



**Ψηφιακός
Μετασχηματισμός
και Εκπαιδευτική Πράξη**

ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Μαριάνθη Α. Τσατσαρώνη

A.M.: 19029

ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΕΣ: **Χρόνης Κυνηγός, Καθηγητής**
Μαριάνθη Γριζιώτη, Μεταδιδακτορική Ερευνήτρια

**ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗ
ΕΠΙΤΡΟΠΗ:** **Χρόνης Κυνηγός, Καθηγητής**
Μαριάνθη Γριζιώτη, Μεταδιδακτορική Ερευνήτρια
Κατερίνα Μακρή, Μεταδιδακτορική Ερευνήτρια

Ιούνιος 2022



Ψηφιακός
Μετασχηματισμός
και Εκπαιδευτική Πράξη

ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Η διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

Α/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	Χρόνης Κυνηγός	Καθηγητής	
	Μαριάνθη Γριζιώτη	Μεταδιδακτορική Ερευνήτρια	
	Κατερίνα Μακρή	Μεταδιδακτορική Ερευνήτρια	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η...Τσατσαρώνη Μαριάνθη..... του...Αθανασίου....., με αριθμό μητρώου ...19029..... φοιτητής/τρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών...Ψηφιακός Μετασχηματισμός και Εκπαιδευτική Πράξη... του Τμήματος ...Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών.....της Σχολής.....Μηχανικών.... του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

**Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή.*

Ο/Η Δηλών/ούσα

*** Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα**

**Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα
(Υπογραφή)**



*** Εάν κάποιος επιθυμεί απαγόρευση πρόσβασης στην εργασία για χρονικό διάστημα 6-12 μηνών (embargo), θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ουσα καθηγητής/τρια, για να γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρόσβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του Ι.Α. (σελ. 6):**

https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B5%CC%81%CF%82_%CE%99%CE%B4%CF%81%CF%85%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85%CC%81_%CE%91%CF%80%CE%BF%CE%B8%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CC%81%CE%BF%CF%85_final.pdf

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία (Μ.Δ.Ε.) παρουσιάζεται ο σχεδιασμός και η υλοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα», καθώς και τα αποτελέσματα εκπαιδευτικής παρέμβασης μέσω της αξιοποίησης και της τροποποίησής του από μαθητές Γυμνασίου στο γνωστικό αντικείμενο των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση.

Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για ένα παιχνίδι μυστηρίου που αντλεί τη θεματολογία του από την Οδύσσεια του Ομήρου, έργο το οποίο διδάσκονται οι μαθητές από μετάφραση στην πρώτη τάξη του Γυμνασίου. Στόχος των μαθητών κατά την αρχική εμπλοκή τους με το παιχνίδι είναι ως παίκτες να συλλέξουν τα κατάλληλα αντικείμενα που αντιπροσωπεύουν τους σταθμούς των περιπετειών του ομηρικού Οδυσσέα σε κάθε πίστα και να τους καταγράψουν με χρονολογικά σειρά ώστε με τον τρόπο αυτό να καταφέρουν να φτάσουν στο τέλος και να λύσουν το μυστήριο. Έπειτα, οι μαθητές, ως σχεδιαστές πια, πρέπει να τροποποιήσουν το παιχνίδι σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο, ακολουθώντας ορισμένες οδηγίες που τους έχουν δοθεί.

Σκοπός της Μ.Δ.Ε είναι η αξιοποίηση τεχνικών της Μάθησης Βασισμένης στο Παιχνίδι (Game-Based Learning) (GBL) σε συνδυασμό με την τροποποίηση παιχνιδιού (Game Modding) στη μαθησιακή διαδικασία, ώστε να επιτευχθεί νέα γνώση μέσω της εμπλοκής των μαθητών με το παιχνίδι και της ενεργής συμμετοχής τους στη διαδικασία τροποποίησής του.

Συμπληρωματικά, η ένταξη στοιχείων του GBL και του Game Modding αποτελεί σύγχρονη εκπαιδευτική προσέγγιση με άξονα τη θεωρία του Κονστραξιονισμού (Constructionism), έτσι όπως την ανέπτυξε και την προώθησε στο έργο του ο Seymour Papert.

Βασικός στόχος της Μ.Δ.Ε είναι να παρουσιάσει κατά πόσο οι μαθητές, με βασικό εργαλείο το εν λόγω ψηφιακό παιχνίδι, κατάφεραν να απομνημονεύσουν τις περιπέτειες-σταθμούς του Οδυσσέα και είναι σε θέση να τις τοποθετήσουν με χρονολογική σειρά, έχοντας ως αφετηρία την Τροία και τελικό σταθμό την Ιθάκη, την πατρίδα του ήρωα, θέμα που αποτελεί έναν από τους κυριότερους διδακτικούς στόχους του γνωστικού αντικείμενου και διδάσκεται καθ' όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς.

Για την αξιολόγηση και την αποτίμηση αυτής της προσέγγισης διεξήχθη ποιοτική έρευνα, όπου χρησιμοποιήθηκαν ερευνητικά εργαλεία όπως ερωτηματολόγια, συνεντεύξεις και πλάνα παρατήρησης.

Τα τελικά ευρήματα επιτρέπουν την θετική αποτίμηση όσο αφορά το παιχνίδι τόσο καθ' αυτό όσο και ως εργαλείο επεξεργασίας και τροποποίησης για την παραγωγή νέας γνώσης. Επίσης, το αναδεικνύουν ως εργαλείο μάθησης με το οποίο ενθαρρύνεται η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών και παράλληλα πραγματοποιείται με ευχάριστο τρόπο η μαθησιακή διαδικασία.

Τέλος, η Μ.Δ.Ε θα μπορούσαμε να πούμε πως έρχεται να καλύψει ένα βιβλιογραφικό κενό που αφορά στη διδασκαλία των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση παρουσιάζοντας μία διδακτική προσέγγιση που συνδυάζει τις σύγχρονες τεχνολογίες με τα φιλολογικά μαθήματα, εφαρμόζοντας τις πιο σύγχρονες παιδαγωγικές τάσεις στη διδασκαλία της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας.

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ: Εκπαιδευτική Τεχνολογία

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: εκπαιδευτικό παιχνίδι, Οδύσσεια, μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι, τροποποίηση παιχνιδιού, Κονστραξιονισμός

ABSTRACT

This Master's Thesis (M.T.) presents the design and implementation of the educational game "In the footsteps of Mr. Odysseus", as well as the results of educational intervention through its use and modification by High School students in the subject of Ancient Greek from Translation.

More specifically, it is a mystery game that draws its themes from Homer's Odyssey, a work taught to students from translation in the first grade of high school. The aim of the students during their initial engagement with the game is for the players to collect the appropriate objects representing the stages of Homer's Odysseus' adventures on each level and to record them in chronological order so as to reach the end and solve the mystery. Then the students, as designers now, modify the game according to their preferences within a specific time frame, following certain instructions given to them.

The aim of the M.T. is to use Game-Based Learning (GBL) techniques combined with Game Modding in the learning process, in order to achieve new knowledge through the students' engagement with the game and their active participation in the modification process.

Complementarily, the integration of elements of GBL and Game Modding is a modern educational approach based on the theory of Constructionism, as developed and promoted in the work of Seymour Papert.

The main objective of the M.T. is to show whether the students, using the digital game as a basic tool, managed to memorize the adventures of Odysseus and are able to place them in chronological order, starting from Troy and ending in Ithaca, the hero's homeland, a topic that is one of the main teaching objectives of the subject and is taught throughout the school year.

In order to evaluate and assess this approach, qualitative research was carried out, using research tools such as questionnaires, interviews and observation plans.

The final findings allow for a positive evaluation as far as game playing per se and as a tool for processing and modification to produce new knowledge is concerned. Moreover, they highlight it as a learning tool that encourages the active participation of students and at the same time makes the learning process enjoyable.

Finally, the M.T. could be considered to fill a gap in the literature concerning the teaching of Ancient Greek from Translation by presenting a didactic approach that combines modern technologies with literature lessons, applying the most up-to-date pedagogical trends in the teaching of Ancient Greek Literature.

SUBJECT AREA: Educational Technology

KEYWORDS: educational game, Odyssey, Game-Based Learning, Game Modding, Constructionism

Σε όσους τολμούν να οραματίζονται παρά τις δυσκολίες που τους φέρνει η ζωή.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ένα μεγάλο ευχαριστώ στον σύζυγό μου και στην οικογένειά μου που είναι δίπλα μου κάθε στιγμή και στους επιβλέποντες καθηγητές μου, Χρόνη Κυνηγό και Μαριάνθη Γριζιώτη, που μου άνοιξαν νέους ορίζοντες στην εκπαίδευση.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	14
1. Η διδακτική των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση	14
1.1 Ο σκοπός της διδασκαλίας της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας έτσι όπως ορίζεται από το ΔΕΠΠΣ	14
1.2 Οι ειδικότεροι σκοποί της διδασκαλίας του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας	15
1.3 Οι άξονες, οι γενικοί στόχοι και οι θεμελιώδεις έννοιες της Διαθεματικής προσέγγισης για το μάθημα της Οδύσσειας	16
1.4 Στόχοι, θεματικές ενότητες και ενδεικτικές δραστηριότητες σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ για την Οδύσσεια	16
1.5 Τα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση στο ΑΠ του Γυμνασίου	19
1.6 Διδακτική των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση: Προβλήματα και Προκλήσεις	24
1.7 Σύγχρονες τάσεις στη διδακτική των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση	25
2. Θεωρητικά δομήματα	26
2.1 Κονστραξιονισμός	26
2.2 Μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι	27
2.3 Τροποποίηση παιχνιδιού	28
3. Επισκόπηση πεδίου	29
3.1 Παιχνίδια ψηφιακά και μη με θέμα την Οδύσσεια	29
3.2 Ερευνητικές εργασίες με θέμα τη δημιουργία ψηφιακών δομημάτων για την Οδύσσεια	34
4. Σχεδιασμός και ανάπτυξη του ψηφιακού παιχνιδιού «Στα ίχνη του κυρ- Οδυσσέα»	36
4.1 Το λογισμικό	36
4.2 Αναλυτική περιγραφή του παιχνιδιού	38
α. Οι χαρακτήρες, τα αντικείμενα και τα σκηνικά του παιχνιδιού	39

β. Οι κανόνες του παιχνιδιού και οι τρόποι αλληλεπίδρασης και ανατροφοδότησης παίκτη	40
γ. Περιγραφή και εξέλιξη παιχνιδιού	41
4.3 Παιδαγωγικός σχεδιασμός	43
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	45
5. Μεθοδολογία έρευνας	45
Εισαγωγή	45
5.1 Είδος έρευνας	46
5.2 Ερευνητικά ερωτήματα	46
5.3 Πλαίσιο έρευνας	47
5.4 Ερευνητικά εργαλεία συλλογής δεδομένων	48
5.5 Θέματα ηθικής και δεοντολογίας της έρευνας	53
5.6 Περιορισμοί της έρευνας	53
6. Ανάλυση ερευνητικών αποτελεσμάτων	54
6.1 Αποτελέσματα πλάνων παρατήρησης και συνεντεύξεων	54
6.2 Ανάλυση των πιο συχνά εμφανιζόμενων κωδικών στο Atlas.ti	60
6.3 Ανάλυση αποτελεσμάτων των φορμών Google	66
6.2 Κριτική ερμηνεία των αποτελεσμάτων	85
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	86
ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	88
ΣΥΖΗΤΗΣΗ	88
ΠΙΝΑΚΑΣ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ	90
ΣΥΝΤΜΗΣΕΙΣ – ΑΡΚΤΙΚΟΛΕΞΑ – ΑΚΡΩΝΥΜΙΑ	91
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι	92
Αρχικό Google forms (https://forms.gle/vwUK2vo5RCtthgDR9)	92
Πλάνα παρατήρησης ερευνήτριας	93

Δεύτερο Google forms (https://forms.gle/sysgWVcGAnopo4Vq8)	94
Έντυπο συγκατάθεσης στην έρευνα	97
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ II	98
Ερωτήσεις πρώτης ημι-δομημένης συνέντευξης	98
Ερωτήσεις δεύτερης ημι-δομημένης συνέντευξης	98
Οδηγίες ερευνήτριας για την τροποποίηση του παιχνιδιού	99
ΑΝΑΦΟΡΕΣ	100

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα Μ.Δ.Ε εκπονήθηκε στα πλαίσια του Διδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΔΠΜΣ) «Ψηφιακός Μετασχηματισμός και Εκπαιδευτική Πράξη» που συνδιοργανώνουν τα τμήματα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, το Παιδαγωγικό Τμήμα Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης της Φιλοσοφικής Σχολής του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών και το Παιδαγωγικό Τμήμα της Ανώτατης Σχολής Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης κατά το ακαδημαϊκό έτος 2021- 2022.

Σκοπός της Μ.Δ.Ε είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού που το περιεχόμενό του αναφέρεται στους σταθμούς του ομηρικού Οδυσσέα, έχοντας ως αφηγηρία την Τροία και προορισμό του την πατρίδα του, την Ιθάκη. Το μαθησιακό αντικείμενο της Οδύσσειας, από το οποίο αντλείται το περιεχόμενο του παιχνιδιού, διδάσκεται στην πρώτη τάξη του Γυμνασίου, το παιχνίδι όμως απευθύνεται στους μαθητές όλων των τάξεων του Γυμνασίου και στην παρούσα Μ.Δ.Ε δεν αναμένεται μόνο το παίξιμό του από τους μαθητές, αλλά και η τροποποίησή του από αυτούς για τη δημιουργία νέα γνώσης και προσωπικών νοημάτων, σύμφωνα με τη θεωρία του Κονστραξιονισμού, που αποτελεί τη βάση της εργασίας.

Στόχος του παιχνιδιού είναι οι μαθητές να λύσουν ένα μυστήριο συλλέγοντας σε κάθε πίστα αντικείμενα που παραπέμπουν στους σταθμούς- περιπέτειες του Οδυσσέα και να εν συνεχεία, να καταγράψουν τους σταθμούς αυτούς με χρονολογική σειρά. Σε δεύτερο χρόνο, οι μαθητές καλούνται να τροποποιήσουν οι ίδιοι το παιχνίδι, παρεμβαίνοντας κατά βούληση στον κώδικά του, κάνοντας δηλαδή οι ίδιοι προγραμματισμό.

Επιλογικά, στην εν λόγω Μ.Δ.Ε διερευνάτε κατά πρώτον κατά πόσο ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει στη διδασκαλία των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση και κατά δεύτερον το κατά πόσο βοηθάει η τροποποίηση του παιχνιδιού από τους ίδιους τους μαθητές στη δημιουργία προσωπικών μαθημάτων και νέας γνώσης μέσω της εμπλοκής τους με τον προγραμματισμό.

Κλείνοντας, στο σημείο αυτό θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, Μαριάνθη Γριζιώτη, για την πολύτιμη βοήθεια και καθοδήγηση που μου παρείχε καθόλη τη διάρκεια εκπόνησης της εργασίας, καθώς και όλους τους καθηγητές του Μεταπτυχιακού Προγράμματος για τις γνώσεις που μας παρέιχαν.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στη σύγχρονη ελληνική σχολική πραγματικότητα η υιοθέτηση σύγχρονων προσεγγίσεων στις διδακτικές πρακτικές που σχετίζονται με την ενεργή συμμετοχή των μαθητών και τη μαθησιακή εμπλοκή τους είναι επιτακτική. Στις μέρες μας η δασκαλοκεντρική ή κατά μέτωπο μάθηση είναι πλέον παρωχημένη, καθώς ο δάσκαλος δεν αποτελεί πλέον την αδιαμφισβήτητη αυθεντία (Μανώλης, 2005). Η μάθηση σταδιακά αποκτά όλο και περισσότερο ομαδοσυνεργατικό χαρακτήρα και ο υπολογιστής διεκδικεί σταδιακά ισότιμη θέση ως εργαλείο πρακτικής γραμματισμού, δίπλα σε παλιότερες τεχνολογίες, όπως το χαρτί, το μολύβι και το βιβλίο (Κουτσογιάννης, 2007), κάτι που έπρεπε να είχε γίνει από καιρό για να σταματήσει η στεία μετάδοση και αποστήθιση πληροφοριών, ιδιαίτερα όσο αφορά τα λεγόμενα θεωρητικά μαθήματα, και να εμπλακούν οι μαθητές όσο το δυνατόν περισσότερο και με ενεργητικό τρόπο με τα μαθησιακά αντικείμενα μέσω της χρήσης

ποικίλων αλληλεπιδραστικών διδακτικών μέσων, όπως είναι τα ψηφιακά εργαλεία, τα οποία εκτός των άλλων, ανταποκρίνονται και με το καλύτερο δυνατό τρόπο στις διαφοροποιημένες και εξατομικευμένες ανάγκες τους (Hellenic Education Office).

Το εκπαιδευτικό αυτό εγχείρημα στις μέρες μας γίνεται όλο και πιο εύκολο μιας που οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές αποτελούν πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας μικρών και μεγάλων και μέρος του «βασικού εξοπλισμού» σε ένα σύγχρονο σπίτι. Το όραμα του πρωτοπόρου για την εποχή του Seymour Papert και πρωτεργάτη της πρωτοβουλίας «Ένας Φορητός Υπολογιστής ανά Παιδί (One Laptop Per Child - OLPC)» σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα γίνεται πραγματικότητα. Οι οίωνοι για το μέλλον της εκπαίδευσης είναι καλοί, όμως οι παράμετροι που πρέπει να ληφθούν υπόψη είναι πολλές και οι αλλαγές που θα πρέπει να γίνουν στον χώρο της παιδείας ρηξικέλευθες. Όλο αυτό το εκπαιδευτικό τεχνολογικό εγχείρημα «είναι θέμα σταδιακής και συστηματικής υποστήριξης μιας πολιτισμικής εξέλιξης και η τάξη μεγέθους του χρόνου που χρειάζεται μια τέτοια αλλαγή μετριέται σε γενιές και όχι σε πολιτικές θητείες» (Κυνηγός, 2010).

Συνεπώς, για να εδραιωθούν οι αλλαγές αυτές στο εκπαιδευτικό σύστημα οι εκπαιδευτικοί ως πρώτοι κοινωνοί των νέων διαδικασιών θα πρέπει να κατανοήσουν πως ήρθε η ώρα για την αλλαγή της φύσης του επαγγέλματός τους από στατικό σε δυναμικά εξελισσόμενο (Κυνηγός, 2010). Πρωτίστως, όπως λέει και ο Smith (1960), θα πρέπει να καταλάβουν πως, η διδασκαλία δεν περιορίζεται μόνο στη μετάδοση πληροφοριών, μέσω του προφορικού λόγου, από τον διδάσκων στον διδασκόμενο, αλλά αποκτά ευρύτερο νόημα. Πιο συγκεκριμένα, θα πρέπει να περιλαμβάνει όλων των ειδών τις οργανωμένες ενέργειες, στόχος των οποίων είναι η μάθηση, ανεξάρτητα από τον χώρο στον οποίο βρίσκονται και τον τρόπο με τον οποίο γίνονται (Κασσωτάκης Μ., Φλουρήs Γ., 2006). Μέσα στο πλαίσιο αυτό θα πρέπει να εξοικειωθούν αρχικά οι ίδιοι με τα ψηφιακά εργαλεία και με τη βοήθειά τους να φτιάξουν ευφάνταστα εκπαιδευτικά σενάρια που θα χαρακτηρίζονται από πρόσθετη παιδαγωγική αξία για κάθε μάθημα. Στα σενάρια αυτά η μάθηση θα πρέπει να είναι μία ενεργητική διαδικασία και οι μαθητές να έχουν πρωταγωνιστικό ρόλο σε αυτή κατασκευάζοντας τη γνώση μέσα από τις εμπειρίες τους για τον κόσμο, όπως είχε πει και ο Seymour Papert, που εκτός των άλλων ανέπτυξε και την κατασκευαστική θεωρία μάθησης (Constructionism). Σύμφωνα με τον Papert η γνώση κατασκευάζεται από τους ίδιους τους μαθητές με τρόπο ενεργητικό, γιατί οι άνθρωποι δεν δέχονται και δεν κατανοούν εύκολα έτοιμες ιδέες αλλά τις κατασκευάζουν οι ίδιοι. Δεν είναι παθητικοί ακροατές και δεν απομνημονεύουν, αλλά πειραματίζονται και διερευνούν (Papert, S., 1980).

Με γνώμονα αυτές τις απόψεις και με όραμα να γεφυρώσει το κενό μεταξύ τεχνολογίας και Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε το ψηφιακό παιχνίδι «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα», από το οποίο προέκυψε στη συνέχεια η αναγκαιότητα διεξαγωγής μίας έρευνας για να διαπιστωθεί κατά πόσο πέτυχε τους αρχικούς στόχους για τους οποίους δημιουργήθηκε και τι άλλο προέκυψε μέσω της εμπλοκής των μαθητών με αυτό, τόσο σε επίπεδο παιχνιδιού, όσο και στο επίπεδο ανακατασκευής του.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

1. Η διδακτική των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση

Η διδασκαλία του μαθήματος των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση σε Ημερήσια και Εσπερινά Γυμνάσια βασίζεται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) και στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) του 2003 (ΦΕΚ 303/τχ. Β΄/10-03- 2003).

Τα βασικά στοιχεία που προσδιορίζουν τη διδασκαλία του μαθήματος είναι η διαθεματική προσέγγιση ορισμένων θεματικών αξόνων, η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης των μαθητών, η θέαση της ανθρωποκεντρικής διάστασης των κειμένων, καθώς και η αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών (Φουντοπούλου, 2010).

Ακολουθεί αναλυτική περιγραφή του περιεχομένου τόσο του ΑΠΣ όσο και του ΔΕΠΠΣ για τη διδακτική των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση, με ιδιαίτερη έμφαση στο διδακτικό αντικείμενο που διδάσκεται στην πρώτη τάξη του Γυμνασίου, που είναι η Ομήρου Οδύσσεια.

1.1 Ο σκοπός της διδασκαλίας της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας έτσι όπως ορίζεται από το ΔΕΠΠΣ

Στο ΔΕΠΠΣ επισημαίνεται πως βασική επιδίωξη της εποχής μας είναι η διαμόρφωση σκεπτόμενων, καλλιεργημένων και δημιουργικών ανθρώπων, με ολόπλευρη και ισόρροπη ανάπτυξη που οραματίζονται και συνδιαμορφώνουν το μέλλον ως ελεύθεροι και δημοκρατικοί πολίτες τόσο της Ελλάδας όσο και της Ευρώπης. Επίσης, τονίζεται πως σε ένα Πρόγραμμα με τον παραπάνω προσανατολισμό κατέχει εξέχουσα θέση το μάθημα της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας, καθώς ο κύριος σκοπός του είναι ανθρωπογνωστικός και αρχαιογνωστικός (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας, 2003).

Επίσης, συνεχίζει αναφέροντας πως ο μορφωτικός- ανθρωπιστικός σκοπός συντελείται με τη βαθύτερη κατανόηση και ερμηνεία των κειμένων, μέσα από την παράλληλη μελέτη της αρχαίας ελληνικής γλώσσας. Τα αρχαία ελληνικά κείμενα, πέρα από την ανθρωπιστική παιδεία, συμβάλλουν στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και τη δημιουργία ελεύθερης και υπεύθυνης προσωπικότητας.

Ως κεντρικός άξονας του μαθήματος ορίζεται η σπουδή του ανθρώπου με τη μελέτη και την κατανόηση της συμπεριφοράς, της δράσης και του αγώνα του ανθρώπου της ελληνικής αρχαιότητας για να γνωρίσει τον κόσμο και τη ζωή, να αναζητήσει την αλήθεια και τη γνώση σε όλους τους τομείς του επιστητού και έτσι, τον πολιτισμό.

Η ιδιοτυπία του μαθήματος, όμως, όπως αποσαφηνίζεται στο ΔΕΠΠΣ, έγκειται στο ότι μελετά την ανθρώπινη δραστηριότητα, διερευνά και ερμηνεύει την πνευματική δημιουργία των αρχαίων Ελλήνων μέσα από τα έργα της τέχνης του λόγου, τα οποία προσεγγίζει είτε από το πρωτότυπο, στο βαθμό που η γνώση της αρχαίας ελληνικής γλώσσας το επιτρέπει, είτε από μετάφραση (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας, 2003).

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Επιπροσθέτως, στο ΔΕΠΠΣ καθορίζονται και οι επιδιώξεις της διδασκαλίας των κειμένων της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας που είναι οι μαθητές:

1. Να γνωρίσουν την πνευματική δημιουργία των αρχαίων Ελλήνων, με την οποία συνδέεται άρρηκτα ο νεοελληνικός πολιτισμός και η οποία αποτέλεσε τη βάση για τη διαμόρφωση του ελληνορωμαϊκού και του δυτικοευρωπαϊκού πολιτισμού, γεγονός που επιβάλλει τη μελέτη της –όχι, όμως, και τη μυθοποίησή της.
2. Να επικοινωνήσουν με περισσότερα κείμενα που προβάλλουν τη σπουδαιότητα του αρχαίου κόσμου, δηλαδή αντιπροσωπεύουν σημαντικές στιγμές της αρχαίας πολιτισμικής δραστηριότητας και περιλαμβάνουν τα κύρια σημεία για τη δημιουργία μιας εικόνας αυτού του κόσμου κατά το δυνατόν σφαιρικής (ως προς τα είδη και τους συγγραφείς, αλλά και ως προς τις ιδεολογικές τάσεις), ρεαλιστικής και ενδιαφέρουσας στο βαθμό που θα συνδέεται και με τη σύγχρονη ζωή και θα συμβαδίζει με τις ανάγκες του σημερινού νέου ανθρώπου.
3. Να ανακαλύψουν και να εκτιμήσουν τη λογοτεχνική αξία των έργων των αρχαίων Ελλήνων συγγραφέων κατά τη διδασκαλία τόσο από το πρωτότυπο, όσο και από μετάφραση, στο βαθμό που αυτή, με την ποιότητά της, διασώζει τους εκφραστικούς τρόπους του αρχαίου κειμένου και με τη σειρά της αποτελεί ένα νέο λογοτεχνικό κείμενο.

1.2 Οι ειδικότεροι σκοποί της διδασκαλίας του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας

Εκτός από τον γενικότερο σκοπό της διδασκαλίας του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας, που παρουσιάστηκε αναλυτικά παραπάνω, το ΔΕΠΠΣ καθορίζει και τους ειδικότερους σκοπούς διδασκαλίας των κειμένων της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας (μετάφραση) (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας, 2003) που είναι οι μαθητές:

1. να γνωρίσουν την πνευματική δημιουργία των Αρχαίων Ελλήνων, όπως αυτή παραδίδεται σε κείμενα όλων των περιόδων της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας -από τα ομηρικά χρόνια ως τα αλεξανδρινά- και όλων των λογοτεχνικών ειδών. Πρόκειται για μια πνευματική δημιουργία με την οποία συνδέεται άρρηκτα ο νεοελληνικός πολιτισμός και η οποία αποτέλεσε τη βάση για τη διαμόρφωση του ελληνορωμαϊκού και του δυτικοευρωπαϊκού πολιτισμού, γεγονός που επιβάλλει τη μελέτη της –όχι, όμως, και τη μυθοποίησή της.
2. να επικοινωνήσουν με περισσότερα κείμενα που προβάλλουν την ουσία του αρχαίου κόσμου, δηλαδή αντιπροσωπεύουν σημαντικές στιγμές της αρχαίας πολιτισμικής δραστηριότητας και παρέχουν τα κύρια σημεία για τη δημιουργία μιας εικόνας αυτού του κόσμου κατά το δυνατόν σφαιρικής (ως προς τα είδη και τους συγγραφείς, αλλά και ως προς τις ιδεολογικές τάσεις), ρεαλιστικής και ελκυστικής, ενδιαφέρουσας στο βαθμό που θα συνδέεται και με τη σύγχρονη ζωή και θα συστοιχεί με τις ανάγκες του σημερινού νέου ανθρώπου
3. να εμβαθύνουν σε καίριες επιτεύξεις της αρχαιότητας στον πνευματικό χώρο – πάντα σε συσχετισμό και συνδυασμό με άλλων μορφών συνεκφάνσεις του αρχαίου πολιτισμού
4. να δοκιμάσουν την αισθητική απόλαυση από την ανακάλυψη και εκτίμηση της λογοτεχνικής αξίας των έργων των αρχαίων Ελλήνων συγγραφέων κατά τη διδασκαλία τόσο από το πρωτότυπο, όσο και από ποιοτικές μεταφράσεις

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

5. να πληροφορηθούν, να κατανοήσουν και να ερμηνεύσουν τη δράση, τις στάσεις και τις συμπεριφορές των ανθρώπων του αρχαίου κόσμου σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο
6. να επικοινωνήσουν με διάφορα είδη αρχαίων κειμένων και να τα προσεγγίσουν ως λογοτεχνικά είδη ενταγμένα στο ιστορικό και κοινωνικό τους πλαίσιο
7. να εκτιμήσουν την προσφορά των αρχαίων στο σύγχρονο ελληνικό και ευρωπαϊκό πολιτισμό.

1.3 Οι άξονες, οι γενικοί στόχοι και οι θεμελιώδεις έννοιες της Διαθεματικής προσέγγισης για το μάθημα της Οδύσσειας

Στο ΔΕΠΠΣ ορίζονται επίσης οι άξονες, οι γενικοί στόχοι καθώς και οι θεμελιώδεις έννοιες της Διαθεματικής προσέγγισης, οι οποίοι για το μάθημα της Οδύσσειας παρουσιάζονται αναλυτικά στον Πίνακα 1 (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας, 2003).

Πίνακας 1: Οι άξονες, οι γενικοί στόχοι και οι θεμελιώδεις έννοιες της Διαθεματικής προσέγγισης για το μάθημα της Οδύσσειας

Τάξη	Άξονες γνωστικού περιεχομένου	Γενικοί στόχοι (γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και αξίες)	Ενδεικτικές Θεμελιώδεις Έννοιες Διαθεματικής προσέγγισης
A	Ομηρικά έπη I. Οδύσσεια (Ανθολόγιο) Νόστος, ύβρις- νέμεσις-τίσι, αξίες και στάση ζωής (ξενία, φιλία, οικογένεια κ.α.).	Οι μαθητές επιδιώκεται: Να κατανοήσουν την αφοσίωση του Οδυσσέα στο νόστο και την αξία του αγώνα του ανθρώπου για την επίτευξη των στόχων του, τον ανθρωπομορφισμό των θεών και το μύθο στην ποιητική του μετάπλαση. Να εκτιμήσουν τα ομηρικά έπη ως λογοτεχνικά κείμενα στα οποία αποτυπώνεται ένας ολόκληρος κόσμος με τον πολιτισμό, τις αξίες και την κοινωνική και πολιτική του οργάνωση.	Πολιτισμός, Μεταβολή, Εξέλιξη, Χώρος-χρόνος, Μετανάστευση, Επικοινωνία.

1.4 Στόχοι, θεματικές ενότητες και ενδεικτικές δραστηριότητες σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ για την Οδύσσεια

Στον Πίνακα 2 παρουσιάζονται, συγκεκριμένα για το διδακτικό αντικείμενο της Οδύσσειας, οι στόχοι, οι θεματικές ενότητες καθώς και κάποιες ενδεικτικές δραστηριότητες για το μάθημα, έτσι όπως παρουσιάζονται στο ΔΕΠΠΣ (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας, 2003).

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Πίνακας 2: Στόχοι, θεματικές ενότητες και ενδεικτικές δραστηριότητες σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ για την Οδύσσεια

Στόχοι	Θεματικές Ενότητες (διατιθέμενος χρόνος)	Ενδεικτικές Δραστηριότητες
Ομηρικά έπη I. Οδύσσεια		
<p>Με τη διδασκαλία της Οδύσσειας επιδιώκεται οι μαθητές: να κατανοήσουν την Οδύσσεια ως ποιητική γεωγραφία και ως ανθρωπο - γεωγραφικό έπος, να γνωρίσουν και να κατανοήσουν με αφορμή το νόστο την περιπέτεια ενός αρχετυπικού Έλληνα, ενός ήρωα που επιβιώνει, επειδή διαθέτει ευφυΐα, τόλμη και νοημοσύνη,</p>	<p>Ανθολόγιο που περιλαμβάνει: περιλήψεις, αναδιηγήσεις, αναγνώσεις και αναλυτική επεξεργασία ορισμένων ραψωδιών.</p> <p>Θέματα: νόστος, ύβρις, ανθρωπομορφισμός των θεών, κοινωνική και πολιτική οργάνωση αξίες</p>	<p>Οι μαθητές: Συνθέτουν σύντομες εργασίες για θέματα όπως: η ύβρις στο σχήμα ύβρις-νέμεσις-τίσις. Προεκτείνουν την αναγνωστική εμπειρία τους με αξιοποίηση των ερωτήσεων των παράλληλων κειμένων και πληροφοριών που αντλούν από το διαδίκτυο και από προγράμματα πολυμέσων για θέματα σχετικά με την Οδύσσεια</p>
<p>να γνωρίσουν και να κατανοήσουν το μύθο στην ποιητική μετάπλασή του και την πλοκή του, όπως δίνεται στα βασικά του στοιχεία στο προοίμιο, ως ποιητικό παρελθόν και ποιητικό παρόν (αναζήτηση, νόστος, α΄ και β΄ αγορά των θεών, εγκιβωτισμένη αφήγηση των περιπετειών του Οδυσσέα και των συντρόφων του - απόλογοι-, μνηστηροφονία), να χαρούν το παραμυθικό και φανταστικό ταξίδι του</p>	<p>πολιτική οργάνωση, αξίες και στάση ζωής, ηρωικό στοιχείο, αφηγηματικές τεχνικές, ομοιότητες και διαφορές των επών.</p> <p>(Συνολικά 35 διδακτικές ώρες, Σεπτέμβριος - Φεβρουάριος)</p>	<p><i>Συζητούν το θέμα: «Ο ανθρωπομορφισμός των θεών» (Ιστορία: η θρησκεία των αρχαίων Ελλήνων, πολυθεΐα και μονοθεϊσμός, Λογοτεχνία: αξιοποίηση συμβόλων στη σύγχρονη Λογοτεχνία, Αισθητική Αγωγή: εικαστικές απεικονίσεις).</i></p> <p><i>Αξιοποιούν πληροφορίες της Γεωγραφίας, της Τοπικής Ιστορίας, της Φυσικής Αγωγής, της Οικιακής Οικονομίας, κ.ά. για τη διερεύνηση θεμάτων, που αναφέρονται στο έπος, όπως: τοπωνύμια, μουσικοχορευτικοί και αθλητικοί αγώνες (π.χ. στη Σχερία), διατροφή των αρχαίων, σύγκριση με το σήμερα και σύνθεση του κειμένου του μαθητή (Γεωγραφία, Γλώσσα,</i></p>

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

<p>νόστου και τα στοιχεία που το χαρακτηρίζουν, να διερευνήσουν τη δομή της <i>Οδύσσειας</i>, ώστε να γνωρίσουν και να κατανοήσουν τις αφηγηματικές τεχνικές (ευθύς λόγος, διάλογος, μμονόλογος, εγκιβωτισμός), την οπτική γωνία του αφηγητή (αφήγηση σε α΄ ή γ΄ πρόσωπο), τη λειτουργία του χρόνου ως προς την τάξη (αναδρομή, προοικονομία) και ως προς τη διάρκεια (διαστολή και συστολή του χρόνου) και τους εκφραστικούς τρόπους (περιγραφή / περιγραφική τεχνική, επαναλήψεις, επική ειρωνεία, άστοχα ερωτήματα, παρομοίωση, στοιχεία προφορικής σύνθεσης και διάδοσης του έπους: τυπικές φράσεις και σκηνές, τυπικοί στίχοι, τυπικά επίθετα) και να αξιολογήσουν, στο βαθμό που είναι δυνατόν, το λειτουργικό τους ρόλο, να κατανοήσουν τον ανθρωποκεντρικό και ανθρωπιστικό χαρακτήρα της <i>Οδύσσειας</i>, να αναγνωρίσουν, να κατανοήσουν και να αξιολογήσουν τη δράση και τη συμπεριφορά των κυριότερων, τουλάχιστον, προσώπων όχι για να αναζητήσουν πρότυπα συμπεριφοράς, αλλά για να εμβαθύνουν τη γνώση τους για τον άνθρωπο,</p>		<p><i>Λογοτεχνία, Φυσική Αγωγή και Αισθητική Αγωγή).</i></p> <p><i>Εργάζονται στο θέμα: «Ολυμπιάδες σε τόπο και χρόνο» με υποθέματα:</i></p> <p><i>Οι Ολυμπιάδες και η μέτρηση του χρόνου.</i></p> <p><i>Μουσικές και ποιητικές ολυμπιάδες.</i></p> <p><i>Ολυμπιάδες και εικαστικές απεικονίσεις (Ιστορία, Μουσική, Λογοτεχνία, Μαθηματικά, Τεχνολογία, Φυσική Αγωγή, Αισθητική Αγωγή, Γεωγραφία).</i></p> <p><i>Δραματοποιούν επεισόδια από ενότητες που προσφέρονται, σχεδιάζουν το ταξίδι του Οδυσσέα και ζωγραφίζουν διάφορα θέματα.</i></p> <p><i>Χαρακτηρίζουν τα πρόσωπα της Οδύσσειας με βάση στοιχεία του κειμένου, συγκρίνουν τη στάση και τη δράση τους με το σύγχρονο άνθρωπο, διερευνούν την επίπτωση των αξιών και των κοινωνικών συνθηκών.</i></p> <p><i>Εργάζονται με τη μέθοδο σχεδίων εργασίας σε θέματα:</i></p> <p><i>Ο ανθρωποκεντρικός χαρακτήρας της Οδύσσειας με κειμενικά στοιχεία από την Οδύσσεια, από τον κλασικό πολιτισμό και από νεότερα κείμενα με αξιοποίηση πληροφοριών και από το διαδίκτυο (Λογοτεχνία, Ιστορία, Πληροφορική, Φυσική Αγωγή).</i></p> <p><i>Συγκεντρώνουν από το ομηρικό κείμενο στοιχεία για ήθη και έθιμα και τα συνδέουν με αντίστοιχα της εποχής μας (Λογοτεχνία, Θρησκευτικά, Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή, Γλώσσα, Ιστορία, Αισθητική Αγωγή).</i></p> <p><i>Συζητούν το θέμα: «Κοινωνική και πολιτική οργάνωση του ομηρικού</i></p>
--	--	--

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

<p>να διαπιστώσουν ότι στην <i>Οδύσσεια</i> λειτουργεί το σχήμα <i>ύβρις</i> (μνηστήρες - Οδυσσέας), <i>νέμεσις</i> (μνηστηροφονία), <i>τίσις</i> και ότι η δράση συντελείται σε τρία επίπεδα: Όλυμπος (θεοί), γη (θεοί άνθρωποι), Άδης (νεκροί-Οδυσσέας), να κατανοήσουν τον πολιτισμό της <i>Οδύσσειας</i> «κόσμος»: αξίες, στάσεις, δράση, ήθη και έθιμα, κοινωνική και πολιτική οργάνωση, θεσμοί, υλικός πολιτισμός, κ.ά.</p>		<p><i>κόσμου» (Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή, Λογοτεχνία, Ιστορία).</i> <i>Συζητούν το θέμα: «Ο υλικός πολιτισμός του ομηρικού κόσμου» (όπλα, οικιακά σκεύη, ενδυμασία, εδέσματα) και τα συγκρίνουν με αντίστοιχα σημερινά (Λογοτεχνία, Τεχνολογία, Αισθητική Αγωγή, Οικιακή Οικονομία).</i></p>
---	--	---

1.5 Τα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση στο ΑΠ του Γυμνασίου

Η διδασκαλία του μαθήματος των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση βασίζεται, όπως αναφέρθηκε και στην αρχή του κεφαλαίου, και στο ΔΕΠΠΣ και στο ΑΠΣ. Το περιεχόμενο του πρώτου για το μάθημα της Οδύσσειας παρουσιάστηκε διεξοδικά στις ενότητες που προηγήθηκαν, ενώ στην παρούσα θα γίνει εμβάθυνση στο δεύτερο και διεξοδική παρουσίασή του.

