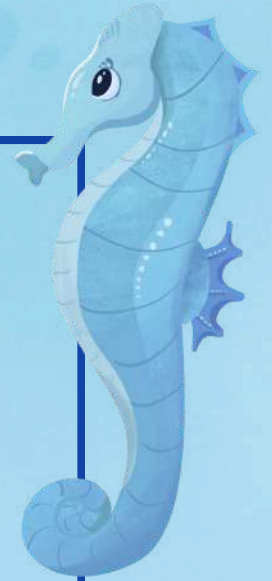




Blue Mission

**Οδηγός
Εκπαιδευτή**



Ένα παιχνίδι έργου TeachBlue για το πρόγραμμα Erasmus+



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Blue Mission

Ένα παιχνίδι έργου TeachBlue για το πρόγραμμα Erasmus+

Συγγραφείς

Konstantinos Lekkas, *Dracon Rules Design Studio*, Ελλάδα
Cristina Morar, *Dracon Rules Design Studio*, Ελλάδα

Maja Słupczyńska, *Πανεπιστήμιο Περιβαλλοντικών και Βιοεπιστημών στο Βρότσλαβ*
Πολωνία

Barbara Król, *Πανεπιστήμιο Περιβαλλοντικών και Βιοεπιστημών στο Βρότσλαβ*, Πολωνία

Theodoros Kevrekidis, *Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης*, Ελλάδα
Theodora Boubonari, *Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης*, Ελλάδα

Monica Andreou, *Κυπριακό Ινστιτούτο για τη θάλασσα και την ναυτιλία (CMMI)*, Κύπρος
Panagiota Photiou, *Κυπριακό Ινστιτούτο για τη θάλασσα και την ναυτιλία (CMMI)*, Κύπρος

Helena Barracosa, *Κέντρο Θαλάσσιων Επιστημών Αλγκάρβε (CCMAR)*, Πορτογαλία
Maria Santos, *Κέντρο Θαλάσσιων Επιστημών Αλγκάρβε (CCMAR)*, Πορτογαλία
Ana Alexandre, *Κέντρο Θαλάσσιων Επιστημών Αλγκάρβε (CCMAR)*, ΡΠορτογαλία

Merve Buba, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Κύπρος
Anna Nicolaou, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Κύπρος

Σχέδιο

Cristina Morar, *Dracon Rules Design Studio*, Ελλάδα

Χρηματοδοτείται από την ΕΕ. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ιδρύματος για την Ανάπτυξη του Εκπαιδευτικού Συστήματος. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή φέρουν ευθύνη γι' αυτές.



Αυτό το υλικό διαθέτει άδειες CC BY-SA, για να μάθετε περισσότερα επισκεφθείτε τον ακόλουθο σύνδεσμο:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Μπλε Αποστολή **Ένα παιχνίδι έργου TeachBlue για το** **πρόγραμμα Erasmus+**

Erasmus+

Πρόγραμμα της ΕΕ για την εκπαίδευση, την
κατάρτιση, τη νεολαία και τον αθλητισμό

Τίτλος Έργου:

TeachBlue: Ένα καινοτόμο κιτ εργαλείων για τη
θαλάσσια και ωκεάνια παιδεία για εκπαιδευτικούς
προσχολικής ηλικίας στο πλαίσιο του
14ΣΒΑ - Διατήρηση και βιώσιμη χρήση των
ωκεανών, των θαλασσών και των θαλάσσιων
πόρων.

Αριθμός έργου:

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Κοινοπραξία του έργου:

Στο έργο συμμετέχουν πανεπιστήμια, ερευνητικά
ιδρύματα και μη κυβερνητικές οργανώσεις από 4
χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης - Πολωνία,
Ελλάδα, Κύπρος και Πορτογαλία.

