

Παίζοντας με τους ήρωες της μυθολογίας

Κυριακή Κουλίζου, MEd

Νηπιαγωγός, 46^ο Νηπιαγωγείο Πειραιά

koulizou@gmail.com

Ilias Georgousis  

Bellerophon Research & Development, 41259 Gothenburg, Sweden

ig@bellerophon.gr

Abstract

Η παρούσα ανακοίνωση ανήκει στη θεματική «Ψηφιακά παιχνίδια και Γλωσσική Εκπαίδευση» και περιγράφει μια διδακτική πρόταση εκμάθησης της ελληνικής μυθολογίας. Αποτελείται από μια σειρά διαδραστικών παιχνιδιών, που εξασκούν τα παιδιά στη σωστή χρήση του υπολογιστή, προάγουν την υπολογιστική σκέψη και εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους, τονίζοντας τον αισθητικό πολιτισμό τους. Για το σχεδιασμό και την υλοποίηση αυτών, χρησιμοποιήθηκε το ψηφιακό εργαλείο Ren'Py, που θεωρείται οπτικό υλικό που μπορεί να εμπλουτίσει την εμπειρία του παίκτη στο παιχνίδι, παρέχοντας ένα δυναμικό και ελκυστικό περιβάλλον για εξερεύνηση. Ως εκπαιδευτικοί, είμαστε η μόνη γενιά που ενώ μεγάλωσε σε ένα αναλογικό περιβάλλον καλείται να εκπαιδεύσει παιδιά που ήδη ζουν σε ένα ψηφιακό περιβάλλον! Τα σύγχρονα Προγράμματα Σπουδών του Νηπιαγωγείου, συνιστούν τη δημιουργία στην τάξη ενός Ψηφιακού Σταθμού, για τον εμπλουτισμό της μαθησιακής εμπειρίας, μέσα από διαδραστικά παιχνίδια και κατάλληλα διδακτικά σενάρια. Σήμερα το παιδί βρίσκεται πάντα στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας και καλείται να τη διαμορφώσει. Η ατομική ή ομαδική εργασία στον ψηφιακό σταθμό της τάξης, προάγει τη συνεργατική και παιγνιώδη μάθηση. Στα πλαίσια όλων των παραπάνω, δημιουργήσαμε μια σειρά διαδραστικών ψηφιακών παιχνιδιών με κεντρικό θέμα τους ήρωες της μυθολογίας μας και μια σειρά επιπλέον στοιχείων που συνέθεταν την εποχή τους, όπως οι αμφορείς, οι ήρωες, οι θεοί, ο λαβύρινθος. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

- Παιχνίδι 1: Γνώρισε τον Ήρωα

Ο παίκτης επιλέγει έναν ήρωα βασισμένο στο πρώτο γράμμα του ονόματός του, μέσω ενός απλού μενού επιλογής στην αρχή του παιχνιδιού.

- Παιχνίδι 2: Το Puzzle των Αμφορέων

Ο παίκτης ακούει τα ονόματα των αμφορέων και πρέπει να τα θυμηθεί για να λύσει ένα puzzle (παιχνίδι μνήμης).

- Παιχνίδι 3: Σύμβολα των Θεών

drag-and-drop παιχνίδι, όπου ο παίκτης σύρει τα σύμβολα στον σωστό θεό.

• Παιχνίδι 4: Θησέας και Λαβύρινθος

Ο Θησέας και ο Μινώταυρος παίζουν κρυφτό, σε έναν χαρούμενο και πολύχρωμο λαβύρινθο. Η εικόνα αποφεύγει οποιαδήποτε στοιχεία βίας ή όπλων, δίνοντας έμφαση στην περιπέτεια και τη διασκέδαση, με φόντο τα χαρούμενα αρχαία ελληνικά σύμβολα και την αρχιτεκτονική, δημιουργώντας ένα ιστορικό αλλά παιδικά φιλικό περιβάλλον.

Λέξεις-κλειδιά: ψηφιακός σταθμός, μυθολογία, διαδραστικά παιχνίδια.

Εισαγωγή

Ως νηπιαγωγοί με πολύχρονη πείρα, μάθαμε να ακολουθούμε τις βασικές αρχές του τρέχοντος Οδηγού Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, για να υλοποιήσουμε τα εκπαιδευτικά μας οράματα και να πετύχουμε πιο αποδοτικά, μαθησιακά αποτελέσματα. Δεδομένου ότι: α) σύσσωμη η εκπαιδευτική κοινότητα θεωρεί ότι είναι επιτακτική η αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, β) η ελληνική γλώσσα μιλιέται και γράφεται για χιλιετηρίδες και έχει συνδεθεί με την παγκόσμια σκέψη και προσφορά σε όλα τα είδη του λόγου (Χαραλαμπίδης, 2024) και γ) η 9/2 έχει καθιερωθεί ως Παγκόσμια Μέρα Ελληνικής Γλώσσας, γεγονός που αποδεικνύει την τεράστια σημασία της, αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε μια έντυπη και ψηφιακή μορφή διδασκαλίας του ελληνικού αλφαβήτου, με σκοπό τη διάδοση του πολιτισμού μας (γλώσσα-μυθολογία) όπου υπάρχουν ελληνόπουλα.