Σχετικά επομένως με το ΑΠΣ, για το σχολικό έτος 2021-2022, μετά από σχετική εισήγηση του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής (πράξη 43/26-08-2021 του Δ.Σ), το Υπουργείο Παιδείας διαβίβασε στα σχολεία αρχεία με συγκεκριμένες οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας του Ημερησίου και του Εσπερινού Γυμνασίου, όπου τονίζεται η ανάγκη ανανέωσης του μαθήματος, με σκοπό να υπάρξουν καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα (Οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας του Ημερησίου και του Εσπερινού Γυμνασίου για το σχολικό έτος 2021-2022, 2021). Έτσι, στον ενδεικτικό προγραμματισμό που προτείνει επισημαίνεται ότι επιδιώκεται οι μαθητές:

- να αντιληφθούν ότι τα κείμενα από μετάφραση ανήκουν στην αρχαία ελληνική γραμματεία και όχι στη νεοελληνική.
- να αποκτήσουν επίγνωση της ιδιοτυπίας που παρουσιάζει η αρχαία γραμματεία και στη μορφή και στο ιδεολογικό της περιεχόμενο.
- να μνηθούν σταδιακά, στη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οργανώνεται το κείμενο και να προχωρήσουν στην ερμηνεία του.
- να προσεγγίζουν τα κείμενα σε όσο γίνεται μεγαλύτερη έκταση, με τη βοήθεια του απολύτως απαραίτητου υπομνηματισμού.
- να ανακαλύψουν τις ενδιάμεσες γέφυρες που ενώνουν την εποχή μας με την εποχή των κειμένων.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

- να δημιουργούν ομαδοσυνεργατικά το διάγραμμα του κειμένου, εννοιολογικούς χάρτες κ.ά.
- να αξιοποιούν κριτικά τα κείμενα αναφοράς (τα κείμενα των σχολικών εγχειριδίων) αλλά και κείμενα υποστηρικτικά τα οποία φιλοξενούνται στο διαδίκτυο (κριτικός γραμματισμός).

Επίσης, στο ίδιο αρχείο αναφέρεται πως το σχολικό εγχειρίδιο «Ομηρικά Έπη: Οδύσσεια» προβλέπεται να διδαχθεί από τον Σεπτέμβριο έως το τέλος Φεβρουαρίου και στη συνέχεια, μέχρι τον Μάιο, να ακολουθήσει η διδασκαλία του σχολικού εγχειριδίου «Ηροδότου Ιστορίες».

Οι Ενότητες του σχολικού εγχειριδίου της Οδύσσειας, καθώς και η προτεινόμενη διδακτική επεξεργασία τους και οι προτεινόμενες ώρες διδασκαλίας εκάστης παρουσιάζονται αναλυτικά στον Πίνακα 3.

Πίνακας 3: Προτεινόμενη διδακτική επεξεργασία και προτεινόμενες ώρες διδασκαλίας της Οδύσσειας ανά Ενότητα

ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ	ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
Πρόλογος-Εισαγωγή 1-4, 6-8.	<p>Το περιεχόμενο των ενοτήτων 9 και 10 ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να το αξιοποιήσει κατά τη διδασκαλία του κειμένου όπως εκείνος/η κρίνει προσφορότερα.</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα αντί της εισαγωγής του βιβλίου να επιλέξει τα αντίστοιχα κεφάλαια από το βιβλίο «Ιστορία της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας», τα οποία είναι πιο εύληπτα για τους μαθητές και τις μαθήτριες από αυτά του σχ. εγχειριδίου: σελ. 13-17, 25-30.</p> <p>Επισημαίνεται ωστόσο ότι η διδασκαλία των κεφαλαίων από αυτό το βιβλίο πρέπει να γίνεται ταυτόχρονα με τη διδασκαλία του κειμένου και όχι αυτόνομα. Οι τεχνικοί τρόποι που χρησιμοποιεί ο Όμηρος (σελ. 25-26) επί παραδείγματι είναι σκόπιμο να κατανοηθούν από τους μαθητές και τις μαθήτριες με εργασία επί του κειμένου και όχι ανεξάρτητα.</p>	1
1η Ραψωδία α 1-25	<p>Περιληπτική αναδιήγηση της ραψωδίας α.</p> <p>Αναλυτική επεξεργασία. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.</p>	1

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

2η Ραψωδία α 26-108	Αναλυτική επεξεργασία. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	1
3η – 4η Ραψωδία α 109-360	Ανάγνωση. Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Αξιοποίηση της εικόνας του ανακτόρου του Νέστορα στη σελ. 37. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	2
5η Ραψωδία α 361-497	Αναλυτική επεξεργασία. Αξιοποίηση της εικόνας του ανακτόρου της Πύλου στη σελ. 43. Αξιοποίηση του παράλληλου κειμένου στη σελ. 42.	2
6η Ραψωδίες β, γ, δ	Περίληψη. Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	1
7η Ραψωδία ε 1-164	Ανάγνωση. Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	1
8η Ραψωδία ε 165-310	Αναλυτική επεξεργασία ε 165-251. Ανάγνωση ε 252-310. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	2
9η Ραψωδία ε 311-420	Ανάγνωση. Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Αξιοποίηση παράλληλου κειμένου σελ. 66.	1
10η Ραψωδία ε 421-552	Ανάγνωση. Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	1
11η Ραψωδία ζ 139-259	Περιληπτική αναδιήγηση της ραψωδίας ζ. Αναλυτική επεξεργασία ζ 139-259. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	2
12η Ραψωδίες η, θ, ι	Περιληπτική αναδιήγηση των ραψωδιών η, θ, ι (σελ. 79,80, 90). Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	1

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

13 ^η Ραψωδία θ 550-688	Ανάγνωση. Αξιοποίηση των εικόνων σελ. 86-87. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	1
14 ^η Ραψωδία ι 240-512	Αναλυτική επεξεργασία. Αξιοποίηση των εικόνων σελ. 90-93. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	2
15 ^η Ραψωδία ι 513-630	Ανάγνωση. Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	1
16 ^η Ραψωδίες κ, λ 17 ^η Ραψωδία λ 376-433, 522-604	1. Περιληπτική αναδιήγηση των ραψωδιών κ, λ. 2. Ανάγνωση λ 376-433, 522-604. Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	1
18 ^η , 19 ^η , 20 ^η , 21 ^η Ραψωδίες μ, ν, ξ, ο, π,	Περιληπτική αναδιήγηση των ραψωδιών μ, ν, ξ, ο, π. (σελ. 111, 112, 115, 120, 121). Ανάγνωση π 1-172 (σελ. 123-125). Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	2
22 ^η Ραψωδία π 185-336	Αναλυτική επεξεργασία. Αξιοποίηση του παράλληλου κειμένου (σελ. 129).	2
23 ^η , 24 ^η Ραψωδίες ρ, σ, τ, υ	Περιληπτική αναδιήγηση των ραψωδιών ρ, σ, τ, υ (σελ. 131, 133, 135, 136). Ανάγνωση ρ 331-376, τ 112-198. Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	1
25 ^η , 26 ^η Ραψωδίες φ, χ	Περιληπτική αναδιήγηση των ραψωδιών φ, χ (σελ. 141,146). Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Αναλυτική επεξεργασία χ 1-446. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	3

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

27^η Ραψωδία ψ 89-380	Αναλυτική επεξεργασία. Αξιοποίηση του παράλληλου κειμένου (σελ. 156).	2
28^η Ραψωδία ω	Περίληψη. Επισήμανση των κύριων σημείων που βοηθούν στην εξέλιξη του μύθου. Εκτός από τα παράλληλα κείμενα.	2
Επανάληψη Συνολική θεώρηση του έργου	Αφιερώνεται χρόνος για γενική θεώρηση του έργου του Ομήρου. Επανεξετάζονται ο ομηρικός μύθος, τα στοιχεία πολιτισμού, οι θρησκευτικές αντιλήψεις, οι κώδικες ηθικής, η κοινωνική οργάνωση και οι τρόποι και οι τεχνικές αφήγησης.	2
Σύνολο προβλεπόμενων διδακτικών ωρών		35 ώρες

Στο τέλος του αρχείου οδηγιών για τη διδασκαλία του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας δίνονται ορισμένες οδηγίες κατά τη διδακτική πράξη, από τις οποίες για την Οδύσεια είναι οι εξής (Οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας του Ημερησίου και του Εσπερινού Γυμνασίου για το σχολικό έτος 2021-2022, 2021):

1. Το βιβλίο Ομηρικά Έπη: Οδύσεια θα διδαχθεί δύο (2) ώρες την εβδομάδα (σε συνεχόμενο δίωρο, εφόσον ο/η εκπαιδευτικός το επιθυμεί και καταστεί δυνατό) από τον Σεπτέμβριο έως το τέλος Φεβρουαρίου.
2. Κατά τη διδακτική πράξη περιορίζεται ο αριθμός των ενοτήτων που θα διδαχθούν αναλυτικά και προτείνεται σε μεγάλο βαθμό η απλή ανάγνωση, ώστε οι μαθητές και μαθήτριες μέσα από την αφήγηση να μπορούν να χαρούν το ομηρικό έργο, για το οποίο έχουν ήδη πληροφορίες από το Δημοτικό. Η αισθητική απόλαυση του κειμένου από τους μαθητές και τις μαθήτριες πρέπει να είναι από τους κύριους στόχους του/της διδάσκοντος/ουσας. Ο πυκνός υπομνηματισμός σε κάθε ενότητα του σχολικού βιβλίου δε θα πρέπει να είναι σε βάρος του ίδιου του κειμένου και των ιδεών που εμπεριέχει. Οι σημειώσεις που βρίσκονται στο κάτω μέρος κάθε κειμένου καλό είναι να χρησιμοποιούνται από τον/την εκπαιδευτικό με φειδώ και όπου είναι απαραίτητο.
3. Το βοηθητικό υλικό (εικόνες, παράλληλα κείμενα) αξιοποιείται με μέτρο κατά τη διδασκαλία των ενοτήτων και κατά την κρίση του/της εκπαιδευτικού. Οι διδακτικές προτάσεις που παρατίθενται πιο κάτω είναι μόνο ενδεικτικές. Αξιοποίησιμο βοηθητικό υλικό περιλαμβάνεται και στο εμπλουτισμένο βιβλίο του μαθητή: <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A115/461/3014,12200/>
4. Η εισαγωγή αξιοποιείται διδακτικά κατά τη διδασκαλία του ομηρικού κειμένου και όχι ανεξάρτητα.
5. Τα εισαγωγικά σημειώματα των ραψωδιών αποτελούν στοιχεία αναφοράς κατά την επεξεργασία, δηλαδή αξιοποιούνται, αλλά δεν απομνημονεύονται ούτε αποτελούν εξεταστέα ύλη.
6. Ο/η εκπαιδευτικός φροντίζει να εντάσσει τα επιλεγμένα προς αναλυτική επεξεργασία αποσπάσματα στο πλαίσιο της ραψωδίας στην οποία ανήκουν,

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

αξιοποιώντας τις περιληπτικές αναδιηγήσεις του περιεχομένου των ραψωδιών και ενθαρρύνοντας, κατά την κρίση του/της και σύμφωνα με τον διαθέσιμο διδακτικό χρόνο, την ανάγνωση ανθολογημένων αποσπασμάτων του εγχειριδίου.

7. Ο/η εκπαιδευτικός για την επίτευξη των στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος μπορεί να χρησιμοποιεί κατά τη διδακτική πράξη: βάσεις δεδομένων (εικόνες, βίντεο κ.ά.), εργαλεία Web (ιστοσελίδες εστιασμένης θεματολογίας, πλατφόρμες εκπαιδευτικού υλικού – αποθετήρια, όπως το αποθετήριο εκπαιδευτικών σεναρίων «Πρωτέας», e-blogs, wikis), λογισμικά πολυτροπικής παρουσίασης, δυνατότητες σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας και γενικά το διαδίκτυο ως μέσο πρακτικής γραμματισμού (μέσο όχι μόνο για ανάγνωση αλλά και για γραφή/δημιουργία και επικοινωνία), ασκώντας παράλληλα τους μαθητές και τις μαθήτριες στην κριτική προσέγγιση και ανάγνωση του υλικού (τεχνολογικός και κριτικός γραμματισμός).

1.6 Διδακτική των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση: Προβλήματα και Προκλήσεις

Παρά την εξέχουσα θέση που θα πρέπει να κατέχει το μάθημα της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας, όπως υποστηρίζεται στο ΔΕΠΠΣ (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας, 2003), η διδασκαλία του μαθήματος των Αρχαίων Ελληνικών τόσο από το πρωτότυπο όσο και από μετάφραση στα σχολεία είναι ένα θέμα που έχει απασχολήσει ιδιαίτερα και έχει διχάσει κατά καιρούς την εκπαιδευτική κοινότητα, αλλά και μεγάλη μερίδα της ελληνικής κοινωνίας. Από τη μία πλευρά υπάρχουν αυτοί που αντιμάχονται τα Αρχαία και μιλούν για μία εξαφανισμένη ή αλλιώς «νεκρή γλώσσα» στην οποία δεν θα πρέπει να δίνεται τόσο μεγάλη έμφαση στα σχολεία, ιδίως σε μία εποχή τεχνολογικής ανάπτυξης, όπου τα σχολικά αντικείμενα θα πρέπει να είναι προσανατολισμένα σε νέες τεχνολογίες που θα δώσουν στα παιδιά τα απαραίτητα εφόδια για να βγουν στη σύγχρονη αγορά εργασίας, και από την άλλη, υπάρχουν οι υπερασπιστές τους, οι οποίοι συχνά τα μαθήματα που αφορούν στα Αρχαία Ελληνικά τα χαρακτηρίζονται ως κλασική παιδεία, η οποία ταυτίζεται με τη μελέτη πρωτότυπων αρχαιοελληνικών κειμένων, καθώς και με την αντιπαράθεση πρωτότυπων με μεταφρασμένων αρχαιοελληνικών κείμενων ως προς τη σπουδαιότητα και την προσφορά τους στη μόρφωση και την καλλιέργεια των νέων ανθρώπων (Φουντοπούλου, 2010).

Οι μαθητές, από τη δική τους σκοπιά και ως οι άμεσα εμπλεκόμενοι με τα διδακτικά αυτά αντικείμενα, λαμβάνοντας υπόψη τη χρονική απόσταση που έχει το σήμερα από την Αρχαία Ελλάδα και το γεγονός ότι τα Αρχαία Ελληνικά ως γλώσσα δεν χρησιμοποιούνται πια, κρατούν συχνά μία αρνητική στάση απέναντι στα εν λόγω μαθήματα και είναι αντίθετοι ως προς τον τρόπο με τον οποίο τα διδάσκονται, καθώς τις περισσότερες φορές οι εκπαιδευτικοί, εμμένοντας στις οδηγίες του Υπουργείου, επιμένουν στη διδασκαλία κανόνων γραμματικής και συντακτικού και δεν εισχωρούν στην ουσία που είναι να κατανοήσουν οι μαθητές τη χρονική συνέχεια και την αλληλένδετη σχέση που υπάρχει μεταξύ της αρχαίας και της νέας ελληνικής γλώσσας, του αρχαίου και του σύγχρονου ελληνικού πολιτισμού, παρά τις σχετικές επισημάνσεις του ΔΕΠΣΣ και του ΑΠ. Τα Αρχαία αποτελούν την πιο υγιή παρακαταθήκη της ελληνικής γλώσσας, αλλά και γενικότερα των ευρωπαϊκών γλωσσών. Αποτελούν την πιο ισχυρή παρακαταθήκη για τον ανθρωπιστικό μετασχηματισμό στην Ευρώπη, γι' αυτό και η διδασκαλία τους είναι αναγκαία (Πάτσης, 2016), θα πρέπει να γίνεται όμως με πιο ενδιαφέροντα τρόπο για να πάψουν να

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

αντιμετωπίζονται πλέον σαν μαθήματα ανούσια και δύσκολα, που προάγουν το δασκαλοκεντρικό μοντέλο και απαιτούν αποστήθιση κανόνων και στείρα απομνημόνευση σχολίων και μεταφράσεων.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, η ανάγκη να βρεθούν καινοτόμες διδακτικές προσεγγίσεις στα μαθήματα των Αρχαίων Ελληνικών από πρωτότυπο και από μετάφραση είναι επιτακτική. Αναγκαίο είναι επίσης, να διαμορφωθούν και λειτουργικές εναλλακτικές προτάσεις για το ρόλο του κάθε μαθήματος, τους σκοπούς, τα περιεχόμενα και τη μεθόδευση της διδασκαλίας του με τη χρήση σύγχρονων ψηφιακών τεχνολογιών (Ψ.Τ) και όχι μόνο, ώστε τα μαθήματα που αφορούν στα Αρχαία Ελληνικά να εξέλθουν από την αμήχανη κατάσταση στην οποία φαίνεται να βρίσκονται, να επανακτήσουν τον ευεργετικό ρόλο τους στην εκπαιδευτική διαδικασία και να γίνουν ευχάριστα και ενδιαφέροντα για την πλειοψηφία των μαθητών (Σιπητάνου, 2008).

Η παρούσα Δ.Μ.Ε, έχοντας ως βάση τις παραπάνω προτάσεις και στηριζόμενη στις αρχές του Κονστραξιονισμού, θέτει ως στόχο τα μαθήματα των Αρχαίων Ελληνικών να λάβουν την προσοχή που τους αρμόζει από όλη την εκπαιδευτική κοινότητα, αφού μέσα από τη χρήση και την τροποποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα», που προσέλκυσε το ενδιαφέρον των μαθητών, μπορεί να αναδειχθεί η σπουδαιότητα του αρχαίου πολιτισμού με τρόπο άμεσο, ευχάριστο και πιο εποικοδομητικό. Με τον τρόπο αυτό θα υπάρξει επίσης και μία ισορροπία μεταξύ των υπερασπιστών και μη των Αρχαίων, καθώς και θα παραμείνουν ως διδακτικά αντικείμενα στις σχολικές τάξεις και θα προσεγγιστούν με ένα εντελώς σύγχρονο τρόπο μέσω της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας.

1.7 Σύγχρονες τάσεις στη διδακτική των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση

Τις τελευταίες δεκαετίες σε όλα τα ανεπτυγμένα κράτη η εισαγωγή των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) και των Ψηφιακών Τεχνολογιών (ΨΤ) γενικότερα στην εκπαίδευση αποτελεί προτεραιότητα της εκπαιδευτικής πολιτικής. Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, οι ΤΠΕ και οι ΨΤ είναι εξαιρετικά χρήσιμες, γιατί μπορεί να συμβάλουν στην αναβάθμιση της διδασκαλίας, να αυξήσουν το ενδιαφέρον και τα κίνητρα των μαθητών για τη μάθηση (Pascarella & Terenzini, 1998; Slay et al., 2008).

Πλέον, αποτελεί παραδοχή ότι οι ΨΤ στην εκπαίδευση παρέχουν τη δυνατότητα στον μαθητή να λειτουργεί ο ίδιος ως ερευνητής στο πλαίσιο της διερευνητικής και ανακαλυπτικής μάθησης (Bruner) και να εμπλέκεται ενεργά στη διαδικασία της μάθησης μέσω της οικοδόμησης γνώσεων και της δημιουργίας προσωπικών νοημάτων μέσα από την κατασκευή δομημάτων και τον αναστοχασμό πάνω στην εμπειρία αυτή (Papert).

Ως απόρροια των παραπάνω, η ένταξη ΨΤ στην διδακτική των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση είναι η πιο σύγχρονη εκπαιδευτική τάση. Η συμβολή των ψηφιακών εργαλείων έχει ήδη αναγνωριστεί στο γνωστικό αυτό αντικείμενο ως μείζονος σημασίας. Έτσι, ενώ αρχικά οι υπολογιστές σχεδιάστηκαν με σκοπό την επίλυση μαθηματικών και αριθμητικών προβλημάτων, στη συνέχεια επεκτάθηκαν και σε μη μαθηματικά περιβάλλοντα (Bowles, 1967), όπως αυτό της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας, που μας απασχολεί στην παρούσα εργασία.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

2. Θεωρητικά δομήματα

Στην παρούσα Μ.Δ.Ε, μετά από ενδελεχή έρευνα για το πεδίο της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας και λαμβάνοντας υπόψη τις σύγχρονες τάσεις στη διδακτική των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση, προτείνεται μία προσέγγιση του μαθήματος που βασίζεται στα θεωρητικά δομήματα του Κονστραξιονισμού (Constructionism) και της Μάθησης Βασισμένης στο Παιχνίδι (Game-Based Learning) (GBL).

Έχοντας ως αφετηρία το GBL, σχεδιάστηκε ένα ψηφιακό παιχνίδι με θέμα τις περιπέτειες-σταθμούς του ομηρικού Οδυσσέα με στόχο να ενσωματωθεί στη διδασκαλία των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση της Α' Γυμνασίου με σκοπό οι μαθητές, μέσω της εμπλοκής τους με αυτό, να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τους σταθμούς του ήρωα και τις τοποθετούν με χρονολογική σειρά. Βασισμένη όμως όλη η εργασία στις αρχές της Κονστραξιονιστικής θεωρίας, η αξιοποίηση των τεχνικών του GBL συνδυάστηκε με την τροποποίηση παιχνιδιού (Game Modding), ούτως ώστε να επιτευχθεί η νέα γνώση, σε δεύτερο στάδιο, μέσω της εμπλοκής των μαθητών με το παιχνίδι, σε ρόλο προγραμματιστών, μέσα από τη διαδικασία τροποποίησής του.

2.1 Κονστραξιονισμός

Ο Seymour Papert, ένας Νοτιοαφρικανός μαθηματικός, επιστήμονας της πληροφορικής και της εκπαίδευσης και μέλος του Τεχνολογικού Ινστιτούτου της Μασαχουσέτης, ήταν ο πρώτος που ανέφερε τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία και ήταν αυτός που ανέπτυξε τη θεωρία του Κονστραξιονισμού, καθώς και τη γλώσσα προγραμματισμού Logo.

Ο Papert, επεκτείνοντας τις ιδέες του Piaget σχετικά με τον Εποικοδομητισμό (Constructivism), προώθησε την άποψη πως, όταν οι μαθητές ενεργοποιούνται κατασκευάζοντας συγκεκριμένα αντικείμενα, που έχουν νόημα γι' αυτούς και τα διαμοιράζονται μεταξύ τους, η μαθησιακή διαδικασία λαμβάνει χώρα αποτελεσματικότερα. Έτσι το "Constructivism" επεκτάθηκε σε "Constructionism" με τη συμβολή του Papert. Επίσης, μίλησε και για «μαστόρεμα» (tinkering), δηλαδή για τροποποίηση ήδη υπάρχοντων δομημάτων από τους μαθητές και μάλιστα, ένα μεγάλο μέρος της ζωής του, ο ίδιος το πέρασε δημιουργώντας μικρόκοσμους και υπολογιστικά περιβάλλοντα, μέσα στα οποία ο διδασκόμενος είχε τη δυνατότητα να εφαρμόσει ό,τι ήξερε και να μάθει με βάση την εμπειρία του και τις προηγούμενες γνώσεις (Ackermann, 2004).

Σύμφωνα με τη με τη θεωρία του Κονστραξιονισμού υπάρχουν δύο αλληλοσυνδεόμενες διαδικασίες. Η μία είναι εσωτερική, όπου οι μαθητές δομούν τη γνώση μέσα από τις εμπειρίες που έχουν από τον κόσμο, και η άλλη είναι εξωτερική και αντανακλά την άποψη πως οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα δημιουργώντας οι ίδιοι κατασκευές ή αλλιώς προσωπικά τεχνουργήματα (artifacts), που στη συνέχεια μοιράζονται με τους άλλους (Παπαδημητρίου, 2013). Διαφορετικά, σύμφωνα με τον ίδιο τον Papert, «ο όρος Κονστραξιονισμός συνδυάζει δύο ιδέες από τον χώρο της επιστήμης της εκπαίδευσης. Από τις ιδέες του Εποικοδομητισμού υιοθετούμε την οπτική της μάθησης ως επανοικοδόμησης παρά ως μεταφοράς γνώσης. Στη συνέχεια, επεκτείνουμε την ιδέα της διαχείρισης υλικού προς την κατεύθυνση του ότι η μάθηση είναι περισσότερο αποτελεσματική όταν μέρος της δραστηριότητας το βιώνει ο μαθητής ως κατασκευή ενός προϊόντος με νόημα για τον ίδιο» (Sabelli, 2008).

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Ο Κονστραξιονισμός επομένως, αναπροσαρμόζει το νόημα της εκπαίδευσης στην ψηφιακή εποχή και δείχνει πως οι ιδέες των ανθρώπων είναι ευέλικτες και μπορούν να διαμορφωθούν και να αναδιαμορφωθούν όταν εκφράζονται μέσω διαφορετικών μέσων και σε διαφορετικά περιβάλλοντα. Όλες αυτές τις εμπειρίες μπορεί εύκολα ο μαθητής να τις βιώσει με την ενασχόληση με ανοιχτού τύπου εκπαιδευτικά λογισμικά (Κανέλλου, 2013). Επίσης, τα λάθη δεν απαγορεύονται, γιατί μέσα από αυτά μαθαίνει κανείς περισσότερο, εφόσον οδηγούν σε αναστοχασμό και πιο επίμονη προσπάθεια (Papert 1991, στους Ackerman, 2004, Kafai, 2006, Holbert, Penney, Wilensky, 2010).

2.2 Μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι

Ως «παιχνίδι» ορίζεται η δομημένη δραστηριότητα που διεξάγεται με σκοπό την ψυχαγωγία και παρουσιάζει διάφορες μορφές όπως επιτραπέζιο, άυλο, υλικό, ψηφιακό, και άλλα. Κύριοι παράγοντες του παιχνιδιού είναι οι κανόνες, τα επιτεύγματα, η πρόκληση και η αλληλεπίδραση. Πολλές φορές τα παιχνίδια εκτός από ψυχαγωγικό, παρουσιάζουν και εκπαιδευτικό χαρακτήρα, χρησιμοποιούμενα ως εκπαιδευτικό εργαλείο.

Η φύση των παιδιών είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με το παιχνίδι και ιδιαίτερα την εποχή που διανύουμε, που χαρακτηρίζεται ως ψηφιακή, τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία, σχεδόν νηπιακή, εξοικειώνονται με τα παιχνίδια σε ψηφιακή μορφή.

Ένα ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ως ένα πολύπλοκο διαδραστικό σύστημα που αποτελείται από διαφορετικά στοιχεία, όπως είναι η διεπαφή, οι χαρακτήρες, τα αντικείμενα και η ιστορία. Όλες αυτές οι πτυχές συνδέονται μεταξύ τους με κανόνες, μοτίβα και σχέσεις για να δημιουργήσουν το τελικό και ολοκληρωμένο περιβάλλον του παιχνιδιού, το οποίο διαμεσολαβείται στον παίκτη, ο οποίος στη συνέχεια το μεταφράζει σε μία εξατομικευμένη εμπειρία (Salen & Zimmerman, 2005).

Στο χώρο της εκπαίδευσης τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια πρωτοφανής αύξηση του ενδιαφέροντος για την εισαγωγή ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη, η οποία αποτυπώνεται σε εκθέσεις διαφόρων ερευνητών τόσο σε εθνικό όσο και σε διεθνές επίπεδο (McFarlane & Kirriemuir, 2003). Η μαθησιακή διαδικασία που λαμβάνει χώρα μέσω της εμπλοκής των μαθητών με ένα ψηφιακό παιχνίδι στη βιβλιογραφία συναντάται με τον όρο «Μάθηση Βασισμένη στο Παιχνίδι» και στην αγγλική ορολογία ως “Game-Based Learning” (GBL).

Τα οφέλη της εφαρμογής του GBL στην τάξη για τη διδασκαλία ενός γνωστικού αντικείμενου είναι πολλαπλά. Αρχικά, οι μαθητές, όντας εξοικειωμένοι με τα ψηφιακά παιχνίδια ψυχαγωγικού χαρακτήρα, ενθουσιάζονται στην πλειοψηφία τους όταν βλέπουν να εντάσσεται ένα παιχνίδι στο μάθημα, γιατί ανταποκρίνεται στα ενδιαφέροντά τους και στους τρόπους ψυχαγωγίας τους. Επίσης, ένταξή του στη μαθησιακή διαδικασία ανατρέπει την παραδοσιακή διδασκαλία και προσθέτει μία ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική νότα στο μάθημα.

Επιπροσθέτως, ανάμεσα στα σημαντικότερα οφέλη του GBL διακρίνουμε τον ενεργό ρόλο του καλείται να έχει ο μαθητής μέσα σε αυτό, καθώς τα παιχνίδια του επιτρέπουν σε μεγάλο βαθμό την ελευθερία δράσης (Tansey & Derick, 1969) και την εφαρμογή των προσωπικών του λογικών αποφάσεων για να φτάσει στο τέλος. Ορισμένα παιχνίδια μάλιστα, μέσα από τη σταδιακή αύξηση του βαθμού δυσκολίας τους, μπορούν να παρέχουν δυναμική υποστήριξη (Levin & Waugh, 1988), προσαρμοσμένη στις ανάγκες του κάθε παίκτη. Οι ίδιες οι αποφάσεις, οι πράξεις και η στρατηγική που θα

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

ακολουθήσει είναι αυτές που καθορίζουν την εξέλιξη του παιχνιδιού. Η ελευθερία δράσης, βέβαια, περιορίζεται ως ένα βαθμό τόσο από τους δεδομένους κανόνες, όσο και από τις επιλογές που κάνει ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ένα ακόμη θετικό χαρακτηριστικό των παιχνιδιών είναι η αυτοτέλειά τους. Η ικανοποίηση του παίκτη προκαλείται από την ίδια την ενασχόληση με το παιχνίδι, την επίτευξη των στόχων που τίθενται μέσα σ' αυτά (Malone, 1980) και τον τερματισμό του ίδιου του παιχνιδιού. Υπάρχουν μάλιστα και περιπτώσεις όπου οι μαθητές ξεπερνούν τους στόχους που θέτει το παιχνίδι και αποσκοπούν σε δικούς, όπως για παράδειγμα την επίτευξη μίας μεγαλύτερης βαθμολογίας (score) ή ενός καλύτερου χρόνου.

Τέλος, η εμπλοκή των μαθητών με ένα παιχνίδι δίνει επίσης τη δυνατότητα εκτίμησης της ατομικής τους προόδου μέσω της άμεσης ανατροφοδότησης που λαμβάνουν, καθώς η άμεση σύνδεση μεταξύ πράξης και αποτελέσματος ενισχύει τις εκπαιδευτικές επιπτώσεις (Loftus & Loftus, 1983). Στο σημείο αυτό, πρέπει να επισημανθεί πως η ανατροφοδότηση θα πρέπει να εμπεριέχει το στοιχείο της ευχάριστης έκπληξης και ταυτόχρονα να είναι εποικοδομητική (Malone, 1980).

Σύμφωνα με τα παραπάνω, η ανάγκη εφαρμογής του GBL στις ελληνικές τάξεις μπορεί να χαρακτηριστεί ως επιτακτική, καθώς μόνο οφέλη μπορούν να αποκομίσουν από αυτό οι μαθητές και η μαθησιακή διαδικασία θα εκσυγχρονιστεί, ακολουθώντας τις τελευταίες τάσεις στο χώρο της εκπαίδευσης.

2.3 Τροποποίηση παιχνιδιού

Όπως έγινε αναφορά στις αντίστοιχες ενότητες, η έρευνα που παρουσιάζεται βασίζεται στο GBL σε συνδυασμό με τις αρχές της Κονστραξιονιστικής θεωρίας. Ως συνδυαστικός κρίκος των δύο θα μπορούσαμε να πούμε πως λειτουργεί το Game Modding, δηλαδή η τροποποίηση ή αλλιώς το «μαστόρεμα» ήδη υπάρχοντων ψηφιακών δομημάτων από τους μαθητές με σκοπό την παραγωγή προσωπικών νοημάτων και κατ' επέκταση, νέας γνώσης. Το Game Modding θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένας εναλλακτικός και δημιουργικός τρόπος ενασχόλησης των μαθητών με ένα παιχνίδι.

Πιο αναλυτικά, οι κονστραξιονιστικές προσεγγίσεις για τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση εμπλέκουν τους μαθητές στο σχεδιασμό και στην ανάπτυξη δικών τους παιχνιδιών (Seif El-Nasr & Smith, 2005), γιατί μέσα από τα κατασκευάσματα αυτά διαφαίνονται ιδέες και αντιλήψεις που δεν θα μπορούσαν να εκφραστούν και να εντοπιστούν μόνο από το παίξιμο ενός παιχνιδιού (Hooper, 1998). Πέρα όμως από τη δημιουργία καινούργιων παιχνιδιών, αποβλέπουν και στην τροποποίηση ήδη υπάρχοντων και έτσι οι μαθητές από παίκτες γίνονται σχεδιαστές και προγραμματιστές, φτιάχνοντας νέα ψηφιακά δομήματα, που προκύπτουν από το «μαστόρεμα» των αγαπημένων τους παιχνιδιών (Kynigos, Yiannoutsou, 2018).

Έχοντας ως γνώμονα τα παραπάνω, δημιουργήθηκε το παιχνίδι «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα» για να εισάγει στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση το GBL, μέσω της εμπλοκής των μαθητών με αυτό στο μάθημα της Οδύσσειας, και τις κονστραξιονιστικές αρχές, μέσω του Game Modding, δηλαδή της διαδικασίας τροποποίησης του από αυτούς.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Όλα για τα οποία έχει γίνει αναφορά έως τώρα θα πρέπει να επισημανθεί πως τοποθετούνται στο ευρύτερο πλαίσιο του ψηφιακού γραμματισμού και των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα.

Ο γραμματισμός στη σύγχρονη εποχή ορίζεται ως «η ικανότητα του ατόμου να χρησιμοποιεί ψηφιακή τεχνολογία, εργαλεία επικοινωνιών και/ή δίκτυα για να προσεγγίσει, διαχειρίζεται, ολοκληρώνει, αξιολογεί και δημιουργεί πληροφορίες, ώστε να λειτουργεί στην κοινωνία της γνώσης» (International ICT Literacy Panel, 2002). Έτσι, η ικανότητα χρήσης ΤΠΕ αναγνωρίζεται τώρα ως ένας νέος γραμματισμός, ψηφιακός, τόσο σημαντικός για το μέλλον των μαθητών, όσο ήταν προηγούμενα η ανάγνωση και η γραφή (Πασχαλίδης & Ζωγόπουλος, 2016).

Επίσης, σχετικά με τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα, οι Binkley et al, κατέληξαν, μετά από έρευνα, σε μία λίστα με δέκα δεξιότητες, οι οποίες κρίθηκαν ως απαραίτητες από τους ίδιους, για τα δεδομένα του 21ου αιώνα, όπου η τεχνολογία είναι κυρίαρχη σε όλους τους τομείς της ζωής. Οι προαναφερθείσες δεξιότητες μπορούν να τοποθετηθούν σε κατηγορίες που αφορούν στον τρόπο σκέψης, στον τρόπο εργασίας, στα εργαλεία της εργασίας και στον τρόπο ζωής. Με βάση την προαναφερθείσα ανάλυση, γίνεται σαφές ότι στο χώρο της εκπαίδευσης, προκειμένου να καλλιεργηθούν οι παραπάνω δεξιότητες, είναι απαραίτητο να διαμορφωθεί ένα διαφορετικό περιβάλλον μάθησης, αλλά και αξιολόγησης, μέσω του οποίου να οδηγηθούμε στην αυθεντική μάθηση (Ντέλη, 2017) και το GBL και ο Κονστραξιοτισμός μπορούν αναμφίβολα να συνεισφέρουν σε αυτό.