Συντονιστής έργου:

Πανεπιστήμιο Περιβαλλοντικών και Βιοεπιστημών στο
Βρότσλαβ, Πολωνία



WROCLAW UNIVERSITY
OF ENVIRONMENTAL
AND LIFE SCIENCES

Εταίροι του έργου:

Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Ελλάδα



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΡΑΚΗΣ | DEMOCRITUS
UNIVERSITY
OF THRACE

Κέντρο Θαλάσσιων Επιστημών
Αλγκάρβε, Φάρο, Πορτογαλία



Κυπριακό Ινστιτούτο για τη θάλασσα και
την ναυτιλία (CMMI), Λάρνακα, Κύπρος



Dracon Rules Design Studio,
Καρδίτσα, Ελλάδα







STANDO LTD (STANDOutEdu),
Λευκωσία, Κύπρος



Επικοινωνήστε μαζί μας:



 www.teachblue.eu
 teachblue.eu@gmail.com
 TeachBlue
 teachblueproject



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Περιεχόμενα

Εισαγωγή	5
Προετοιμασία	6
Εκπαιδευτική Πτυχή & Ρόλος Εκπαιδευτή	8
Κάρτες Παικτών	9
Κάρτες συμβάντων	9
Το Ταμπλό	10
Μάρκες Χαρακτήρων	10
Ο Ρόλος του Εκπαιδευτή	11
Περαιτέρω βήματα	11
Οδηγός Προχωρημένου Εκπαιδευτή	13
Πρακτικές συμβουλές	13
Καθαρίστε τα εξαρτήματα και τον χώρο	13
Γνωρίστε τους κανόνες	14
Κρατήστε την ομάδα σε καλό δρόμο	14
Διατηρήστε το κίνητρο της ομάδας	14
Νιώστε την «ατμόσφαιρα» της ομάδας σας	14
Μην φοβάστε την αλλαγή	14
Alpha	14
Χτίσιμο Ομάδας	15
Εναλλακτικές λειτουργίες παιχνιδιού	15
Προσαρμοσμένη δυσκολία	15
Σταθερές κάρτες	16
Κίνητρο	16
Βαβυλωνία	16
Ρολόι της Ημέρας της Κρίσης	16
Άγχος σε αφθονία	16
Παιχνίδι ρόλων	16
Υφαντής της Μοίρας	17



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εισαγωγή

Αυτό το έγγραφο απευθύνεται στους **δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς**, οι οποίοι θα χρησιμοποιήσουν αυτό το παιχνίδι ως εργαλείο για να ενισχύσουν την κατανόηση της σημασίας του θαλάσσιου γραμματισμού.

Στόχος του είναι να εξηγήσει τις **έννοιες πίσω από τους κανόνες του παιχνιδιού** και να παράσχει πληροφορίες και πρακτικές συμβουλές σχετικά με τις χρήσεις του σε αυτό το πλαίσιο.

Με αυτόν τον οδηγό, θα θέλαμε να εξηγήσουμε τι είναι **σημαντικό κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού** και τι **πρέπει να λάβει υπόψη ο κατά εκπαιδευτής την προετοιμασία του παιχνιδιού**, το παιχνίδι και τον στοχασμό.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Προετοιμασία

Πριν παίξει για πρώτη φορά, είναι απαραίτητη μια μικρή **προετοιμασία**, ώστε ο εκπαιδευτής να εξοικειωθεί με τα **στοιχεία και τις έννοιες του παιχνιδιού**.

