

Πρόταση για τη δημιουργία Ομίλου (2023-2024)

Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού (1)	ΖΙΩΓΑΣ ΑΒΡΑΑΜ
Κλάδος/Ειδικότητα (1)	ΠΕ03 ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΙ
Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού (2)	
Κλάδος/Ειδικότητα (2)	
Τίτλος του ομίλου	Δημιουργώ το δικό μου επιτραπέζιο
Θεματική/ές που εντάσσεται ο όμιλος	Μάθηση μέσω έργου (Project based Learning) Διαθεματική Προσέγγιση.
Αριθμός ωρών ομίλου ανά εβδομάδα	2
Τάξη ή τάξεις που απευθύνεται ο όμιλος	Γ-Β-Α
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Ανάπτυξη δεξιοτήτων:</p> <ul style="list-style-type: none"> • εργασία σε ομάδες. • επικοινωνιακές δεξιότητες • δεξιότητες επίλυσης προβλήματος • κριτική σκέψη <p>Ήπιες δεξιότητες</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργικότητα • Επιμονή ανθεκτικότητα • Αποτελεσματική επικοινωνία • Ανάπτυξη ενσυναίσθησης • Καλλιέργεια της επίγνωσης <p>Συνδέσεις με γνωστικά αντικείμενα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Συγγραφή κανόνων (Νέα Ελληνικά) • Διαπροσωπική επικοινωνία (Νέα Ελληνικά) • Δημιουργία στρατηγικής, εξισορρόπηση παιχνιδιού (Μαθηματικά) • Βασικά Μαθηματικά, πιθανότητες, σύστημα πόντων (Μαθηματικά) • Σχεδιασμός προϊόντος (Σχεδίαση, Κατασκευή, δοκιμή, ανάλυση) (STEM + Τεχνολογία) • Δημιουργικότητα, τέχνες (Καλλιτεχνικά) • Διαχείριση πόρων, επιχειρηματικότητα (Οικονομία) • Δημιουργία συνδέσμων/αλληλεπιδράσεων λογικών συναρτήσεων, αλγοριθμική σκέψη (STEM)
Διδακτική μεθοδολογία	Βιωματική μάθηση, ομαδοσυνεργατική μάθηση, εκπαιδευτικά παιχνίδια, μαθαίνω κάνοντας, Μάθηση μέσω έργου.

<p>Αναλυτικό Πρόγραμμα (με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα υλοποίησής από Οκτώβριο μέχρι Μάιο ή Ιούνιο)</p>	<p>Οκτώβριος - Νοέμβριος</p> <p>Παίζουμε παιχνίδια, μαθαίνουμε μηχανισμούς και αποκτούμε εμπειρίες και ερεθίσματα σε μηχανισμούς αισθητική και λειτουργικότητα επιτραπέζιων παιχνιδιών.</p> <p>Δεκέμβριος</p> <p>Δημιουργία ενός μικρού και γρήγορου παιχνιδιού σε ζευγάρια. Μαθαίνουμε τα βασικά ενός καινούργιου παιχνιδιού.</p> <p>Ιανουάριος</p> <p>Μαθαίνουμε να εξηγούμε παιχνίδια σε άλλους παίκτες. Συνεργασία με άλλους ομίλους, ομάδες μαθητών του σχολείου ή και άλλων σχολείων.</p> <p>Φεβρουάριος</p> <p>Κατανόηση Μηχανισμών παιχνιδιών Καταιγισμός Ιδεών, Δημιουργώ το ΔΙΚΟ μου παιχνίδι. Επιλογής θέματος του παιχνιδιών, αναθεώρηση κανόνων αν χρειάζεται.</p> <p>Μάρτιος</p> <p>Δημιουργία πρώτου πρωτότυπου παιχνιδιού. Γρήγορη ανάπτυξη παιχνιδιού. Κατασκεύασε, δοκίμασε αναθεώρησε. Φάση δοκιμών, δοκιμάζω το παιχνίδι μου με νέους παίκτες Επανάληψη κύκλων ανάπτυξης</p> <p>Απρίλιος</p> <p>Συγγραφή κανόνων Κυκλοφορία παιχνιδιού σε υλική μορφή ή/και σε online πλατφόρμες. Αυτοαξιολόγηση μαθητών.</p> <p>Μάιος Ιούνιος:</p> <p>Παρουσιάζουμε τα παιχνίδια μας και τα απολαμβάνουμε παίζοντας.</p>
--	---