3. Επισκόπηση πεδίου

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο παρουσιάζεται αρχικά μία ανασκόπηση σχετική με άλλα παιχνίδια που υπάρχουν και έχουν ως θέμα τους την Οδύσσεια, ψηφιακά και μη, καθώς και μία σύντομη κριτική ανάλυση αυτών και στη συνέχεια παρατίθενται ανάλογες ερευνητικές εργασίες που εντοπίστηκαν, μετά από διερεύνηση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας για το πεδίο των Αρχαίων Ελληνικών από μετάφραση και πιο συγκεκριμένα για το ομηρικό έπος της Οδύσσειας, με σκοπό να αναδειχθεί αν υπάρχει κάποιο βιβλιογραφικό κενό στο εν λόγω πεδίο και πώς μπορεί να συνεισφέρει η παρούσα έρευνα σε αυτό.

3.1 Παιχνίδια ψηφιακά και μη με θέμα την Οδύσσεια

Το μαθησιακό αντικείμενο της Οδύσσειας έχει αποτελέσει έμπνευση για τη δημιουργία και άλλων παιχνιδιών. Ορισμένα από τα παιχνίδια αυτά παρουσιάζουν πιο έντονα εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά, δηλαδή έχουν χαρακτήρα κάπως πιο παιδαγωγικό, ενώ άλλα τείνουν να είναι περισσότερο ή εξολοκλήρου ψυχαγωγικά, κανένα όμως από αυτά δε βάζει τους παίκτες σε ρόλο προγραμματιστή, σε αντίθεση με το παιχνίδι «Στα ίχνη του κυρ- Οδυσσέα», γι' αυτό και αποτελεί καινοτομία και είναι ριζοσπαστικό για τα μέχρι τώρα μαθησιακά δεδομένα.

Σχετικά με τα ήδη υπάρχοντα παιχνίδια, στην πρώτη περίπτωση που αναφέρθηκε παραπάνω, αυτή των παιχνιδιών με τον πιο έντονο παιδαγωγικό χαρακτήρα, θα μπορούσαμε να αναφέρουμε «Το παιχνίδι της Οδύσσειας», που υπάρχει στη σελίδα του ελληνικού πολιτισμού και είναι ένα παιχνίδι επιλογών δημιουργημένο σε μία φόρμα Google(σύνδεσμοςπαιχνιδιού:https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdnn_yh9RrV

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.


[Zsuvn2VRYdb-RJ9GpgWzOnAHtBZGY0_Zc81k7A/viewform](#)). Ο παίκτης προκειμένου να τερματίσει το παιχνίδι, δηλαδή να φτάσει στην Ιθάκη, πρέπει να διαλέξει τη σωστή απάντηση μέσα από μία μικρή γκάμα επιλογών. Κάθε φορά που επιλέγει μία σωστή απάντηση περνάει στην επόμενη ερώτηση, ενώ όταν επιλέγει λάθος του βγαίνει ένα σχετικό ενημερωτικό μήνυμα και γυρνάει ξανά στην ίδια ερώτηση. Το κύριο χαρακτηριστικό που κάνει τη φόρμα αυτή να μοιάζει με παιχνίδι είναι πως ο παίκτης πρέπει να μπει στο ρόλο του Οδυσσέα και να απαντήσει στις ερωτήσεις σαν να απαντάει σε διλήμματα ο ίδιος ο ήρωας.

Από πλευράς γραφικών δεν παρουσιάζει κάποιο ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς περιορίζονται σε κάποιες εικόνες και χάρτες, ανάλογα με το περιεχόμενο της ερώτησης. Επίσης, όσο αφορά στην παρουσίαση των σταθμών του Οδυσσέα γίνεται με χρονολογικά σειρά και όχι όπως στο έπος που ο Όμηρος διαλέγει να ξεκινήσει την εξιστόρησή του από το μέσο της ιστορίας, τοποθετώντας τον ήρωά του στο νησί της Καλυψούς, την Ωγυγία, έτσι ο παίκτης βρίσκει κατευθείαν τους σταθμούς σωστά τοποθετημένους στον άξονα του χρόνου και δεν χρειάζεται να κάνει κάποια προσπάθεια για να τους απομνημονεύσει.

Στο σύνολό του το παιχνίδι αυτό παρουσιάζει ένα καθαρά παιδαγωγικό χαρακτήρα εστιάζοντας σε ερωτήσεις γνώσεων περιεχομένου του διδακτικού αντικειμένου και δεν φροντίζει παρά ελάχιστα να είναι μία ευχάριστη και παιγνιώδης δραστηριότητα για τους μαθητές.

2. Ακολουθώντας τις ακτές έφτασες στη χώρα των Κικόνων, και στην πλούσια πόλη Ίσμαρο.

Τι θα κάνεις; *



LYSSE pille la ville des Cicioniens, & par la sanglante dé faite de plusieurs de ses compagnons, qui demeurent sur la place, il s'empare à son dommage. Qu'il est dangereux d'attaquer un royaume, ou du moins de s'opposer d'une entière victoire en combattant, & ne sentir pas, Qu'Hercule ne peut rien contre deux, & qu'il faut que la moindre force cede à la plus grande.

Θα σταματήσεις μεσοπέλαγα και θα στείλεις κάποιους άντρες για εξερεύνηση;

Θα κυριεύσεις την πόλη και θα κάνεις μετά ένα πάρτι στην ακτή;

Θα εφοδιαστείς με τρόφιμα, δίνοντας αντάλλαγμα μέρος της λείας από την Τροία;

Πίσω Επόμενο Εκκαθάριση φόρμας

Εικόνα 1: Στιγμιότυπο από το παιχνίδι "Το παιχνίδι της Οδύσσειας"

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Στην ίδια ιστοσελίδα εντοπίζονται και άλλα κατά χαρακτηρισμό παιχνίδια με θέμα την Οδύσσεια γενικότερα ή συγκεκριμένα θέματα και ραφωδίες της, τα οποία στην ουσία είναι ερωτήσεις γνώσεων, παζλ και σταυρόλεξα (σύνδεσμος: <https://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/Yliko/OMHROS%20ODYSSEIA/paixnidia%20Odysseia/paixnidia.htm>).

Από την άλλη πλευρά, στα παιχνίδια που αναφέρονται στην Οδύσσεια αλλά έχουν έντονο ψυχαγωγικό χαρακτήρα θα μπορούσαμε να αναφέρουμε τα “The Odyssey”, “The Odyssey: Winds of Athena”, καθώς και το “Oddyssey: The search for Ulysses”.

Στο πρώτο από τα δύο παιχνίδια, το “The Odyssey” (σύνδεσμος παιχνιδιού: https://store.steampowered.com/app/516560/The_Odyssey/), ο παίκτης μπαίνει και πάλι στη θέση του ομηρικού ήρωα και πρέπει να περάσει από όλες τις περιπέτειές του για να φτάσει στην Ιθάκη, όχι με χρονολογική σειρά, αλλά με τη σειρά που εμφανίζονται και στο ομηρικό έπος. Πρόκειται για ένα point-and-click παιχνίδι περιπέτειας που εμπεριέχει διάφορα μικρότερα παιχνίδια και παζλ. Το παιχνίδι διατίθεται δωρεάν, όμως η ανώτερη (premium) έκδοσή του παρέχεται στους παίκτες μετά από αγορά.

Σχετικά με τα γραφικά του, παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον, καθώς υπάρχει κίνηση και παρουσία διαλόγων και σκέψεων των ηρώων που προσπαθούν να καλύψουν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο και να δώσουν κάποιες σχετικές πληροφορίες. Τέλος, σύμφωνα με τα σχόλια και τις κριτικές των χρηστών, προσφέρει διασκέδαση στους παίκτες, διότι συμπεριλαμβάνει εκτός των άλλων και χιουμοριστικά σχόλια. Παρόλα τα θετικά χαρακτηριστικά του όμως, παρουσιάζει και αρνητικά, όπως δυσλειτουργίες στο λογισμικό του. Επίσης, λείπει από αυτό πλήρως το κομμάτι του προγραμματισμού από τους ίδιους τους παίκτες, γεγονός που το καθιστά ένα συνηθισμένο παιχνίδι χωρίς κονστραξιονιστικές προεκτάσεις.



Εικόνα 2: Στιγμιότυπο από το παιχνίδι “The Odyssey”

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Στο δεύτερο παιχνίδι πιο ψυχαγωγικού χαρακτήρα το “The Odyssey: Winds of Athena” (σύνδεσμος παιχνιδιού: https://store.steampowered.com/app/416080/The_Odyssey_Winds_of_Athena/), ο παίκτης έχοντας το ρόλο της θεάς Αθηνάς πρέπει να ελέγξει τον άνεμο και τις θάλασσες για να καθοδηγήσει τον Οδυσσέα πίσω στην Ιθάκη. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής που βασίζεται στη φυσική και παρουσιάζει μία ρεαλιστική προσομοίωση των ρευμάτων του νερού μέσα από τα οποία θα πρέπει ο παίκτης να περάσει το στόλο του Οδυσσέα και να τον οδηγήσει με ασφάλεια στην Ιθάκη.

Σύμφωνα με κριτικές του παιχνιδιού, παρά την καλή παιχνιδιοϊδέα, τα γραφικά του παιχνιδιού το κάνουν να υστερεί και στην πράξη οι προκλήσεις δεν είναι και τόσο σημαντικές ώστε να χρειάζονται ιδιαίτερη στρατηγική σκέψη. Επίσης, και από αυτό το παιχνίδι υπάρχει παντελής έλλειψη δυνατότητας προγραμματισμού από τους παίκτες, οπότε δε συνιστά καινοτομία σε αυτό το επίπεδο.

Τέλος, το παιχνίδι αυτό εστιάζει περισσότερο στις γνώσεις των φυσικών νόμων που απαιτούνται για τον έλεγχο των ρευμάτων του αέρα και των κυμάτων. Επομένως, δεν μπορεί να θεωρηθεί εκπαιδευτικό αναφορικά με τη διδασκαλία του περιεχομένου του έπους. Ωστόσο, καθίσταται δυνατό να αποτελέσει πρόταση συνεξέτασης των δύο γνωστικών αντικειμένων, με την προϋπόθεση του εμπλουτισμού του περιεχομένου της Οδύσσειας, ώστε να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της διδασκαλίας του μαθήματος στο σχολείο (Σαρδέλη, 2019).



Εικόνα 3: Στιγμιότυπο από το παιχνίδι “The Odyssey: Winds of Athena”

Ένα ακόμα παιχνίδι που έχει ως θέμα του την Οδύσσεια του Ομήρου είναι το βιντεοπαιχνίδι “Odyssey: The search for Ulysses” (σύνδεσμος παιχνιδιού: <https://speed-new.com/odyssey-the-search-for-ulysses-full-pc-game>), που κυκλοφόρησε το 2000 από τη DreamCatcher Interactive. Το παιχνίδι αυτό θέλοντας να μείνει πιστό στο έπος συμπεριλαμβάνει χαρακτήρες όπως ο Ποσειδώνας, ο Δίας, ο Κέρβερος και ο Κύκλωπας.

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι πως η Πηνελόπη, η οποία δεν είχε νέα για τον Οδυσσέα μετά την αποχώρησή του για την Τροία, στέλνει τον παιδικό του φίλο Heritias σε αναζήτηση του συζύγου της. Εκείνος ξεκινά από την Τροία, το τελευταίο μέρος όπου εθεάθη ο Οδυσσέας. Ο παίκτης καλείται στο πλαίσιο του παιχνιδιού να αναμετρηθεί με

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

μυθικά πλάσματα όπως είναι οι Κύκλωπες, να απαλλαγεί από τη χειραγώγηση των θεών και να ξεφύγει από τη συνωμοσία των αντιπροσώπων του Ποσειδώνα (Σαρδέλη, 2019).

Με μια πρώτη ματιά το παιχνίδι μοιάζει αρκετά με ένα τυπικό παιχνίδι περιπέτειας επειδή ο Heritias έχει ένα σπαθί που κρατά, περπατά σε ένα αρχαίο σκηνικό και συναντά μυθικούς χαρακτήρες. Αλλά αυτό απέχει πολύ από ένα τυπικό παιχνίδι hack-and-slash και, στην πραγματικότητα, δεν είναι τίποτα άλλο από μια σειρά από γρίφους που πρέπει να βρει ήρωάς μας για να προχωρήσει στην προσπάθειά του να βρει τον Οδυσσέα (Odyssey: The Search for Ulysses (Παιχνίδι περιπέτειας 2000)).

Σχετικά με τα γραφικά του παιχνιδιού θα μπορούσαμε να πούμε πως υπερिशχούν τα θετικά σχόλια. Οι χαρακτήρες είναι τρισδιάστατοι και τα εφέ εικόνας και ήχου αρκετά ικανοποιητικά.

Το συγκεκριμένο βιντεοπαιχνίδι πληροί τις προϋποθέσεις της διασκέδασης, καθώς ο ήρωας καλείται να ανταπεξέλθει σε διάφορες αποστολές προκειμένου να φέρει εις πέρας το σκοπό του. Ωστόσο, αναφορικά με το εκπαιδευτικό μέρος, κρίνεται ανεπαρκές καθώς αφενός ο κεντρικός ήρωας που αναζητά τον Οδυσσέα είναι επινοημένος για τον σκοπό του συγκεκριμένου βιντεοπαιχνιδιού, αφετέρου εντοπίζονται λάθη και εναλλαγές μεταξύ της αρχαιοελληνικής και της λατινικής ορολογίας για τους χαρακτήρες (Odyssey: The Search for Ulysses (Παιχνίδι περιπέτειας 2000), όπως αναφέρεται σε Σαρδέλη, 2019).



Εικόνα 4: Στιγμιότυπο παιχνιδιού “Odyssey: The search for Ulysses”

Επιπλέον, υπάρχουν και κάποια παιχνίδια που ιδιαίτερα ο τίτλος του παραπέμπει στην Οδύσεια, όταν όμως ο παίκτης αρχίζει να αλληλεπιδρά με το παιχνίδι διαπιστώνει πως έχει γίνει διαστρέβλωση του ομηρικού έπους με την προσθήκη πραγμάτων που δε συνάδουν με την εποχή ή με την ιστορία, όπως για παράδειγμα στο “Assassin's Creed Odyssey”, όπου ο παίκτης παίρνει το ρόλο ενός Σπαρτιάτη πολεμιστή που καλείται να πολεμήσει στον Πελοποννησιακό πόλεμο ή το “Odyssey: The Legend of Nemesis”, όπου παρουσιάζονται στοιχεία από άλλη ιστορική περίοδο, όπως ιππότες με πανοπλία.

Τέλος, κατά την έρευνα για τον εντοπισμό παιχνιδιών με θέμα το ομηρικό μοτίβο, βρέθηκαν και τρία επιτραπέζια παιχνίδια που είναι τα «Οδυσσέας Ταξίδι Προς την Ιθάκη»,
Μαριάνθη Τσατσαρώνη

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

«Το Ταξίδι του Οδυσσέα» και το “My Greek Games Odyssey”, που ανήκουν στην κατηγορία των οικογενειακών παιχνιδιών γνώσεων και σχετίζονται με τις περιπέτειες του ήρωα κατά το δεκαετές ταξίδι του νόστου του.



Εικόνα 5: Τα τρία επιτραπέζια παιχνίδια με θέμα την Οδύσσεια

Συνοψίζοντας, τα ψηφιακά παιχνίδια που αφορούν στην Οδύσσεια είναι περιορισμένα και κανένα δε θέτει τον παίκτη του σε ρόλο προγραμματιστή, όπως το «Στα ίχνη του κυρ-Οδυσσέα». Τα περισσότερα στοχεύουν καθαρά στη διασκέδαση του παίκτη και πολλές φορές στο βωμό του συναρπαστικού θυσιάζουν την εγκυρότητα των στοιχείων του έπους, ενώ, στον αντίποδα, άλλα θυσιάζουν τη διασκέδαση για να παρέχουν ένα καθαρά εκπαιδευτικό περιεχόμενο.

Το παιχνίδι που δημιουργήθηκε στα πλαίσια της παρούσας έρευνας έρχεται να γεφυρώσει αυτό το χάσμα και να εντάξει στο χώρο της Οδύσσειας ένα παιχνίδι που ισορροπεί μεταξύ διασκέδασης και εκπαιδευτικού περιεχομένου, με στόχο να προάγει τη μάθηση μέσω του παιχνιδιού και να εφαρμόσει όσο το δυνατόν περισσότερο της αρχές της Κονστραξιονιστικής θεωρίας, βάζοντας τον ίδιο τον μαθητή στο ρόλο του δημιουργού της γνώσης μέσω της αλληλεπίδρασής του με το παιχνίδι και τον επαναπρογραμματισμό αυτού.

3.2 Ερευνητικές εργασίες με θέμα τη δημιουργία ψηφιακών δομημάτων για την Οδύσσεια

Διερευνώντας βιβλιογραφικά το πεδίο των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση, εντοπίστηκαν και κάποιες άλλες εργασίες με θέμα τη δημιουργία ψηφιακών δομημάτων για την Οδύσσεια, οι οποίες και παρουσιάζονται στην παρούσα ενότητα.

Οι Α. Μικρόπουλος και Ν. Καμίσιος, στην εργασία τους με τίτλο «Ένα ψηφιακό παιχνίδι τύπου visual novel για την Οδύσσεια», παρουσίασαν τη δημιουργία και αξιολόγηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού τύπου visual novel, που ανέπτυξαν στην πλατφόρμα Tyranobuilder, για τη διδασκαλία των πολιτισμικών στοιχείων στη ραψωδία ι, «Κυκλώπεια», της Οδύσσειας. Τα παιχνίδια τύπου visual novel συνδυάζουν την ψηφιακή αφήγηση με το παιχνίδι και αποτελούνται κυρίως από υπερμεσικές ιστορίες με ποικιλία πολυμεσικών στοιχείων και κύριο χαρακτηριστικό τα πολλαπλά εναλλακτικά σενάρια ή τις πολλές επιλογές όσον αφορά στην εξέλιξη του σεναρίου, έτσι οι μαθητές, στο συγκεκριμένο

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

παιχνίδι, αλληλοεπιδρούσαν με το παιχνίδι παρακολουθώντας τη δράση και κάνοντας επιλογές που τροποποιούσαν την έκβαση του σεναρίου (Μικρόπουλος & Καμίσιος, 2021).

Σχετικά με την αξιολόγηση του παιχνιδιού, διεξήγαγαν εμπειρική μελέτη σε 430 μαθητές της ΣΤ' Δημοτικού, τους οποίους χώρισαν σε δύο ισάριθμες ομάδες, την πειραματική ομάδα και την ομάδα ελέγχου. Η στατιστική ανάλυση των δεδομένων τους έδειξε ότι οι μαθητές της πειραματικής ομάδας είχαν μεγαλύτερη βαθμολογία σε γνωστικά θέματα από αυτή της ομάδας ελέγχου και πως η αλληλεπίδραση με το παιχνίδι επηρέασε θετικά τη στάση τους απέναντι στα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια. Παράλληλα, διερεύνησαν τη στάση 41 εκπαιδευτικών της ΣΤ' Δημοτικού η οποία μετατράπηκε σε θετική ως προς τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια και ιδίως του τύπου *visual novel*, μετά την αλληλεπίδραση τους με το παιχνίδι (Μικρόπουλος & Καμίσιος, 2021).

Επίσης, στην εργασία με τίτλο «Οδύσσεια: το ταξίδι της επιστροφής. Σχεδιασμός εκπαιδευτικού παιχνιδιού για τη διδασκαλία του ταξιδιού της «Οδύσσειας»», η Ε. Παναγιώτου περιγράφει τον σχεδιασμό ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού και συγκεκριμένα, ενός παιχνιδιού ρόλων και περιπέτειας, το οποίο σχεδιάστηκε για μαθητές δημοτικού, που έχουν τελειώσει τουλάχιστον τη Δ' τάξη, με σκοπό να αφομοιώσουν τους σταθμούς του ταξιδιού του Οδυσσέα προς την πατρίδα του, καθώς και βασικές διαχρονικές ομηρικές αξίες όπως αυτές της φιλοξενίας, της αλληλοβοήθειας και της πίστης στους θεούς. Στο παιχνίδι αυτό, ο παίκτης έχει την ευχέρεια να επιλέξει τον ήρωα του μεταξύ της Πηνελόπης, του Τηλέμαχου ή και των δύο (Παναγιώτου, 2016) για να προβεί στην αναζήτηση του Οδυσσέα και στην επιστροφή του στην Ιθάκη. Στο παιχνίδι παρουσιάζονται γραμμικά οι σταθμοί των περιπετειών του Οδυσσέα, όμως, ενώ στους περισσότερους από αυτούς υπάρχει άμεση σύνδεση με την γνωστικό αντικείμενο και τις βασικές έννοιες που υπάρχουν σε αυτό, υπάρχουν και σταθμοί, όπου παρουσιάζονται έννοιες άσχετες με την Οδύσσεια, όπως είναι το εμβασμό. Επιπλέον, σε αρκετά σημεία υπάρχουν στο παιχνίδι επιπρόσθετα στοιχεία, προκειμένου να εμπλουτιστεί η πλοκή. Τέλος, παρουσιάζει κάποιες επιρροές από τη μελέτη ομοειδών παιχνιδιών (Παναγιώτου, 2016).

Συνεχίζοντας, ο Κ. Καμπάνης στην εργασία του «Η Οδύσσειά μου», περιγράφει το θεωρητικό μέρος της δημιουργίας μίας ομώνυμης ταινίας κινουμένων σχεδίων με δισδιάστατη σχεδιοκίνηση και διαδραστικό χαρακτήρα (τύπου *choose-your-own-adventure*), διάρκειας 32', όπου οι πρωταγωνιστές, πατέρας και γιός, ακολουθούν τον Οδυσσέα και τους συντρόφους του σε περιπέτειες που περιγράφονται στο ομηρικό έπος, στο νησί του Αιόλου, της Κίρκης, στους Λαιστρυγόνες, στον Άδη και τις Σειρήνες, στο κατά τη διάρκεια του νόστου του στην Ιθάκη. Συγχρόνως, στο παιχνίδι γίνονται αναφορές στην έρευνα για την Ομηρική Γεωγραφία και τις πιθανές σημερινές τοποθεσίες των Ομηρικών τόπων, ενώ σε ένα δεύτερο επίπεδο διαγράφεται και η σχέση του πατέρα-ερευνητή με τον γιο του, σε μια παράλληλη δική τους «Οδύσσεια» (Καμπάνης, 2020).

Άλλη μία βιβλιογραφική πηγή η οποία προσεγγίζει την Οδύσσεια και από άποψη Γεωγραφίας, είναι το σενάριο του Κ. Μπάλα με τίτλο «Ο Οδυσσειακός Νόστος: μια περιπλάνηση στην "οικουμένη" των Ελλήνων θαλασσοπόρων», στο οποίο επιχειρείται η προσέγγιση της έννοιας του χώρου στο πλαίσιο μιας διεπιστημονικής θεώρησης για την Αρχαία Ελληνική Γραμματεία, την Ιστορία και τη Γεωγραφία με την υποστήριξη των υπολογιστικών εργαλείων *MicroWorlds Pro*. Τα εργαλεία αυτά επισημαίνεται πως καθιστούν δυνατή τη δόμηση και το χειρισμό αναπαραστάσεων που δίνουν οπτική υπόσταση σε αφηρημένες έννοιες, κάνοντάς τες με τον τρόπο αυτό προσιτές στους

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

μαθητές (Μπάλας, 2004). Βασική ιδέα του σεναρίου είναι οι μαθητές να σημειώσουν στο χάρτη της Μεσογείου τους διαδοχικούς σταθμούς του ταξιδιού του Οδυσσέα από την Τροία μέχρι την Ιθάκη, ώστε να διαπιστώσουν ότι αναπαριστούν με μεγάλη ακρίβεια ναυτικές διαδρομές και συνθήκες της εποχής στο ανθρωπογεωγραφικό περιβάλλον της Μεσογείου (Μπάλας, 2004).

Εν συνεχεία, άλλη μία σχετική εργασία, είναι αυτή της Α. Καρακώστα που φέρει τον τίτλο «Σχεδιασμός και ανάπτυξη ενός σοβαρού παιχνιδιού για την καλλιέργεια δεξιοτήτων λήψης αποφάσεων και επίλυσης προβλημάτων». Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται η σχεδιασμός του σοβαρού παιχνιδιού «Οδυσσέας στη σύγχρονη εποχή», το οποίο αποσκοπεί στην καλλιέργεια δεξιοτήτων λήψης αποφάσεων και επίλυσης προβλημάτων, αλλά και στην εκμάθηση από τον παίκτη, κάποιων στοιχειωδών γνώσεων για την Οδύσεια (Καρακώστα, 2019). Το παιχνίδι απευθύνεται σε παιδιά πρώτης σχολικής ηλικίας και σ' αυτό ο παίκτης στη θέση του Οδυσσέα καλείται να περάσει από όλους τους σταθμούς του ήρωα κατά το ταξίδι του νόστου του στην Ιθάκη, αξιοποιώντας όμως και σύγχρονα εργαλεία, με όποιο τρόπο ο ίδιος επιθυμεί, επίσης, θα πρέπει να λύσει γρίφους και να κάνει κάποιες επιλογές, χωρίς αυτές να είναι αυστηρά οι ίδιες με του ομηρικού ήρωα. Παρόλα αυτά όμως, του αποκαλύπτεται και τι έκανε ο πραγματικός Οδυσσέας για να μπορεί να συγκρίνει τις αποφάσεις που πήρε με τις δικές του.

Τέλος, παρατίθεται ακόμα μία εργασία, αυτή της Ε. Σαρδέλη με τίτλο «Σχεδιασμός και ανάπτυξη ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού επαυξημένης πραγματικότητας για τη διδασκαλία της Οδύσειας του Ομήρου σε μαθητές της Α' Γυμνασίου», στην οποία παρουσιάζεται η σχεδίαση ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού απόδρασης με θέμα την Οδύσεια, στο οποίο όμως προστέθηκε η τεχνολογία της επαυξημένης πραγματικότητας και στη συνέχεια διεξήχθη ποιοτική έρευνα, από την οποία προέκυψε το συμπέρασμα ότι ένα παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει μέσο διδασκαλίας αλλά και να χρησιμοποιηθεί εν μέρει ως αξιολογικό εργαλείο και πως οι μαθητές μέσω αυτού έχουν τη δυνατότητα να ανακαλέσουν προηγούμενες γνώσεις, να αποκτήσουν καινούριες και να εμβαθύνουν σε ένα γνωστικό αντικείμενο (Σαρδέλη, 2019).

4. Σχεδιασμός και ανάπτυξη του ψηφιακού παιχνιδιού «Στα ίχνη του κυρ- Οδυσσέα»

Μετά την παρουσίαση των θεωρητικών δομημάτων στα οποία στηρίχτηκε η εργασία και την επισκόπηση του πεδίου της Οδύσειας, σε αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζεται αναλυτικά ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του ψηφιακού παιχνιδιού στα «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα».

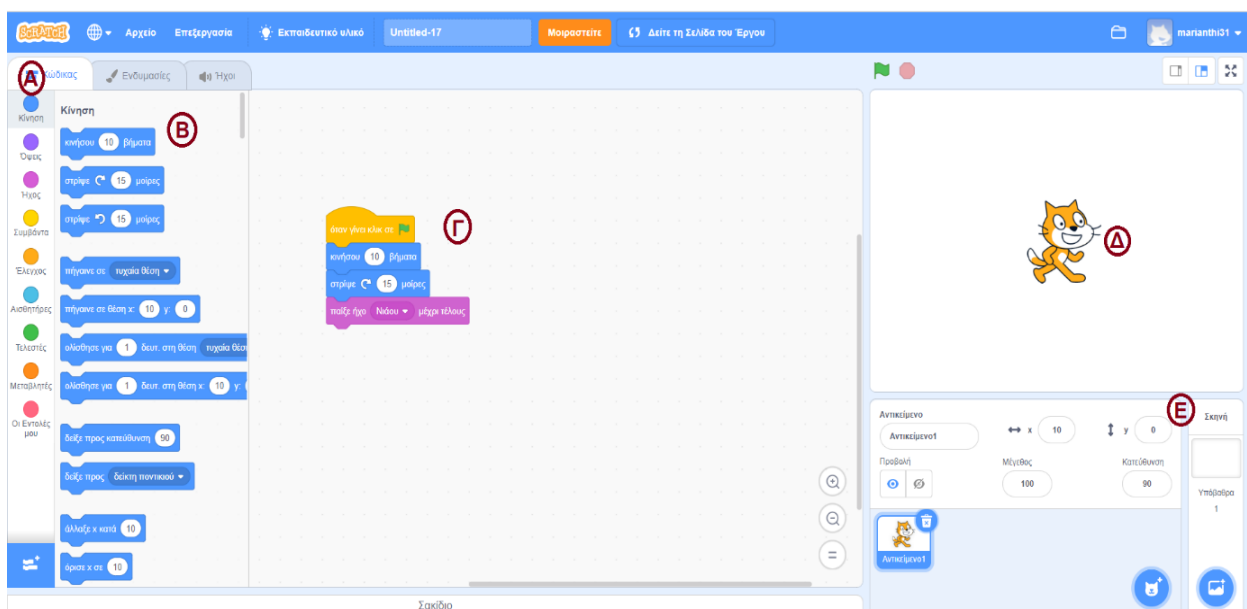
4.1 Το λογισμικό

Το λογισμικό με το οποίο αναπτύχθηκε το παιχνίδι είναι το Scratch (<https://scratch.mit.edu/>), ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον προγραμματισμού, που αναπτύχθηκε στο MIT Media Lab, που βρίσκεται στο Ινστιτούτο τεχνολογίας της Μασαχουσέτης. Το λογισμικό διανέμεται δωρεάν για διαφορετικά λειτουργικά συστήματα (Windows, Mac OS X ή Linux) και η εγκατάστασή του είναι αρκετά απλή. Σήμερα χρησιμοποιείται ευρέως για τη διδασκαλία του προγραμματισμού και η διάδοσή του πρέπει να σημειωθεί πως είναι ταχύτατη.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Το Scratch διαθέτει φιλική διεπαφή και γραφική γλώσσα προγραμματισμού, γεγονός που το καθιστά κατάλληλο εργαλείο εξοικείωσης με τον προγραμματισμό, ακόμη και για τις μικρότερες ηλικίες μαθητών. Τα ψηφιακά δομήματα που μπορεί να αναπτύξει κάποιος χρησιμοποιώντας το λογισμικό αυτό μπορούν να έχουν ποικίλα χαρακτηριστικά, καθώς διαθέτει πληθώρα γραφικών, εικόνων, ήχων, κ.α. με τα οποία μπορούν να εμπλουτιστούν. Η δημοτικότητα του Scratch στο χώρο της εκπαίδευσης είναι αρκετά μεγάλη και οφείλεται κυρίως στην ευκολία με την οποία οι χρήστες του μπορούν να δημιουργήσουν προγράμματα.

Το Scratch δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης εφαρμογών πολυμέσων, όπως κινούμενα σχέδια, βίντεο, παιχνίδια και γενικότερα κάθε είδους διαδραστικών ψηφιακών προϊόντων, καθώς επίσης επιτρέπει και τον απλό προγραμματισμό της ανοιχτής πλατφόρμας Arduino. Επιπλέον, επιτρέπει στον χρήστη να μοιραστεί αν θέλει τις δημιουργίες του στο διαδίκτυο μέσω της πλατφόρμας του, όπου υπάρχει ζωνρή κοινότητα χρηστών από όλο τον κόσμο.



Εικόνα 6: Το περιβάλλον εργασίας του Scratch

Στην Εικόνα 6 αποτυπώνεται το περιβάλλον εργασίας του λογισμικού Scratch και με τα γράμματα A-E επισημαίνονται οι πέντε κυριότερες λειτουργικές περιοχές της διεπαφής του, οι οποίες και επεξηγούνται ευθύς αμέσως:

- Περιοχές A και B: Στο Scratch ο προγραμματισμός γίνεται με μικρομπλόκ εντολών. Ο προγραμματιστής δεν γράφει κώδικα με μορφή κειμένου, αλλά επιλέγει την κατηγορία εντολών που χρειάζεται από την περιοχή A και τότε, στην περιοχή B, εμφανίζονται τα μικρομπλόκ εντολών που είναι διαθέσιμα στην επιλεγμένη κατηγορία.
- Περιοχή Γ: Στην περιοχή αυτή «χτίζεται» ο κώδικας της εφαρμογής. Ο προγραμματιστής σύρει από την περιοχή B και αφήνει στην περιοχή Γ την εντολή (μικρομπλόκ) που χρειάζεται κάθε φορά. Ο κώδικας αναπτύσσεται με τη μορφή μικρομπλόκ συνδεδεμένων μεταξύ τους. Τα μικρομπλόκ μάλιστα, φέρουν εσοχές

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

ή προεξοχές, γεγονός που εξασφαλίζει ότι δεν γίνονται συντακτικά λάθη, καθώς εντολές που δεν ταιριάζουν συντακτικά απλώς δεν συνδέονται οπτικά μεταξύ τους, αφού δεν ταιριάζουν οι προεξοχές – εσοχές τους.

- Περιοχή Δ: Η περιοχή αυτή αποτελεί την οθόνη της εφαρμογής, όπου εμφανίζονται τα αντικείμενα (sprites) της εφαρμογής και λειτουργούν σύμφωνα με την προγραμματισμένη συμπεριφορά τους.
- Περιοχή Ε: Περιοχή με καρτέλες για τη διαχείριση των διαφόρων στοιχείων του προγράμματος, όπως των sprites, των υπόβαθρων και των σκηνών.

Στην παρούσα εργασία, οι λόγοι για τους οποίους επιλέχθηκε το λογισμικό αυτό για να δημιουργηθεί το παιχνίδι ως επί το πλείστον αναφέρθηκαν παραπάνω και είναι αρχικά γιατί έχει ένα σχετικά εύκολο προγραμματιστικό περιβάλλον, έχει αρκετές σχεδιαστικές δυνατότητες, παρέχει πληθώρα ηχητικών και όχι μόνο εφέ και υποστηρίζεται από μία ενεργή κοινότητα, η οποία λειτουργεί αρκετά βοηθητικά ιδίως ως προς τα νέα μέλη της.

Επιπλέον, το Scratch θεωρήθηκε ιδανικό για την ανάπτυξη του παιχνιδιού καθώς η δυσδιάστατη απεικόνιση καθώς και όλο το ύφος του ταίριαζε απόλυτα στον χαρακτήρα του παιχνιδιού που ήταν επιθυμητό να προκύψει.

Τέλος, ένας ακόμη λόγος προτίμησής του είναι ότι ο σχεδιασμός του εν λόγω λογισμικού ευνοεί τους αρχάριους προγραμματιστές. Εκτός από την παραγωγή εφαρμογών, ως εκπαιδευτικό περιβάλλον, στοχεύει στην ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων, όπως είναι η δημιουργική σκέψη, η σαφής επικοινωνία, η συστηματική ανάλυση, η αποδοτική συνεργασία, ο επαναληπτικό-προοδευτικός σχεδιασμός, και οι δεξιότητες της δια βίου μάθησης (Τι είναι το Scratch, 2018). Για τους εκπαιδευτικούς το Scratch είναι επίσης ένα χρήσιμο εργαλείο παραγωγής ψηφιακού μαθησιακού υλικού και γι' αυτό επίσης κρίθηκε σκόπιμο να χρησιμοποιηθεί.

4.2 Αναλυτική περιγραφή του παιχνιδιού

Το παιχνίδι «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα» ανήκει στην κατηγορία των σοβαρών παιχνιδιών, δηλαδή αυτών που έχουν ένα ρητό και προσεκτικά μελετημένο εκπαιδευτικό σκοπό και προορίζονται να παιχτούν για να προάγουν τη γνώση μέσω της διασκέδασης, και ως εκ τούτου, η ενσωμάτωση του περιεχομένου του έγινε με τέτοιο τρόπο, ώστε η μάθηση να είναι ενδογενής με το παιχνίδι.

Επίσης, το περιεχόμενο του παιχνιδιού και η εμπειρία του είναι άρρηκτα συνδεδεμένα, καθώς η γνώση του διδακτικού αντικειμένου είναι το μόνο εργαλείο – μέσο για να λυθούν όλα τα προβλήματα που εμφανίζονται σε αυτό. Στην περίπτωση του συγκεκριμένου παιχνιδιού, η γνώση αφορά στις περιπέτειες- σταθμούς του Οδυσσέα και στη χρονολογικά σειρά με την οποία συνέβησαν.

Θέμα του παιχνιδιού είναι η επίλυση ενός μυστηρίου και η κεντρική του ιδέα ο παίκτης σε ρόλο ντεντέκτιβ να ακολουθήσει τους σταθμούς του ομηρικού Οδυσσέα μέσα από τη συλλογή σωστών στοιχείων, για να οδηγηθεί στη λύση του μυστηρίου. Το παιχνίδι αφορά στο μάθημα της Οδύσσειας και απευθύνεται σε μαθητές Γυμνασίου.

Η ιστορία στην οποία βασίζεται το παιχνίδι εκτυλίσσεται στο νησί της Ιθάκης όπου ένα παιδί, ο Άρης, έχει πάει να επισκεφτεί τον παππού του, τον κύριο Οδυσσέα. Μία μέρα ο Άρης συνειδητοποιεί πως ο παππούς του έχει εξαφανιστεί μυστηριωδώς και για να τον

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

βρει θα πρέπει να ακολουθήσει όλα τα στοιχεία που θυμίζουν τις περιπέτειες του αρχαίου βασιλιά του νησιού με χρονολογική σειρά. (Σύνδεσμος παιχνιδιού: <https://scratch.mit.edu/projects/457901762/>)

Επομένως, συνδυάζοντας όλα τα παραπάνω, ως κεντρικός σκοπός του παιχνιδιού τίθεται ο παίκτης να μπορεί να αναγνωρίζει τους σταθμούς του ταξιδιού του Οδυσσέα από την Τροία στην Ιθάκη και να τους συνδέει με τα γεγονότα που συνέβησαν εκεί, καθώς και να είναι σε θέση και τους τοποθετεί σε χρονολογική σειρά. Αν έχει τις γνώσεις που χρειάζονται, σε κάθε πίστα θα είναι σε θέση να εντοπίσει και να συλλέξει όλα τα σωστά στοιχεία που πρέπει, ώστε να προχωρήσει στο επόμενη και εν τέλει να φτάσει στη λύση του μυστηρίου.