- 01** **Αρχικά**, κατεβάστε και εκτυπώστε τα **αρχεία με τις μάρκες** και τις κάρτες του παιχνιδιού, σε μία σελίδα.
- 02** **Εκτυπώστε** το ταμπλό του παιχνιδιού χρησιμοποιώντας τα κομμένα **φύλλα A4** και ενώστε τα χρησιμοποιώντας **ταινία**, κόφτη ή άλλα αντικείμενα. Διατίθενται επίσης αρχεία για επαγγελματική εκτύπωση.
 - **Λάβετε υπόψη** ότι συνιστούμε την εκτύπωση των καρτών σε **καλή ποιότητα** εκτύπωσης. Σας συμβουλεύουμε επίσης να ελέγχετε τα επίπεδα μελανιού του εκτυπωτή σας για να διασφαλίσετε την **καλύτερη ορατότητα όλων των στοιχείων** και να αυξήσετε την απόλαυση του παιχνιδιού μας.
- 03** Στη συνέχεια, **κόψτε προσεκτικά τα εξαρτήματα χρησιμοποιώντας** το περίγραμμα τους ή τα σύμβολα οδηγών κοπής.
 - **Για πιο στιβαρή τοποθέτηση καρτών**, συνιστούμε τη **χρήση θηκών** και καρτών για επιτραπέζια παιχνίδια. Οποιοδήποτε κατάστημα παιχνιδιών που πουλάει δημοφιλή παιχνίδια με κάρτες θα μπορεί να καλύψει τις ανάγκες σε θήκες και **συχνά μπορεί** να τους παρέχει κάρτες που δεν χρειάζονται, οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως υποστηρικτική δομή, διαφορετικά οποιαδήποτε κάρτα παιχνιδιού θα ήταν αρκετή (οι κάρτες έχουν σχεδιαστεί για **μέγεθος κάρτας/θηκών: 63,5*88 χιλιοστά**).
 - **Σε περίπτωση που απαιτείται καλύτερη** ποιότητα εκτύπωσης/κοπής, πολλές μεσαίες και μεγάλες εταιρείες εκτύπωσης προσφέρουν την εκτύπωση και την κοπή με μηχανή των **καρτών χαρτιού A4** με αμελητέο συνολικό κόστος.
 - Αν προτιμάτε, **μπορείτε να εκτυπώσετε τις κάρτες** σε αυτοκόλλητο χαρτί και να χρησιμοποιήσετε άχρηστα υλικά, όπως κουτιά δημητριακών, ως βάση για να τις κολλήσετε.
 - **Ως έσχατη λύση**, συνιστούμε την εκτύπωση των **καρτών σε πιο χοντρό χαρτί**, αν και ένα απλό A4 θα ήταν αρκετό.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



04

Τέλος, **κόψτε προσεκτικά τις μάρκες**. Συνιστούμε να τις εκτυπώσετε είτε σε σκληρό χαρτί είτε σε αυτοκόλλητο χαρτί και στη συνέχεια να τις κολλήσετε σε **ένα πιο ανθεκτικό υλικό** (συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε υλικό που θα πεταχτεί στα σκουπίδια, όπως κουτιά δημητριακών, χαρτόκουτα κ.λπ.).

Αφού ολοκληρώσει τα προπαρασκευαστικά βήματα, ο **εκπαιδευτής θα προχωρήσει στην ανάγνωση των κανόνων** του παιχνιδιού και θα παρακολουθήσει το σύντομο βίντεο με τις οδηγίες. Συνιστούμε να διαβάσετε πρώτα **το βιβλίο κανόνων και στη συνέχεια το βίντεο** που θα διευκρινίσει τον τρόπο παιχνιδιού μέσω παραδειγμάτων.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εκπαιδευτική Πτυχή & Ρόλος Εκπαιδευτή

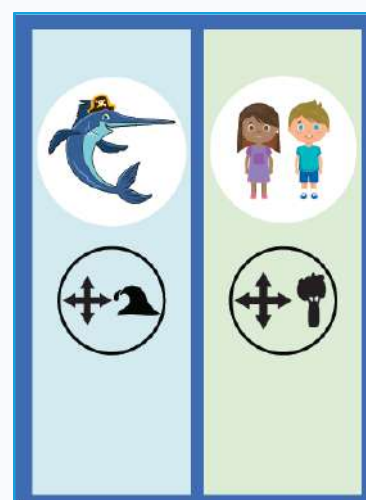
Το παιχνίδι αποφεύγει την **πλειονότητα των απλών παιχνιδιών** που δημιουργούνται σε εκπαιδευτικό πλαίσιο - **προωθεί την κριτική σκέψη και τον ορθολογισμό**, αξιοποιώντας τον εκπαιδευτικό για να παρέχει υποδείξεις στον χρήστη, **αντί για μακροσκελή κείμενα** που τις περισσότερες φορές προκαλούν απώλεια ενδιαφέροντος για το θέμα. **Προωθεί τη συνεργασία**, ως κρίσιμο μέρος της **πρώιμης προσωπικής ανάπτυξης**, ενσωματωμένη στους κανόνες του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι **περιέχει δύο τράπουλες**: μία για τους παίκτες και μία για τον game master (εκπαιδευτικό). Οι ίδιοι οι **μηχανισμοί του παιχνιδιού** είναι πολύ απλοί, ταιριάζοντας με την ηλικία του νεότερου μαθητή, ωστόσο η πολυπλοκότητα του παιχνιδιού αυξάνεται ανάλογα με τη βούληση του **Game Master για να εξυπηρετήσει μεγαλύτερες** ηλικιακές ομάδες.