Η σύνδεση ελληνικού αλφαβήτου και μυθικών ηρώων, όπως αυτοί απεικονίζονται στα αρχαία αγγεία, κρίθηκε απαραίτητη, δεδομένου ότι οι θησαυροί μας που υπάρχουν στα διάφορα μουσεία του κόσμου, φωτίζουν και κάποιες λιγότερο γνωστές πτυχές του πολιτισμού μας, που πρέπει να αποσαφηνιστούν στο κοινό που τις βλέπει.

Οι επιμέρους στόχοι που τέθηκαν είναι οι εξής:

- Δημιουργία έντυπου υλικού σε μορφή βιβλίου, για όλα τα γράμματα του ελληνικού αλφαβήτου, με αφόρμηση ένα μικρό ποίημα για κάθε γράμμα, που εξυμνεί ένα μυθολογικό ήρωα, ή δίνει στοιχεία για τους πολιτιστικούς θησαυρούς μας, που βρίσκονται εντός και εκτός Ελλάδος.
- Δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού που να υποστηρίζει τον ψηφιακό γραμματισμό του σήμερα, να ενθαρρύνει τον αισθητικό γραμματισμό των μικρών μαθητών και να προωθήσει τον πολιτισμικό γραμματισμό, με έμφαση στην πολιτιστική μας κληρονομιά και συνείδηση,
- Δημιουργία ψηφιακής ύλης για την αντιμετώπιση έκτακτων μαθησιακών αναγκών (τηλεκπαίδευση ή ασύγχρονη εκπαίδευση στο σπίτι και στο σχολείο),
- Προσαρμογή της προς διδασκαλία ύλης στις διάφορες μορφές πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner (γλωσσική νοημοσύνη)

Το βιβλίο μας «Από το Α ως το Ω της Μυθολογίας μας», αποτελεί μια παλαιότερη ιδέα που πραγματοποιήθηκε στο νηπιαγωγείο σε απλούστερη μορφή, στα πλαίσια της διδασκαλίας σε μορφή project, απέδωσε μαθησιακούς καρπούς και επανασχεδιάστηκε, προσαρμοσμένο στις σύγχρονες μορφές διδασκαλίας (ψηφιακή ενασχόληση στην τάξη- τηλεκπαίδευση στο σπίτι) μετά τον κορονοϊό. Συμμετείχαν σ αυτό εναλλασσόμενες ομάδες 60 νηπίων, από δυο αστικά νηπιαγωγεία της περιοχής του Πειραιά (6^ο και 46^ο), στα οποία υπηρετούμε ακόμα. Η

πολύχρονη παρουσία μας στον ίδιο εργασιακό χώρο, μας επέτρεψε να παρακολουθήσουμε την πορεία των μαθητών και να συζητήσουμε με τους γονείς τους, αναφορικά με την αναγνώριση των ελληνικών γραμμάτων και την εκμάθηση της γραφής και στο Νηπιαγωγείο και στο Δημοτικό Σχολείο. Το παραγόμενο μαθησιακό προϊόν, φιλοδοξεί να εξυπηρετήσει τους μικρούς μαθητές από την προνηπιακή ηλικία (4 ετών) μέχρι τις πρώτες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου, στην Ελλάδα αλλά και το εξωτερικό.

Το παραπάνω βιβλίο φιλοδοξεί να είναι χρήσιμο τόσο μέσα στο σχολικό χώρο, βοηθώντας τους μαθητές να πετύχουν μια πρώτη προσέγγιση του ελληνικού αλφαβήτου με προσιτό και ποιητικό τρόπο, όσο και έξω από αυτό, συζητώντας με τους γονείς και τ' αδέρφια τους διευκρινίσεις για τα ονόματα που αναφέρονται στο βιβλίο, ώστε ν' ανακαλύψουν έτσι την ομορφιά της Ελληνικής Μυθολογίας, μέσα από διαφορετικά μαθησιακά μονοπάτια.

Η εικονογράφηση των ηρώων (το όνομα των οποίων συμπίπτει με τα προς επεξεργασία γράμματα), θεωρήθηκε ότι βοηθά τα παιδιά να προσεγγίσουν τις παραστάσεις εκθεμάτων που βρίσκονται στα μεγαλύτερα μουσεία του κόσμου (αισθητικός γραμματισμός), οξύνοντας έτσι την περιέργεια, τη φαντασία και την επιθυμία για πιο άμεση γνωριμία, με τους πολιτιστικούς χώρους στους οποίους μπορούν να τ' ανακαλύψουν (πολιτισμικός γραμματισμός). Ως παραδείγματα σχετικών με το θέμα πολιτιστικών χώρων, αναφέρουμε τους εξής: α) το Αρχαιολογικό Μουσείο Πειραιά, όπου οι μαθητές μπορούν ν' αναζητήσουν το χάλκινο άγαλμα της Αθηνάς, β) το Εθνικό και Αρχαιολογικό Μουσείο της Αθήνας, όπου υπάρχουν αγγεία που παρουσιάζονται στο πρόγραμμα μας (κύλικες, κρατήρες, υδρίες), γ) το Ναυτικό Μουσείο Πειραιά, όπου υπάρχει το ανάγλυφο αντίγραφο Τριήρους ενώ το πρωτότυπο βρίσκεται στο Μουσείο της Ακρόπολης.