	<p>Παρατηρήσεις:</p> <p>Επισκέψεις σε συλλόγους επιτραπέζιων παιχνιδιών, στατικού μοντελισμού, γνωριμία με παιχνίδια ρόλων, ενημέρωση από επαγγελματίες δημιουργούς παιχνιδιών, επίσκεψη σε εταιρείες επιτραπέζιων παιχνιδιών, γνωριμία με τις δυνατότητες τρισδιάστατης εκτύπωσης, συμμετοχή σε φεστιβάλ και εκδηλώσεις σχετικές με τα επιτραπέζια και τους δημιουργούς. Παρουσίαση των δημιουργιών των μαθητών, συμμετοχή σε διαγωνισμούς έκθεσης νέων επιτραπέζιων.</p>
Διδακτικό υλικό (έντυπο και ηλεκτρονικό)	Επιτραπέζια παιχνίδια κατάλληλα για την ηλικία των μαθητών, Οπτικοακουστικό υλικό με άδεια χρήσης creative commons. Διάφορα υλικά κατασκευών και χειροτεχνίας.
Τρόπος επιλογής μαθητών	Θα προτιμηθούν μαθητές της Γ τάξης κυρίως. Θα επιλεγούν 10-12 μαθητές για πρακτικούς λόγους.
Τρόποι αξιολόγησης μαθητών	Συμμόρφωση με οδηγίες και κανόνες 50% Τήρηση προθεσμιών και οδηγιών 20% Παρουσίαση αποτελεσμάτων 20% Τελικό αποτέλεσμα 10%
Προτεινόμενο ωρολόγιο πρόγραμμα ομίλου (ημέρα/ώρα έναρξης/ώρα λήξης)	Πέμπτη, μετά την λήξη των μαθημάτων
Τόπος διεξαγωγής ομίλου	1 ^ο Πειραματικό Γυμνάσιο Λάρισας
Ειδικοί εξωτερικοί συνεργάτες	Θα επιδιωχθούν συνεργασίες με επαγγελματίες δημιουργούς παιχνιδιών, συλλόγους επιτραπέζιων παιχνιδιών και καλών τεχνών.
Συνεργασίες (ιδρύματα, οργανισμοί, σχολεία, φορείς, πρόσωπα κ.ά.)	Θα επιδιωχθούν συνεργασίες με άλλους ομίλους του σχολείου. Θα επιδιωχθεί συνεργασία με άλλα γυμνάσια. Τα επιτραπέζια παιχνίδια που θα δημιουργηθούν θα παρουσιαστούν από τους μαθητές-δημιουργούς Θα επιδιωχθεί συνεργασία με το LAComicsFestival, την Πινακοθήκη Λάρισας και το πάρκο καινοτομίας Joist.
Εκπαιδευτικές επισκέψεις	Επισκέψεις σε χώρους συλλόγων σχετικών με τα επιτραπέζια σε Λάρισα, Καρδίτσα, Βόλο και Αθήνα.

	Συμμετοχή σε φεστιβάλ, εκθέσεις, και δρώμενα σχετικά με τα επιτραπέζια παιχνίδια.
Τρόπος αξιολόγησης του ομίλου	Αυτοαξιολόγηση επίτευξης στόχων. Ερωτηματολόγιο μαθητών.
Παραδοτέα	Έκθεση πεπραγμένων, Επιτραπέζια παιχνίδια μαθητών.

Σύντομη Περιγραφή:

Γιατί σχεδιασμός παιχνιδιών; Οι μαθητές λατρεύουν τα παιχνίδια!

Πλεονεκτήματα

- Ανάπτυξη κοινωνικών και ακαδημαϊκών δεξιοτήτων
- Οι μαθητές γίνονται δημιουργοί και όχι παθητικοί καταναλωτές υλικού
- Ευκαιρίες για επίλυση προβλημάτων υψηλού επιπέδου, στρατηγικής σκέψης και στοχευμένης δημιουργικότητας.

Ο μαθητής κατά την διαδικασία δημιουργίας του παιχνιδιού αναλαμβάνει ρόλους μέσα σε συγκεκριμένο πλαίσιο δημιουργίας. Η μαθήτρια γίνεται παίκτης παιχνιδιού, δημιουργός, γραφίστας, συγγραφέας, δοκιμάστρια, μηχανικός, προωθητής και αναλαμβάνει και άλλους δευτερεύοντες ρόλους κατά περίπτωση.

Στην πραγματικότητα, η μαθήτρια μαθαίνει μια διαδικασία και όχι απλώς την κατασκευή ενός αντικειμένου. Εντοπισμός μια ανάγκης, καθορισμός της λύσης, δημιουργία, κατασκευή πρωτοτύπου, δοκιμή και αναθεώρηση. Αυτά είναι τα βασικά στοιχεία του σχεδιασμού και της δημιουργίας πρωτότυπων προϊόντων ή διαδικασιών.

Φυσικά, ο στόχος μας δεν είναι η δημιουργία ενός προϊόντος έτοιμου για το ράφι ενός πολυκαταστήματος αλλά η δημιουργία ενός πρωτοτύπου. Μας ενδιαφέρει κυρίως το ταξίδι και η γνώση που θα αποκτήσουμε σε αυτή την πορεία. Η τεχνική γνώση, η εκτίμηση για τον χρόνο και τον κόπο που κρύβεται πίσω από την δουλειά πολλών ανθρώπων, αλλά και η ανάπτυξη της νοοτροπίας του να δοκιμάζω, να αποτυγχάνω συχνά χωρίς να εγκαταλείπω τον στόχο μου. Υπομονή, επιμονή, συνεργασία, αποτυχία, αποτυχία, αποτυχία, βελτίωση, επανάληψη της διαδικασίας μέχρι ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Όλα αυτά σε ένα θετικό, υποστηρικτικό και ασφαλές περιβάλλον με δημιουργική ανατροφοδότηση χωρίς να ξεχνάμε πάνω από όλα ότι μαθαίνουμε καλύτερα διασκεδάζοντας.