Ο κύριος στόχος του παιχνιδιού είναι να βρεθεί ο κρυμμένος «Θησαυρός του Ωκεανού», ο οποίος μπορεί να «μεταφραστεί» στην ενσωμάτωση ενός σημαντικού μαθήματος από τον εκπαιδευτικό. Αυτή η διαδικασία αναζήτησης είναι **το εργαλείο μέσω του οποίου ο εκπαιδευτικός θα μεταδώσει** τις γνώσεις και την κατανόηση που είναι απαραίτητες για την ενότητά του.

Κάρτες Παικτών

Αυτές οι κάρτες είναι οι **κάρτες** που θα χρησιμοποιούν οι μαθητές. Παρέχουν στον μαθητή επιλογές για να **ενεργοποιήσει τους πρωταγωνιστές** του παιχνιδιού στο ταμπλό του. Κάθε πρωταγωνιστής (Χαρακτήρας) έχει ένα **συγκεκριμένο σύνολο ενεργειών**, που υποδεικνύεται στην κάρτα που κρατούν οι **παίκτες**.





Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



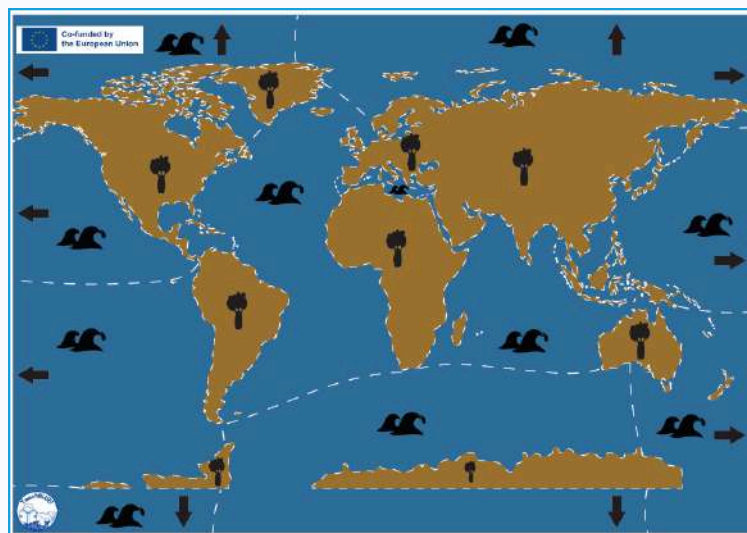
Κάρτες συμβάντων

Αυτές οι κάρτες εξυπηρετούν τον σκοπό της **τυχαίας επιλογής της τοποθεσίας** του «θησαυρού» του παιχνιδιού και αποτελούν τεράστια βοήθεια για τους εκπαιδευτικούς που δεν είναι ακόμη εξοικειωμένοι με τη χρήση επιτραπέζιων **παιχνιδιών ως εργαλεία**. Ωστόσο, οι έμπειροι εκπαιδευτές μπορούν να επιλέξουν να μην τις **χρησιμοποιήσουν ή να τροποποιήσουν** τη χρήση τους.



Το Ταμπλό

Η γη και οι **ωκεανοί** της **αποτελούν** τη βάση του **ταμπλό μας**. Είναι χωρισμένο σε περιοχές, οι οποίες είναι χρήσιμες για το παιχνίδι. Ωστόσο, εάν ο εκπαιδευτικός το επιθυμεί, μπορεί να αντικαταστήσει τον **χάρτη αυτού του ταμπλό** με έναν δικό του **χάρτη και να συνεχίσει** να χρησιμοποιεί τους ίδιους κανόνες και κάρτες.





Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Μάρκες Χαρακτήρων

Αντιπροσωπεύουν την **τοποθεσία των χαρακτήρων στον κόσμο και είναι τα «πιόνια»** που μετακινούν οι παίκτες. Οι **εκπαιδευτές** ενθαρρύνονται να αντικαταστήσουν αυτές τις χάρτινες μάρκες με σχετικά τρισδιάστατα αντικείμενα που **έχουν στην κατοχή τους**, για να εμβαθύνουν οι παίκτες.





Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ο Ρόλος του Εκπαιδευτή

- ◆ Ο **εκπαιδευτής αποτελεί** κρίσιμο μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας αυτού του εργαλείου παιχνιδιού. Καθώς προορίζεται να χρησιμοποιηθεί στο **πλαίσιο της εκπαίδευσης**, ένας έμπειρος εκπαιδευτής βρίσκεται στην καρδιά του παιχνιδιού, υποκινώντας συζητήσεις και **διαχειριζόμενος τη ροή τους**.
- ◆ Ο **εκπαιδευτής θα:**
 - Υπαγορεύσει **τον ρυθμό** (γρηγορότερο ή πιο αργό).
 - Κάνει **περαιτέρω ερωτήσεις** σχετικά με τον συνδυασμό των παιγμένων καρτών, εάν χρειάζεται.
 - **Βοηθήσει τους παίκτες** με υποδείξεις ώστε να επεξεργαστούν τις πληροφορίες των καρτών και να λάβουν μια πιο σοφή απόφαση.
 - **Επισημαίνει γεγονότα** και προωθεί την μάθηση με βάση τις εξελίξεις.
 - **Τροποποιήσει τους βασικούς κανόνες** του παιχνιδιού για να εξυπηρετήσουν καλύτερα τις ανάγκες τους.
 - **Απλοποιήσει ή βελτιώσει** το σύνολο των κανόνων.
 - **Δημιουργήσει νέες κάρτες** για να τις χρησιμοποιήσετε μέσα στο παιχνίδι.
- ◆ Το **παιχνίδι έχει σχεδιαστεί** για να προσφέρει έναν διασκεδαστικό και συναρπαστικό χρόνο στους συμμετέχοντες, επιτρέποντάς τους να βιώσουν ένα πραγματικό παιχνίδι, **ενώ ταυτόχρονα τους οδηγεί** σε μάθηση.
- ◆ **Ωστόσο, ο εκπαιδευτής είναι** το κλειδί για την προώθηση της εκπαιδευτικής πτυχής και την ανάδειξη του **παιχνιδιού στις πραγματικές** του δυνατότητες ως εργαλείο.

Περαιτέρω βήματα

Το επόμενο μέρος προσφέρει **τροποποιήσεις ή συμβουλές** για τον εκπαιδευτή, ώστε να μπορέσει να αξιοποιήσει πλήρως τις δυνατότητες του εργαλείου παιχνιδιού και να το **τροποποιήσει ανάλογα** με τις εκπαιδευτικές του ανάγκες και τις ανάγκες της ομάδας του.

Συνιστούμε να **διαβάσετε το επόμενο μέρος** μετά την πρώτη δοκιμαστική αναπαραγωγή.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Οδηγός Προχωρημένου Εκπαιδευτή

Το επόμενο μέρος αυτού του εγγράφου περιλαμβάνει δύο μέρη:

- απλές πρακτικές συμβουλές για τον εκπαιδευτή,
- εναλλακτικές λειτουργίες παιχνιδιού και τροποποιήσεις κανόνων.

Πρακτικές συμβουλές

*Αυτό το μέρος του Οδηγού αποτελεί μια κοινή συμβουλή που δίνεται σε όλα τα παιχνίδια που δημιουργούνται με τη συμμετοχή του *Dracop RDS*, καθώς αντικατοπτρίζει γενικά θέματα που πρέπει να αναφερθούν.*

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι **εύκολο για τους παίκτες** να χαθούν στη στιγμή καθώς απολαμβάνουν τη συμμετοχή τους. **Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να είναι παρών** για να παρακολουθεί την πρόοδο της ομάδας και να **τους κρατά ενήμερους** για την εκπαιδευτική **πτυχή του παιχνιδιού**.