Ολοκληρώνοντας τους στόχους της παραπάνω διδακτικής προσέγγισης, επιθυμούμε να αναφέρουμε και μια τελευταία εκπαιδευτική πρακτική με οικουμενική (κατά τη γνώμη μας) προοπτική: σε ένα χάρτη της Ευρώπης, μπορούμε να σημειώσουμε τις πόλεις στα μουσεία των οποίων βρίσκονται τα σχετικά με τους ήρωες του βιβλίου εκθέματα, να επισκεφθούμε ψηφιακά τα μουσεία και να τονίσουμε στα παιδιά ότι, οι θησαυροί μας αποτελούν παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά απaráμιλλης ομορφιάς και αξίας.

1. Βήματα σχεδιασμού της διδασκαλίας του ελληνικού αλφαβητάριου-αναστοχασμοί

Μετά την αναγνώριση των μαθησιακών μας στόχων (όπως αυτοί αναφέρθηκαν παραπάνω) και τη σύνδεση αυτών με τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα (σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου), προχωρήσαμε στη συλλογή στοιχείων αναφορικά με το τι πρέπει οι μικροί μαθητές να γνωρίζουν, για να εμπλακούν στη νέα δραστηριότητα με το δυναμισμό και το ενδιαφέρον που η ηλικία τους υπαγορεύει.

Ανατρέξαμε στη σχολική βιβλιοθήκη, διερευνήσαμε τις πηγές που πιθανόν να υπάρχουν στα σπίτια των παιδιών αναφορικά με τη μυθολογία μας, αλλά και βιβλία τεχνικού περιεχομένου, εξάσκησης στη γραφή και την αναγνώριση των γραμμάτων. Συζητήσαμε με τα παιδιά, αλλά και τους γονείς τους, αναφορικά με το πόσες οικογένειες προσπαθούν από μόνες τους να εξασκήσουν τα παιδιά στη γραφή στο σπίτι και με ποιο τρόπο.

Ως βήμα δεύτερο θέσαμε τη συλλογή στοιχείων που αφορούν την ετοιμότητα και το ενδιαφέρον των μαθητών μας ν' ασχοληθούν με τη γραφή και την αναγνώριση των γραπτών μας συμβόλων. Για να το μάθουμε αυτό, ανατρέξαμε στους Ατομικούς Φακέλους

των μαθητών μας, για να διαπιστώσουμε πόσα νήπια μπορούν να γράφουν σωστά το όνομα τους και πόσα όχι. Παρατηρούσαμε καθημερινά πόσα παιδιά χρησιμοποιούσαν την καρτέλα του ονόματος τους και πόσα ήθελαν να τους γράψουμε εμείς το όνομα τους, στο τέλος της εργασίας τους. Επιπλέον, εισαγάγαμε παιχνίδια αναγνώρισης γραμμάτων και πληκτρολόγησης αυτών στον ψηφιακό σταθμό της τάξης, για να διαπιστώσουμε πόσα παιδιά θα επέλεγαν μόνα τους αυτά τα παιχνίδια, έναντι άλλων πιο εύκολων και ίσως πιο διασκεδαστικών.

Τέλος, περάσαμε στη σχεδίαση του έντυπου προϊόντος, αλλά και στην απλή ψηφιακή μορφή αυτού, ζητώντας από τα παιδιά να εργάζονται στοχευμένα, με φυλλάδια εργασίας που αφορούσαν το αρχικό γράμμα του ονόματος τους, γράφοντας το, αναγνωρίζοντας το, πληκτρολογώντας το και ακούγοντας το αντίστοιχο ποίημα, που ανταποκρινόταν στο γράμμα, το ποίημα, τον ήρωα της μυθολογίας. Εκτός από την απλή εκτέλεση των ασκήσεων (έντυπα ή ψηφιακά), σχεδιάσαμε και εκτελέσαμε μια σειρά δραστηριοτήτων όπου τα παιδιά μπορούσαν να διασκεδάσουν παίζοντας με ψηφιακά puzzles φτιαγμένα από τις ζωγραφιές τους, να ακούσουν τη φωνή τους όταν απαγγέλουν το ποίημα του γράμματος που διάλεξαν, να δουν σε προβολή παρουσίασης όλες τις εργασίες τους και να τις αξιολογήσουν.

2. Το αλφαβητάριο της μυθολογίας μας: γιατί; και πώς;

Η τάξη προετοιμάζεται να δεχτεί το νέο σχέδιο εργασίας, που αφορά την ενασχόληση μας με το αλφαβητάριο της γλώσσας μας και τη σύνδεση του με τους ήρωες της ελληνικής μυθολογίας.

Στο χώρο συγκέντρωσης της τάξης μας ξεκινάμε μια καινούρια συζήτηση αναφορικά με τα γράμματα της αλφαβήτου.

- Παρουσιάζουμε τα γράμματα μας πλαστικοποιημένα και σε μεγάλο σχήμα, σελίδες του βιβλίου που ετοιμάζουμε, βιβλία με εικόνες αγγείων, βιβλία μυθολογίας. Τι σχέση έχουν όλα αυτά μεταξύ τους;
- Ζητάμε από τα παιδιά να μας αναφέρουν ό,τι γνωρίζουν από όλα αυτά τα νέα στοιχεία και καταγράφουμε τις γνώσεις τους.
- Ζητάμε από τα παιδιά να πάρουν κοντά τους ότι τους αρέσει πιο πολύ και καταγράφουμε τις εντυπώσεις τους.
- Εξηγούμε στα παιδιά ότι στη νέα εργασία που ετοιμάζουμε θα χρειαστούμε και τη βοήθεια των γονέων. Ετοιμάζουμε μαζί ένα ενημερωτικό γράμμα προς αυτούς.

