ίδιοι οι μαθητές και οι μαθήτριες δημιούργησαν το δικό τους επιτραπέζιο παιχνίδι, τα εκπαιδευτικά οφέλη ήταν πολλαπλά: αξιοποίησαν ιστορικές γνώσεις και ιδιαίτερα γνώσεις που αφορούν στον Αγώνα του 1821 για την Ελληνική Ανεξαρτησία και τον αντίκτυπο που είχε στο Φιλελληνικό Κίνημα, ανέπτυξαν δεξιότητες αναζήτησης έγκυρων πληροφοριών σχετικά με ένα ιστορικό πρόσωπο ή έργο τέχνης, ενεπλάκησαν ενεργητικά με εποικοδομητικές και δημιουργικές δραστηριότητες στο σχεδιασμό του παιχνιδιού, την παραγωγή, τις δοκιμές ελέγχου,

την κατασκευή και φιλοτέχνηση, ενώ πάνω από όλα διασκέδασαν. Ανταμοιβή για την προσπάθεια και δημιουργικότητά τους ήταν και η διάκριση που έλαβε το παιχνίδι «Φιλέλληνες» στον Διαγωνισμό του ΕΚΟΜΕ, καθώς και η παρουσίασή του στην 85^η Διεθνή Έκθεση Θεσσαλονίκης στο Περίπτερο 17.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Bontchev, B., & Vassileva, D. (2010). *Modeling Educational Quizzes as Board Games*. Bulgaria: Sofia University.

Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. S. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2nd ed.). Burlington: Elsevier Inc.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002) Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.

Halloran, O., & Deale, C. (2009). Designing a Game Based Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development. *Journal of Hospitality and Tourism Education*, 22(3), 35-48.

Rael, P. (2021). Playing with the Past, Perspectives on History. In *The Newsmagazine of the American Historical Association*. Retrieved from <https://www.historians.org/research-and-publications/perspectives-on-history/november-2021/playing-with-the-past-teaching-slavery-with-board-games>.

Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990). *Facilitating play: a medium for promoting cognitive, socio-emotional, and academic development in young children*. Gaithersburg: Psychological & Educational Publications.

Μουστάκας, Λ., & Φώκιαλη Π. (Επιμ.). (2018). Το Επιτραπέζιο Παιχνίδι Και Η Δια Βίου Μάθηση. Στο *Σχεδιασμός, Κατασκευή Και Αξιολόγηση (συλλογικός τόμος)*. Αθήνα: Σταμούλη.

Κουκουνάρας, Λ. Μ., Κολάση, Δ., Αλεξανδρή, Α., Ναζάρ, Ν. Π., Διαμαντόπουλος, Γ., & Βασιλάκη, Γ. (2015). Μελέτη περίπτωσης στο πλαίσιο της Θρησκευτικής Εκπαίδευσης. Στο Σ. Κιουλάνης, Α. Πασχαλίδου, & Ζ. Χαραπαντίδου (Επιμ.), *Καινοτόμες Εφαρμογές στη Διδακτική Πράξη, Πρακτικά Εργασιών 1ου Διεθνούς Βιωματικού Συνεδρίου Εφαρμοσμένης Διδακτικής*. Δράμα. 446-454.