Καθαρίστε τα εξαρτήματα και τον χώρο

Αυτό **μπορεί να φαίνεται προφανές**, αλλά τα στοιχεία του παιχνιδιού θα πρέπει να διατηρούνται με καθαρό και τακτοποιημένο τρόπο, ώστε να είναι φιλόξενα για τους παίκτες **και να τους προσφέρουν** μια καλή εμπειρία συμμετοχής. **Ο χώρος θα πρέπει επίσης** να έχει καλή ακουστική και άφθονο φως, και ο χώρος θα πρέπει να επιτρέπει την «κυκλική» κατανομή **καθισμάτων με μια επιφάνεια** παιχνιδιού στη μέση.

Γνωρίστε τους κανόνες

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι με τους εκπαιδευόμενους, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να βεβαιωθεί ότι **γνωρίζουν οι ίδιοι τους κανόνες** και είναι εξοικειωμένοι με τα στοιχεία του παιχνιδιού. Σε αντίθετη περίπτωση, οι συμμετέχοντες θα χάσουν το **ενδιαφέρον τους**.

Κρατήστε την ομάδα σε καλό δρόμο

Να παρέχετε συχνά υποδείξεις, **νεύματα ή σύντομα σχόλια** για να βοηθήσετε την ομάδα να παραμείνει σε καλό δρόμο. Για παράδειγμα, **κάντε γρήγορες ερωτήσεις όπως:**

☞ «**Πώς αυτή η κάρτα βοηθά την προσωπική σας ανάπτυξη** και θα μπορούσε να οδηγήσει στην κάρτα που επιλέξατε να προσθέσετε στην τράπουλά σας», υπενθυμίστε στους παίκτες να προωθήσουν τα **θέματα ευεξίας** και να κατανοήσουν τις συνδέσεις μεταξύ των διαφορετικών πρακτικών που **θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν**.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Διατηρήστε το κίνητρο της ομάδας

Υπενθυμίστε στους παίκτες την ανάγκη να δίνουν προσοχή στους ενεργούς παίκτες και να ελέγχουν τη σειρά τους. **Το παιχνίδι στοχεύει** στην προώθηση της συνεργασίας, επομένως ο **εκπαιδευτής θα πρέπει** να προσκαλέσει προφορικά τους παίκτες να βοηθήσουν ή/και να ζητήσουν βοήθεια κατά τη **διάρκεια του παιχνιδιού**.

Νιώστε την «ατμόσφαιρα» της ομάδας σας

Δεν απολαμβάνουν όλοι οι άνθρωποι το ίδιο είδος παιχνιδιών. Κάποιοι θα προτιμούσαν περισσότερη συζήτηση, άλλοι περισσότερη στρατηγική, άλλοι να είναι πιο διασκεδαστικό. **Να γνωρίζετε πάντα την ομάδα σας** και να τροποποιείτε το παιχνίδι στις ανάγκες της. Παραδείγματα εναλλακτικών τρόπων παιχνιδιού μπορείτε να βρείτε **αργότερα σε αυτό το έγγραφο**.

Μην φοβάστε την αλλαγή

Το παιχνίδι είναι **περισσότερο ένα εργαλείο παρά** ένα απλό παιχνίδι. Μην φοβάστε να παραβιάσετε **τους κανόνες του**, για να εξυπηρετήσετε καλύτερα τους σκοπούς σας. Αν ένας κανόνας δεν σας ταιριάζει ή εμποδίζει την πρόδό σας, **αλλάξτε τον!**

Αλφα

Τα **συνεργατικά παιχνίδια συχνά** έχουν την παρενέργεια ότι μια έντονη περσόνα εκπροσωπείται περισσότερο και αναλαμβάνει ηγετικό ρόλο. **Θα ήταν καλύτερο** να αποφεύγονται **τέτοιες πρακτικές** υπενθυμίζοντας στους παίκτες ότι θα πρέπει να καταβάλουν μια βασική προσπάθεια να μιλήσουν για τις κάρτες τους και να εξηγήσουν **γιατί τις επιλέγουν**.