α. Οι χαρακτήρες, τα αντικείμενα και τα σκηνικά του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερις πίστες, κατά τις οποίες υπάρχει αναλλαγή σκηνικών, χαρακτήρων και αντικειμένων.

- **Χαρακτήρες:** Οι βασικοί χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι ο Άρης, ένας μαθητής της Α' Γυμνασίου, ο κύριος Οδυσσέας, ο παππούς του και ο σκύλος του, Άργος. Και οι τρεις χαρακτήρες είναι σε μορφή animation.



Εικόνα 7: Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού

- **Αντικείμενα:** Τα αντικείμενα που εμφανίζονται σε κάθε πίστα, μεταξύ των οποίων θα πρέπει ο παίκτης, μέσω του Άρη, να διαλέξει αυτά που αντιπροσωπεύουν τους σταθμούς- περιπέτειες του ομηρικού ήρωα, παρουσιάζονται αναλυτικά στον Πίνακα 4.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Πίνακας 4: Αντικείμενα που εμφανίζονται ανά πίστα

πίστα 1	πίστα 2	πίστα 3	πίστα 4
Άμαξα	Γουρούνι	Γοργόνα	Κότα
Πολεμιστές	Πρόβατο	Τέρας	Κλειδί
Άλογο	Πέτρες	Ηλιοτρόπιο	Κιθάρα
Κένταυρος	δρεπάνι, τσεκούρι	Πριγκίπισσα	Μπαλάκι
Γοργόνα	σακί	Μπάλα	Λαγός
Πλοίο	Δύο κοτοπουλάκια	Μπαλόνι	Σκούπα
Ήλιος,	Ένας κόκορας	Δράκος	
Πορτοκάλι	Δύο κότες	Λεωφορείο	
Μήλο	Δεμάτι με άχυρα	Αρκούδα	
Μπανάνα	Ήλιος		

- **Σκηνικά:** Τα σκηνικά που συναντώνται στο παιχνίδι αναφέρονται στον παρακάτω πίνακα με σειρά εμφάνισης στο παιχνίδι.

Πίνακας 5: Τα σκηνικά του παιχνιδιού σύμφωνα με τη σειρά εμφάνισής τους

1 ^ο	λιμάνι
2 ^ο	σαλόνι
3 ^ο	κρεβατοκάμαρα
4 ^ο	χάρτης
5 ^ο	σοφίτα
6 ^ο	αχυρώνας
7 ^ο	μαγαζί παιχνιδιών
8 ^ο	έξω από το σπίτι
9 ^ο	μέσα στο σπίτι

β. Οι κανόνες του παιχνιδιού και οι τρόποι αλληλεπίδρασης και ανατροφοδότησης παίκτη

Ο παίκτης, σε κάθε πίστα, θα πρέπει να μαζέψει τα σωστά αντικείμενα, δηλαδή αυτά που παραπέμπουν στις περιπέτειες- σταθμούς του Οδυσσέα, κάνοντας αριστερό κλικ πάνω τους με το ποντίκι και αυτά θα συγκεντρωθούν στην μπάρα "τα στοιχεία μου". Για να

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

οδηγηθεί στην επόμενη πίστα θα πρέπει πρώτα να γράψει σε κάθε πίστα που βρίσκεται τις περιπέτειες του ομηρικού Οδυσσέα που συναντά σε αυτή με χρονολογική σειρά. Οι ονομασίες των σταθμών του Οδυσσέα θα πρέπει να γραφτούν με κεφαλαίο το αρχικό γράμμα και βάζοντας κόμμα μεταξύ τους, χωρίς να υπάρξει κενό.

Οι ονομασίες των περιπετειών του Οδυσσέα που θα χρειαστεί να τοποθετήσει ο παίκτης στη σωστή χρονολογική σειρά αναφέρονται στην περιγραφή του παιχνιδιού στο Scratch και είναι οι εξής: Αίολος, Ήλιος, Φαίακες, Λωτοφάγοι, Τροία, Κίρκη, Κάτω Κόσμος, Μαλέας, Λαιστρυγόνες, Σκύλλα και Χάρυβδη, Κύκλωπες, Κίκονες, Σειρήνες, Καλυψώς.

Ο παίκτης, όταν επιλέγει αντικείμενα, αυτά του δίνουν άμεση ανατροφοδότηση για το αν έκανε σωστή ή όχι επιλογή. Αν επιλέξει λάθος αντικείμενα, η απάντηση που θα λάβει τις περισσότερες φορές θα είναι χιουμοριστική, ενώ εάν επιλέξει τα σωστά, θα του δοθούν κάποιες σχετικές πληροφορίες που θα αφορούν στο σταθμό αυτό.

Στο παιχνίδι δεν υπάρχει κάποιος χρονικός περιορισμός, ούτε ύπαρξη μετρητή λάθος προσπαθειών, ώστε μετά από έναν ορισμένο αριθμό λανθασμένων επιλογών να τερματίζεται το παιχνίδι. Στόχος του παιχνιδιού είναι ο μαθητής να αλληλεπιδράσει με το παιχνίδι, να δοκιμάσει τις γνώσεις του και να μάθει μέσα από τις επιλογές του, χωρίς να έχει το άγχος του χρόνου, ούτε το κόστος των λάθος επιλογών.

γ. Περιγραφή και εξέλιξη παιχνιδιού

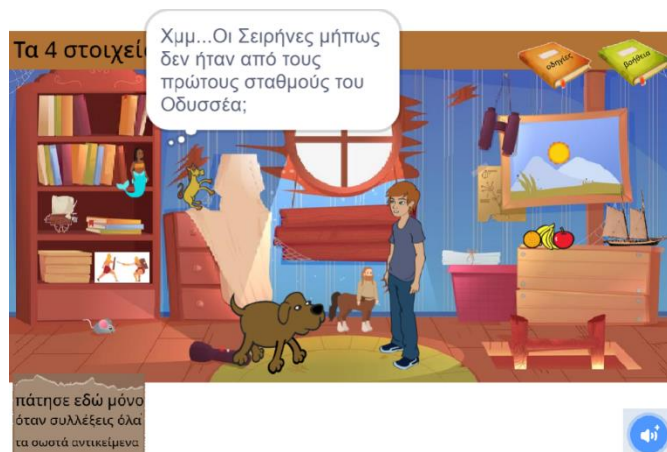
Το παιχνίδι «Στα ίχνη του κυρ- Οδυσσέα» είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι που έχει τη μορφή animation. Οι χαρακτήρες, τα σκηνικά και όλα όσα εμφανίζονται σε αυτό είναι δυσδιάστατα. Με την έναρξη του παιχνιδιού εμφανίζεται στον παίκτη ως σκηνικό ένα λιμάνι και συστήνονται ουσιαστικά οι πρωταγωνιστές καθώς μιλάνε. Ακολουθούν ακόμα τρεις σκηνές κινουμένων σχεδίων, όπου ο παίκτης πρέπει να πατήσει πάνω σε κάποια στοιχεία για να διαβάσει τις οδηγίες που αναγράφονται σε αυτά. Η ύπαρξη των σκηνών αυτών είναι σημαντική, καθώς ο παίκτης εισάγεται στην υπόθεση του παιχνιδιού και του δίνονται όλες οι απαραίτητες οδηγίες που χρειάζεται για να παίξει το παιχνίδι και να φτάσει στο τέλος του. Έπειτα, μεταφέρεται στην πρώτη πίστα του παιχνιδιού, όπου πρέπει να συλλέξει τα πέντε πρώτα σωστά αντικείμενα και στη συνέχεια, σε μία ερώτηση που του εμφανίζεται, να γράψει τους σταθμούς του Οδυσσέα που αντιπροσωπεύουν με χρονολογική σειρά. Αν τους γράψει σωστά μεταφέρεται στην επόμενη πίστα, αν όμως όχι παραμένει σε αυτή και ξαναπροσπαθεί. Την ίδια διαδικασία συλλογής στοιχείων και καταγραφής σταθμών με χρονολογική σειρά πρέπει να κάνει και στις επόμενες δύο πίστες του παιχνιδιού. Στην τελευταία πίστα το μόνο που πρέπει να κάνει είναι να βρει το στοιχείο που συμβολίζει τον τελευταίο σταθμό του Οδυσσέα, χωρίς να χρειάζεται να τον γράψει κάπου. Μόλις το βρει αυτόματα θα περάσει σ' ένα σκηνικό με το εσωτερικό του σπιτιού του παππού όπου όλοι οι ήρωες θα συναντηθούν ξανά και ο κυρ Οδυσσέας θα εξηγήσει στον εγγονό του πως όλη την περιπέτεια την οργάνωσε ο ίδιος για να τον βοηθήσει να μάθει την ιστορία του αρχαίου βασιλιά του νησιού. Το παιχνίδι τελειώνει με ένα κοτόπουλο, που έχει εμφανιστεί και σε προηγούμενες πίστες, να αποχαιρετά τους παίκτες.

Στιγμιότυπα από το σύνολο του παιχνιδιού παρουσιάζονται στις Εικόνες 8, 9 και 10.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.



Εικόνα 8: Στιγμιότυπο από την αρχή του παιχνιδιού



Εικόνα 9: Στιγμιότυπο από τη ν πρώτη πίστα του παιχνιδιού



Εικόνα 10: Στιγμιότυπο από τις τελευταίες σκηνές του παιχνιδιού

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

4.3 Παιδαγωγικός σχεδιασμός

Το παιχνίδι, όπως έχει προαναφερθεί, αφορά στο μάθημα της Οδύσσειας και συγκεκριμένα, στους σταθμούς των περιπετειών του βασιλιά Οδυσσέα από την Τροία στην πατρίδα του, την Ιθάκη.

Οι σταθμοί του ταξιδιού του Οδυσσέα, συμπεριλαμβανομένων της Τροίας και της Ιθάκης, είναι δεκαπέντε στο σύνολο και με χρονολογική σειρά είναι αυτοί που παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα.

Πίνακας 6: Οι σταθμοί του Οδυσσέα με χρονολογική σειρά

1	Τροία
2	Χώρα Κικόνων
3	Ακρωτήριο Μαλέας
4	Χώρα Λωτοφάγων
5	Χώρα Κυκλώπων
6	Νησί του Αιόλου
7	Χώρα Λαιστρυγόνων
8	Νησί της Κίρκης
9	Κάτω Κόσμος
10	Σειρήνες
11	Σκύλλα και Χάρυβδη
12	Νησί του Ήλιου
13	Ωγυγία
14	Νησί των Φαιάκων
15	Ιθάκη

Οι σταθμοί αυτοί στο κείμενο του έπους δεν παρουσιάζονται με χρονολογική σειρά από τον συγγραφέα, αλλά ανακατεμένα.

Πιο συγκεκριμένα, ο Όμηρος ξεκινάει την αφήγησή του με τον ήρωά του να βρίσκεται σ' έναν από τους τελευταίους του σταθμούς λίγο πριν φτάσει στην Ιθάκη, στο νησί της Καλυψούς, την Ωγυγία. Η τεχνική αυτή που χρησιμοποιεί ο Όμηρος ονομάζεται *in medias res*, δηλαδή στη μέση των πραγμάτων. Μετά την Καλυψώ, ο Οδυσσέας πηγαίνει στο νησί των Φαιάκων κι εκεί αφηγείται στους Φαίακες, αλλά και σε μας τους ακροατές ή αναγνώστες τα γεγονότα από την αρχή. Η δευτερεύουσα αυτή διήγηση του Οδυσσέα ονομάζεται εγκιβωτισμός.

Αυτές οι αφηγηματικές τεχνικές μπορεί να είναι ένας από τους λόγους που κάνουν τον Όμηρο αξιόπεραστο δημιουργό, όμως συχνά προκαλούν σύγχυση στους μαθητές, οι οποίοι δυσκολεύονται να απομνημονεύσουν τόσο τους σταθμούς του Οδυσσέα όσο και τη χρονολογική σειρά τους.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Το παιχνίδι «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα» δημιουργήθηκε ακριβώς γι' αυτό το σκοπό, δηλαδή να βοηθήσει τους μαθητές να τοποθετήσουν τις περιπέτειες του ήρωα σωστά στον άξονα του χρόνου μέσα από ένα παιχνίδι μυστηρίου που ενώνει το χθες με το σήμερα.

Οι προς διδασκαλία έννοιες, στη συγκεκριμένη περίπτωση οι σταθμοί του Οδυσσέα, στο παιχνίδι έχουν ενσωματωθεί ως στοιχεία προς συλλογή για τη λύση του μυστηρίου και αναπαρίστανται με αντιπροσωπευτικά αντικείμενα για να μπορούν να τους συνδέσουν οι μαθητές και με πράγματα από την καθημερινότητά τους, ώστε να τους θυμούνται πιο εύκολα.

Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζεται η αντιστοιχία των σταθμών του ήρωα με τα αντικείμενα που αναπαρίστανται μέσα στο παιχνίδι, καθώς και μία σύντομη αιτιολόγηση αυτών.

Πίνακας 7: Αντιστοιχία των σταθμών του Οδυσσέα με τα αντικείμενα που αναπαρίστανται στο παιχνίδι

Σταθμός Οδυσσέα	Αντικείμενο αναπαράστασης στο παιχνίδι	Σύντομη αιτιολόγηση επιλογής
1. Τροία	άλογο	Ο Δούρειος Ίππος ήταν ένα τεράστιο κούφιο ξύλινο άλογο
2. Χώρα Κικόνων	πολεμιστές	Οι Κίκονες ήταν λαός πολεμιστών
3. Ακρωτήριο Μαλέας	καράβι	Το καράβι του Οδυσσέα εκεί βγήκε εκτός πορείας, καθώς το παρέσυραν δυνατά ρεύματα
4. Χώρα Λωτοφάγων	πορτοκάλι	Ο λωτός είναι ένα πορτοκαλί φρούτο
5. Χώρα Κυκλώπων	πρόβατο	Ο Οδυσσέας και οι σύντροφοί του κρύφτηκαν κάτω από ένα κοπάδι πρόβατα για να βγουν από τη σπηλιά του Κύκλωπα Πολύφημου
6. Νησί του Αιόλου	Σακί	Ο Αίολος έκλεισε όλους του ανέμους σε ένα σακί-ασκό και τους έδωσε στον Οδυσσέα
7. Χώρα Λαιστρυγόνων	πέτρες	Οι Λαιστρυγόνες κατέστρεψαν όλα τα πλοία του στόλου του Οδυσσέα πετώντας πέτρες, εκτός από το δικό του
8. Νησί της Κίρκης	γουρούνι	Η Κίρκη μεταμόρφωσε τους συντρόφους του Οδυσσέα σε γουρούνια

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

9. Κάτω Κόσμος	δρεπάνι	Το δρεπάνι συχνά εμφανίζεται σαν σύμβολο του Άδη
10. Σειρήνες	γοργόνα	Οι Σειρήνες ήταν γοργόνες με ωραία φωνή
11. Σκύλλα και Χάρυβδη	τέρας	Η Σκύλλα ήταν τέρας, ενώ η Χάρυβδη ρουφήχτρα
12. Νησί του Ήλιου	ηλιοτρόπιο	Το ηλιοτρόπιο διαφορετικά ονομάζεται και ήλιος
13. Ωγυγία	πριγκίπισσα	Η πριγκίπισσα συμβολίζει μία όμορφη γυναίκα, όπως λέγεται πως ήταν και η Καλυψώς
14. Νησί των Φαίακων	μπάλα	Οι Φαίακες διοργάνωσαν αθλητικούς αγώνες προς τιμήν του Οδυσσέα
15. Ιθάκη	κλειδί	Το κλειδί συμβολίζει το σπίτι, δηλαδή την πατρίδα του Οδυσσέα όπου βρίσκεται το σπίτι και η οικογένειά του

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

5. Μεθοδολογία έρευνας

Εισαγωγή

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, σκοπός της παρούσας Μ.Δ.Ε είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού που αφορά στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση της Α' Γυμνασίου, στο οποίο διδάσκεται το έπος του Ομήρου, Οδύσεια και η ένταξή του στη διδασκαλία του μαθήματος αυτού για τη διεξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με το κατά πόσο συμβάλλει στη μάθηση η ένταξη ενός παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία και το αν και κατά πόσο οι μαθητές δημιουργούν προσωπικά νοήματα για το διδακτικό αντικείμενο παρεμβαίνοντας στο ίδιο το παιχνίδι και κάνοντας οι ίδιοι προγραμματισμό.

Το παιχνίδι απευθύνεται σε μαθητές όλων των τάξεων του Γυμνασίου, εφόσον φοιτούν ή έχουν ολοκληρώσει τη φοίτησή τους στην πρώτη τάξη της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και επομένως γνωρίζουν το περιεχόμενο του έπους και τα βασικά του χαρακτηριστικά.

Για τον σχεδιασμό του παιχνιδιού αρχικά έγινε χρήση του σχολικού εγχειριδίου της Α' Γυμνασίου για να εξασφαλιστεί η εγκυρότητα του μαθησιακού περιεχομένου. Έπειτα, έγινε χρήση του λογισμικού Scratch για τη δημιουργία του παιχνιδιού και τέλος, χρησιμοποιήθηκαν ψηφιακές φόρμες (Google forms) για τη δημιουργία ερωτηματολογίων σχετικών με την έρευνα, καθώς και για την αξιολόγηση του παιχνιδιού.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Η έρευνα που διεξήχθη ήταν ποιοτική και στη συνέχεια θα ακολουθήσει αναλυτική παρουσίαση και τεκμηρίωση του είδους της έρευνας που χρησιμοποιήθηκε, των ερευνητικών ερωτημάτων, των σταδίων της έρευνας, των εργαλείων και μέσων που χρησιμοποιήθηκαν, καθώς και η ανάλυση των αποτελεσμάτων αυτής και η διεξαγωγή συμπερασμάτων.

5.1 Είδος έρευνας

Το είδος της έρευνας που πραγματοποιήθηκε στην παρούσα μελέτη είναι η ποιοτική όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, αφού ήταν σημαντικό να αναδειχθούν οι στάσεις και οι απόψεις των συμμετεχόντων και όχι να επαληθευτεί μία υπάρχουσα θεωρία (Creswell, 2016). Επίσης, για τα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί ενδείκνυται αυτό το είδος έρευνας, καθώς είναι το ιδανικότερο για να εξετάσει την πολυπλοκότητά τους.

Επιπλέον, η παρούσα έρευνα χρειάστηκε μικρό δείγμα μαθητών για να εξεταστούν σε βάθος όλες οι παράμετροι, κάτι το οποίο θα ήταν πολύ πιο δύσκολο να επιτευχθεί αν είχαμε ένα αρκετά μεγάλο δείγμα. Κάνοντας επομένως λόγο και για μικρό δείγμα οδηγούμαστε ξανά στη χρήση ποιοτικής έρευνας της οποίας αποτελεί χαρακτηριστικό.

Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι τα μεγάλα δείγματα απαγορεύονται στην ποιοτική έρευνα. Εντούτοις, το μικρό μέγεθος του δείγματος υπαγορεύεται και από πρακτικούς λόγους, καθώς ο χρόνος που απαιτείται για τη συλλογή και ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων θα καθιστούσαν εξαιρετικά δύσκολο προς διαχείριση ένα πολύ μεγάλο δείγμα (Mason, 2010).

5.2 Ερευνητικά ερωτήματα

Ήδη από την επισκόπηση της βιβλιογραφίας που προηγήθηκε στην παρούσα εργασία, διαπιστώθηκε η έλλειψη ψηφιακών παιχνιδιών στην Οδύσεια που να ισορροπούν μεταξύ εκπαιδευτικού και ψυχαγωγικού χαρακτήρα. Οποιοδήποτε παιχνίδι αναφέρεται στο εν λόγω μαθησιακό αντικείμενο είτε στοχεύει καθαρά στη μαθησιακή του διάσταση, είτε αντίθετα, χρησιμοποιεί το μοτίβο της Οδύσειας μονομερώς ή επιφανειακά για να εντυπωσιάσει τον παίκτη και στην ουσία του παιχνιδιού το ομηρικό περιεχόμενο διαστρεβλώνεται θυσιαζόμενο στο βωμό της διασκέδασης του παίκτη.

Λόγω των παραπάνω, δημιουργήθηκε η ανάγκη δημιουργίας ενός ψηφιακού παιχνιδιού που να συνδυάζει το μαθησιακό περιεχόμενο του έπους με τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα, ώστε να προσελκύει τους μαθητές και να τους εμπλέκει με ευχάριστο τρόπο στη μαθησιακή διαδικασία. Επίσης, πέρα από τη δημιουργία αυτού του παιχνιδιού, προέκυψε η αναγκαιότητα ένταξης του στη διαδικασία μάθησης των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση της Α' Γυμνασίου. Επιπλέον, θεωρήθηκε σημαντικό να ακολουθηθεί η σύγχρονη παιδαγωγική τάση που βασίζεται στην εφαρμογή των αρχών της Κονστραξιονιστικής θεωρίας στη μάθηση και ως εκ τούτου οι μαθητές κλήθηκαν να αναλάβουν το ρόλο προγραμματιστή, και αφού παίξουν πρώτα το παιχνίδι, να το τροποποιήσουν οι ίδιοι με τέτοιο τρόπο ώστε να ανταποκρίνεται καλύτερα στο προσωπικό τους ύφος και στις μαθησιακές του ανάγκες.

Απόρροια όλων αυτών ήταν η διεξαγωγή μίας έρευνας ποιοτικού χαρακτήρα σε ένα μικρό δείγμα μαθητών Γυμνασίου, ώστε να εξαχθούν κάποια συμπεράσματα τόσο σχετικά με

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

την αμφίτροπη εμπλοκή των μαθητών με το παιχνίδι και τα μαθησιακά οφέλη που τυχόν αποκόμισαν από αυτό, όσο και για το παιχνίδι καθαυτό.

Τα ερευνητικά ερωτήματα που αποτέλεσαν τη βάση πάνω στην οποία στηρίχθηκε η έρευνα μπορούν να διατυπωθούν ως εξής:

1. Τι νέες γνώσεις ανέπτυξαν οι μαθητές για την Οδύσσεια παίζοντας και διασκευάζοντας το παιχνίδι;
2. Πώς τα εργαλεία σχεδιασμού του περιβάλλοντος (Scratch) συνέβαλαν στη δημιουργία νέας γνώσης για την Οδύσσεια;
3. Πώς αξιολογούν οι μαθητές την εμπειρία του παιχνιδιού;

5.3 Πλαίσιο έρευνας

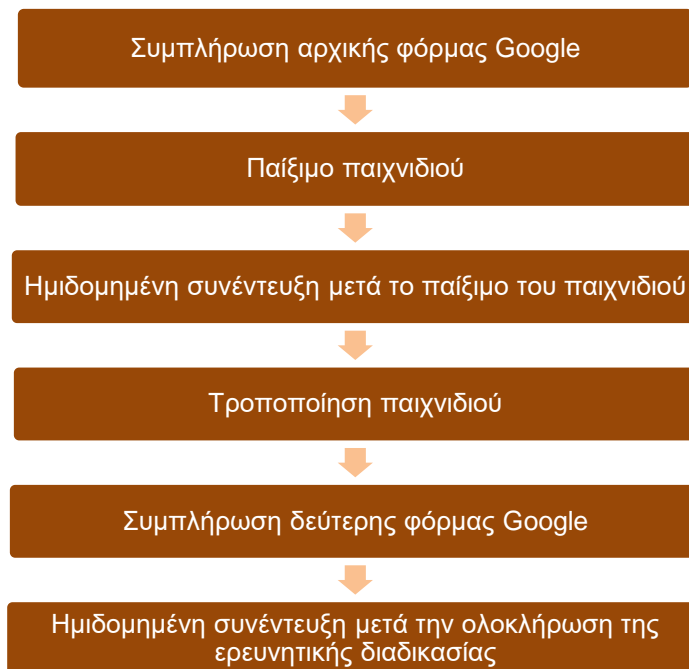
Για να διεξαχθεί η έρευνα, το δείγμα που χρησιμοποιήθηκε ήταν έξι μαθητές Γυμνασίου, από τους οποίους οι τέσσερεις φοιτούσαν στην Α' Γυμνασίου και οι δύο στη Γ', ως εκ τούτου, η ηλικία τους κυμαινόταν από τα δεκατρία έως τα δεκαπέντε έτη. Ως προς το φύλο τους, υπήρχαν τρία αγόρια και τρία κορίτσια. Κοινό χαρακτηριστικό τους ήταν πως είχαν διδαχθεί όλοι την Οδύσσεια και γνώριζαν πως ο ομηρικός ήρωας ήρθε αντιμέτωπος με διάφορες περιπέτειες κατά το ταξίδι του νόστου του στην Ιθάκη. Η επίδοση και των έξι μαθητών στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση κυμαινόταν από μέτρια (16 βαθμός τετραμήνου) έως πάρα πολύ καλή (19 βαθμός τετραμήνου), με τους περισσότερους να βρίσκονται κάπου στο ενδιάμεσο βαθμολογικά (18 βαθμός τετραμήνου). Επίσης, όσο αφορά στο λογισμικό Scratch, το επίπεδο των τεσσάρων μαθητών ήταν πάρα πολύ καλό, καθώς το γνώριζαν από πριν και είχαν δουλέψει σε αυτό, ενώ των δύο μέτριο, αφού μόλις που γνώριζαν κάποιες βασικές λειτουργίες του.

Στην ερευνητική διαδικασία οι μαθητές συμμετείχαν κατά μόνας και το μέρος διεξαγωγής της έρευνας ήταν η οικία της ερευνήτριας. Ο χρόνος που αφιερώθηκε για κάθε μαθητή ήταν κατά μέσο όρο οι τρεις ώρες- που ήταν και το μέγιστο προβλεπόμενο χρονικό όριο- οι οποίες κατανεμήθηκαν, κατά πλείστο, ως εξής:

- 5': εισαγωγή στην ερευνητική διαδικασία από την ερευνήτρια
- 5'- 8': οι μαθητές συμπλήρωναν μία αρχική φόρμα Google (Google form) σχετική με τη διαμόρφωση του προφίλ τους και την αξιολόγηση των γνώσεών τους στην Οδύσσεια (παράρτημα I)
- 5'- 8': παρουσίαση του παιχνιδιού στους συμμετέχοντες από την ερευνήτρια
- 20'- 30': οι μαθητές έπαιζαν το παιχνίδι
- 10'- 15': διεξαγόταν μία μικρή συνέντευξη όπου οι μαθητές εξέφραζαν τη γνώμη που σχημάτισαν για το παιχνίδι (παράρτημα II)
- 10'- 15': η ερευνήτρια έδινε οδηγίες στους μαθητές για το ποιες τροποποιήσεις θα χρειαστεί να κάνουν στο παιχνίδι και υπενθύμιζε βασικές λειτουργίες του Scratch (παράρτημα II)
- 30'- 40': οι μαθητές προέβαιναν στις ζητούμενες τροποποιήσεις
- 10'- 15': οι μαθητές συμπλήρωναν μία δεύτερη φόρμα Google, σχετική με τις γνώσεις που απέκτησαν στην Οδύσσεια μετά το παίξιμο του παιχνιδιού, καθώς έκαναν και αξιολόγηση στο παιχνίδι βαθμολογώντας ορισμένους παραμέτρους του σε μία κλίμακα από το 1 (ελάχιστα) έως το 5 (πάρα πολύ) (παράρτημα I)

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

- 15'- 20': διεξαγόταν μία ημιδομημένη συνέντευξη, όπου οι μαθητές απαντούσαν σε ερωτήσεις σχετικές με τις τροποποιήσεις που έκαναν στο παιχνίδι και σε ερωτήσεις που αφορούσαν γενικότερα σε στην όλη εμπειρία που βίωσαν από την ενασχόλησής τους αυτό (παράρτημα II)



Διάγραμμα 1: Σχηματική αναπαράσταση των σταδίων της ερευνητικής διαδικασίας που ακολούθησαν οι μαθητές

5.4 Ερευνητικά εργαλεία συλλογής δεδομένων

Όπως έγινε αναφορά και προηγουμένως, η καταλληλότερη μέθοδος για τη διερεύνηση των προαναφερθέντων ερευνητικών ερωτημάτων θεωρήθηκε η ποιοτική έρευνα. Τα εργαλεία συλλογής ερευνητικών δεδομένων ήταν η μαγνητοσκόπηση του παιχνιδιού από τους μαθητές και της τροποποίησής του και τα ίδια τα ψηφιακά δομήματα, η μαγνητοφώνηση των προφορικών συνεντεύξεων, πλάνα παρατήρησης της ερευνήτριας, ένα για όταν θα έπαιζαν το παιχνίδι οι μαθητές και ένα για όταν θα το τροποποιούσαν και οι δύο φόρμες Google.

Πιο συγκεκριμένα, τα παραπάνω ερευνητικά εργαλεία συλλογής δεδομένων χρησιμοποιήθηκαν στην έρευνα ως ακολούθως. Αρχικά ο κάθε μαθητής συμπλήρωσε μία φόρμα Google η οποία περιείχε ερωτήσεις που αφορούσαν στη διαμόρφωση του προφίλ του και στην αξιολόγηση των ήδη υπαρχόντων γνώσεών του για το γνωστικό αντικείμενο της Οδύσσειας (παράρτημα I). Έπειτα, του δόθηκε το παιχνίδι για να το εφαρμόσει και παράλληλα, η ερευνήτρια, που ήταν παρούσα, κατέγραφε προσωπικές παρατηρήσεις σε πλάνο παρατήρησης που είχε σχεδιάσει από πριν και σχετιζόνταν με τη χρήση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού από τους μαθητές (παράρτημα I) και έκανε καταγραφή της οθόνης για να έχει έπειτα στην κατοχή της όλα τα δεδομένα προκειμένου να διεξάγει ασφαλή συμπεράσματα. Εν συνεχεία, διεξήχθη μία μικρή ημι-δομημένη συνέντευξη, η

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

οποία μαγνητοφωνούνταν, όπου ο μαθητής απαντούσε προφορικά σε ερωτήσεις σχετικές με το παιχνίδι, την αίσθηση που του άφησε και τη γνώμη του για την ένταξη τέτοιου είδους παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία (παράρτημα II).

Το επόμενο βήμα που ακολουθούσε στην ερευνητική διαδικασία ήταν η τροποποίηση του παιχνιδιού από τον μαθητή σύμφωνα με ορισμένες οδηγίες που του είχαν δοθεί, που ήταν σε κάθε μία από τις πίστες ένα, δύο και τρία του παιχνιδιού να τροποποιήσει τουλάχιστον δύο sprites και τουλάχιστον δύο από τις βοήθειες με ανώτατο χρονικό όριο τα εξήντα λεπτά. Στην ουσία ο μαθητής έπρεπε να επέμβει προγραμματιστικά στον κώδικα του παιχνιδιού και να κάνει όποιες αλλαγές έκρινε ο ίδιος, ώστε το παιχνίδι να ανταποκρίνεται καλύτερα στις προσωπικές του μαθησιακές και αισθητικές ανάγκες. Καθόλη τη διαδικασία τροποποίησης του παιχνιδιού η ερευνήτρια ήταν και πάλι παρούσα, έκανε καταγραφή της οθόνης και παράλληλα παρατηρούσε καταγράφοντας προσωπικές παρατηρήσεις σε δεύτερο πλάνο παρατήρησης που είχε σχεδιάσει από πριν για τη διαδικασία της τροποποίησης (παράρτημα I).

Μετά την ολοκλήρωση της τροποποίησης του παιχνιδιού ο μαθητής συμπλήρωνε μία δεύτερη φόρμα Google (Google form) η οποία απαρτιζόταν από δύο μέρη (παράρτημα I). Το πρώτο περιείχε τις ίδιες ερωτήσεις με τη πρώτη φόρμα Google που είχε δοθεί στους μαθητές και σχετίζονταν με τις γνώσεις τους στο γνωστικό αντικείμενο της Οδύσσειας. Σκοπός της επανάληψης αυτής ήταν να γίνει σύγκριση με την πρότερη γνώση των μαθητών στην Οδύσεια και να διαπιστωθεί κατά πόσο άλλαξε το ποσοστό των σωστών απαντήσεων μετά την εφαρμογή και την τροποποίηση του παιχνιδιού. Το δεύτερο μέρος της φόρμας Google αφορούσε στην αξιολόγηση του παιχνιδιού με βάση ορισμένα κριτήρια και ο μαθητής έπρεπε να επιλέξει μεταξύ μίας κλίμακας από το 1 (ελάχιστα) έως το 5 (πάρα πολύ).

Στο σημείο αυτό αξίζει να επισημάνουμε πως οι ερωτήσεις που αφορούν στην αξιολόγηση των γνώσεων των μαθητών σχετικά με το μαθησιακό περιεχόμενο προέκυψαν μετά από ενδελεχή μελέτη των μαθησιακών στόχων της Οδύσσειας, έτσι όπως ορίζονται από το Αναλυτικό Πρόγραμμα σπουδών (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας (μετάφραση/πρωτότυπο)) και παρουσιάζονται στο βιβλίο καθηγητή του μαθήματος, ενώ όλα τα κριτήρια που εμφανίζονται στη δεύτερη φόρμα Google, που αφορούν στην αξιολόγηση του παιχνιδιού, εκτός από το τελευταίο, το «Εκπαιδευτικό περιεχόμενο» που προστέθηκε από την ερευνήτρια για να εξάγει κάποια επιπλέον συμπεράσματα, προέκυψαν από τη μελέτη του άρθρου των Johan Högberg, Juho Hamari και Erik Wästlund “Gameful Experience Questionnaire (GAMEFULQUEST): an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use”, που είναι ένα άρθρο σχετικό με την παιγνιοποίηση (gamification) και συγκεκριμένα με την ανάπτυξη και την επικύρωση ενός οργάνου για τη μέτρηση της εμπειρίας παιχνιδιού των χρηστών κατά τη χρήση μιας υπηρεσίας.

Πίνακας 8: Κριτήρια αξιολόγησης παιχνιδιού

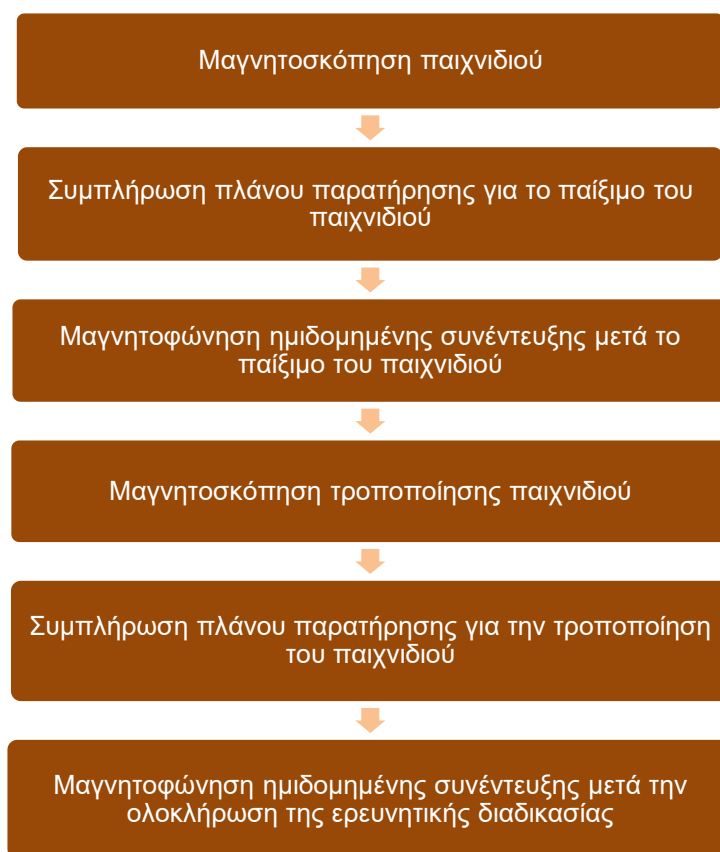
Επίτευξη
Πρόκληση
Παρακίνηση
Ελκυστικότητα

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Εμπλοκή
Ταυτότητα παιχνιδιού
Εκπαιδευτικό περιεχόμενο


Το τελικό στάδιο της ερευνητικής διαδικασίας ήταν η διεξαγωγή μίας ακόμα ημι- δομημένης προφορικής συνέντευξης μεταξύ του μαθητή και της ερευνήτριας, η οποία και αυτή μαγνητοφωνούνταν προκειμένου στη συνέχεια η δεύτερη μέσω της απομαγνητοφώνησης να καταγράψει με πληρότητα και ακρίβεια τις απόψεις των συμμετεχόντων για να είναι σε θέση να τις αξιοποιήσει στο επόμενο στάδιο (παράρτημα II).

Συνοψίζοντας, κατά την ποιοτική έρευνα που διεξήχθη, τα ερευνητικά εργαλεία συλλογής δεδομένων που χρησιμοποιήθηκαν ήταν η μαγνητοσκόπηση, η μαγνητοφώνηση, η παρατήρηση και η συνέντευξη. Ο λόγος για τον οποίο χρησιμοποιήθηκε αυτή η πληθώρα μέσων συλλογής δεδομένων ήταν για να επιτευχθεί η «τριγωνοποίηση» (triangulation) ώστε να ενισχυθεί η εγκυρότητα των αποτελεσμάτων της έρευνας (Bryman, 1988, Knafli & Breitmayer, 1991) και να εξαχθούν όσο το δυνατόν ασφαλέστερα συμπεράσματα.





Διάγραμμα 2: Ενέργειες ερευνήτριας κατά την ερευνητική διαδικασία

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.