3. Ενασχόληση με την έντυπη μορφή του αλφαβηταρίου

Παρουσιάζουμε στα νήπια ένα πρωτότυπο του αλφαβηταρίου δεμένο σε μορφή σπινάλ και ζητάμε από τα παιδιά αφού το ξεφυλλίσουν, να μας πουν τις εντυπώσεις τους και να αναγνωρίσουν μέσα από τις σελίδες του το πρώτο γράμμα του ονόματος τους.

Χρησιμοποιούμε μεγάλη γραμματοσειρά και αφήνουμε περιθώρια όπου χρειάζεται, ώστε να μπορεί ο μικρός αναγνώστης να αυτενεργήσει, γράφοντας ή ζωγραφίζοντας. Επίσης, υπάρχει πάντα χώρος, για να γράψουμε τις προσωπικές εντυπώσεις των νηπίων για το γράμμα που επεξεργάζονται ή τη νέα πληροφορία που έμαθαν.

Στο τέλος του βιβλίου υπάρχουν σκίτσα σε μεγάλο μέγεθος, που αναπαριστούν τους ήρωες του βιβλίου και τα παιδιά μπορούν να τα χρωματίσουν, ή ακόμα και να τα φωτοτυπήσουν και να μοιραστούν τις δημιουργίες τους με τους φίλους ή τους συγγενείς τους.

Διαλέγουμε ένα γράμμα και εξηγούμε την πορεία της εργασίας που θα κάνουμε μ' αυτό. Όπως:

Κ κ

Κίρκη και Καλυψώ,
σε κόσμο μυθικό.
Κρήτη με Κνωσσό,
καμάρι ιστορικό.



Ήξερες ότι....

Ο μύθος λέει πως η *Κίρκη* και η *Καλυψώ*, ήταν γυναίκες που φιλοξένησαν τον ήρωα Οδυσσέα στον τόπο τους η καθεμιά και προσπάθησαν να τον κρατήσουν μακριά από την πατρίδα και την οικογένεια του.

Στην επόμενη σελίδα βλέπεις ένα τμήμα από το παλάτι του βασιλιά Μίνωα, στην πόλη *Κνωσσό*, στην Κρήτη. Βλέπεις επίσης μια παράσταση, όπου ο Θησέας σκοτώνει το μυθικό πλάσμα *Μινώταυρο*, που ήταν μισός ταύρος και μισός άνθρωπος.

Μια και είσαι τόσο καλός/η στα γράμματα, μήπως μπορείς.....

να αντιστοιχίσεις την κάθε συλλαβή, στη λέξη που ταιριάζει;

Κίρκη

κύ

κύλικας

Κρή

Κρήτη

Κίρ

να γράψεις τα γράμματα:

Κ.....

Κ.....



Έχεις ξαναδεί αυτή την εικόνα;

Μήπως έχεις επισκεφθεί αυτό το μέρος;

Σκέψου ότι είσαι ο βασιλιάς Μίνωας και ζωγράφισε τη συνέχεια του παλατιού σου.



Εδώ βλέπεις το μυθικό ήρωα Θησέα που σκοτώνει το Μινώταυρο. Πού ζωγράφιζαν οι αρχαίοι Έλληνες τους μύθους τους; Με τι χρώματα;

Θέλεις να μάθουμε το ποίημα μαζί; Μιλάει για το γράμμα Κ. Ας προσπαθήσουμε!

4. Ενασχόληση με την ψηφιακή μορφή του αλφαβηταρίου

Ως εκπαιδευτικοί μιας άλλης εποχής, δεν μπορούμε να μην υποστηρίξουμε την ενασχόληση των παιδιών με το χαρτί, το μολύβι, το χρώμα, το έντυπο βιβλίο. Τα γράμματα είναι σύμβολα, σπουδαία και πανάρχαια, που το παιδί πρέπει να τα μάθει με το χέρι, να τα περπατήσει στο πάτωμα, να τα τραγουδήσει, να τα ζωγραφίσει, να τα ψηλαφίσει... Η ψηφιακή εποχή στην οποία καλούνται να μεγαλώσουν οι μαθητές μας, όμως, απαιτεί όλες σχεδόν οι γνώσεις να μεταδίδονται και ψηφιακά, με ελκυστικό τρόπο, ευκολία στη χρήση των ψηφιακών εφαρμογών και διαδραστικότητα. Για να ικανοποιηθούν οι σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες (ψηφιακός γραμματισμός και τηλεεκπαίδευση), μετατρέψαμε το περιεχόμενο του αλφαβηταρίου της Μυθολογίας μας σε ψηφιακή μορφή, προσιτή σε όλα τα παιδιά του σχολείου και προσαρμοσμένη σε όλες τις ηλικίες, ως εξής:

- Τα ποιήματα για κάθε γράμμα αποτυπώνονται ακουστικά και με τη φωνή της δασκάλας και με τη φωνή των παιδιών. Το φωνητικό υλικό αποθηκεύεται στον υπολογιστή του σχολείου και τα παιδιά μπορούν να ανατρέξουν στο γράμμα που θέλουν και να το ακούσουν.
- https://drive.google.com/file/d/1asGq_iXB7AC11DGNgmUz13DEDDfq6XVQ/view?usp=drive_link (παράδειγμα ψηφιακού/φωνητικού υλικού)

- Διηγήσεις/παρουσιάσεις των γραμμάτων και των πληροφοριών που αναφέρονται σε κάθε γράμμα από τα ίδια τα παιδιά.
- Χρήση του εργαλείου ζωγραφικής στον υπολογιστή, όπου οι μαθητές δουλεύουν συνεργατικά, σχεδιάζουν αγγεία και τα μετατρέπουν σε ερυθρόμορφα ή μελανόμορφα, απεικονίζοντας την παράσταση που τους ενδιαφέρει, πραγματική ή φανταστική (αισθητικός/πολιτισμικός γραμματισμός).
- Εικονική περιήγηση στα μουσεία του κόσμου όπου βρίσκονται οι θησαυροί μας, όσοι περιγράφονται στο αλφαβητάριο της μυθολογίας αλλά και άλλοι πολλοί ακόμα (αισθητικός/πολιτισμικός γραμματισμός).
- Εικονική περιήγηση στις χώρες που βρίσκονται τα μουσεία που στεγάζουν τους θησαυρούς μας. Συζήτηση πάνω στο γιατί βρίσκονται εκεί.
- Πληκτρολόγηση των γραμμάτων (κεφαλαίων και πεζών), με χρήση πολλαπλών γραμματοσειρών (ψηφιακός γραμματισμός).
- Πληκτρολόγηση των γραμμάτων με επιλογή από το χρωματολόγιο του υπολογιστή γραμματοσειρών (ψηφιακός γραμματισμός).
- Πληκτρολόγηση των γραμμάτων και μεγέθυνση/σμίκρυνση αυτών γραμματοσειρών (ψηφιακός γραμματισμός).
- Μετατροπή των προς μελέτη γραμμάτων και των πληροφοριών που τους συνοδεύουν (ήρωες, αγγεία, αγάλματα, μυθολογικές σκηνές) σε ατομικά ψηφιακά puzzles.
- Δημιουργία ψηφιακών παρουσιάσεων (power points) με τα έργα των παιδιών, όπου οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν τίτλους, λεζάντες κλπ, σχετικά με τα γράμματα και τους μύθους που τους συνοδεύουν.
- Αναζήτηση στο διαδίκτυο και μελέτη τοπωνυμίων που αναφέρονται στο αλφαβητάριο όπως: Αθήνα, Ιθάκη, Ικαρία, Κρήτη αλλά και Τροία, Ιωλκός, Ωγυγία...(πολιτισμικός γραμματισμός).

5. Πρόταση ανάπτυξης διαδραστικών παιχνιδιών με τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης

Η ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών για παιδιά προσχολικής ηλικίας αποτελεί μια συναρπαστική και δημιουργική διαδικασία, που προάγει την παιδαγωγική προσέγγιση μέσω της τεχνολογίας (Νικηφορίδου & Παγγέ, 2011). Στο πλαίσιο αυτής της πρότασης, θα αναλύσουμε τα βήματα σχεδιασμού και ανάπτυξης διαδραστικών παιχνιδιών στην εκπαίδευση (Majuri et al., 2018), με στόχο τη διεύρυνση των γνώσεων των παιδιών στη μυθολογία, την ανάπτυξη της υπολογιστικής σκέψης και την ενίσχυση των δεξιοτήτων συνεργασίας.