Χτίσιμο Ομάδας

Επιτρέψτε **σε ομάδες μαθητών να συναναστραφούν** και να παίξουν ως ομάδες. Κάθε ομάδα μπορεί να είναι ένας «παίκτης», όπως φαίνεται στους κανόνες του παιχνιδιού. Κάθε ομάδα **θα πρέπει να συζητήσει** και να αποφασίσει συλλογικά για την ενέργειά της. Προωθήστε την **ομαδική εργασία επιτρέποντας** στους φίλους να είναι μαζί και διασφαλίζοντας **ότι κανείς δεν θα μείνει πίσω**. Προωθήστε την ενδοομαδική συνεργασία και την ισότιμη έκφραση, διασφαλίζοντας **ότι κανένας παίκτης δεν θα επισκιαστεί**.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εναλλακτικές λειτουργίες παιχνιδιού

Το παιχνίδι μπορεί να τροποποιηθεί με πολλούς τρόπους όσον αφορά τον τρόπο παιχνιδιού του, ώστε να εξυπηρετεί τις ανάγκες του εκπαιδευτή και της ομάδας. Ακολουθούν μερικά **παραδείγματα εναλλακτικών** τρόπων παιχνιδιού, οι οποίοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν όπως παρουσιάζονται ή να λειτουργήσουν ως σπίθες για τη **δημιουργικότητα του εκπαιδευτή**.

Προσαρμοσμένη δυσκολία

Ο εκπαιδευτής μπορεί να αποφασίσει να τροποποιήσει πτυχές του παιχνιδιού, για να το κάνει πιο δύσκολο ή εύκολο, ανάλογα με την ομάδα του. Το παιχνίδι έχει οριστεί σε αυτό που η ομάδα του έργου θεωρεί αρκετά δύσκολο και οι κανόνες έχουν δομηθεί γύρω από αυτό. Ακολουθούν τρόποι με τους οποίους ο εκπαιδευτής μπορεί να τροποποιήσει την πρόκληση:

- **Μείωση δυσκολίας:**
 - Παρέχετε βοήθεια για την εύρεση του Θησαυρού (ευκολότερα αινίγματα ή άμεσες απαντήσεις)
 - Σχεδιάστε περισσότερες κάρτες **Game Master** και επιλέξτε αυτές που βοηθούν τους παίκτες
 - Τοποθετήστε ενεργά τον κρυμμένο θησαυρό πιο **κοντά στους παίκτες**.
- **Αύξηση δυσκολίας:**
 - Δημιουργήστε έναν χάρτη με περισσότερες **διαιρέσεις**
 - **Επιτρέψτε την τυχαιότητα** στην κίνηση ή ελέγξτε την κίνηση του Θησαυρού επιλέγοντας την κάρτα που **επιθυμείτε από την τράπουλα**.

Σταθερές κάρτες

Ο εκπαιδευτής μπορεί να αποφασίσει ότι θέλει μία, οποιαδήποτε ή όλες οι τράπουλες να τοποθετηθούν με συγκεκριμένο τρόπο. Οι εκπαιδευτές θα το βρουν αυτό χρήσιμο, ειδικά για την τράπουλα των Γεγονότων. Υπάρχουν δύο τρόποι με τους οποίους θα μπορούσε να εφαρμοστεί αυτό: «**Προκαθορισμός**» και «**Ελεγχόμενος**».

Προρύθμιση

Ο προπονητής θα τοποθετήσει τις τράπουλες πριν από το παιχνίδι με τη σειρά που επιθυμεί και θα δώσει οδηγίες στους παίκτες να μην τις ανακατεύουν.

Ελεγχόμενο

Ο προπονητής κρατάει όλες τις τράπουλες κοντά του και θα καταναίμει τις κάρτες που επιθυμεί στους παίκτες, επιλέγοντας αντί να τις τραβήξει από την κορυφή.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Κίνητρο

Ορισμένες ομάδες προτιμούν πιο ενεργητικά παιχνίδια, όπου θα μπορούσαν επίσης να καταναλώσουν σωματική ενέργεια. **Συμπεριλαμβανομένων κανόνων** όπως «ενώ εξηγείτε τις συνδέσεις των καρτών σας, πρέπει να περπατάτε γύρω από την ομάδα και πρέπει να τελειώνετε και να καθίσετε ταυτόχρονα».