Ψηφιακό παιχνίδι και Οδύσσεια

 marianthi31391@gmail.com (δεν κοινοποιήθηκε)
[Εναλλαγή λογαριασμού](#) 

* Απαιτείται

Η σχέση μου με τα ψηφιακά παιχνίδια

1. Τι σου κεντρίζει το ενδιαφέρον σε ένα παιχνίδι; *

Η απάντησή σας _____

2. Πόσες μέρες τη βδομάδα παίζεις ψηφιακά παιχνίδια; *

καθόλου

1-3

4-6

πάνω από 6

3. Σου αρέσουν τα παιχνίδια με εκπαιδευτικό περιεχόμενο; *

καθόλου

λίγο

αρκετά

πολύ

Εικόνα 11: Στιγμιότυπο από την φόρμα Google που συμπλήρωσαν οι μαθητές πριν παίξουν το παιχνίδι

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Στα ίχνη του κυρ-Οδυσσέα

marianthi31391@gmail.com (δεν κοινοποιήθηκε)
Εναλλαγή λογαριασμού

* Απαιτείται

Οι γνώσεις μου σχετικά με την Οδύσσεια και τις περιπέτειες-σταθμούς του Οδυσσέα

1. Σε ποιον πόλεμο πήρε μέρος ο Οδυσσέας: *

Η απάντησή σας _____

2. Ποιο είναι το κεντρικό θέμα της Οδύσσειας: *

Η απάντησή σας _____

3. Πού βρίσκουμε τον Οδυσσέα στην αρχή της εξιστόρησης της Οδύσσειας * από τον Όμηρο:

Επιλογή ▾

4. Η εξιστόρηση των περιπετειών του Οδυσσέα γίνεται με χρονολογική σειρά από τον Όμηρο: *

Ναι

Όχι

Εικόνα 12: Στιγμιότυπο από την φόρμα Google που συμπληρώνουν οι μαθητές μετά την τροποποίηση του παιχνιδιού

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

5.5 Θέματα ηθικής και δεοντολογίας της έρευνας

Στην παρούσα έρευνα αρχικά υπήρξε κάποια διστακτικότητα από μέρους ορισμένων μαθητών να συμμετάσχουν λόγω φόβου να μην εκτεθούν.

Για την άρση των ενδοιασμών αυτών εξαρχής οι μαθητές ενημερώθηκαν αναλυτικά για τον σκοπό της έρευνας, τον τρόπο διεξαγωγής της, τα ερευνητικά και τα ψηφιακά εργαλεία που θα χρησιμοποιούνταν, τα πιθανά οφέλη που θα προκύπταν καθώς και για τον τρόπο με τον οποίο θα γινόταν η συλλογή και η ανάλυση των δεδομένων.

Επιπλέον, τονίστηκε το δικαίωμά τους να αποσυρθούν από την όλη διαδικασία σε οποιοδήποτε στάδιο της έρευνας, καθώς και να ζητήσουν απόσυρση των δεδομένων που προέκυψαν από αυτούς, χωρίς να υπάρχει κάποιο κόστος. Η ενημέρωση έγινε σε γλώσσα απλή και κατανοητή, χωρίς τη χρήση εξειδικευμένης επαγγελματικής ορολογίας. Επιπροσθέτως, βεβαιώθηκε ότι οι μαθητές είχαν κατανοήσει πλήρως τα όσα ειπώθηκαν και αποσαφηνίστηκαν τυχόν παρανοήσεις (Καλλινικάκη, 2010).

Επίσης, επειδή στη συγκεκριμένη έρευνα το δείγμα αποτελούνταν από ανήλικους συμμετέχοντες, η ίδια ενημέρωση έγινε και στους γονείς/ κηδεμόνες αυτών, ώστε να ζητηθεί η γραπτή συγκατάθεσή τους. Το έντυπο που καλούνταν να υπογράψουν ώστε να συναινέσουν στη συμμετοχή των παιδιών τους στην έρευνα ανέγραφε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες που έπρεπε να γνωρίζουν, όπως ποιος πραγματοποιεί την έρευνα, για πιο λόγο και ποιοι θα έχουν πρόσβαση στα ερευνητικά δεδομένα (παράρτημα I).

Πέρα των παραπάνω, από πλευράς ερευνητή υπήρξε περαιτέρω δέσμευση για σεβασμό των δικαιωμάτων των συμμετεχόντων, εμπιστευτικότητα και προστασία των προσωπικών τους δεδομένων.

Σύμφωνα με τις αρχές της ηθικής και δεοντολογίας, έγινε σεβαστό το δικαίωμα των συμμετεχόντων στην έρευνα να μην αποκαλύπτονται πληροφορίες οι οποίες είναι προσωπικές ή προσδιοριστικές της ταυτότητάς τους. Για τον λόγο αυτό ελήφθη κάθε απαραίτητο μέτρο, όπως η χρήση κωδικών ονομάτων και η αφαίρεση στοιχείων που μπορούσαν να οδηγήσουν στην αναγνώριση των συμμετεχόντων, ώστε να διασφαλιστεί η ανωνυμία τους και να προστατευθεί η ταυτότητάς τους.

Τέλος, υπήρξε εγγύηση πως τα προσωπικά στοιχεία των μαθητών θα παραμείνουν ανώνυμα όχι μόνο κατά τη διάρκεια διεξαγωγής της έρευνας, αλλά και έπειτα από αυτήν, κατά την ανάλυση των ευρημάτων, τη δημοσίευσή τους και γενικότερα την αξιοποίησή τους (Traianou, 2014). Αλλά και για τα δεδομένα που έχουν συλλεχθεί, καθώς κι αυτά υπάγονται στη δεοντολογία και τη νομοθεσία περί προστασίας προσωπικών δεδομένων, θα δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στη σωστή χρήση αλλά και στην ασφαλή αποθήκευσή τους.

5.6 Περιορισμοί της έρευνας

Κατά τη διεξαγωγή της ερευνητικής διαδικασίας αναδύθηκαν ορισμένα προβλήματα, τα περισσότερα εκ των οποίων είχαν προβλεφθεί. Αρχικά, η μικρή συμμετοχή μαθητών στην έρευνα ήταν αναμενόμενη, καθώς αυτή διεξήχθη εν μέσω της πανδημίας του Covid- 19, όπου ίσχυαν περιοριστικά μέτρα για την αποφυγή της διασποράς του και έτσι ο συγχρωτισμός σε κλειστούς χώρους έπρεπε να αποφεύγεται. Επίσης, οι μήνες που διεξήχθη η έρευνα ήταν χειμερινοί, επομένως οι καιρικές συνθήκες δεν ευνοούσαν τη συγκέντρωση σε κάποιο εξωτερικό χώρο.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Επίσης, οι εν λόγω συνθήκες απέτρεψαν και τη δημιουργία ομάδων, ώστε οι μαθητές σε ζευγάρια να παίξουν και να τροποποιήσουν το παιχνίδι, προοπτική που ήταν επιθυμητή, καθώς εκτιμάται πως από μία τέτοια διαδικασία τα ερευνητικά δεδομένα θα ήταν ακόμα πιο ενδιαφέροντα, γιατί μέσα από τις συζητήσεις των μαθητών θα προέκυπτε η καταγραφή των ιδεών και των συλλογισμών τους, ενώ στην περίπτωση της παρούσας έρευνας δεν μπόρεσε κάτι τέτοιο να συμβεί εφόσον οι μαθητές δούλευαν κατά μόνας, παρά μόνο αν έκαναν κάποια σκέψη μεγαλόφωνα ή έκαναν κάποιες ενέργειες σχετικές που μπορούσε η ερευνήτρια να καταγράψει στα πλάνα παρατήρησής της.

Πέραν των ιδιαίτερων συνθηκών λόγω της έξαρσης του Covid- 19, η εύρεση μαθητών αποδείχθηκε κάπως δύσκολη, γιατί εκτός των άλλων, η ερευνήτρια δεν εργαζόταν και σε κάποιο σχολείο για να έχει στη διάθεσή της μεγάλο εύρος μαθητών. Συμπερασματικά, η ερευνήτρια, για να βρει το επιθυμητό δείγμα, απευθύνθηκε σε παιδιά από το άμεσο περιβάλλον της, έτσι το δείγμα θα πρέπει να χαρακτηριστεί ως «βολικό».

Τέλος, ένας ακόμη περιορισμός που υπήρξε ήταν ο χρονικός, καθώς οι μαθητές δεν είχαν στη διάθεσή τους περισσότερο χρόνο λόγω των σχολικών και εξωσχολικών υποχρεώσεών τους, δεδομένου ότι η έρευνα έλαβε μέρος κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς.

6. Ανάλυση ερευνητικών αποτελεσμάτων

Παρακάτω ακολουθεί η ανάλυση των αποτελεσμάτων της ποιοτικής έρευνας, έτσι όπως αυτή προέκυψε από την εισαγωγή δεδομένων από τα πλάνα παρατήρησης της ερευνήτριας, καθώς και από την απομαγνητοφώνηση των δύο προφορικών συνεντεύξεων των μαθητών, στο πρόγραμμα Atlas.ti και στη συνέχεια έπεται η παρουσίαση των αποτελεσμάτων που προέκυψαν από την ανάλυση των δεδομένων των δύο φορμών Google.

6.1 Αποτελέσματα πλάνων παρατήρησης και συνεντεύξεων

Αφού έγινε απομαγνητοφώνηση και ανωνυμοποίηση όλων των δεδομένων από τις συνεντεύξεις και τα πλάνα παρατήρησης, τα δεδομένα αυτά καταχωρήθηκαν στο πρόγραμμα ανάλυσης ποιοτικών δεδομένων Atlas.ti, όπου κατά την επεξεργασία τους, αρχικά προέκυψε η δημιουργία πενήντα κωδικών. Οι κωδικοί αυτοί, οι οποίοι εκθέτονται αναλυτικά στον Πίνακα 9, ελέγχθηκαν στη συνέχεια και από δεύτερη ερευνήτρια με σκοπό να επικυρωθούν και με αυτό τον τρόπο να ενισχυθεί η εγκυρότητα των αποτελεσμάτων.

Οι αναδυόμενοι κωδικοί δεν προέκυψαν βασιζόμενοι σε κάποια βιβλιογραφική πηγή, καθώς, μετά από διεξοδική έρευνα στο πεδίο της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας, δε βρέθηκε κάποια ανάλογη έρευνα, που να παρουσιάζει τη δημιουργία παρόμοιων κωδικών, επομένως, η ερευνήτρια κατέληξε στη δημιουργία δικών της, στηριζόμενη στην εμπειρία της στον τομέα και σε δεδομένα που προέκυπταν από το ΑΠΣ και το ΔΕΠΠΣ του μαθήματος.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Πίνακας 9: οι κωδικοί που προέκυψαν από την ανάλυση των δεδομένων στο Atlas.ti

	Code	Comment	Grounded
1	Άγχος		3
2	Αντίθετο στην κλασσική διδασκαλία		9
3	Αντικατάσταση - δημιουργία νοημάτων		12
4	Απλοποίηση		7
5	Αποτυχημένες προσπάθειες		6
6	Βιασύνη- Προχειρότητα		5
7	Γενίκευση		6
8	Γνώριμο λογισμικό		10
9	Διαδίκτυο		9
10	Διάρκεια παιχνιδιού		7
11	Διάρκεια τροποποίησης		8
12	Διασκέδαση		15
13	Δυσaréσκεια		8
14	Δυσκολία		33
15	Ελευθερία		1
16	Ενδιαφέρουσα διαδικασία		14
17	Ενίσχυση υπάρχουσας γνώσης		4
18	Ένταξη στη διδασκαλία		1
19	Εντοπισμός θέματος		6
20	Επανάληψη		2
21	Επιμονή- Ζήλος		8
22	Ερωτήσεις προς τον ερευνητή		6
23	Ευχάριστη διδασκαλία		3
24	Ευχρηστία λογισμικού		8
25	Θετική αλληλεπίδραση		10
26	Θετική στάση		29
27	Ιδέα παιχνιδιού		14
28	Κίνητρο μάθησης		2
29	Μάθηση μέσω παιχνιδιού		17
30	Μάθηση μέσω της τροποποίησης		7
31	Νέα γνώση		11
32	Παιχνίδι αφόρμησης		3
33	Παιχνίδι επανάληψης		4
34	Παρανόηση		2
35	Περιπετειώδεις		1
36	Προγραμματισμός		5
37	Προσήλωση στην τροποποίηση		5
38	Πρόσθετες τροποποιήσεις		6
39	Προσωπικά νοήματα		8
40	Πρόταση τροποποίησης		13
41	Πρότερη γνώση		6
42	Προτίμηση		3
43	Πρωτοτυπία- Καινοτομία		13
44	Σύγκλιση ενδιαφερόντων		9

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

45	Σχολικό εγχειρίδιο/ σημειώσεις	11
46	Χιούμορ	10
47	Χρονοβόρο	2
48	Ωραία γραφικά	9
49	Ωραία διαδικασία	4
50	Ωραία ιδέα	6

Έπειτα, μετά από περαιτέρω επεξεργασία των δεδομένων, οι κωδικοί ομαδοποιήθηκαν σε έξι κατηγορίες, ανάλογα με το θέμα στο οποίο αναφέρονταν. Στους Πίνακες 10, 11, 12, 13, 14 και 15 παρουσιάζονται οι ομαδοποιήσεις των κωδικών, το κοινό θέμα στο οποίο αναφέρονται, καθώς και η συχνότητα που ο κάθε κωδικός εμφανίστηκε στα δεδομένα.

Επομένως, από τους αρχικούς πενήντα (50) κωδικούς:

- Δώδεκα (12) σχετίζονται με τους μαθητές όσο αφορά σε διάφορα χαρακτηριστικά και σε συμπεριφορές τους, πιο συγκεκριμένα οι κωδικοί είναι:

Πίνακας 10: κωδικοί σχετικοί με τα χαρακτηριστικά και τις συμπεριφορές των μαθητών

Άγχος	3
Αποτυχημένες προσπάθειες	6
Βιασύνη- Προχειρότητα	5
Γνώριμο λογισμικό	10
Διαδίκτυο	9
Διάρκεια παιχνιδιού	7
Διάρκεια τροποποίησης	8
Επιμονή- Ζήλος	8
Ερωτήσεις προς τον ερευνητή	6
Πρότερη γνώση	6
Προτίμηση	3
Σχολικό εγχειρίδιο/ σημειώσεις	11

- Δύο (2) σχετίζονται καθαρά με το γνωστικό αντικείμενο:

Πίνακας 11: κωδικοί σχετικοί με το γνωστικό αντικείμενο

Ενίσχυση υπάρχουσας γνώσης	4
Νέα γνώση	11

- Ένας (1) σχετίζεται με το λογισμικό καθαυτό:

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Πίνακας 12: κωδικός σχετικός με το λογισμικό

Ευχρηστία λογισμικού	8
----------------------	---

- Δέκα (10) κωδικοί αφορούν στην εμπειρία παιχνιδιού (game play):

Πίνακας 13: κωδικοί σχετικοί με την εμπειρία παιχνιδιού

Αντίθετο στην κλασική διδασκαλία	9
Εντοπισμός θέματος	6
Θετική αλληλεπίδραση	10
Ιδέα παιχνιδιού	14
Μάθηση μέσω παιχνιδιού	17
Παιχνίδι αφόρμησης	3
Παιχνίδι επανάληψης	4
Περιπετειώδεις	1
Χιούμορ	10
Ωραία γραφικά	9

- Οχτώ (8) κωδικοί αφορούν στη διαδικασία τροποποίησης του παιχνιδιού από τους μαθητές:

Πίνακας 14: κωδικοί σχετικοί με τη διαδικασία τροποποίησης του παιχνιδιού

Αντικατάσταση - Δημιουργία νοημάτων	12
Απλοποίηση	7
Ελευθερία	1
Μάθηση μέσω της τροποποίησης	7
Προγραμματισμός	5
Προσήλωση στην τροποποίηση	5
Πρόσθετες τροποποιήσεις	6
Προσωπικά νοήματα	8

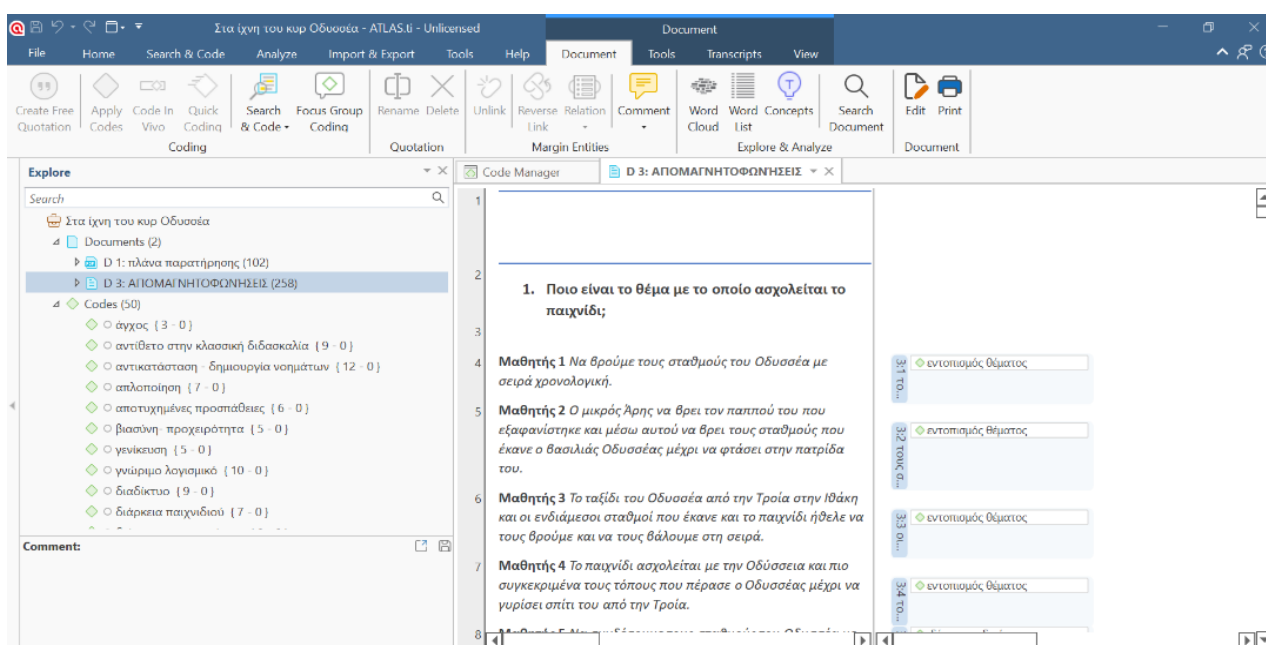
- Δεκαεφτά (17) κωδικοί αφορούν σε περισσότερες από μία έννοιες και κατά κύριο λόγο αναφέρονται στη συνολική εμπειρία ενασχόλησης με το παιχνίδι και τροποποίησής του από τους μαθητές:

Πίνακας 15: κωδικοί που αναφέρονται σε περισσότερες από μία έννοιες

Γενίκευση	6
Διασκέδαση	15
Δυσαρέσκεια	8
Δυσκολία	33

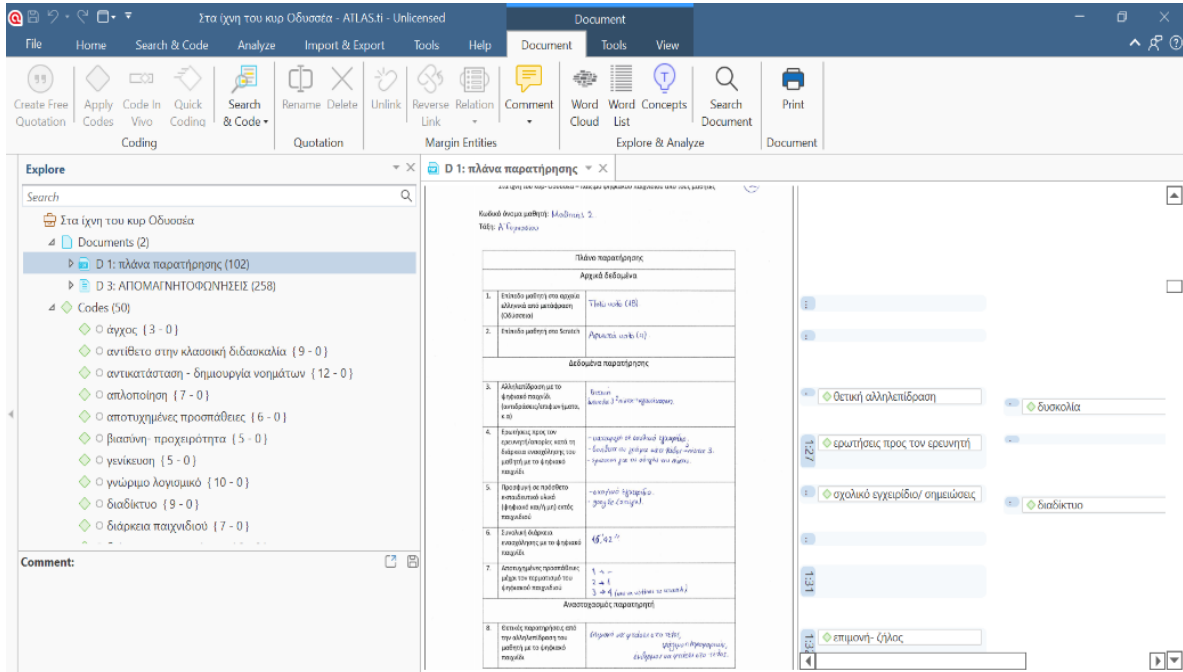
«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Ενδιαφέρουσα διαδικασία	14
Ένταξη στη διδασκαλία	1
Επανάληψη	2
Ευχάριστη διδασκαλία	3
Θετική στάση	29
Κίνητρο μάθησης	2
Παρανόηση	2
Πρόταση τροποποίησης	13
Πρωτοτυπία- Καινοτομία	13
Σύγκλιση ενδιαφερόντων	9
Χρονοβόρο	2
Ωραία διαδικασία	4
Ωραία ιδέα	6

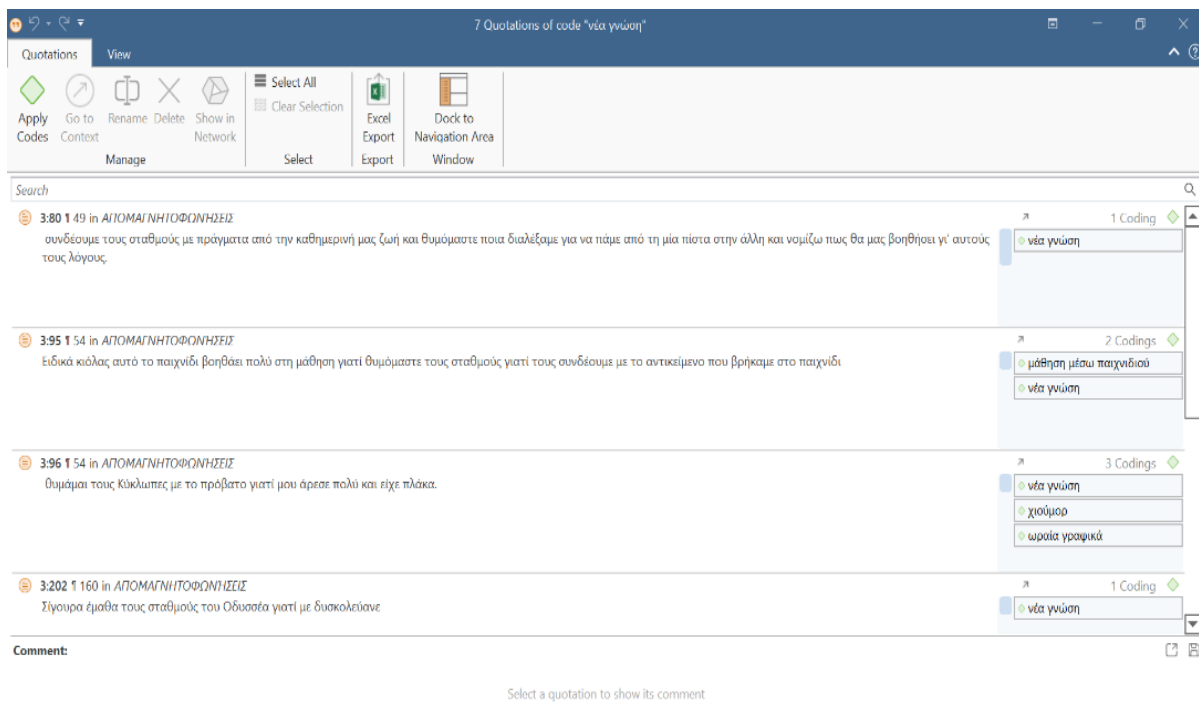


Εικόνα 13: Στιγμιότυπο από την ανάλυση των συνεντεύξεων στο Atlas.ti

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.



Εικόνα 14: Στιγμιότυπο από την ανάλυση των πλάνων παρατήρησης στο Atlas.ti



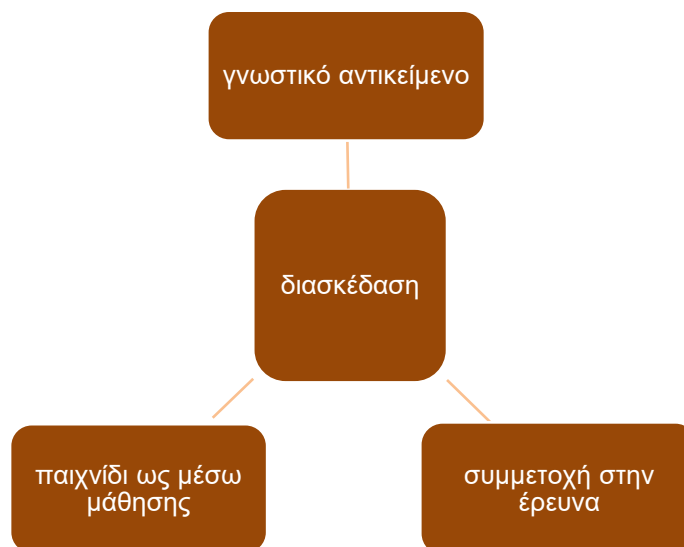
Εικόνα 15: Στιγμιότυπο από το Atlas.ti

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

6.2 Ανάλυση των πιο συχνά εμφανιζόμενων κωδικών στο Atlas.ti

Από την τελευταία ομαδοποίηση κωδικών σε έξι κατηγορίες, κρίνεται σκόπιμο να διασαφηνιστεί η σημασία αυτών που εντοπίστηκαν σε περισσότερες από δέκα απαντήσεις, κατά την ανάλυση δεδομένων στο πρόγραμμα Atlas.ti, και να χωριστούν με τη σειρά τους σε ορισμένες υποκατηγορίες:

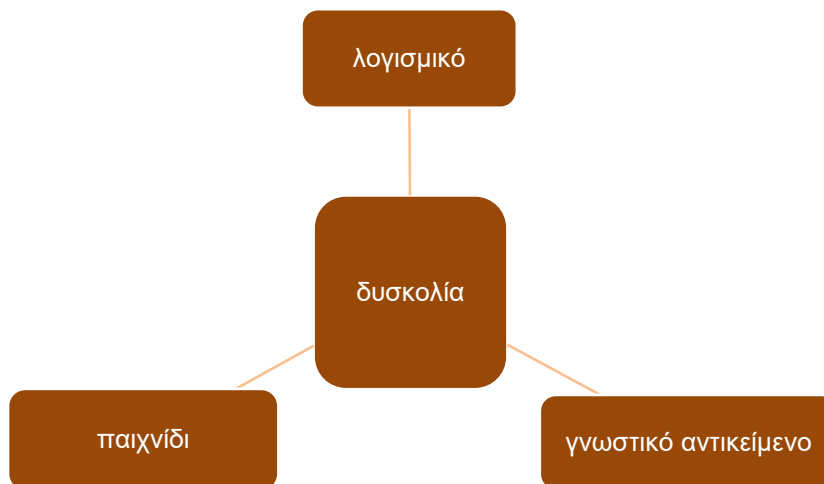
- **διασκέδαση:** Ο κωδικός αυτός εντοπίστηκε κατά την απομαγνητοφώνηση των δεδομένων σε σημεία όπου οι μαθητές αναφέρονταν στο πόσο διασκεδαστικό τους φάνηκε το γνωστικό αντικείμενο της Οδύσσειας υπό το πρίσμα του παιχνιδιού και της τροποποίησής του, π.χ μαθητής 3 «τελικά η Οδύσσεια μπορεί να γίνει διασκεδαστική», επίσης, όταν αναφέρονταν στο παιχνίδι ως μέσω μάθησης, π.χ μαθητής 5 «ευχάριστος και διασκεδαστικός τρόπος μάθησης», και όταν χαρακτήριζαν την εμπειρία συμμετοχής τους στην έρευνα, π.χ μαθητής 6 «ως εμπειρία μου φάνηκε αρκετά διασκεδαστική» (Σχήμα 1).



Σχήμα 1

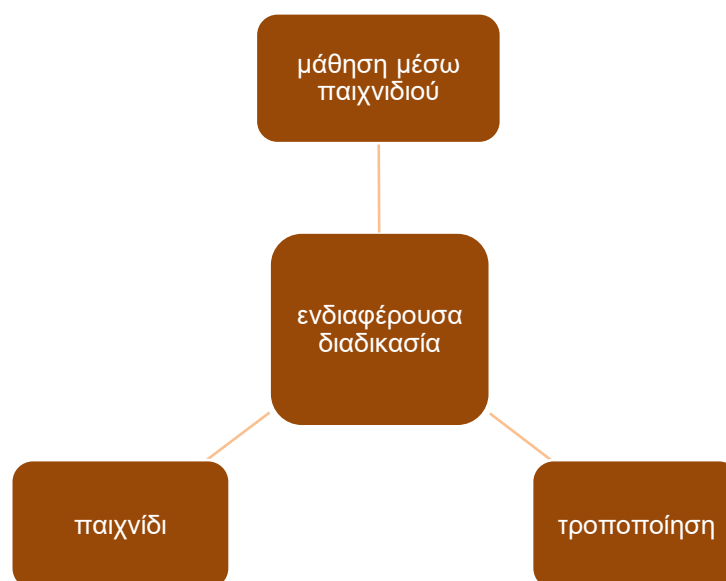
- **δυσκολία:** Τα σημεία στα οποία εντοπίστηκε συχνότερα ο κωδικός αυτός αφορούν στις βοήθειες του παιχνιδιού που ήταν στα αρχαία ελληνικά και δεν κατανοούσαν ή δυσκολεύονταν να τις κατανοήσουν οι μαθητές, π.χ μαθητής 5 «με δυσκόλεψαν οι βοήθειες που ήταν γραμμένες στα αρχαία ελληνικά», καθώς και στην αντικατάστασή τους, π.χ μαθητής 1 «με δυσκόλεψε να βρω τις καινούργιες βοήθειες». Επίσης, εξίσου συχνά ο κωδικός αυτός εμφανίστηκε σε σημεία όπου οι μαθητές ανέφεραν τη δυσκολία τους να τροποποιήσουν τα διάφορα αντικείμενα στο λογισμικό, π.χ μαθητής 1 «όταν πήγαινα να αλλάξω τα αντικείμενα εκεί στην μπάρα δε με βόλευε πολύ» (Σχήμα 2).

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.



Σχήμα 2

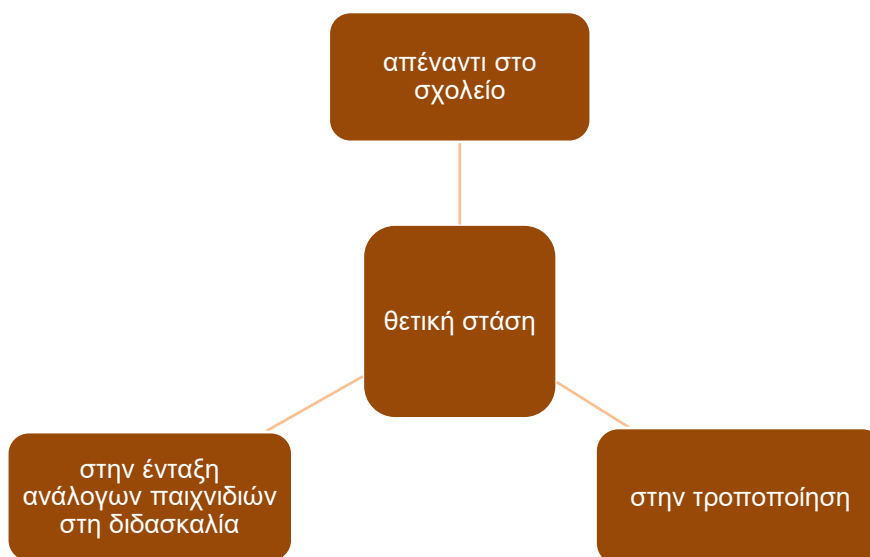
- **ενδιαφέρουσα διαδικασία:** Ο εν λόγω κωδικός κατά την απομαγνητοφώνηση εντοπίστηκε σε σημεία όπου οι μαθητές σχολίαζαν την εμπειρία τους από το παίξιμο του παιχνιδιού, π.χ μαθητής 4 «είχε ενδιαφέρον μέχρι να το τελειώσεις», καθώς και από την τροποποίησή του, π.χ μαθητής 2 «που έψαχνα να βρω τι θα αντικαταστήσω με τι είχε πολύ μεγάλο ενδιαφέρον». Επίσης, ο κωδικός εμφανίστηκε και στις απαντήσεις των μαθητών όταν αυτοί ερωτήθηκαν πως θα τους φαινόταν η μάθηση να λαμβάνει χώρα μέσω του παιχνιδιού, π.χ μαθητής 1 «σίγουρα θα ήταν πολύ πιο ενδιαφέρον και διασκεδαστικό και σίγουρα θα καταλαβαίναμε περισσότερο την Οδύσσεια» (Σχήμα 3).



Σχήμα 3

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

- **θετική στάση:** Ο κωδικός αυτός εντοπίστηκε αρκετές φορές στις απαντήσεις των μαθητών και σχετιζόταν τόσο με την τροποποίηση του παιχνιδιού καθαυτή, π.χ μαθητής 4 «θα ήθελα να το ξανακάνω ευχαρίστως» όσο και με την ένταξη ανάλογων παιχνιδιών στη διδασκαλία, π.χ μαθητής 2 «Σίγουρα θα μπορούσε να βοηθήσει στη μάθηση και θα έπρεπε μέσα από τα παιχνίδια να μαθαίνουμε», η οποία θα άλλαζε τη στάση των μαθητών απέναντι στο σχολείο γενικότερα, π.χ μαθητής 2 «σίγουρα το σχολείο θα το έβλεπα διαφορετικά και θα μου άρεσε περισσότερο» (Σχήμα 4).



Σχήμα 4

- **πρόταση τροποποίησης:** Ο κωδικός αφορά απαντήσεις που σχετίζονται τόσο με προτάσεις για αλλαγές στα γραφικά του παιχνιδιού και στις δυνατότητές του, όσο και στην ίδια την ιδέα του παιχνιδιού. Σχετικά με την πρώτη περίπτωση υπήρχαν προτάσεις τροποποίησης όπως π.χ μαθητής 1 «ίσως θα άλλαζα τη μουσική» και μαθητής 3 «θα ήθελα να αποθηκεύονται οι απαντήσεις», ενώ σχετικά με τη δεύτερη υπήρχαν προτάσεις τροποποίησης όπως π.χ μαθητής 5 «θα μου άρεσε να μας δίνετε εσείς τα πράγματα που συμβολίζουν τους σταθμούς και τις βοήθειες και να μας λέγατε να φτιάξουμε εμείς μία δική μας ιστορία, ένα παιχνίδι και να τα βάζαμε μέσα, για παράδειγμα όλο αυτό ο Άρης να το έβλεπε σε όνειρο ή σε όνειρο να έβλεπε πως είναι μαζί με τον Οδυσσέα στην Τροία και θα πρέπει να γυρίσουν στην Ιθάκη» και μαθητής 6 «θα μου άρεσε σε κάθε σωστό σταθμό, όταν πατάς το αντίστοιχο αντικείμενο να βγάζει κάποιες πληροφορίες για το σταθμό ή ένα μικρό βιντεάκι που να λέει τι έκανε εκεί ο Οδυσσέας. Επίσης, θα μου άρεσε να μπορούν οι παίκτες να διαλέξουν αν ο ήρωας θα είναι αγόρι ή κορίτσι γιατί πολλές φορές οι παίκτες ταυτίζονται και τους αρέσει να διαλέγουν ήρωες του φύλου τους» (Σχήμα 5).

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.



Σχήμα 5

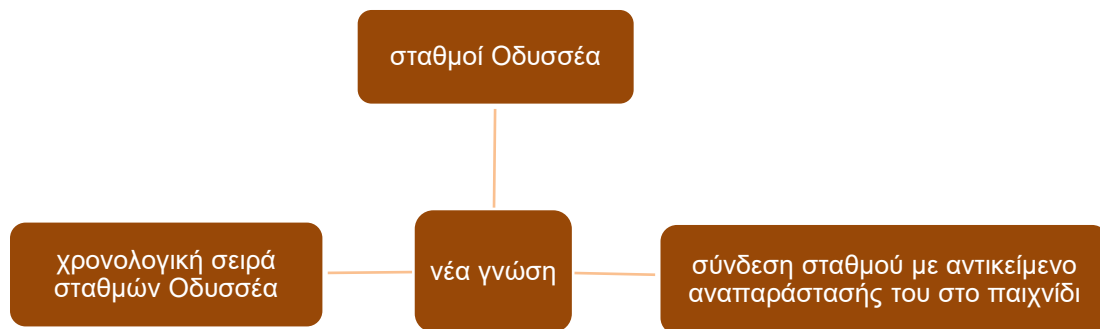
- **πρωτοτυπία- καινοτομία:** Ο κωδικός αυτός εντοπίστηκε αρκετές φορές κατά την απομαγνητοφώνηση των δεδομένων και αφορούσε σε τρία θέματα: στην ιδέα του παιχνιδιού, στη μάθηση μέσω παιχνιδιού και στην αξιοποίηση του προγραμματισμού και της τεχνολογίας στο διδακτικό αντικείμενο της Οδύσσειας. Πιο συγκεκριμένα, η ιδέα του παιχνιδιού φάνηκε αρκετά πρωτότυπη στους μαθητές και αποτυπώθηκε ακριβώς με αυτή τη λέξη στις απαντήσεις τους, επίσης, εξίσου καινοτόμα τους φάνηκε η ιδέα της μάθησης μέσω παιχνιδιού και ακόμα αντίθετη προς την κλασσική διδασκαλία, π.χ μαθητής 5 «Είναι πολύ ευχάριστος και διασκεδαστικός τρόπος μάθησης και πολύ πρωτότυπος για το σχολείο», μαθητής 1 «Πάρα πολύ ωραίο και ενδιαφέρον και δεν θα βαριόμασταν με το κλασσικό μάθημα που κάνουμε και μιλάει συνέχεια η καθηγήτρια». Τέλος, η πρωτοτυπία από τη συνένωση προγραμματισμού και Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση σχολιάστηκε πολύ θετικά από τους μαθητές και χαρακτηρίστηκε επίσης ως καινοτόμα, π.χ μαθητής 5 « η τεχνολογία συνάντησε την Οδύσσεια και αυτό ήταν πολύ ωραίο. Συνήθως τα μαθήματα χωρίζονται σε φιλολογικά και μαθηματικά και για πρώτη φορά είδα αυτά τα δύο να πηγαίνουν μαζί και μου άρεσε πολύ αυτό και θα μου άρεσε να γίνει και σε άλλα φιλολογικά μαθήματα» (Σχήμα 6).