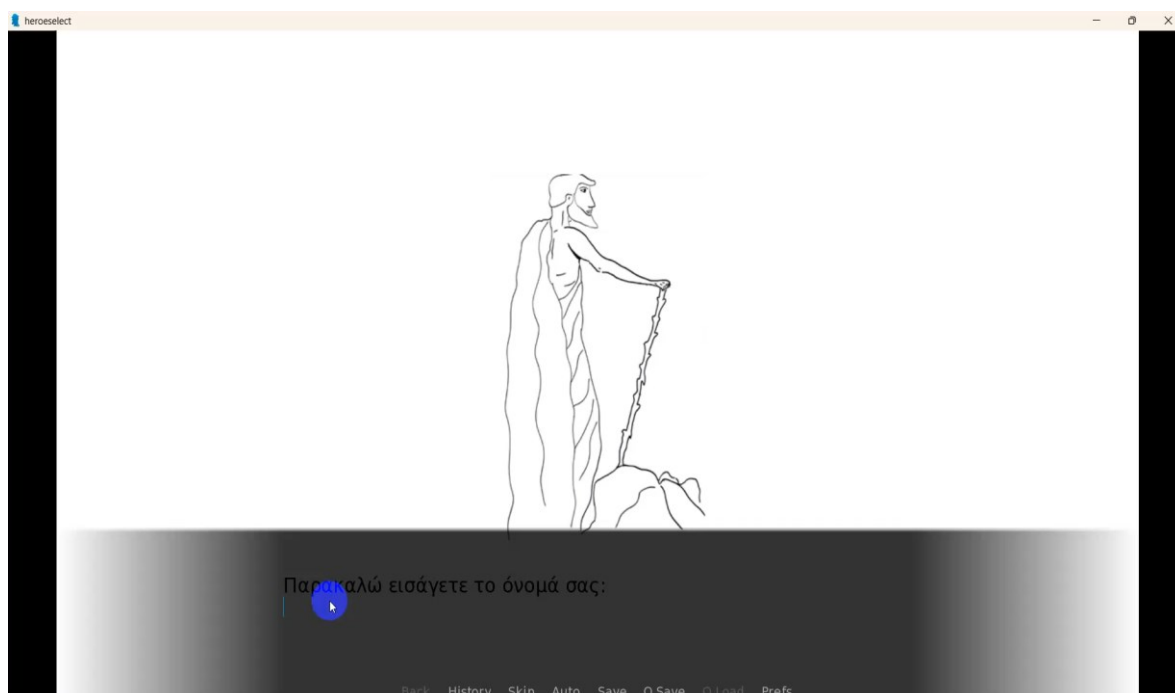
6. Βήματα Σχεδιασμού Παιχνιδιού

Η ανάπτυξη αυτών των παιχνιδιών περιλαμβάνει τα ακόλουθα στάδια:

1. **Ανάλυση Απαιτήσεων** Το πρώτο βήμα είναι η ανάλυση των αναγκών των μαθητών και των παιδαγωγών. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, ο στόχος είναι η εκμάθηση της

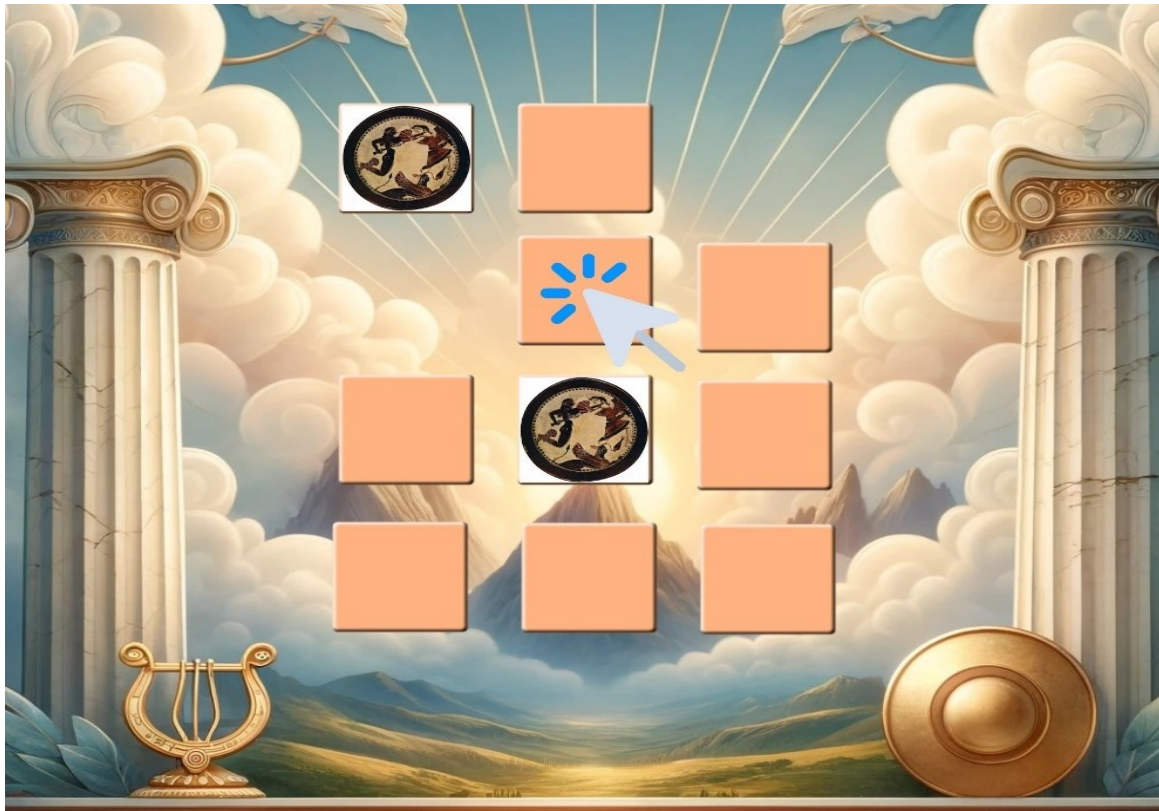
ελληνικής μυθολογίας και γλώσσας μέσα από διαδραστικά παιχνίδια που συνάδουν με τις ηλικιακές προδιαγραφές. Τα παιχνίδια πρέπει να είναι απλά, διασκεδαστικά και κατάλληλα για την ηλικία των παιδιών.

2. **Σχεδιασμός Διεπαφής Χρήστη (User Interface Design)** Το δεύτερο βήμα είναι ο σχεδιασμός της διεπαφής χρήστη με βάση την ευκολία πλοήγησης και τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με τους ήρωες και τα αντικείμενα του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, στο «Γνώρισε τον Ήρωα», τα παιδιά επιλέγουν τον αγαπημένο τους ήρωα μέσα από ένα απλό μενού. Στόχος είναι το περιβάλλον να είναι κατανοητό, φιλικό προς τα παιδιά και να ενισχύει την αίσθηση επιτυχίας.