Βαβυλωνία

Στα σύγχρονα πολυπολιτισμικά περιβάλλοντα, είναι εύκολο για τους ανθρώπους να αισθάνονται άβολα όταν δεν μπορούν να μιλήσουν άνετα σε μια ξένη γλώσσα. Δώστε τους το περιθώριο να **εκφραστούν σε μια γλώσσα** με την οποία νιώθουν άνετα και τη **βοήθεια των φίλων** τους στη μετάφραση.

Για να μετατρέψετε αυτή την εμπειρία σε παιχνίδι, **ζητήστε από τους παίκτες που δεν μιλούν** αυτή τη γλώσσα (πριν από τη μετάφραση) να μαντέψουν τι έχει ειπωθεί από τον τόνο, **τις κάρτες και τις χειρονομίες**.

Ρολί της Ημέρας της Κρίσης

Τερματίστε το **παιχνίδι νωρίς**, όταν τελειώσουν οι κάρτες των παικτών ή αφού ανακατέψετε την τράπουλα μία φορά. Αυτό θα επηρεάσει τη δυσκολία (ανάλογα με το αν ο εκπαιδευτής **ισχυρίζεται ότι ο «Θησαυρός»** έχει χαθεί ή βρίσκεται μαγικά στα πόδια των παικτών όταν τελειώσουν οι κάρτες).

Άγχος σε αφθονία

Ανάλογα με την ομάδα σας, μπορεί να παρακινηθούν περισσότερο αν νιώσουν την **«απειλή»** του Πειρατή να **πλησιάζει τον θησαυρό ή μπορεί** να νιώσουν άβολα λόγω της νεαρής ηλικίας τους. Χρησιμοποιήστε τον χαρακτήρα του Πειρατή με τρόπο που θα ταιριάζει στην ομάδα σας **και διασφαλίστε τη διασκέδαση** και την εμπλοκή τους.

Παιχνίδι ρόλων

Εισάγετε στο **παιχνίδι σας έναν διασκεδαστικό** και ενδιαφέρον τρόπο αναπαράστασης των χαρακτήρων: μιλήστε με φωνές! **Γίνετε ο ηθοποιός που** οι μαθητές θα απολαύσουν να παρακολουθούν. Μια εξαιρετική ευκαιρία να το κάνετε αυτό είναι κατά τη διάρκεια των ενεργειών **«Ζητήστε πληροφορίες»** ή **«Αναζήτηση»**.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Υφαντής της Μοίρας

Επιλέξτε τον τρόπο που συμπεριφέρεται ο Θησαυρός, αγνοώντας την τράπουλα του εκπαιδευτή. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο για τους εκπαιδευτές που επιθυμούν να αυξήσουν ή να μειώσουν τη δυσκολία ή τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ωστόσο, σας συνιστούμε να το κάνετε με τρόπο που να μην αισθάνονται οι παίκτες ότι τους κλέβουν, όπως αφαιρώντας μια σχετική κάρτα από την τράπουλα.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Blue Mission

Οδηγός Εκπαιδευτή

Ένα παιχνίδι έργου TeachBlue για το πρόγραμμα Erasmus+

Erasmus+

Πρόγραμμα της ΕΕ για την εκπαίδευση, την κατάρτιση, τη νεολαία και τον αθλητισμό

Τίτλος Έργου:

TeachBlue: Μία καινοτόμα Εργαλειοθήκη Θαλάσσια και Ωκεάνια Παιδεία για εκπαιδευτικούς προσχολικής ηλικίας στο πλαίσιο του 14SDG - Διατήρηση και βιώσιμη χρήση των ωκεανών, των θαλασσών και των θαλάσσιων πόρων.

Αριθμός έργου:

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792

Επικοινωνήστε μαζί μας:



www.teachblue.eu



teachblue.eu@gmail.com



TeachBlue



teachblueproject