Σχήμα 6

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

- **νέα γνώση:** Ο κωδικός αυτός εμφανίστηκε αρκετές φορές κατά την απομαγνητοφώνηση των δεδομένων σε σημεία σχετικά με την απομνημόνευση από τους μαθητές τόσο των σταθμών του Οδυσσέα γενικά, π.χ μαθητής 1 «Σίγουρα έμαθα τους σταθμούς του Οδυσσέα γιατί με δυσκολεύανε», όσο και της χρονολογικής σειράς τους, π.χ μαθητής 6 «θυμάμαι πως οι Κύκλωπες είναι πριν την Κίρκη», καθώς και στη συσχέτιση των σταθμών αυτών με το αντίστοιχο αντικείμενο αναπαράστασής του στο παιχνίδι, π.χ μαθητής 4 «Θυμάμαι πιο εύκολα τους σταθμούς του Οδυσσέα γιατί τους έχω συνδέσει με το αντίστοιχο αντικείμενο στο Scratch» (Σχήμα 7).



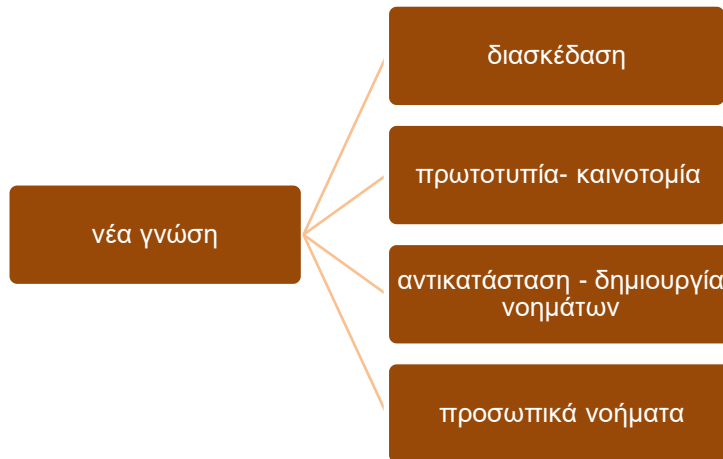
Σχήμα 7

Επίσης, ο κωδικός της «νέας γνώσης» θα μπορούσε να συνδυαστεί και με τους κωδικούς της «διασκέδασης», της «πρωτοτυπίας- καινοτομίας», της «αντικατάστασης - δημιουργίας νοημάτων» και των «προσωπικών νοημάτων».

- **νέα γνώση και διασκέδαση:** οι μαθητές απέκτησαν νέες γνώσεις στην Οδύσεια διασκεδάζοντας, παίζοντας και διασκευάζοντας το παιχνίδι, π.χ μαθητής 6 «μου άρεσε που έμαθα τους σταθμούς του Οδυσσέα παίζοντας. Ήταν πολύ διασκεδαστικό».
- **νέα γνώση και καινοτομία- πρωτοτυπία:** οι μαθητές απέκτησαν νέες γνώσεις για το γνωστικό αντικείμενο με τρόπο καινοτόμο και πρωτοποριακό για το πεδίο των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση, π.χ μαθητής 5 «πολύ πρωτότυπος τρόπος για να μάθουμε τους σταθμούς του Οδυσσέα».
- **νέα γνώση και αντικατάσταση- δημιουργία νοημάτων:** οι μαθητές απέκτησαν νέες γνώσεις στην Οδύσεια μέσω των διαφορετικών αναπαραστάσεων που δόθηκαν οι σταθμοί του Οδυσσέα στο παιχνίδι απ' ότι συνήθως, και μέσω των αναπαραστάσεων που διάλεξαν οι ίδιοι για τους σταθμούς κατά τη διαδικασία τροποποίησης του παιχνιδιού, με την αντικατάσταση των sprites, π.χ μαθητής 6 «Στην πρώτη πίστα αντικατέστησα το άλογο με έναν πρίγκιπα, γιατί ο Πάρης, που τα ξεκίνησε όλα, ήταν ο πρίγκιπας της Τροίας, και το καράβι με ένα φάρο γιατί τα ακρωτήρια, όπως ήταν ο Μαλέας έχουν φάρο».
- **νέα γνώση και προσωπικά νοήματα:** οι μαθητές δημιούργησαν προσωπικά νοήματα για το μαθησιακό αντικείμενο κυρίως κατά την

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

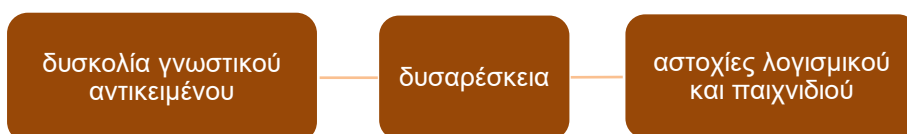
τροποποίηση του αρχικού παιχνιδιού, π.χ μαθητής 1 «είναι πολύ ωραίο που τροποποιούμε στο παιχνίδι ότι δεν καταλαβαίνουμε ή μας δυσκολεύει και να το κάνουμε κατανοητό σε εμάς» και μαθητής 3 «Τις εικόνες που άλλαξα τις άλλαξα με αντικείμενα που πιστεύω πως θα έκανε πιο εύκολα τη σύνδεση με το σταθμό αυτός που θα παίξει το παιχνίδι. Στην πρώτη πίστα έβαλα ένα φάρο στη θέση του καραβιού, γιατί το καράβι το χρησιμοποιούσε ο Οδυσσέας σε όλο το ταξίδι, ενώ ο φάρος θεωρώ ότι είναι πιο εύκολο να βρεθεί σε ένα ακρωτήριο» (Σχήμα 8).



Σχήμα 8

Τέλος, στο σημείο αυτό θα αναλυθεί και ένας επιπλέον κωδικός, αυτός της «δυσaréσκειας», παρόλο που συναντήθηκε σε λιγότερες από δέκα απαντήσεις, γιατί θεωρήθηκε μείζονος σημασίας κατά τη διεξαγωγή της έρευνας και θα αποτελέσει άξονα αναστοχασμού του παιχνιδιού και επανασχεδίασής του πιθανότητα για κάποια μελλοντική έρευνα.

Ο κωδικός αυτός που εντοπίστηκε σε ορισμένες απαντήσεις αφορούσε σε δυσaréσκεια των μαθητών σχετικά με τη δυσκολία που αντιμετωπίζουν στο να κατανοήσουν το περιεχόμενο του γνωστικού αντικειμένου της Οδύσσειας, π.χ μαθητής 6 «τώρα που έχουμε δει μόνο το κείμενο από το βιβλίο όλη μου η τάξη σχεδόν έχει μπερδευτεί και δεν μας αρέσει σαν μάθημα» και σε αστοχίες που αφορούν το παιχνίδι και το λογισμικό του Scratch, στο οποίο δημιουργήθηκε, όπως π.χ μαθητής 3 «δεν μπορούσα στην μπάρα εύκολα να βρω τα sprites» και ο ίδιος μαθητής «Δεν μου άρεσε που δεν μου κράταγε τις απαντήσεις για να τις διορθώσω και έπρεπε να τις γράφω από την αρχή» (Σχήμα 9).



Σχήμα 9

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

6.3 Ανάλυση αποτελεσμάτων των φορμών Google

Αρχικό Google form

Η αρχική φόρμα Google που συμπλήρωναν οι μαθητές περιείχε ερωτήσεις που αφορούσαν στη διαμόρφωση του προφίλ τους καθώς και στην αξιολόγηση των γνώσεών τους για το γνωστικό αντικείμενο της Οδύσσειας.

Στον Πίνακα 15 παρουσιάζονται αναλυτικά οι ερωτήσεις για τη διαμόρφωση του προφίλ των μαθητών και η απαντήσεις των μαθητών ανωνυμοποιημένες, ενώ στον Πίνακα 16, που έπεται, παρουσιάζονται οι ερωτήσεις για τη διερεύνηση των γνώσεων των μαθητών για τη Οδύσσεια, με έμφαση στις γνώσεις τους για τους σταθμούς- περιπέτειες του Οδυσσέα, καθώς και ο αριθμός των σωστών απαντήσεων σε αυτές πριν και μετά το παίξιμο του παιχνιδιού και την τροποποίηση του από αυτούς.

Πίνακας 16: Ερωτήσεις που αφορούν στη διαμόρφωση του προφίλ των μαθητών και στην αξιολόγηση των γνώσεών τους για το γνωστικό αντικείμενο

Ερώτηση	Απάντηση
1. Τι σου κεντρίζει το ενδιαφέρον σε ένα παιχνίδι;	<ul style="list-style-type: none">• να μου αρέσει το θέμα του• ο σκοπός του• Να είναι διασκεδαστικό, να έχει δράση και ενδιαφέρον• το μυστήριο• να έχει στρατηγική και να χρειάζεται να σκεφτώ για να το τερματίσω• να έχει κάποια δυσκολία μέχρι να τερματίσω
2. Πόσες μέρες τη βδομάδα παίζεις ψηφιακά παιχνίδια;	<ul style="list-style-type: none">• 1-3• 1-4• 1-5• 1-6• 1-7• 1-8
3. Σου αρέσουν τα παιχνίδια με εκπαιδευτικό περιεχόμενο;	<ul style="list-style-type: none">• Αρκετά• λίγο• αρκετά• λίγο• αρκετά• λίγο
4. Γνωρίζεις το λογισμικό Scratch;	<ul style="list-style-type: none">• ξέρω κάποιες βασικές λειτουργίες του• ξέρω κάποιες βασικές λειτουργίες του• ξέρω κάποιες βασικές λειτουργίες του• έχω δει το περιβάλλον του• ξέρω να το χειρίζομαι άριστα• ξέρω κάποιες βασικές λειτουργίες του

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Πίνακας 17: αριθμός σωστών απαντήσεων στις ερωτήσεις για τη διερεύνηση γνώσεων και για τη σύγκριση με πρότερη γνώση της Οδύσσειας

Ερώτηση	Αριθμός σωστών απαντήσεων πριν το παιχνίδι	Αριθμός σωστών απαντήσεων μετά το παιχνίδι
1. Σε ποιον πόλεμο πήρε μέρος ο Οδυσσέας;	6	6
2. Ποιο είναι το κεντρικό θέμα της Οδύσσειας;	6	6
3. Πού βρίσκουμε τον Οδυσσέα στην αρχή της εξιστόρησης της Οδύσσειας από τον Όμηρο;	3	6
4. Η εξιστόρηση των περιπετειών του Οδυσσέα γίνεται με χρονολογική σειρά από τον Όμηρο;	6	6
5. Το νησί των Φαιάκων, η χώρα των Κυκλώπων, το νησί του Αιόλου και η Τροία ήταν σταθμοί του Οδυσσέα. Χρονολογικά με ποια σειρά τους επισκέφτηκε;	2	5
6. Το ακρωτήριο Μαλέας δεν ήταν ένας από τους σταθμούς του Οδυσσέα, αλλά του γιού του Τηλέμαχου.	1	6
7. Οι Λαιστρυγόνες και οι Κύκλωπες ήταν ο ίδιος λαός και ο Όμηρος κατά την εξιστόρηση της Οδύσσειας πότε αναφερόταν σε αυτούς με το ένα όνομα και πότε με το άλλο.	6	6
8. Το νησί της Κίρκης ήταν ένας από τους σταθμούς των περιπετειών του Οδυσσέα.	6	6

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

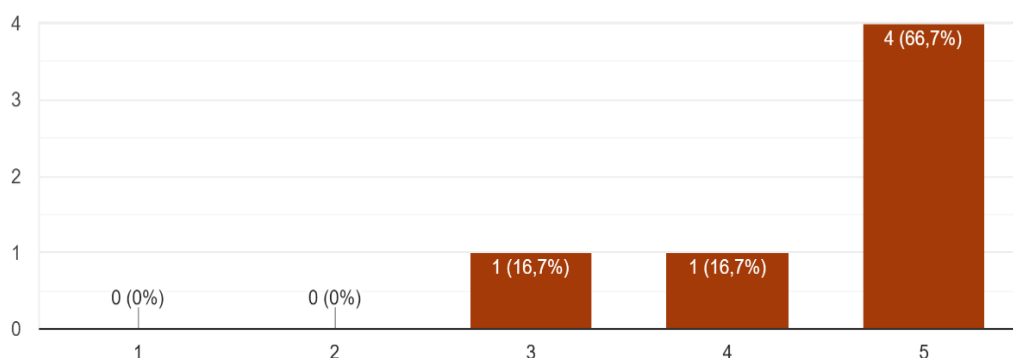
Τελικό Google form

Ευθύς αμέσως παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της ανάλυσης δεδομένων της δεύτερης φόρμας Google και συγκεκριμένα του δεύτερου μέρους της που αφορούσε στην αξιολόγηση του παιχνιδιού με βάση συγκεκριμένα κριτήρια.

Επίτευξη

1. Με κάνει να πασχίζω να φτάσω στο επόμενο επίπεδο

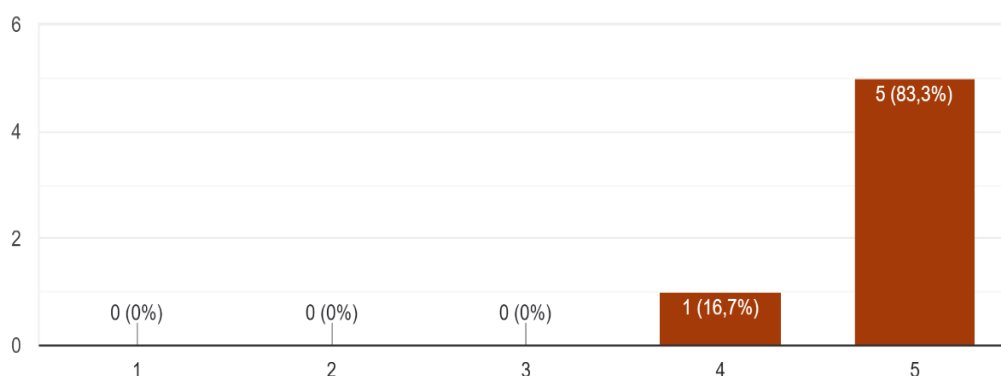
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 3

2. Με παρακινεί να προοδεύσω και να γίνω καλύτερος/-η

6 απαντήσεις

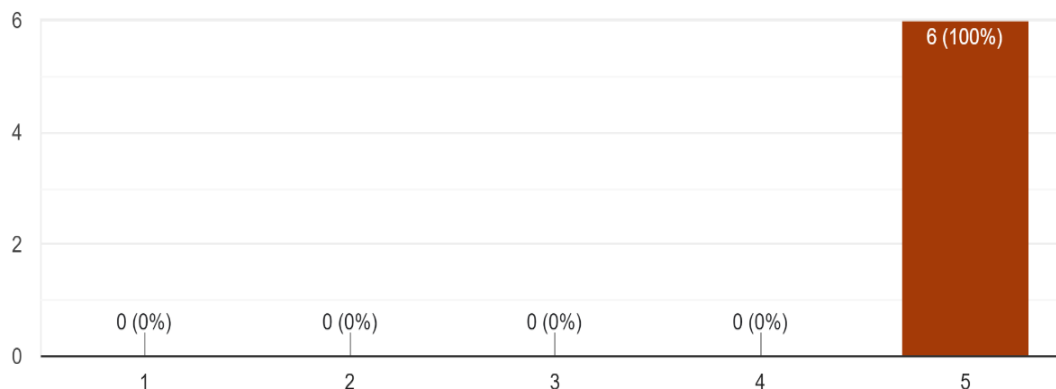


Διάγραμμα 4

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

3. Με κάνει να νιώθω ότι έχω ξεκάθαρους στόχους

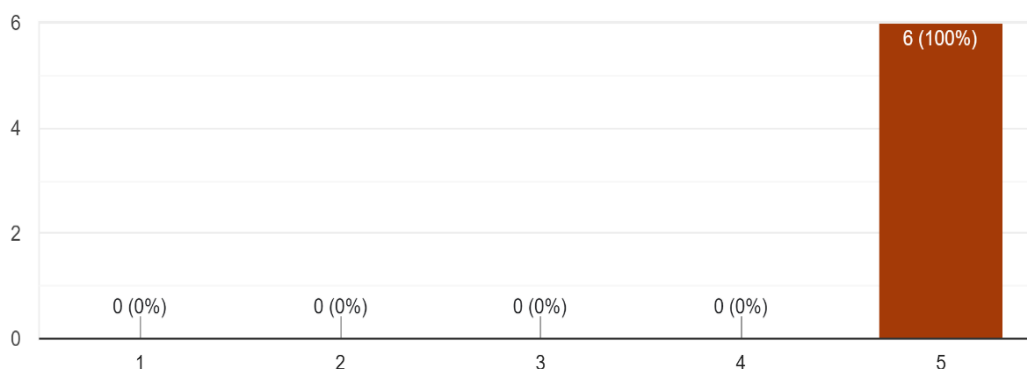
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 5

4. Με ωθεί να μαζέψω πράγματα αν θέλω να προχωρήσω

6 απαντήσεις



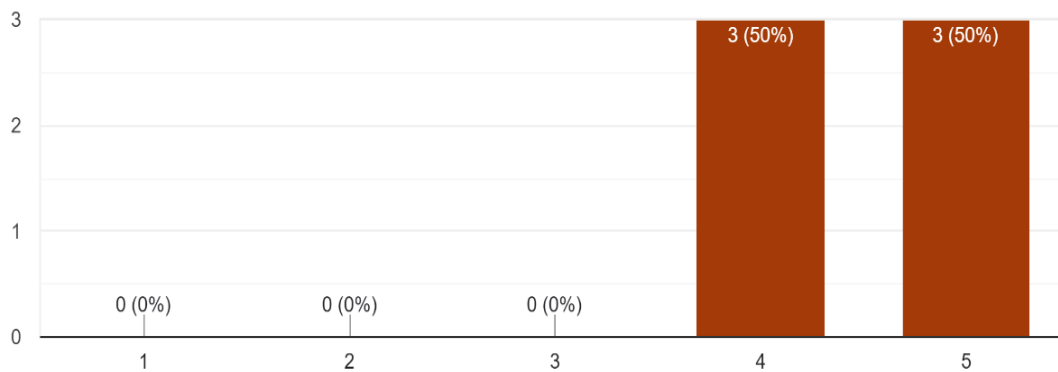
Διάγραμμα 6

Συμπέρασμα: Όσο αφορά το κριτήριο της επίτευξης, η πλειοψηφία των μαθητών απάντησε πως το παιχνίδι ωθεί τον παίκτη να προσπαθήσει να φτάσει στον τερματισμό του παιχνιδιού και τον κάνει καλύτερο θέτοντας στόχους και προσπαθώντας να κάνει σωστές επιλογές στη συλλογή στοιχείων.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

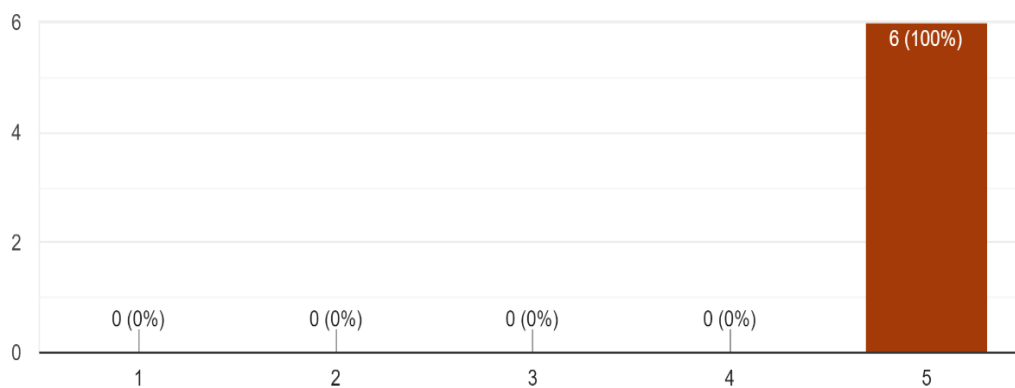
Πρόκληση

1. Με πιέζει θετικά λόγω των υψηλών σχετικά απαιτήσεών του
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 7

2. Με προκαλεί να φτάσω στο τέλος
6 απαντήσεις

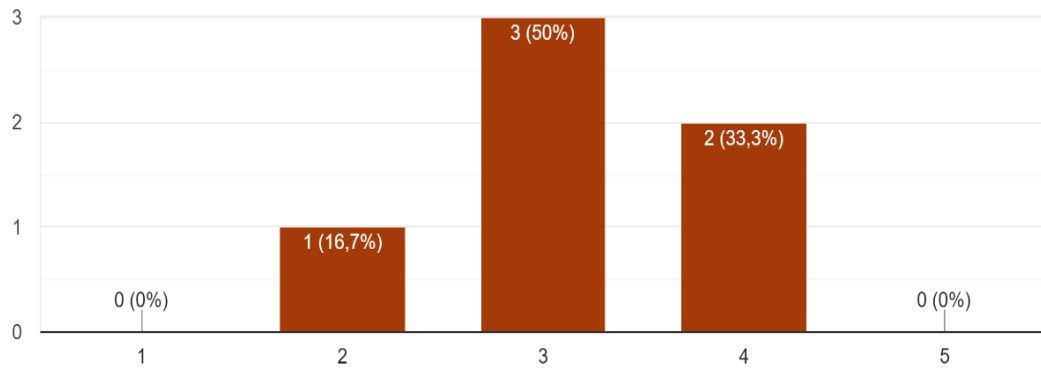


Διάγραμμα 8

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

3. Απαιτεί πολλή προσπάθεια για να επιτύχω τον τερματισμό

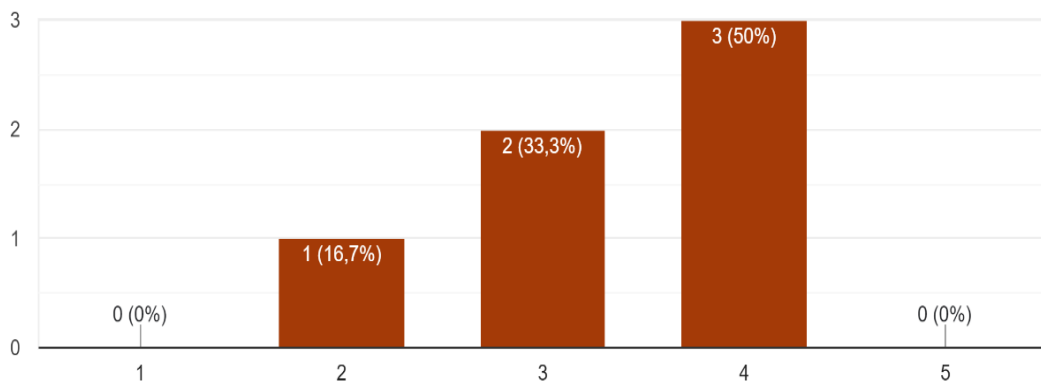
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 9

4. Με παρακινεί να κάνω πράγματα που νιώθω πολύ απαιτητικά

6 απαντήσεις

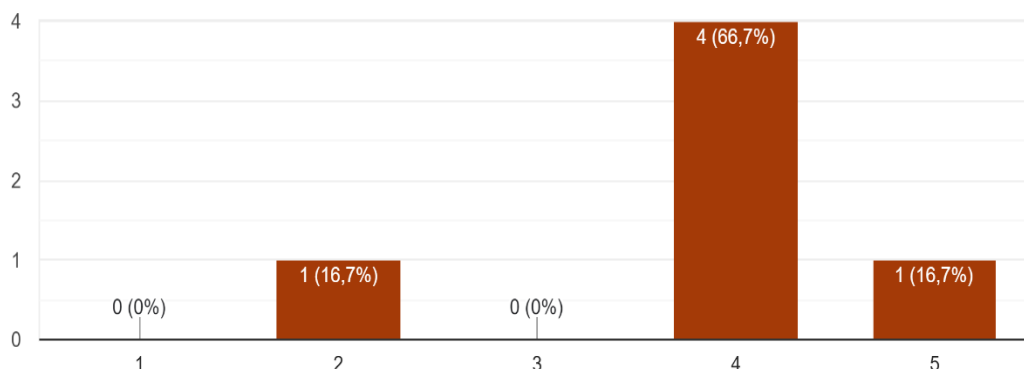


Διάγραμμα 10

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

5. Αισθάνομαι να δοκιμάζω τις ικανότητές μου

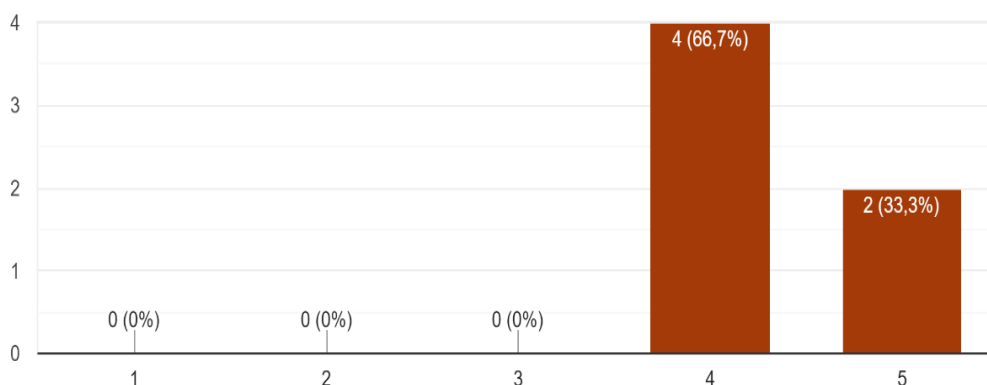
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 11

6. Με κάνει να νιώθω ότι πρέπει συνεχώς να βελτιώνομαι για να τερματίσω

6 απαντήσεις



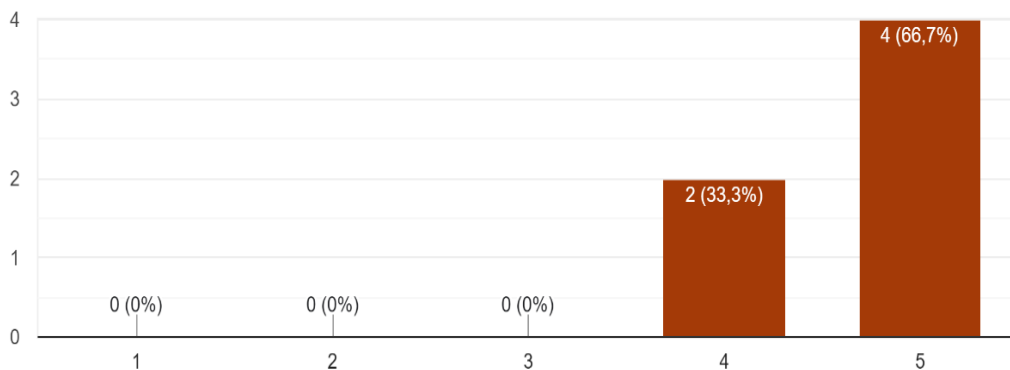
Διάγραμμα 12

Συμπέρασμα: Σχετικά με το κριτήριο της πρόκλησης, συναντάται ποικιλία στις απαντήσεις των μαθητών. Ενώ όλοι συμφώνησαν πως το παιχνίδι τους προκαλεί να φτάσουν στο τέλος, υπήρξαν διαφορετικές απόψεις σχετικά με το πόση προσπάθεια απαιτεί για τον τερματισμό και για το κατά πόσο παρακινεί τον παίκτη να κάνει πράγματα που νιώθει απαιτητικά. Η ποικιλία αυτών των απαντήσεων κρίνεται πως αιτιολογείται από τα προφίλ των μαθητών και από τη γενικότερη επίδοσή τους στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση. Όσο πιο χαμηλή η επίδοση των μαθητών στο μάθημα τόσο πιο απαιτητικό τους φάνηκε το παιχνίδι και δύσκολο να φτάσουν στον τερματισμό. Παρόλα αυτά οι περισσότεροι μαθητές απάντησαν πως η πίεση για τον τερματισμό ήταν θετική και τους ωθούσε να βελτιώνονται για να επιτύχουν τον στόχο τους.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

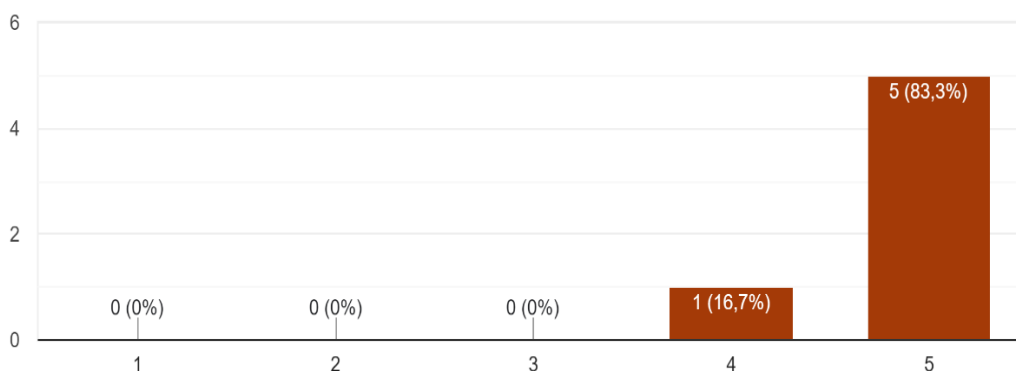
Παρακίνηση

1. Με κάνει να προσπαθώ να γίνωμαι καλύτερος/-η
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 13

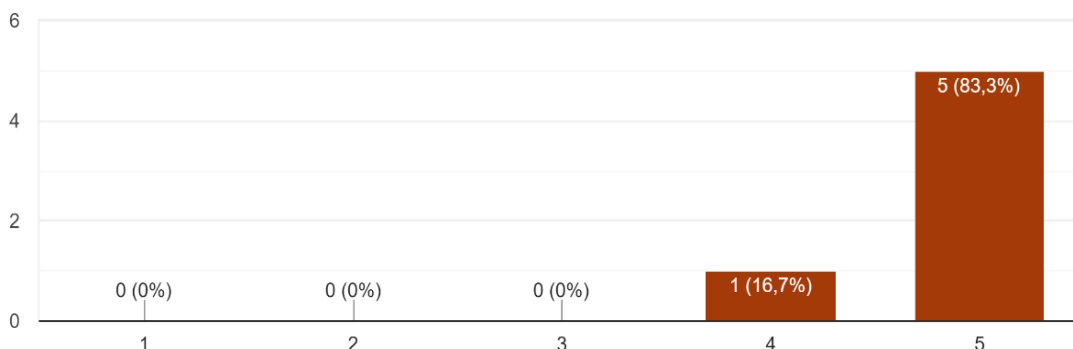
2. Με βοηθάει να φτάσω στο επιθυμητό μαθησιακό αποτέλεσμα
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 14

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

3. Μέσα από τις βοήθειες που μου δίνει με κατευθύνει προς τη σωστή κατεύθυνση
6 απαντήσεις

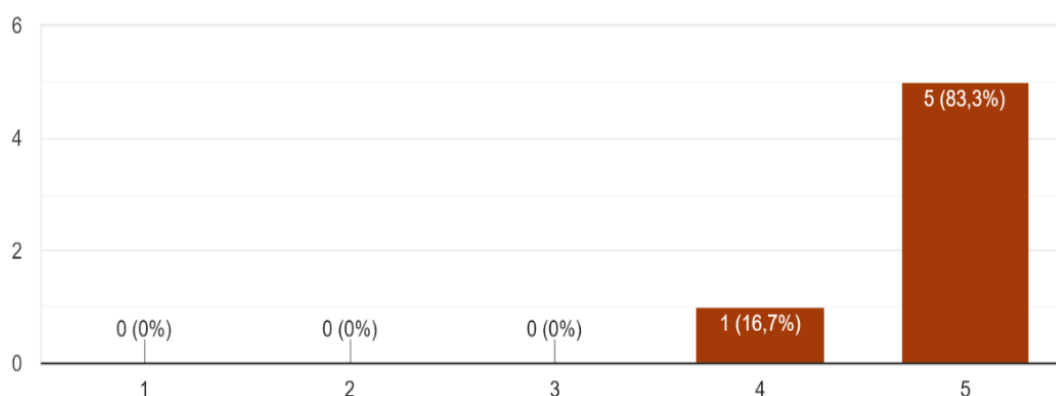


Διάγραμμα 15

Συμπέρασμα: Στο κριτήριο της παρακίνησης εντοπίστηκαν πολλές θετικές απαντήσεις, καθώς οι μαθητές στο σύνολό τους απάντησαν πως το παιχνίδι και τους βοήθησε να γίνουν καλύτεροι και να φτάσουν στο επιθυμητό μαθησιακό αποτέλεσμα και μέσα από τις βοήθειες τους οδήγησε προς την κατεύθυνση αυτή.