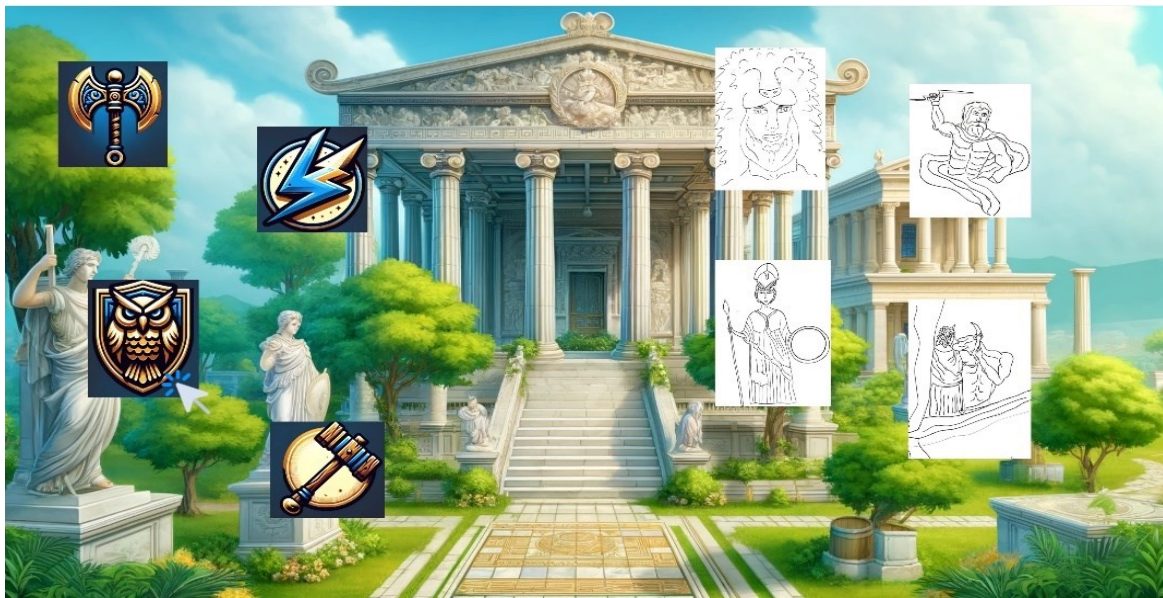
Εικόνα 1 Επιλογή Ήρωα

3. **Ανάπτυξη Περιεχομένου και Διαδραστικών Στοιχείων** Τα παιχνίδια περιλαμβάνουν διαδραστικά στοιχεία που συνδέουν την εκπαίδευση με τη διασκέδαση. Παραδείγματα είναι:
 - ο **Puzzle των Αμφορέων**: Προσφέρει στα παιδιά την ευκαιρία να αναπτύξουν δεξιότητες μνήμης και επίλυσης προβλημάτων.



Εικόνα 2 Το Puzzle των Αμφορέων

- ο **Σύμβολα των Θεών:** Βασίζεται στην αντιστοίχιση, βοηθώντας τα παιδιά να συσχετίσουν σύμβολα με τους θεούς της μυθολογίας.



Εικόνα 3 Σύμβολα των Θεών

- ο **Θησέας και Λαβύρινθος:** Ο λαβύρινθος ενισχύει τη λογική σκέψη, την παρατήρηση και τη συγκέντρωση.



Εικόνα 4 Θησέας και ο Λαβύρινθος

4. **Προγραμματισμός και Εφαρμογή με Ren'Py** (Letonsaari, 2019) Για την ανάπτυξη αυτών των εκπαιδευτικών παιχνιδιών χρησιμοποιούμε τη **Ren'Py**, μια ψηφιακή πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα που έχει σχεδιαστεί για τη δημιουργία οπτικών μυθιστορημάτων και διαδραστικών παιχνιδιών. Η **Ren'Py** παρέχει ένα εύκολο στη χρήση προγραμματιστικό περιβάλλον, επιτρέποντας την ενσωμάτωση γραφικών, ήχου και διαλόγων με τρόπο που μπορεί να εμπλουτίσει την εμπειρία του παίκτη. Επίσης, δίνει τη δυνατότητα να δημιουργηθεί ένα δυναμικό και ελκυστικό περιβάλλον παιχνιδιού που προσαρμόζεται στις ανάγκες των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Ένα από τα πλεονεκτήματα της **Ren'Py** είναι η δυνατότητα ενσωμάτωσης πολυμέσων (όπως εικόνες, μουσική και ήχοι), καθιστώντας το εργαλείο ιδανικό για να δημιουργηθούν παιδικά παιχνίδια που συνδυάζουν τη μάθηση με τη διασκέδαση. Στην ανάπτυξη των συγκεκριμένων παιχνιδιών για τη μυθολογία, η πλατφόρμα προσφέρει μια διαδραστική αφήγηση που επιτρέπει στα παιδιά να εξερευνούν ιστορικούς χαρακτήρες και μύθους μέσα από απλές κινήσεις, όπως η επιλογή, η αντιστοίχιση και το «drag-and-drop».

Η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης (TN) μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία γραφικών που είναι ασφαλή και κατάλληλα για παιδιά. Με ειδικούς αλγόριθμους, οι σχεδιαστές μπορούν να επιλέγουν εικόνες που δεν περιέχουν επικίνδυνα ή ακατάλληλα στοιχεία.