Ελκυστικότητα

1. Τραβάει όλη μου την προσοχή
6 απαντήσεις

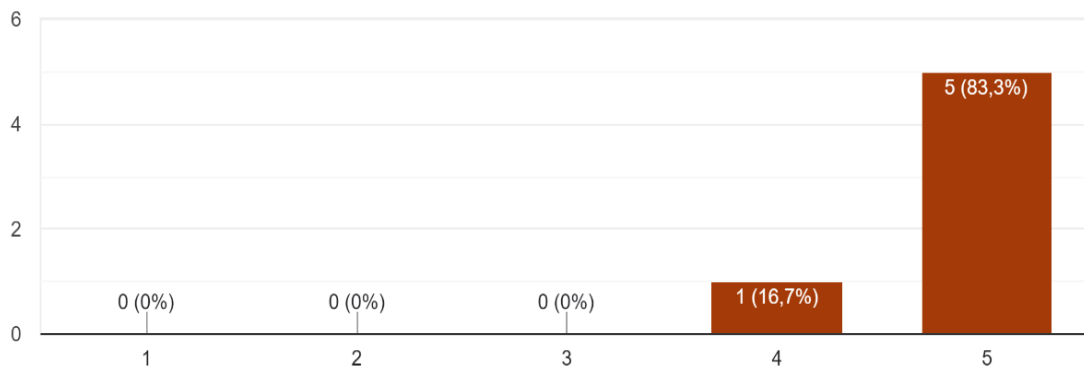


Διάγραμμα 16

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

2. Μου δίνει την αίσθηση ότι ο χρόνος περνάει γρήγορα

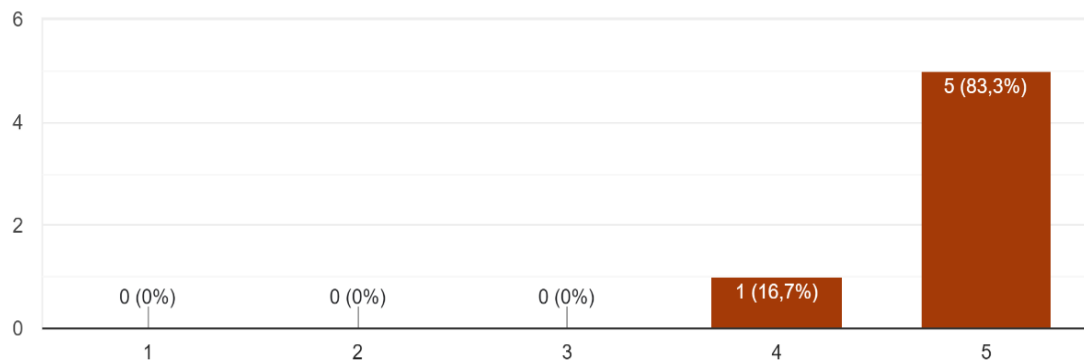
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 17

3. Ελκύει την περιέργειά μου

6 απαντήσεις

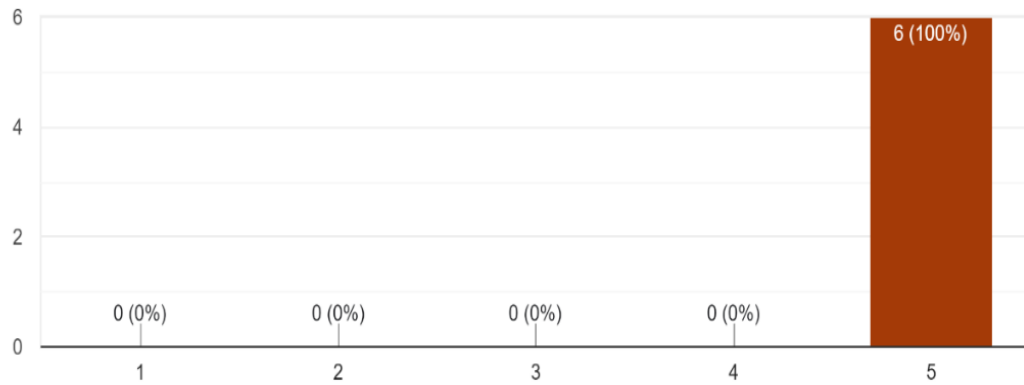


Διάγραμμα 18

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

4. Μου δίνει την αίσθηση ότι θα αποκαλύψω ένα μυστήριο

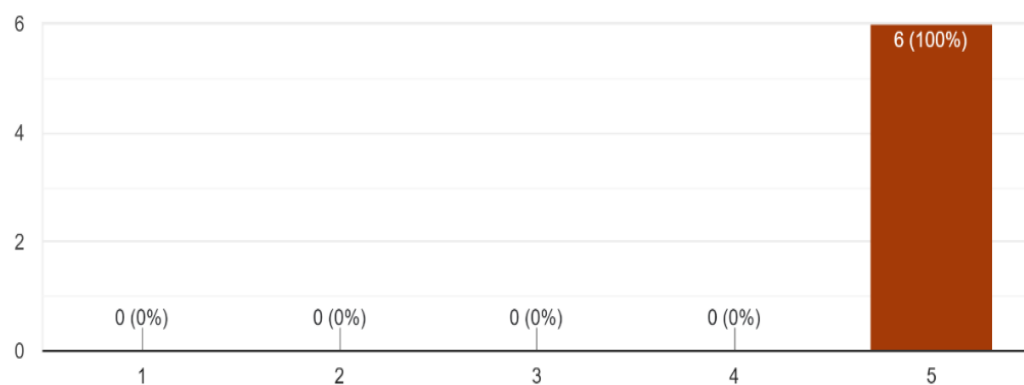
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 19

5. Μου δίνει την αίσθηση ότι θέλω να μάθω τι θα ακολουθήσει

6 απαντήσεις

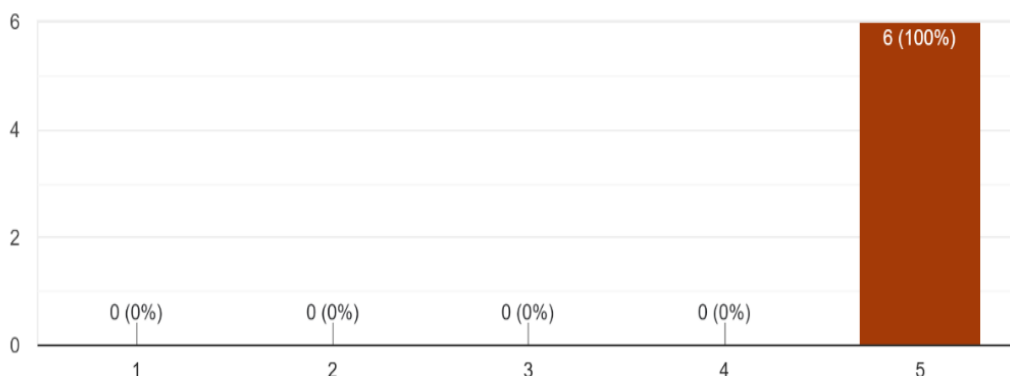


Διάγραμμα 20

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

6. Μου αρέσουν τα γραφικά του παιχνιδιού

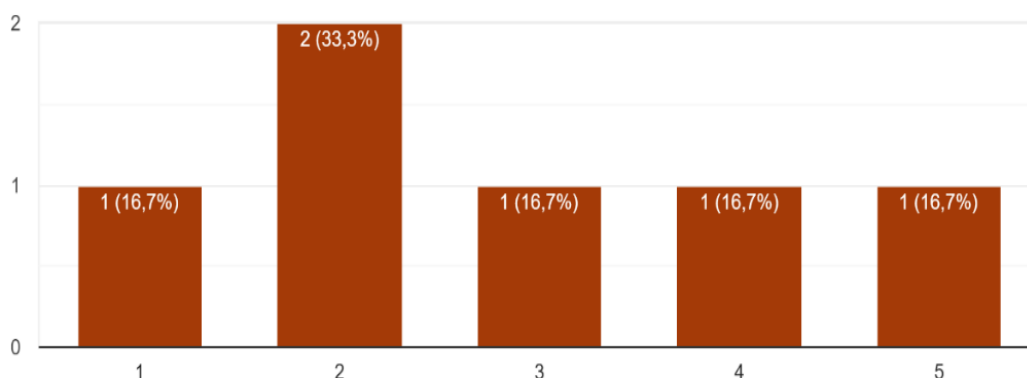
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 21

7. Μου αρέσει η μουσική του παιχνιδιού

6 απαντήσεις



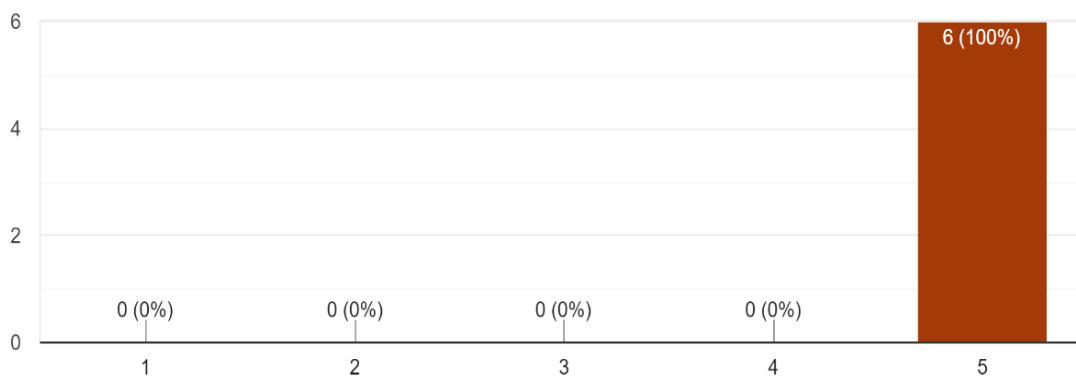
Διάγραμμα 22

Συμπέρασμα: Το κριτήριο της ελκυστικότητας αφορούσε τόσο στο περιεχόμενο του παιχνιδιού όσο και στα γραφικά του. Σχετικά με το πρώτο κομμάτι, ως προς το περιεχόμενο, το παιχνίδι κρίθηκε εξαιρετικά ενδιαφέρον και προσέλκυσε το ενδιαφέρον των παικτών και ως προς τα γραφικά του, κρίθηκε πάρα πολύ καλό, με ομοφωνία απόψεων. Η μουσική επένδυση του παιχνιδιού ήταν αυτή που στο σύνολό της δεν κρίθηκε και τόσο θετικά.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

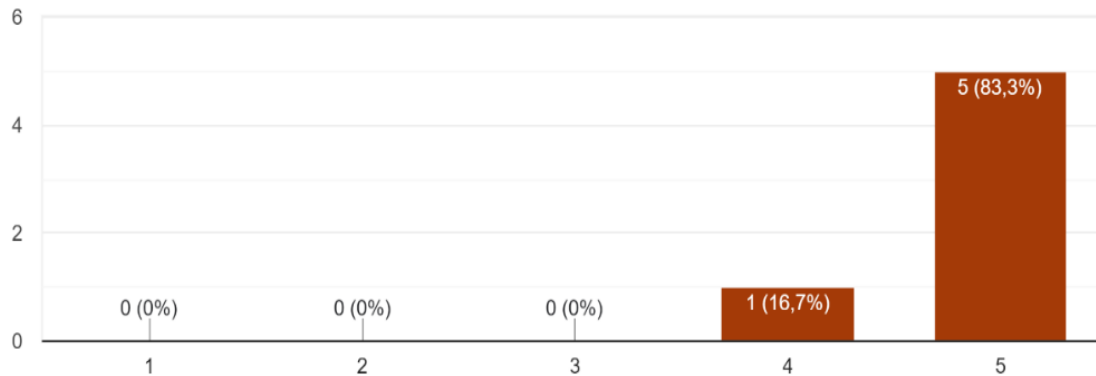
Εμπλοκή

1. Με κάνει να νιώθω ότι μπορώ να είμαι δημιουργικός/-η
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 23

2. Με κάνει να νιώθω ότι αναπτύσσω κάτι
6 απαντήσεις

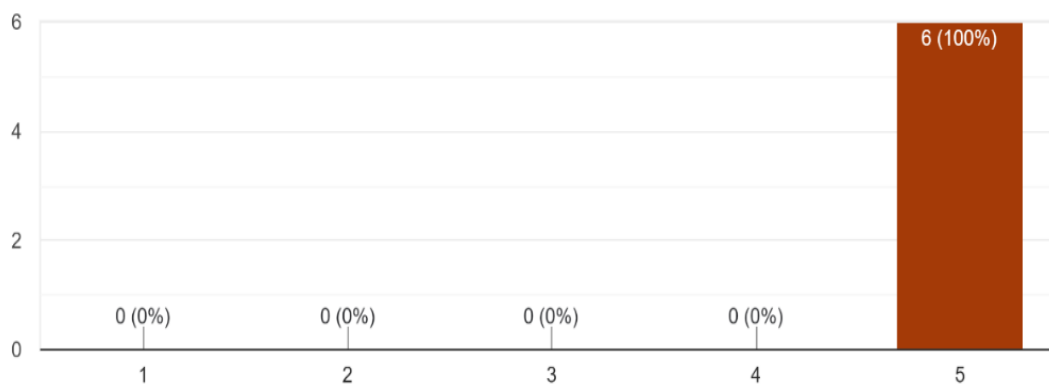


Διάγραμμα 24

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

3. Μου αρέσει που μπορώ να κάνω όποια τροποποίηση θέλω

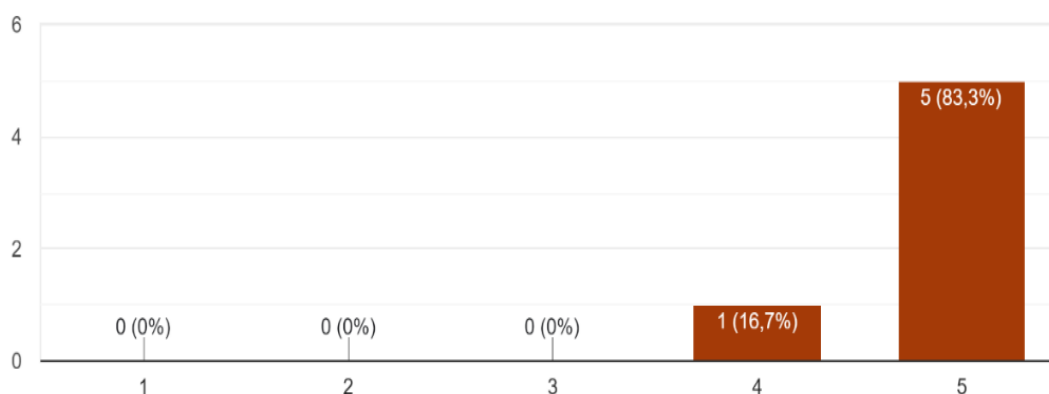
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 25

4. Μου δίνει ελευθερία στο να πειραματιστώ

6 απαντήσεις

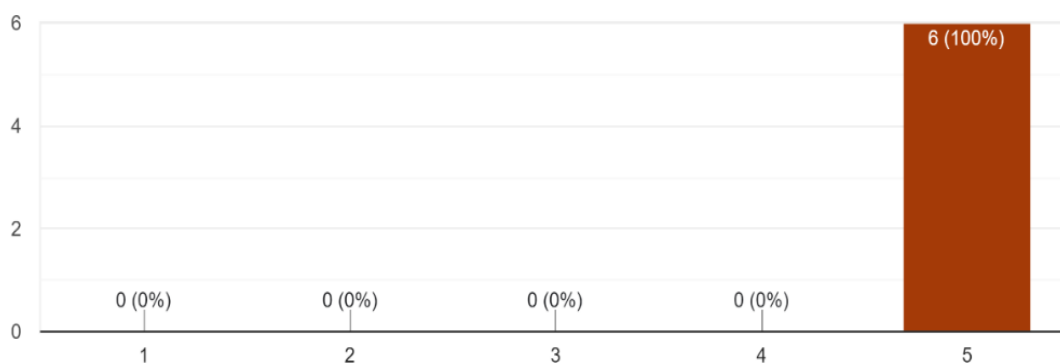


Διάγραμμα 26

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

5. Μαθαίνω μέσω της εμπλοκής μου με το παιχνίδι

6 απαντήσεις



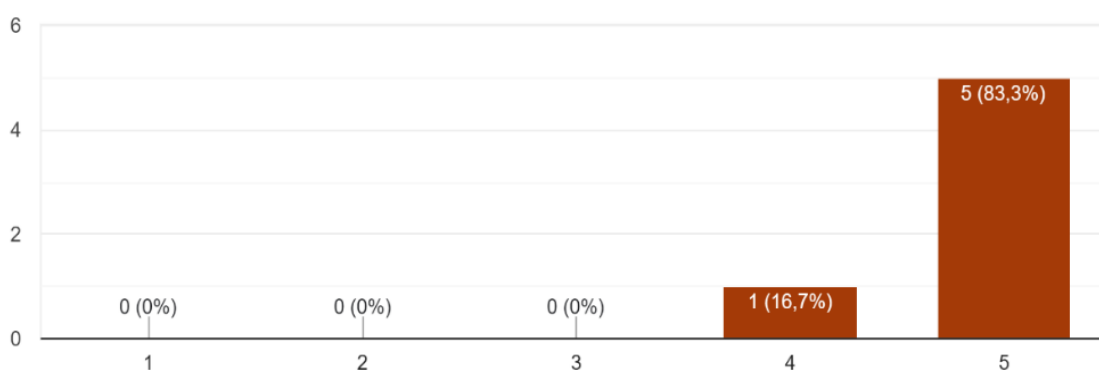
Διάγραμμα 27

Συμπέρασμα: Αναφορικά με το κριτήριο της εμπλοκής, παρατηρήθηκε σχεδόν πλήρης σύμπτωση απόψεων μεταξύ των μαθητών, καθώς συμφώνησαν πως τους έκανε να αισθάνονται δημιουργικοί που αναπτύσσουν κάτι, τους άρεσε πολύ η ελευθερία που τους έδινε να το τροποποιήσουν και να πειραματιστούν με αυτό, καθώς και ότι απέκτησαν νέα γνώση μέσω της εμπλοκής τους.

Ταυτότητα παιχνιδιού

1. Μου δίνει μια συνολική παιχνιδιάρικη εμπειρία

6 απαντήσεις

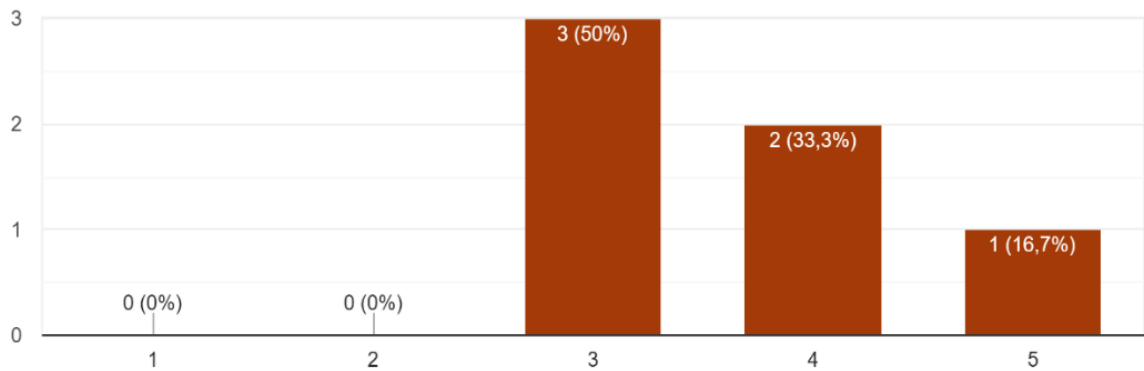


Διάγραμμα 28

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

2. Καταλαβαίνω την εκπαιδευτική διάσταση του παιχνιδιού

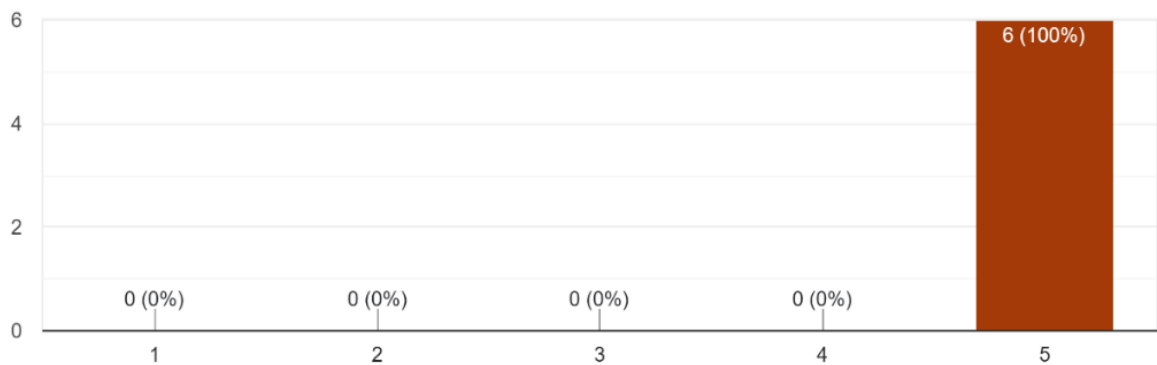
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 29

3. Θα έπαιζα αυτό το παιχνίδι και εκτός του σχολικού πλαισίου

6 απαντήσεις

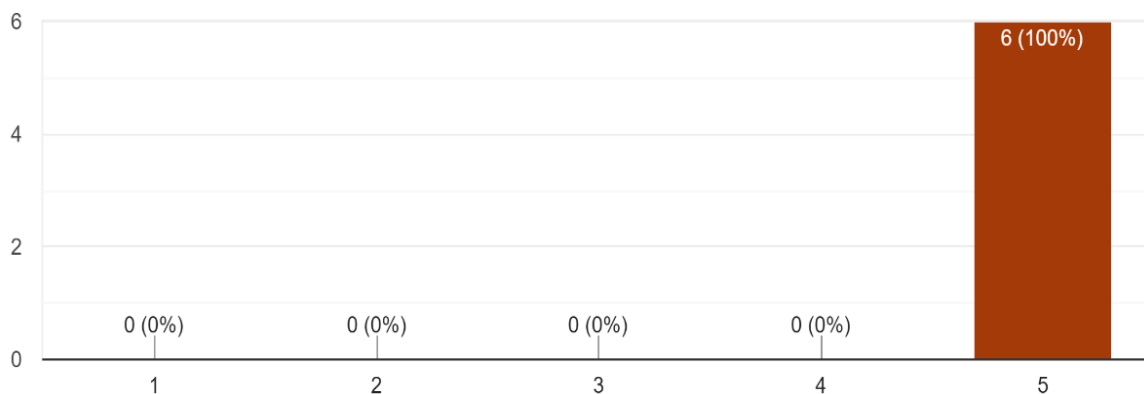


Διάγραμμα 30

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

4. Θα πρότεινα σε κάποιο συμμαθητή μου να παίξει το παιχνίδι

6 απαντήσεις



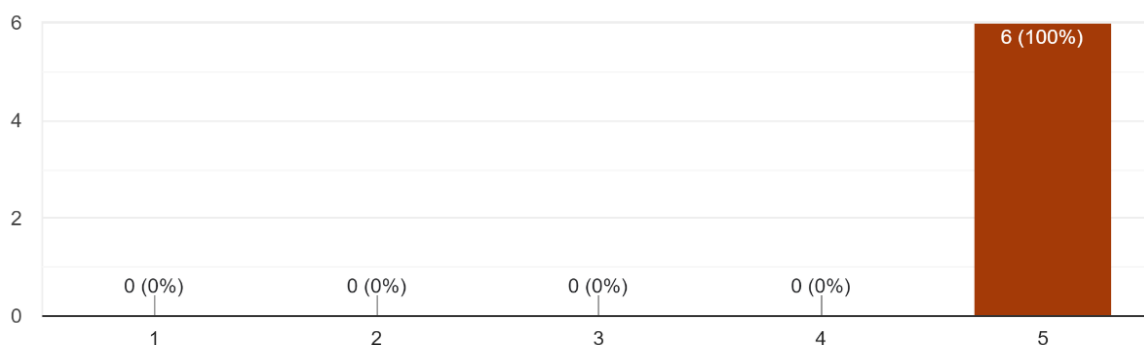
Διάγραμμα 31

Συμπέρασμα: Το κριτήριο της ταυτότητας του παιχνιδιού συνέβαλε στο να διεξαχθούν θετικά συμπεράσματα για τη συμβολή του στο μάθημα της Οδύσσειας, καθώς από τις απαντήσεις των μαθητών φάνηκε πως τους άρεσε πολύ η ένταξή του στο μάθημα, αφού εκτός των άλλων, θα το έπαιζαν και εκτός της σχολικής τάξης και θα σύστηναν σε κάποιο συμμαθητή τους να το παίξει. Όλα τα παραπάνω ενισχύονται ακόμη περισσότερο από το γεγονός ότι τρεις από τους έξι μαθητές απάντησαν πως κατάλαβαν σε μέτριο βαθμό (3) την εκπαιδευτική διάστασή του και παρόλα αυτά τους άρεσε πολύ και δεν τους απέτρεψε από το να του αποδώσουν θετικό πρόσημο.

Εκπαιδευτικό περιεχόμενο

1. Με βοήθησε να απομνημονεύσω χρονολογικά τους σταθμούς του Οδυσσέα

6 απαντήσεις

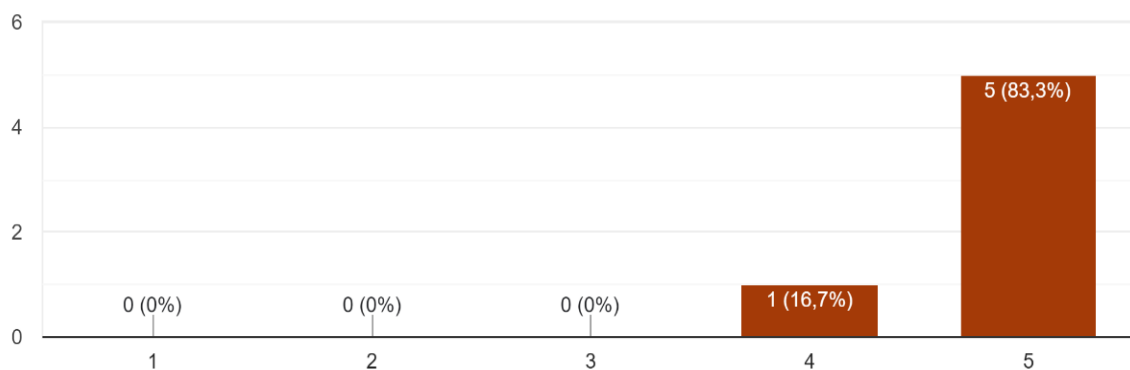


Διάγραμμα 32

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

2. Εμπλούτισε τις γνώσεις μου στο μάθημα της Οδύσσειας

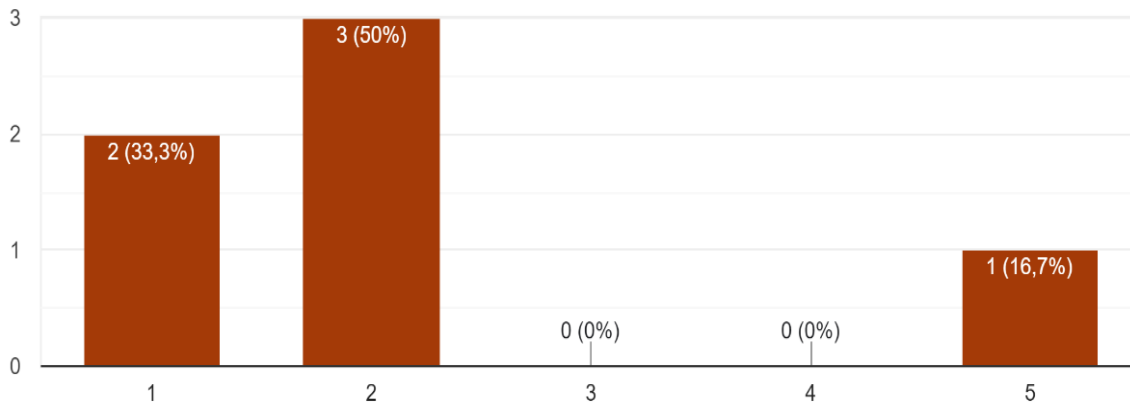
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 33

3. Δίνει περισσότερη έμφαση στο να μάθουμε για την Οδύσσεια παρά στη διασκέδαση

6 απαντήσεις

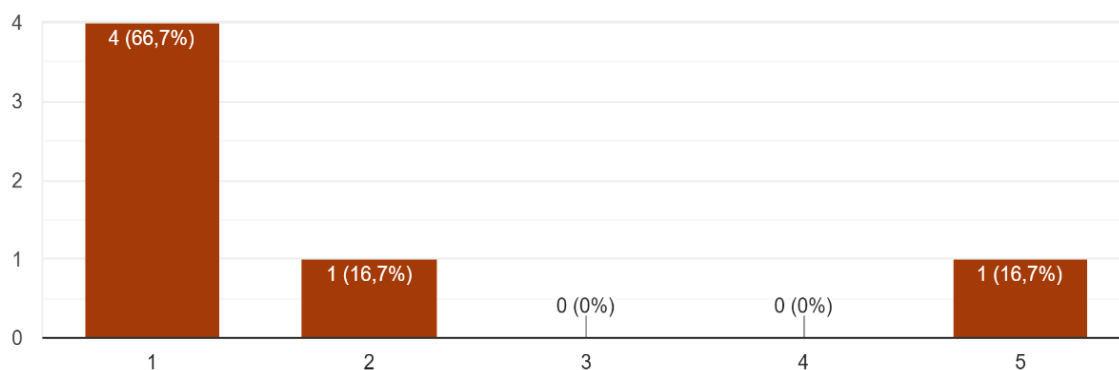


Διάγραμμα 34

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

4. Δεν έμαθα πολλά νέα πράγματα παίζοντας το παιχνίδι

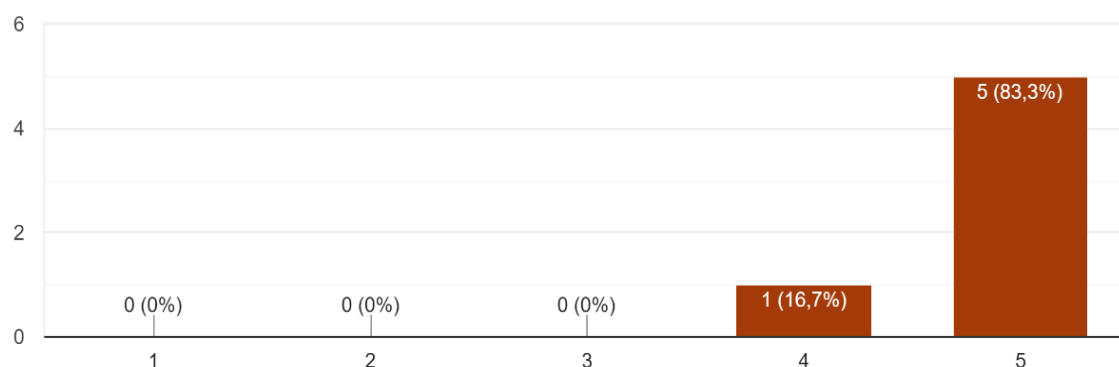
6 απαντήσεις



Διάγραμμα 35

5. Υπάρχει ισορροπία μεταξύ μάθησης και ψυχαγωγίας

6 απαντήσεις



Διάγραμμα 36

Συμπέρασμα: Το κριτήριο του εκπαιδευτικού περιεχομένου σχετίζεται άμεσα με τον κωδικό της νέας γνώσης, που προέκυψε από την ανάλυση των δεδομένων των συνεντεύξεων και των πλάνων παρατήρησης. Όπως φαίνεται και από τα Διαγράμματα 31-35, οι μαθητές ομόφωνα δήλωσαν πως το παιχνίδι «Στα ίχνη του κυρ- Οδυσσέα» τους βοήθησε να απομνημονεύσουν με χρονολογική σειρά τους σταθμούς του Οδυσσέα και εμπλούτισε τις γνώσεις τους στο μάθημα της Οδύσσειας. Επίσης, όσο αφορά στην ισορροπία μεταξύ μάθησης και ψυχαγωγίας στο παιχνίδι, διαφαίνεται ολοκάθαρα στις απαντήσεις των μαθητών πως υπάρχει, και η μία δεν υπερτερεί της άλλης.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Για την εγκυρότητα των απαντήσεων των μαθητών, στο σημείο αυτό να σημειωθεί πως χρησιμοποιήθηκαν και προτάσεις αντίθετου περιεχομένου για να διαπιστωθεί και να αποκλειστεί το ενδεχόμενο τυχαίων απαντήσεων, γεγονός που επαληθεύτηκε εκ των αποτελεσμάτων, για παράδειγμα Διαγράμματα 32 και 34.

6.2 Κριτική ερμηνεία των αποτελεσμάτων

Από την ανάλυση του συνόλου των αποτελεσμάτων από όλα τα ερευνητικά δεδομένα, προκύπτει η θετική αποτίμηση του παιχνιδιού σε όλα τα επίπεδα, γεγονός που σημαίνει πως το παιχνίδι παρουσιάζει πρόσθετη παιδαγωγική αξία και αξίζει μία θέση στη διδασκαλία του μαθήματος των Αρχαίων Ελληνικών από Μετάφραση, καθώς ενέπλεξε ενεργά τους μαθητές με το μαθησιακό αντικείμενο, τους βοήθησε να είναι σε θέση να τοποθετούν με χρονολογική σειρά τις περιπέτειες- σταθμούς του Οδυσσέα και τους έκανε να διασκεδάσουν μαθαίνοντας Οδύσεια. Επίσης, κατάφερε να ισορροπήσει μεταξύ γνωστικού περιεχομένου και ψυχαγωγίας και ενθουσίασε σε τέτοιο βαθμό τους μαθητές, που δήλωσαν πως θα ήθελαν να το παίξουν και εκτός των πλαισίων της σχολικής τάξης και να το προτείνουν και σε συμμαθητές τους.

Πέραν όμως από αυτό το κομμάτι της εμπλοκής με το παιχνίδι, οι μαθητές φάνηκε να εκτιμούν πολύ θετικά και τη διαδικασία τροποποίησής του, καθώς την χαρακτήρισαν καινοτόμα, διασκεδαστική και επισήμαναν πως συνάδει με τα ενδιαφέροντα τους και έρχεται σε πλήρη αντίθεση με την παραδοσιακή διδασκαλία. Επίσης, σημαντικό ρόλο φάνηκε πως διαδραμάτισε και η επιλογή του λογισμικού Scratch, καθώς με τα εργαλεία που διαθέτει, έκανε προσιτό το κομμάτι του προγραμματισμού ακόμη και στους μαθητές που δεν είχαν ιδιαίτερες προγραμματιστικές γνώσεις.

Οι μαθητές επομένως, καθόλη τη διάρκεια της έρευνας, ήταν στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, ενίσχυσαν τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις τους για την Οδύσεια, αλλά κυρίως δημιούργησαν νέα γνώση σε πολλά επίπεδα. Επιπλέον, ήρθαν σε επαφή με τον προγραμματισμό, τροποποιώντας ένα ήδη υπάρχον παιχνίδι, για να δημιουργήσουν ένα καινούργιο δικό τους ψηφιακό δόμημα.

Επιλογικά, σύμφωνα με τα παραπάνω, κατά την ερευνητική διαδικασία επιτεύχθηκε η εφαρμογή των αρχών του GBL και της Κονστραξιονιστικής θεωρίας σε συνδυασμό με το Game Modding, όπως επιδιωκόταν εξ αρχής και τα αποτελέσματα ήταν πολύ ενθαρρυντικά, αν και δεν μπορούν να γενικευτούν λόγω του περιορισμένου δείγματος.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Λαμβάνοντας υπόψη το θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο εξ' αρχής στηρίχτηκε η εργασία και ο σχεδιασμός του παιχνιδιού «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα», καθώς επίσης και τα αποτελέσματα της ερευνητής διαδικασίας, είναι δυνατό να συναχθεί το συμπέρασμα πως ένα ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως μέσω μάθησης και να προάγει τη γνώση με τρόπο ενδιαφέροντα, διασκεδαστικό, καθώς και αποτελεσματικό για τους μαθητές, αφού μπορεί να ενισχύσει τις υπάρχουσες γνώσεις τους, να τους βοηθήσει να δημιουργήσουν νέες και να εμπλακούν εις βάθος με το γνωστικό αντικείμενο.

Πιο συγκεκριμένα, τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την έρευνα ανταποκρίνονται στα ερευνητικά ερωτήματα πραγμάτευσης της παρούσας μελέτης, προέκυψε δηλαδή ότι η συμβολή των ψηφιακών παιχνιδιών στη διδασκαλία της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας συνιστά μία καινοτομία και έτσι διεγείρεται το ενδιαφέρον των μαθητών, οι οποίοι αποκτούν τη θέση ερευνητή και ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση μέσω του παιχνιδιού και της διασκευής του. Επίσης, στη διαδικασία τροποποίησης αποδείχτηκε πως συνέβαλλαν σε μεγάλο βαθμό και τα εργαλεία σχεδιασμού που διαθέτει το λογισμικό Scratch. Τέλος, τονίστηκε η θετική εμπειρία που αποκόμισαν οι μαθητές από την όλη εμπειρία του παιχνιδιού.

Αναλυτικότερα, σχετικά με το πρώτο ερευνητικό ερώτημα, που στόχο είχε να διερευνηθούν τι νέες γνώσεις ανέπτυξαν οι μαθητές για την Οδύσεια παίζοντας και διασκευάζοντας το παιχνίδι, τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν πως αυτές ήταν ποικίλες και αφορούσαν τόσο στους σταθμούς του Οδυσσέα όσο και στην χρονολογική σειρά με την οποία συνέβησαν, καθώς και στη διασύνδεση των σταθμών με τα αντικείμενα αναπαράστασής τους στο παιχνίδι. Αυτό ήταν κάτι που επιτεύχθηκε και μέσω της εμπλοκής των μαθητών με το παιχνίδι, παίζοντας δηλαδή αυτό, αλλά, κατά κύριο λόγο, μέσω της διασκευής του, καθώς οι ίδιοι με τον τρόπο αυτό εμβάθυναν στο γνωστικό αντικείμενο και αλληλεπίδρασαν με το ομηρικό κείμενο και από το πρωτότυπο και από τη μετάφραση για να βρουν τα στοιχεία που χρειαζόνταν για να κάνουν τις επιθυμητές αλλαγές.

Αναφορικά με το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, σύμφωνα με το οποίο επιμέρους στόχος της έρευνας ήταν να διερευνηθεί ο τρόπος με τον οποίο τα εργαλεία σχεδιασμού του περιβάλλοντος Scratch συνέβαλαν στη δημιουργία νέας γνώσης για την Οδύσεια, τα αποτελέσματα της ανάλυσης των ερευνητικών δεδομένων έδειξαν πως αυτά συνέβαλαν ουσιαστικά και βοήθησαν αρκετά τους μαθητές στο να δημιουργήσουν νέα γνώση για το εν λόγω γνωστικό αντικείμενο. Οι μαθητές δουλεύοντας στο Scratch συνάντησαν ένα εύκολο προγραμματιστικό περιβάλλον που δεν χρειαζόταν να γράψουν κώδικα για να προγραμματίσουν, αλλά να ενώσουν blocks εντολών, γεγονός που κατέστη εύκολο τον προγραμματισμό ακόμα και στους πιο αδύναμους μαθητές και τους επέτρεψε να στρέψουν την προσοχή τους εξολοκλήρου στο γνωστικό αντικείμενο, χωρίς να υπάρχει το άγχος του προγραμματισμού που θα λειτουργούσε αρνητικά στην ερευνητική διαδικασία. Επίσης, το περιβάλλον αυτό τους έδωσε επιπλέον ελευθερία να πραγματοποιήσουν όποια αλλαγή επιθυμούσαν και τους παρείχε διάφορες δυνατότητες με μηδαμινούς περιορισμούς.

Σχετικά με το τρίτο και τελευταίο ερευνητικό ερώτημα της παρούσας εργασίας, που αφορούσε στον τρόπο που αξιολόγησαν οι μαθητές την εμπειρία του παιχνιδιού στο σύνολό της, τα ερευνητικά αποτελέσματα έδειξαν πως αυτή αξιολογήθηκε πολύ θετικά. Μέσα από τα ερευνητικά δεδομένα αναδείχθηκε η καινοτομία του παιχνιδιού, η σύγκλισή

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

του με τα προσωπικά ενδιαφέροντα των μαθητών, η διαφορετική μαθησιακή προσέγγιση που πρότεινε για την Οδύσσεια και η αντίθεσή της με την κλασική διδακτική πρακτική. Επίσης, τα γραφικά του παιχνιδιού αξιολογήθηκαν αρκετά θετικά από τους μαθητές και η ιδέα του παιχνιδιού επικροτήθηκε ως πρωτότυπη. Επιπλέον, μέσα από τα δεδομένα της έρευνας φάνηκε η επιθυμία των μαθητών να παίξουν ξανά το παιχνίδι, να ενταχθεί αυτό και άλλα παρόμοια στη διδασκαλία και των υπολοίπων φιλολογικών μαθημάτων και εκφράστηκε και η προθυμία τους να το προτείνουν και σε άλλους συμμαθητές τους να το παίξουν και μάλιστα και εκτός των πλαισίων της σχολικής τάξης. Επίσης, εκτός των άλλων, διεφάνη και ο ισορροπημένος χαρακτήρας του παιχνιδιού μεταξύ μαθησιακού περιεχομένου και ψυχαγωγίας, κάτι που είχε τεθεί ως στόχος εξαρχής.