Επίσης, η ΤΝ μπορεί να προσαρμόζει τα γραφικά ανάλογα με την ηλικία των παιδιών, ώστε να είναι ευχάριστα και εκπαιδευτικά.

Επιπλέον, η ΤΝ μπορεί να βελτιώνει τα γραφικά με βάση τον τρόπο που τα παιδιά παίζουν, διασφαλίζοντας ότι το περιεχόμενο παραμένει ενδιαφέρον και ασφαλές. Με αυτό τον τρόπο, η τεχνητή νοημοσύνη βοηθά στη δημιουργία παιχνιδιών που είναι ασφαλή και διασκεδαστικά για τα παιδιά.

5. **Δοκιμή και Ανατροφοδότηση** Αφού αναπτυχθεί το παιχνίδι, πρέπει να δοκιμαστεί σε πραγματικές συνθήκες με μαθητές νηπιαγωγείου και να συλλεχθούν αντίστοιχα δεδομένα χρήσης. Η παρατήρηση της αλληλεπίδρασης των παιδιών με το παιχνίδι, καθώς και η ανατροφοδότηση από τους εκπαιδευτικούς, είναι καθοριστικής σημασίας για τη βελτίωση της εμπειρίας χρήστη και της αποτελεσματικότητας του διδακτικού σεναρίου.
6. **Τελική Βελτιστοποίηση** Μετά τη λήψη της ανατροφοδότησης, γίνονται οι τελικές τροποποιήσεις και βελτιώσεις, ώστε τα παιχνίδια να είναι άρτια και προσαρμοσμένα στις ανάγκες των μαθητών. Η χρήση οπτικών ερεθισμάτων και ακουστικών βοηθά στην καλύτερη κατανόηση και αφομοίωση των πληροφοριών.

Τα ψηφιακά παιχνίδια που σχεδιάζονται με γνώμονα την παιδαγωγική και την τεχνολογική καινοτομία συμβάλλουν στη δημιουργία μιας πιο ελκυστικής και αποτελεσματικής μαθησιακής εμπειρίας. Μέσω της ομαδικής δουλειάς και της αλληλεπίδρασης με ήρωες της ελληνικής μυθολογίας, τα παιδιά μαθαίνουν να ανακαλύπτουν νέες γνώσεις με παιγνιώδη και δημιουργικό τρόπο. Η χρήση της **Ren'Py** προσφέρει ένα εξαιρετικό εργαλείο για την επίτευξη αυτών των στόχων, παρέχοντας τη δυνατότητα δημιουργίας παιχνιδιών που συνδυάζουν την εκπαίδευση με τη διασκέδαση, σε ένα ασφαλές και φιλικό προς τα παιδιά περιβάλλον.

Βιβλιογραφία:

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

Δούκα, Μ., (2004), *Οι δέκα ιστορίες του πηλίνου σφονδυλίου*, εκδόσεις Φυτράκη.

Ελληνική Μυθολογία για μικρά παιδιά, (2003), Β έκδοση, εκδόσεις Μαλλιάρης Παιδεία.

Η αρχαία Ελλάδα αποκαλύπτεται, (2003), εκδόσεις Πατάκη.

Η ελληνική τέχνη στα μουσεία του κόσμου, (2010), *Μουσείο Καλών Τεχνών, Βοστώνη*, εκδόσεις Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ.

Θεοί και ήρωες της ελληνικής μυθολογίας, (2005), εκδόσεις Σαββάλας.

ΙΕΠ, Οδηγός Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2021).

Κακριδής, Ι., (1986), *Ελληνική Μυθολογία*, Εκδοτική Αθηνών.

Μανδηλαράς, Φ., (2011), *Η πρώτη μου μυθολογία*, εκδόσεις Παπαδόπουλος.

Νικηφορίδου, Ζ., & Παγγέ, Τ. (2011). Digital games in preschool education. *Διεθνές Συνέδριο Για Την Ανοικτή & Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 6(1Α), Article 1Α.

<https://doi.org/10.12681/icodl.679>

Οι πρώτοι μου αρχαίοι ελληνικοί μύθοι, (2014), 5^η εκτύπωση, εκδόσεις Πατάκη.

Ομήρου *Ιλιάδα*, (2008), εκδόσεις Στρατίκη.

Σφυρόερα, Σ., (2006), *Η μυθολογία των Ελλήνων*, τόμοι Α-Β, εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.

Χαραλαμπίκης, Χρ., *Η δύναμη της γλώσσας ισοδυναμεί με βόμβα μεγατόνων*, στο

[9 Φεβρουαρίου: Γιατί Παγκόσμια Ημέρα Ελληνικής Γλώσσας; | Alfavita](#), (12-2-2024).

Ψαρράκη-Μπελεσιώτη, Ν., (2004), *Το όνομα μου είναι Ηρακλής*, Μουσείο Γουλανδρή Φιλικό Κέντρο Γαία.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία:

Letonsaari, M. (2019). Nonlinear Storytelling Method and Tools for Low-Threshold Game Development. *Seminar.Net*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.7577/seminar.3074>

Majuri, J., Koivisto, J., & Hamari, J. (2018). *Gamification of education and learning: A review of empirical literature*.