Πρόσθετα, όπως προέκυψε επίσης από την έρευνα, η χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών όπως το “Στα ίχνη του κυρ-Οδυσσέα”, δύναται να προσφέρει πολλαπλές δυνατότητες στους μαθητές οι οποίοι απομακρύνονται από το ρόλο τους ως παθητικοί αποδέκτες της γνώσης και αποκτούν ενεργούς ρόλους στη διαδικασία κατάκτησής της, προβαίνοντας σε πολύπλοκους συλλογισμούς κάνοντας συνδέσεις της προγενέστερης με τη νέα γνώση, δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο προσωπικά νοήματα.

Εκ παραλλήλου, ερευνώντας το πεδίο της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας και συγκεκριμένα τις βιβλιογραφικές πηγές που αφορούσαν στο μαθησιακό αντικείμενο της Οδύσσειας, διαπιστώθηκε πως δεν υπάρχουν πολλά ψηφιακά παιχνίδια που να ισορροπούν μεταξύ ψυχαγωγίας και εκπαιδευτικού περιεχομένου, ούτε που να μένουν πιστά στο περιεχόμενο του ομηρικού έπους. Το βιβλιογραφικό αυτό κενό προσδοκείται πως κάλυψε έως ένα βαθμό η παρούσα Μ.Δ.Ε με την παρουσίαση του σχεδιασμού και της ανάπτυξης του προαναφερθέντος παιχνιδιού. Η πολυπλοκότητα και η δυσκολία του όλου εγχειρήματος δεν ήταν μικρή, παρόλα αυτά θεωρείται εκ του αποτελέσματος πως προέκυψε ένα παιχνίδι που τηρεί όλες τις προϋποθέσεις που είχαν τεθεί ως στόχοι εξαρχής. Δημιουργήθηκε ένα ελκυστικό σενάριο που προσέλκυσε το ενδιαφέρον των μαθητών και το μαθησιακό περιεχόμενο εντάχθηκε με τέτοιο τρόπο μέσα σε αυτό, που δεν το έκανε να μοιάζει παράταιρο, αλλά το έθεσε σαν μέσο για να εξελιχθεί το παιχνίδι και ο παίκτης να φτάσει στον τερματισμό του.

Πέραν όμως των άλλων, η μεγαλύτερη καινοτομία του παιχνιδιού εντοπίζεται στην εισαγωγή του προγραμματισμού στην Οδύσσεια, μέσω της τροποποίησης του από τους ίδιους τους μαθητές. Ο συγκεκρισμός αυτός έλαβε θετική ανταπόκριση και παρουσιάζει ελπιδοφόρες προοπτικές για τον τομέα των φιλολογικών μαθημάτων.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Το παιχνίδι αυτό, ως μία πιθανή επέκταση, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε μία έρευνα η οποία θα εξετάζει την αλλαγή στην επίδοση των μαθητών με την εισαγωγή ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Κατά τη διεξαγωγή της έρευνας αυτής, στο πλαίσιο του μαθήματος της Οδύσσειας της Α' Γυμνασίου, μία ομάδα μαθητών μπορεί να παίξει το παιχνίδι και μία άλλη όχι, αλλά αντ' αυτού να παρακολουθήσει μία διάλεξη του καθηγητή της τάξης με θέμα τους σταθμούς του ομηρικού Οδυσσέα και τη χρονολογική σειρά τους. Τα ερευνητικά δεδομένα θα συλλεχθούν με τη βοήθεια ερωτηματολογίων από τους ερευνητές και θα εξεταστεί ο βαθμός στον οποίο βοήθησε στην κατανόηση του διδακτικού αντικειμένου η ενσωμάτωση του ψηφιακού παιχνιδιού στο μάθημα.

Όσον αφορά στις προεκτάσεις του παιχνιδιού, θα μπορούσε να ενσωματωθεί σε αυτό ο μετρητής «ζωών» και χρονόμετρο, για να αυξηθεί η δυσκολία του παιχνιδιού, το οποίο θα προορίζεται για ακόμα πιο απαιτητικούς και καλά προετοιμασμένους παίκτες.

Σχετικά με τις τροποποιήσεις, το παιχνίδι μπορεί να δοθεί και «μισοψημένο» στους μαθητές, δηλαδή με κάποιες ατέλειες ή παραλείψεις σχετικές με το μαθησιακό περιεχόμενο της Οδύσσειας, ούτως ώστε οι μαθητές να μπουν στην διαδικασία να επέμβουν στον κώδικά του και να το «μαστορέψουν», κάνοντας τις απαραίτητες διορθώσεις ή προσθήκες που κρίνουν οι ίδιοι απαραίτητες.

Τέλος, όχι το συγκεκριμένο παιχνίδι, αλλά η λογική βάσει της οποίας δημιουργήθηκε, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία παρόμοιων παιχνιδιών και σε άλλα μαθήματα, με την κατάλληλη μετατροπή του περιεχομένου.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Κλείνοντας την εργασία, μετά τη θετική αποτίμηση του παιχνιδιού «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα», προτείνονται στους εκπαιδευτικούς ορισμένες δραστηριότητες ένταξης του στο εκπαιδευτικό τους έργο. Το παιχνίδι θα μπορούσε να αξιοποιηθεί στο μάθημα της Οδύσσειας, ως επί το πλείστον, με δύο τρόπους. Ο ένας θα ήταν στην εισαγωγή του μαθήματος, στην αρχή της σχολικής χρονιάς και ο άλλος, όταν ολοκληρωθεί η διδασκαλία της ύλης του μαθήματος, δηλαδή στο τέλος της σχολικής χρονιάς, ως μέρος της επανάληψης-ανακεφαλαίωσης της ύλης του μαθήματος.

Στην πρώτη περίπτωση, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει το παιχνίδι στους μαθητές πριν αναφερθεί ο ίδιος στις περιπέτειες του Οδυσσέα, ως μέσω αφορμής. Οι μαθητές για να ανταπεξέλθουν στο παιχνίδι και να λύσουν το μυστήριο θα πρέπει να ψάξουν μόνοι τους πληροφορίες σχετικές με τις περιπέτειες του ήρωα και να προσπαθήσουν να τις τοποθετήσουν σε χρονολογική σειρά πριν εμπλακούν με το παιχνίδι. Για το σκοπό αυτό οι μαθητές θα είναι καλύτερο να δουλεύουν σε ομάδες των δύο ατόμων, ούτως ώστε, εκτός των άλλων, να προαχθεί ο διάλογος και η συνεργασία. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην όλη διαδικασία θα πρέπει να είναι απλώς υποστηρικτικός.

Στη δεύτερη περίπτωση, το παιχνίδι μπορεί να δοθεί από τον εκπαιδευτικό στους μαθητές ως ένα μέσο αυτοαξιολόγησης των γνώσεών τους. Οι μαθητές καλό θα είναι να προσπαθήσουν να φτάσουν στο τέλος του χωρίς να χρειαστεί να αναζητήσουν πληροφορίες αλλού, αλλά να χρησιμοποιήσουν μόνο τη βοήθεια που παρέχει το ίδιο το

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

παιχνίδι, όπου αυτό είναι απολύτως απαραίτητο. Στην περίπτωση αυτή, προτιμότερο είναι οι μαθητές να παίξουν το παιχνίδι κατά μόνας. Ο εκπαιδευτικός στη φάση αυτή είναι επιθυμητό να είναι αμέτοχος και απλά να παρατηρεί την επίδοση των μαθητών στο παιχνίδι η οποία και θα αντικατοπτρίζει το πόσο καλά ή όχι έχουν κατανοήσει την ύλη. Έτσι, μετά το πέρας του παιχνιδιού, θα είναι σε θέση να παρέχει υποστήριξη σε μαθητές που διαπίστωσε πως το έχουν ανάγκη.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ

Ξενόγλωσσος όρος	Ελληνικός Όρος
Educational Technology	Εκπαιδευτική Τεχνολογία
Game-Based Learning	Μάθηση Βασισμένη στο Παιχνίδι
Constructionism	Κονστραξιονισμός
Google Form	Φόρμα Google
Gamification	Παιγνιοποίηση
Triangulation	Τριγωνοποίηση
Game play	Εμπειρία παιχνιδιού
Constructivism	Επικοδομητισμός
Tinkering	Μαστόρεμα
Artifacts	Τεχνουργήματα
Sprites	Αντικείμενα
Score	Βαθμολογία

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

ΣΥΝΤΜΗΣΕΙΣ – ΑΡΚΤΙΚΟΛΕΞΑ – ΑΚΡΩΝΥΜΙΑ

ΑΣΠΑΙΤΕ	Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης
ΕΚΠΑ	Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
ΠΑΔΑ	Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
ΔΠΜΣ	Διδρυματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Μ.Δ.Ε.	Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία
GBL	Game-Based Learning
OLPC	One Laptop Per Child
ΑΠΣ	Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών
Ψ.Τ	Ψηφιακές Τεχνολογίες
ΑΠΣ	Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών
ΔΕΠΠΣ	Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών
ΤΠΕ	Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών
ΨΤ	Ψηφιακές Τεχνολογίες

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

Αρχικό Google forms (<https://forms.gle/vwUK2vo5RCtthqDR9>)

Ερωτήσεις που αφορούν στη διαμόρφωση του προφίλ των μαθητών και στην αξιολόγηση των γνώσεών τους για το γνωστικό αντικείμενο

α. προφίλ μαθητών

1. Τι σου κεντρίζει το ενδιαφέρον σε ένα παιχνίδι;
2. Πόσες μέρες τη βδομάδα παίζεις ψηφιακά παιχνίδια; α) καθόλου β) 1-3 γ) 4-6 δ) πάνω από 6 περίπου δεν το πήρα ακριβώς
3. Σου αρέσουν τα παιχνίδια με εκπαιδευτικό περιεχόμενο; α) καθόλου β) λίγο γ) αρκετά δ) πολύ
4. Γνωρίζεις το λογισμικό Scratch; α) το έχω ακουστά β)έχω δει το περιβάλλον του γ) ξέρω κάποιες βασικές λειτουργίες του δ)ξέρω να το χειρίζομαι άριστα

β. διερεύνηση γνώσεων σχετικών με την Οδύσσεια και τις περιπέτειες- σταθμούς του Οδυσσέα

1. Σε ποιον πόλεμο πήρε μέρος ο Οδυσσέας;
2. Ποιο είναι το κεντρικό θέμα της Οδύσσειας;
3. Πού βρίσκουμε τον Οδυσσέα στην αρχή της εξιστόρησης της Οδύσσειας από τον Όμηρο;
4. Η εξιστόρηση των περιπετειών του Οδυσσέα γίνεται με χρονολογική σειρά από τον Όμηρο;
5. Το νησί των Φαιάκων, η χώρα των Κυκλώπων, το νησί του Αιόλου και η Τροία ήταν σταθμοί του Οδυσσέα. Χρονολογικά με ποια σειρά τους επισκέφτηκε;
6. Το ακρωτήριο Μαλέας δεν ήταν ένας από τους σταθμούς του Οδυσσέα, αλλά του γιού του Τηλέμαχου. Σωστό ή Λάθος;
7. Οι Λαιστρυγόνες και οι Κύκλωπες ήταν ο ίδιος λαός και ο Όμηρος κατά την εξιστόρηση της Οδύσσειας πότε αναφερόταν σε αυτούς με το ένα όνομα και πότε με το άλλο. Σωστό ή λάθος;
8. Το νησί της Κίρκης ήταν ένας από τους σταθμούς των περιπετειών του Οδυσσέα. Σωστό ή Λάθος;

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Πλάνα παρατήρησης ερευνήτριας

Στα ίχνη του κυρ-Οδυσσέα - πλάνα ψηφιακού παιχνιδιού από τους μαθητές

Κωδικό όνομα μαθητή:
Τύπος:

Πλάνο παρατήρησης	
Αρχικά δεδομένα	
1. Επίπεδο μαθητή στα αρχαία ελληνικά από μετάφραση (Οδύσσεια)	
2. Επίπεδο μαθητή στο Scratch	
Δεδομένα παρατήρησης	
3. Αλληλεπίδραση με το ψηφιακό παιχνίδι (αναζητήσεις/επιφορμάματα, κ.λπ)	
4. Ερωτήσεις προς τον ερευνητή/επιφορμάματα κατά τη διάρκεια εισαγωγής του μαθητή με το ψηφιακό παιχνίδι	
5. Προσέγγιση σε κριθόλετο εκπαιδευτικό υλικό (ψηφιακό και/ή μη) κατά το παιχνίδι	
6. Συνολική διάρκεια εισαγωγής με το ψηφιακό παιχνίδι	
7. Αναπτυχθείσες προσομίσεις μέχρι τον τερματισμό του ψηφιακού παιχνιδιού	
Αναπτυχθείσες παρατηρήσεις	
8. Θεματικές παρατηρήσεις από την αλληλεπίδραση του μαθητή με το ψηφιακό παιχνίδι	

Στα ίχνη του κυρ-Οδυσσέα - πλάνα ψηφιακού παιχνιδιού από τους μαθητές

9. Θεματικές παρατηρήσεις από την αλληλεπίδραση του μαθητή με το ψηφιακό παιχνίδι	
10. Παρατηρήσεις σχετικά με τη διάρκεια εισαγωγής του μαθητή με το ψηφιακό παιχνίδι	
11. Ερωτήσεις για πιθανές αλλαγές	

Εικόνα 16: Πλάνο παρατήρησης ερευνήτριας κατά την εφαρμογή του παιχνιδιού από τους μαθητές

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Πλάνο παρατήρησης	
Αρχικά δεδομένα	
1.	Επίπεδο μαθητή στα αρχαία ελληνικά από μετάφραση (Οδύσσεια)
2.	Επίπεδο μαθητή στο Scratch
3.	Συνολική διάρκεια ενασχόλησης με το ψηφιακό παιχνίδι
4.	Αποτυχημένες προσπάθειες μέχρι τον τερματισμό του ψηφιακού παιχνιδιού
Δεδομένα παρατήρησης	
5.	Αλληλεπίδραση με το ψηφιακό παιχνίδι (αντιδράσεις/επιφωνήματα, κ.ο.κ) κατά τη διαδικασία τροποποίησής του
6.	Ερωτήσεις προς τον ερευνητή/απορίες κατά τη διάρκεια τροποποίησης του ψηφιακού παιχνιδιού
7.	Προσφυγή σε πρόσθετο εκπαιδευτικό υλικό (ψηφιακό και/ή μη) εκτός παιχνιδιού
8.	Συνολική διάρκεια τροποποίησης του ψηφιακού παιχνιδιού
9.	Αριθμός αντικειμένων(sprites) που τροποποιήθηκαν ανά πίστα
10.	Αριθμός βοηθειών που τροποποιήθηκαν ανά πίστα
11.	Πρόσθετες τροποποιήσεις

Αναστοχασμός παρατηρητή	
12.	Θετικές παρατηρήσεις από την τροποποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού από τον μαθητή
13.	Αρνητικές παρατηρήσεις από την τροποποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού από τον μαθητή
14.	Παρατηρήσεις σχετικά με τη διάρκεια τροποποίησης του ψηφιακού παιχνιδιού από τον μαθητή
15.	Προτάσεις για πιθανές αλλαγές

Εικόνα 17: πλάνο παρατήρησης ερευνητή κατά την τροποποίηση του παιχνιδιού από τον μαθητή

Δεύτερο Google forms (<https://forms.gle/sysqWVcGAnopo4Vq8>)

Ερωτήσεις που αφορούν στη σύγκριση των πρότερων και των νέων γνώσεων των μαθητών για την Οδύσσεια μετά την ολοκλήρωση της ερευνητικής διαδικασίας και ερωτήσεις αξιολόγησης του παιχνιδιού

α. σύγκριση με πρότερη γνώση της Οδύσσειας

1. Σε ποιον πόλεμο πήρε μέρος ο Οδυσσέας;
2. Ποιο είναι το κεντρικό θέμα της Οδύσσειας;

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

3. Πού βρίσκουμε τον Οδυσσέα στην αρχή της εξιστόρησης της Οδύσσειας από τον Όμηρο;
4. Η εξιστόρηση των περιπετειών του Οδυσσέα γίνεται με χρονολογική σειρά από τον Όμηρο;
5. Το νησί των Φαιάκων, η χώρα των Κυκλώπων, το νησί του Αιόλου και η Τροία ήταν σταθμοί του Οδυσσέα. Χρονολογικά με ποια σειρά τους επισκέφτηκε;
6. Το ακρωτήριο Μαλέας δεν ήταν ένας από τους σταθμούς του Οδυσσέα, αλλά του γιού του Τηλέμαχου. Σωστό ή Λάθος;
7. Οι Λαιστρυγόνες και οι Κύκλωπες ήταν ο ίδιος λαός και ο Όμηρος κατά την εξιστόρηση της Οδύσσειας πότε αναφερόταν σε αυτούς με το ένα όνομα και πότε με το άλλο. Σωστό ή λάθος;
8. Το νησί της Κίρκης ήταν ένας από τους σταθμούς των περιπετειών του Οδυσσέα. Σωστό ή Λάθος;

β. αξιολόγηση παιχνιδιού [κάθε ερώτηση θα συνοδεύεται από κλίμακα 1(ελάχιστη) έως 5 (πάρα πολύ)]

Επίτευξη

- Με κάνει να πασχίζω να φτάσω στο επόμενο επίπεδο
- Με παρακινεί να προοδεύσω και να γίνω καλύτερος
- Με κάνει να νιώθω ότι έχω ξεκάθαρους στόχους
- Με ωθεί να μαζέψω πράγματα αν θέλω να προχωρήσω

Πρόκληση

- Με πιέζει θετικά λόγω των υψηλών σχετικά απαιτήσεών του
- Με προκαλεί να φτάσω στο τέλος
- Απαιτεί πολλή προσπάθεια για να επιτύχω τον τερματισμό
- Με παρακινεί να κάνω πράγματα που νιώθω πολύ απαιτητικά
- Αισθάνομαι να δοκιμάζω τις ικανότητές μου
- Με κάνει να νιώθω ότι πρέπει συνεχώς να βελτιώνομαι για να τερματίσω

Παρακίνηση

- Με κάνει να προσπαθώ να γίνομαι καλύτερος
- Με βοηθάει να φτάσω στο επιθυμητό μαθησιακό αποτέλεσμα
- Μέσα από τις βοήθειες που μου δίνει με κατευθύνει προς τη σωστή κατεύθυνση

Ελκυστικότητα

- Τραβάει όλη μου την προσοχή
- Μου δίνει την αίσθηση ότι ο χρόνος περνάει γρήγορα
- Ελκύει την περιέργειά μου
- Μου δίνει την αίσθηση ότι θα αποκαλύψω ένα μυστήριο
- Μου δίνει την αίσθηση ότι θέλω να μάθω τι θα ακολουθήσει

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

- Μου αρέσουν τα γραφικά του παιχνιδιού
- Μου αρέσει η μουσική του παιχνιδιού

Εμπλοκή

- Με κάνει να νιώθω ότι μπορώ να είμαι δημιουργικός
- Με κάνει να νιώθω ότι αναπτύσσω κάτι
- Μου αρέσει που μπορώ να κάνω όποια τροποποίηση θέλω
- Μου δίνει ελευθερία στο να πειραματιστώ
- Μαθαίνω μέσω της εμπλοκής μου με το παιχνίδι

Ταυτότητα παιχνιδιού

- Μου δίνει μια συνολική παιχνιδιάρικη εμπειρία
- Καταλαβαίνω την εκπαιδευτική διάσταση του παιχνιδιού
- Θα έπαιζα αυτό το παιχνίδι και εκτός του σχολικού πλαισίου
- Θα πρότεινα σε κάποιο συμμαθητή μου να παίξει το παιχνίδι

Εκπαιδευτικό περιεχόμενο

- Με βοήθησε να απομνημονεύσω χρονολογικά τους σταθμούς του Οδυσσέα
- Εμπλούτισε τις γνώσεις μου στο μάθημα της Οδύσσειας
- Δίνει περισσότερη έμφαση να μάθουμε για την Οδύσσεια παρά στη διασκέδαση
- Δεν έμαθα πολλά νέα πράγματα παίζοντας το παιχνίδι
- Υπάρχει ισορροπία μεταξύ μάθησης και ψυχαγωγίας

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Έντυπο συγκατάθεσης στην έρευνα

 Εθνικόν και Καποδιστριακόν Πανεπιστήμιον Αθηνών	ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	ΤΜΗΜΑ	ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ
	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ		

Διευθυντής Εργαστηρίου: **Καθ. Πολυχρόνης Κυνηγός**

ΘΕΜΑ: ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΡΕΥΝΑ

Με την παρούσα επιστολή σας προσκαλούμε να συμμετέχετε σε επιστημονική έρευνα του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών η οποία έχει σχεδιαστεί και θα υλοποιηθεί από την μεταπτυχιακή φοιτήτρια Τσατσαρώνη Μαριάνθη στα πλαίσια του ΠΜΣ «Ψηφιακός Μετασχηματισμός και Εκπαιδευτική Πράξη» και φέρει τον τίτλο «Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα αρχαία Ελληνικά από μετάφραση. Οι συμμετέχοντες μαθητές θα χρησιμοποιήσουν σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία για να παίξουν και να προγραμματίσουν ένα ψηφιακό παιχνίδι με θέμα την Οδύσσεια του Ομήρου.

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα θα απαντήσουν σε ένα ψηφιακό ερωτηματολόγιο χρησιμοποιώντας ψευδώνυμο καθώς και σε ερωτήσεις με τη μορφή συνέντευξης οι οποίες θα μαγνητοφωνηθούν. Τμήματα της ηχογράφησης θα απομαγνητοφωνηθούν από την φοιτήτρια, η οποία θα αφαιρέσει οποιαδήποτε πληροφορία μπορεί να συνδεθεί με την ταυτότητα των μαθητών ή του σχολείου. Τα ανώνυμα δεδομένα θα χρησιμοποιηθούν από τη φοιτήτρια Τσατσαρώνη Μαριάνθη στα πλαίσια της διπλωματικής της εργασίας. Στα αρχικά δεδομένα θα έχει πρόσβαση μόνο η φοιτήτρια και ο επιβλέπων της εργασίας της.

Έχοντας ενημερωθεί για τον σκοπό και το περιεχόμενο της έρευνας καθώς και για τη διαδικασία συλλογής και επεξεργασίας δεδομένων, δηλώνω υπεύθυνα ότι επιθυμώ να συμμετέχω σε αυτή.

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ:

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

Εικόνα 18: Έντυπο δήλωσης συγκατάθεσης γονέα ή κηδεμόνα για συμμετοχή μαθητή στην έρευνα

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

Ερωτήσεις πρώτης ημι-δομημένης συνέντευξης

1. Ποιο είναι το θέμα με το οποίο ασχολείται το παιχνίδι;
2. Πες μου τουλάχιστον τρία πράγματα που σου άρεσαν στο παιχνίδι. περίπου
3. Πες μου τουλάχιστον δύο πράγματα που δεν σου άρεσαν στο παιχνίδι ή σε δυσκόλεψαν. περίπου
4. Πώς θα σου φαινόταν αν στο σχολείο είχατε τη δυνατότητα να παίζετε τέτοιου είδους παιχνίδια κατά τη διάρκεια του μαθήματος; περίπου
5. Αυτός ο τρόπος διδασκαλίας θα άλλαζε τη στάση σου απέναντι στο σχολείο; Θα σε έκανε να είσαι πιο θετικός/-η απέναντί του;
6. Πιστεύεις ότι το παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει στη μάθηση; Αιτιολόγησέ μου την απάντησή σου.
7. Αν αυτό το παιχνίδι σας το έδιναν να το παίξετε στο σχολείο κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς σε ποιο σημείο πιστεύεις πως θα ήταν καλύτερα να σας το έδιναν, στην αρχή ή στο τέλος αυτής και γιατί;

Ερωτήσεις δεύτερης ημι-δομημένης συνέντευξης

1. Πώς σου φάνηκε η δυνατότητα που σου δίνει το λογισμικό Scratch να μπορείς να τροποποιήσεις το παιχνίδι;
2. Ήταν εύκολο να χειριστείς την τεχνολογία του παιχνιδιού;
3. Ποια αντικείμενα (sprites) του παιχνιδιού αντικατέστησες με άλλα και γιατί;
4. Τι άλλαξες στις βοήθειες της κάθε πίστας και γιατί; Με τι αντικατέστησες τις υπάρχουσες;
5. Σχετικά με τις τροποποιήσεις που έκανες στο παιχνίδι ανέτρεξες κάπου για να πάρεις ιδέες ή να βοηθηθείς και αν ναι, πού;
6. Αν στην προηγούμενη ερώτηση απάντησες θετικά, βγαίνοντας από το παιχνίδι αισθάνθηκες ότι έχανες τον ειρμό σου ή τη διάθεσή να συνεχίσεις;
7. Αν σου δινόταν η δυνατότητα τι άλλο θα ήθελες να αλλάξεις στο παιχνίδι και για ποιο λόγο;
8. Τι σε δυσκόλεψε στη διαδικασία αλλαγής του παιχνιδιού;
9. Τι σου άρεσε στη διαδικασία αλλαγής του παιχνιδιού;
10. Τι καινούριο πιστεύεις έμαθες μέσα από όλη τη δραστηριότητα;
11. Θα ήθελες να ενταχθούν παιχνίδια σαν αυτό στη διδασκαλία του μαθήματος των αρχαίων ελληνικών από μετάφραση(Οδύσσεια); Αν ναι γιατί;
12. Πριν λίγο σου δόθηκε η δυνατότητα να παρέμβεις και να τροποποιήσεις ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι. Πώς θα χαρακτήριζες συνολικά την εμπειρία σου από αυτό;

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

Οδηγίες ερευνήτριας για την τροποποίηση του παιχνιδιού

- Σε κάθε πίστα του παιχνιδιού αντικατέστησε τουλάχιστον δύο αντικείμενα (sprites) με άλλα της επιλογής σου
- Σε κάθε πίστα του παιχνιδιού τροποποίησε τουλάχιστον δύο από τις βοήθειες που δίνονται με άλλες τις επιλογής σου
- Αν έχεις χρόνο μπορείς να τροποποιήσεις και ό,τι άλλο θέλεις

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

1. Ackermann, E. (2004). Constructing Knowledge And Transforming The world. M. Tokoro and L. Steels (Eds.), *A learning zone of one's own: Sharing representations and flow in collaborative learning environments* (pp. 15-37). Amsterdam, Berlin, Oxford, Tokyo, Washington: DC. IOS Press.
2. Binkley, M. et al. (2012). Defining Twenty-First Century Skills. In: Griffin, P., McGaw, B., Care, E. (Eds.), *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (pp. 17-66). Dordrecht: Springer. doi: https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5_2
3. Bowles, E. A. (1967). *Computers in humanistic research: Readings and perspectives*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-Hall.
4. Bryman, A. (1988), *Quantity and quality in social research*, London: Unwin Hyman.
5. Creswell, J. (2016). *Η έρευνα στην εκπαίδευση: Σχεδιασμός, Διεξαγωγή και Αξιολόγηση Ποσοτικής και Ποιοτικής Έρευνας*. Αθήνα: Ίων.
6. Δημητριάδης, Σ. (2015). Κονστραξιονισμός. Στο Δημητριάδης, Σ. 2015. (Επιμ.), *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό* (κεφ. 8). Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.
7. Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας. (10 Μαρτίου, 2003). Ανακτήθηκε από http://ebooks.edu.gr/info/cps/5deppsaps_ArxaionEllinikon.pdf
8. Hellenic Education Office. Ανακτήθηκε από <http://hellenic-education-uk.europe.sch.gr/>
9. Högberg, J., Hamari, J. & Wästlund, E. (2019). Gameful Experience Questionnaire (GAMEFULQUEST): an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use. *User Modeling and User-Adapted Interaction : the Journal of Personalization Research*, 29, pp. 619–660. doi: <https://doi.org/10.1007/s11257-019-09223-w>
10. Holbert, N.R., Penney, L, Wilensky, U. (2010). Bringing constructionism to action game-play. *Constructionism 2010: Constructionist approaches to creative learning, thinking and education: lessons for the 21st century: proceedings for Constructionism 2010 The 12th EuroLogo conference, 16-20 August, 2010 Paris, France*. Slovakia: Library and Publishing Centre, Faculty of Mathematics, Physics and Informatics, Comenius University, Bratislava.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

11. Hooper, P. K. (1998). *They Have Their Own Thoughts: Children's Learning of Computational Ideas from a Cultural Constructionist Perspective*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology
12. International ICT Literacy Panel (2002). *Digital transformation: A framework for ICT literacy (A report of the International ICT Literacy Panel)*. Princeton, NJ: Educational Testing Service. Retrieved from: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.453.7843&rep=rep1&type=pdf>
13. Καλλινικάκη, Θ. (2010). *Ποιοτικές μέθοδοι στην έρευνα της κοινωνικής εργασίας*. Αθήνα: Εκδόσεις Τόπος.
14. Καμπάνης, Κ. (2020). «*Η Οδύσσειά μου*» (πτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής, Αθήνα.
15. Κανέλλου Μ. (2013). *Είναι δικαίωμά μας!* (Αδημοσίευτη Μεταπτυχιακή εργασία). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα.
16. Καρακώστα, Α. (2019). «*Σχεδιασμός και ανάπτυξη ενός σοβαρού παιχνιδιού για την καλλιέργεια δεξιοτήτων λήψης αποφάσεων και επίλυσης προβλημάτων*» (πτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος.
17. Kafai, Y. (2006). Playing and Making Games for Learning : Instructionist and Constructionist Perspectives for Game studies. *Games and Culture*, Vol 1, pp. 36-40. doi: <https://doi.org/10.1177/1555412005281767>
18. Κασσωτάκης, Μ. & Φλουρής, Γ. (2006), *Μάθηση & Διδασκαλία* , Τόμος Α'. Αθήνα: Ιδιωτική έκδοση.
19. Knafl, K.A. & Breitmayer, B. J. (1991), Triangulation in qualitative research: Issues of conceptual clarity and purpose. In J.M. Morse (ed.), *Qualitative nursing research: A contemporary dialogue* (pp.226-239). SAGE Publications. doi: <https://dx.doi.org/10.4135/9781483349015>
20. Κουτσογιάννης, Δ. (2007), *Σύντομο ιστορικό της παιδαγωγικής αξιοποίησης των υπολογιστών στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας*. Ανακτήθηκε 12 Μαΐου, 2022, από: https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/education/cbt/history/index.html
21. Κυνηγός, Χ. (2010). *Το Μάθημα της Διερεύνησης- Παιδαγωγική αξιοποίηση των Ψηφιακών Τεχνολογιών για τη διδακτική των μαθηματικών (από την έρευνα στη σχολική τάξη)*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
22. Kynigos, C. & Yiannoutsou, N. (2018). Children challenging the design of half-baked games: Expressing values through the process of game modding. *International Journal of Child-Computer Interaction*, Vol 17, pp 16-27. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2018.04.001>.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

23. Levin, J. A., Waugh, M. L. & Kolopanis, G. R. (1988). Science instruction on electronic message networks. *Children's Environments Quarterly*, Vol 5, No4, pp. 19–23.
24. Loftus, G. R. & Loftus, E., (1983). *Minds at Play, The Psychology of Video Games*. New York: Basic Books.
25. Malone, T. (1980). What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games. *Pipeline*, Vol. 6, p. 89, Palo Alto: Research Center Technical Report.
26. Μανώλης, Χ. (2005). Το διδακτικό μοντέλο του εποικοδομητισμού. *C.V.P. Παιδαγωγικής & Εκπαίδευσης*. Ανακτήθηκε 5 Απριλίου, 2022, από <http://www.scientific-journal-articles.org/greek/free-online-journals/education/education-articles/manolis-xristos/manolis-xristos-3.htm>
27. Μικρόπουλος, Α, & Καμίσιος, Ν. (2021). Ένα ψηφιακό παιχνίδι τύπου visual novel για την Οδύσσεια. *12ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», 14- 16 Μαΐου 2021*. Φλώρινα (διαδικτυακά).
28. Μπάλας, Κ. (2004). Ο Οδυσσειακός Νόστος: μια περιπλάνηση στην "οικουμένη" των Ελλήνων θαλασσοπόρων. *4ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», 16-17 Οκτωβρίου 2004*. Αθήνα.
29. Ντέλη, Μ. (2017). *Αξιοποίηση της μεθόδου SRL σε ένα τεχνολογικά υποστηριζόμενο περιβάλλον μάθησης για την ανάπτυξη δεξιοτήτων 21ου αιώνα* (Μεταπτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς.
30. Οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας του Ημερησίου και του Εσπερινού Γυμνασίου για το σχολικό έτος 2021-2022. (7 Σεπτεμβρίου 7, 2021). Ανακτήθηκε από https://www.esos.gr/sites/default/files/articles-legacy/_arhais-ellinikis-glossas-kai-grammateias-imerisioy-k-esperinoy-gymnasioy-merged.pdf
31. *Odyssey: The Search for Ulysses Download* (2000 Adventure Game). Ανακτήθηκε από <https://www.old-games.com/download/9045/odyssey-the-search-for-ulysses>
32. Παπαδημητρίου, Ε.Μ (2013). *Εκπαιδευτικό Σενάριο Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση Όμηρος – Οδύσσεια Α' Γυμνασίου* (Α δημοσίευτη Μεταπτυχιακή εργασία). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα.
33. Papert, S. (1980). *Mindstorms*. Basic Books, Inc., Publishers, New York.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

34. Pascarella, E. & Terenzini, P. (1998). Studying college students in the 21st century: Meeting new challenges. *Review of Higher Education*, Vol 21, pp. 151–165.
35. Πάτσης, Μ. (2016). *Τα αρχαία στη Μέση Εκπαίδευση: Παιδαγωγικοί και γλωσσολογικοί προβληματισμοί*. Ανακτήθηκε από: https://www.alfavita.gr/ekpaideysi/189646_t-a-rhaia-sti-mesi-ekpaideysi-paidagogikoi-kai-glossologikoi-problimatismoj
36. Sabelli, N. (2008). Constructionism: A New Opportunity for Elementary Science Education. *DRL Division of Research on Learning in Formal and Informal Settings*, pp. 193-206. Retrieved from https://nsf.gov/awardsearch/showAward?AWD_ID=8751190
37. Salen, K. & Zimmerman, E. (2005). Game design and meaningful play. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 59–79). Cambridge, MA: The MIT Press.
38. Σαρδέλη, Ε. (2019). *Σχεδιασμός και ανάπτυξη ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού επαυξημένης πραγματικότητας για τη διδασκαλία της Οδύσσειας του Ομήρου σε μαθητές της Α' Γυμνασίου* (Μεταπτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη.
39. Seif El-Nasr, M., & Smith, B. (2005). Learning Through Game Modding. *Computers in Entertainment*, Vol 4 (No 1), pp 7. doi: <https://doi.org/10.1145/1111293.1111301>
40. Σιπητάνου, Α. (2008), μελέτη με θέμα: «Διδακτική Αρχαίων ελληνικών- Ιστορίας», Θεσσαλονίκη.
41. Smith, B. D. (1960). *A concept of Teaching*. New York: Academic Press.
42. Τι είναι το Scratch;. (21 Ιανουαρίου, 2018). Ανακτήθηκε από <https://blogs.sch.gr/2gymvari/archives/710>
43. Φουντοπούλου, Μ. (2010). *Το προσδιοριστικό πλαίσιο της διδασκαλίας των Αρχαίων Ελληνικών από μετάφραση*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
44. Τάτσιου, Ε. (2021). Οργάνωση εξ αποστάσεως εκπαίδευσης: Ο πολύπλευρος ρόλος του διευθυντή σε ένα πολυπολιτισμικό σχολείο της Θράκης την περίοδο του COVID-19. Στο Α. Σοφός, Α. Κώστας, Γ. Φούζας & Β. Παράσχου (Επιμ.), *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες, 3-5 Ιουλίου 2020* (σσ. 363-372). e-Publisher
45. Παναγιώτου, Ε. (2016). Οδύσσεια: το ταξίδι της επιστροφής. Σχεδιασμός εκπαιδευτικού παιχνιδιού για τη διδασκαλία του ταξιδιού της «Οδύσσειας». *10ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», 23- 25 Σεπτεμβρίου 2016*. Ιωάννινα.

«Στα ίχνη του κυρ Οδυσσέα»: σχεδιασμός και αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού για την μελέτη των νοημάτων μαθητών Γυμνασίου στα Αρχαία Ελληνικά από Μετάφραση.

46. Παπαθανασίου, Γ. (2022). *Το παιχνίδι της Οδύσσειας*. Ανακτήθηκε 23 Απριλίου, 2022, από https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdnn_yh9RrVZsuvn2VRYdb-RJ9GpgWzOnAHtBZGY0_Zc81k7A/viewform
47. Πασχαλίδης, Δ. & Ζωγόπουλος Ε. (2016), Ψηφιακός γραμματισμός και αποτελεσματική ενσωμάτωσή του στη Δημόσια Τεχνική Επαγγελματική Εκπαίδευση. *Μάθηση με Τεχνολογίες*. Τεύχος 2. Ανακτήθηκε 2 Ιουνίου, από: https://mag.e-diktyo.eu/wp-content/uploads/2016/10/2techn_deuter.pdf
48. Πλούσιο υλικό για την Οδύσσεια. (15 Νοεμβρίου, 2021). Ανακτήθηκε από <https://blogs.e-me.edu.gr/hive-1gym-mariakanav-amorgos/>
49. Tansey P. J. & Derick U. (1969), *Simulation and Gaming in Education*. London: Methuen Educational Ltd.
50. *The Odyssey*. (5 Σεπτεμβρίου, 2016). Ανακτήθηκε από https://store.steampowered.com/app/516560/The_Odyssey/
51. *Odyssey The Search for Ulysses Full Game PC*. (2016). Ανακτήθηκε από <https://speed-new.com/odyssey-the-search-for-ulysses-full-pc-game>
52. *The Odyssey: Winds of Athena*. (6 Νοεμβρίου, 2015). Ανακτήθηκε από https://store.steampowered.com/app/416080/The_Odyssey_Winds_of_Athena/
53. Τουλοπούλου, Α. (2009). *Game Based Learning Παιχνιδοκεντρική Μάθηση-Trivial Game για την τεχνολογία λογισμικού* (Μεταπτυχιακή εργασία). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Θεσσαλονίκη.