





# ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ Ν°4, ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2021

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

-  ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΚΕΤΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3
-  ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ INGAME
-  ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ, ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΟΥ INGAME
-  ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΤΟΥ INGAME

### Επισκόπηση του Πακέτου Εργασίας 3

από το Συντονιστή εταίρο

Το Πακέτο Εργασίας 3, περιλαμβάνει 3 παραδοτέα έργα για το συνολικό αποτέλεσμα, το οποίο είναι ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός, το σενάριο και η αφήγηση του INGAME και το συνολικό περιεχόμενο για την προώθηση θετικών στάσεων των πολιτών της ΕΕ όσον αφορά την κοινωνική ένταξη, την ισότητα των φύλων, τη συμμετοχή στα κοινά και την ανάπτυξη διαπολιτισμικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Η ανάπτυξη του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, του σεναρίου και της αφήγησης του INGAME θα γίνει υπό την καθοδήγηση του Εκπαιδευτικού Ομίλου Ανατόλια ενώ όλοι οι εταίροι θα έχουν ουσιαστική συνεισφορά.



Τα σενάρια του παιχνιδιού και το περίγραμμα του περιεχομένου ολοκληρώθηκαν με επιτυχία και ο όγκος εργασίας κατανεμήθηκε μεταξύ των εταίρων.

Χρησιμοποιήθηκαν θεματικές/πεδία δράσης που αποτελούνται από ενότητες με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, μαθησιακές δραστηριότητες, σχετικό μαθησιακό υλικό και εργαλεία βασισμένα στη φιλοσοφία των παιχνιδιών παζλ/περιπέτειας. Το πρόγραμμα σπουδών (το οποίο περιγράφει τη συνολική μαθησιακή διαδικασία του παιχνιδιού) και το περιεχόμενο (που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των σεναρίων/πλοκής) θα ενσωματωθεί στην τεχνολογική (διαδικτυακή, οπτική, ψηφιακή και γραφιστική) υποδομή του παιχνιδιού, η οποία θα αναπτυχθεί παράλληλα με το περιεχόμενο από τη DANMAR.

### Πρόγραμμα εκπαίδευσης του INGAME και περίγραμμα περιεχομένου

Η ανάπτυξη του περιεχομένου θα πρέπει να συμμορφώνεται με τα ακόλουθα πρότυπα, τα οποία καλύπτονται από το Πρόγραμμα εκπαίδευσης και Περίγραμμα περιεχομένου / Υποδείγματα / Σενάρια / Εκδόσεις:

- Επάρκεια του προγράμματος σπουδών. Το πρότυπο αυτό εξετάζει κατά πόσον το υπό ανάπτυξη περιεχόμενο του INGAME είναι συμβατό με τα στυλ των μαθητευόμενων, ενσωματώνεται με ευκολία στις υπάρχουσες δομές και είναι συμβατό με τις προβλεπόμενες δραστηριότητες και διαδικασίες. Η κρίσιμη πτυχή αυτού του προτύπου είναι η ικανότητα του περιεχομένου να προσαρμόζεται σε διάφορα πλαίσια,

πολιτιστικά, κοινωνικά και άλλες δυνατότητες που προβλέπονται για το παιχνίδι.

- Διδακτική επάρκεια. Η συνιστώσα της διδακτικής επάρκειας αναφέρεται στο βαθμό στον οποίο το υπό ανάπτυξη περιεχόμενο παρέχει το απαραίτητο είδος υποστήριξης για μάθηση και την επίτευξη των διδακτικών στόχων, όπως ορίζονται στο θεωρητικό πλαίσιο και στο πρόγραμμα σπουδών.
- Επάρκεια εικόνας και ήχου. Αυτό το στοιχείο αναφέρεται στο πως το υπό ανάπτυξη περιεχόμενο του INGAME μοιάζει πραγματικά. Τα πεδία προβληματισμού περιλαμβάνουν τη διασύνδεση εικόνων, κινούμενων σχεδίων, κειμένου και μουσικής, καθώς και τον τύπο και τη μορφή του περιεχομένου που κοινοποιείται στον χρήστη.
- Τεχνική επάρκεια. Αυτή η συνιστώσα αναφέρεται στο πραγματικό περιεχόμενο, όπως αυτό παρέχεται διαδικτυακά, και στον τρόπο με τον οποίο συνδέεται με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.
- Τις βασικές ικανότητες που φιλοδοξούμε να αναπτύξουμε μέσω του INGAME. Αυτή η συνιστώσα αναφέρεται στις βασικές δεξιότητες ζωής και πολιτικών δεξιοτήτων, που θα αναπτύξουν οι νέοι μέσω του παιχνιδιού INGAME.

## ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ, ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΟΥ INGAME

Ο Εκπαιδευτικός Όμιλος Ανατόλια προτείνει τις κατευθυντήριες γραμμές για την αφήγηση του INGAME, μετά την

οριστικοποίηση του πρώτου παραδοτέου αποτελέσματος με τους μαθησιακούς στόχους, τη δημιουργία περιγραμμάτων περιεχομένου με βάση τα κεφάλαια του παιχνιδιού, τον καθορισμό του περιεχομένου και των μέσων αξιολόγησης, την επιλογή και εφαρμογή κατάλληλων στρατηγικών διδασκαλίας, την παροχή ενός συνολικού σχεδίου για την ανάπτυξη του περιεχομένου και την ενσωμάτωσή του στο INGAME. Το περιεχόμενο του INGAME θα ενσωματωθεί τελικά σε ένα πρότυπο που θα αναπτυχθεί από σχεδιαστές διδασκαλίας και προγραμματιστές ιστοσελίδων.

### Βασικά ευρήματα

1) Εντοπίσαμε ορισμένες επικαλύψεις, ιδίως μεταξύ των εισροών του **CSI** και του **OXFAM**, γεγονός που θεωρείται θετικό, καθώς υποδεικνύει την κατεύθυνση που πρέπει να ακολουθήσουμε. Επιπλέον, η **ZB&V** ανέπτυξε συγκεκριμένα σενάρια ως βάση για τη συζήτηση της αφήγησης του παιχνιδιού.

2) Περαιτέρω συζήτηση θα γίνει σχετικά με την προοπτική των θεμάτων, π.χ. σε ποιο βαθμό επιτρέπουμε μια πιο ανοιχτή, διερευνητική προσέγγιση έναντι ενός πολύ συγκεκριμένου, ξεκάθαρα σεναρίου (π.χ. πατριαρχία έναντι φεμινισμού από την **ZB&V**) ή αν αποφασίζουμε για σενάρια που σχετίζονται με πραγματικούς χαρακτήρες και καταστάσεις έναντι φανταστικών (π.χ. η ιστορία του Yeti που πρότεινε το CSI).

3) Συνολικά, φαίνεται να αναδύονται δύο (σε γενικές γραμμές) διακριτές ομάδες διαδικαστικά/τεχνικά/παιδαγωγικά ζητήματα (*Kaunas University of Technology, Symplexis, RLA*) και η

άλλη εστιάζει στα ζητήματα που σχετίζονται με το περιεχόμενο, το προφίλ των μαθητευόμενων και τα μαθησιακά αποτελέσματα (ZB & V, CSI, OXFAM).

### Μεθοδολογία σχεδιασμού του INGAME

Το εκπαιδευτικό πεδίο αφορά τις κοινωνικές και πολιτικές δεξιότητες και αξίες, καθώς και τις σχετικές γνώσεις που πρέπει να αποκτήσουν οι παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (απαιτούμενες δεξιότητες για την αλληλεπίδραση των παικτών με το παιχνίδι και οι δεξιότητες και οι γνώσεις που θα αποκτηθούν μέσω της αλληλεπίδρασης και του τρόπου παιχνιδιού. Δείτε επίσης τα σχετικά μαθησιακά αποτελέσματα - ποιες από τις δραστηριότητες του παιχνιδιού βοηθούν στην επίτευξη των μαθησιακών αποτελεσμάτων).

Η αφήγηση και η ιστορία που σχετίζεται με το ιστορικό υπόβαθρο του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα με τον "κόσμο" του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένης της περιγραφής των χαρακτήρων και του τρόπου με τον οποίο ενεργούν και αλληλοεπιδρούν, των σκηνικών, των πεδίων δράσης, των σημείων πλοκής, τα ηθικά διλήμματα, την επίλυση των συγκρούσεων στο τέλος του παιχνιδιού και επίσης με τη σχεδίαση των προβλημάτων του παιχνιδιού. Ποια είναι η καλύτερη λύση που θα προσφέρει το τελικό βραβείο; Το είδος του παιχνιδιού σχετίζεται με την κατηγορία του είδους του παιχνιδιού (παζλ/περιπέτεια/αφηγηματικό παιχνίδι στην περίπτωση μας) καθώς και με τον χαρακτήρα/χαρακτήρες. Ποια είναι τα

κίνητρα για δράση και τα είδη των ενεργειών που μπορεί να κάνει ο παίκτης, για πόσο χρονικό διάστημα και ποιο θα είναι το αποτέλεσμα;

Η εμπειρία του παίκτη σχετίζεται με τα συναισθήματα που αναπτύσσουν οι παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πώς θα χρησιμοποιηθεί η μουσική ή η αφήγηση; Θα υπήρχαν μίνι χάρτες ή μενού και πίνακες αποτελεσμάτων; Θα λάμβαναν ανατροφοδότηση στα διάφορα επίπεδα; Μπορούν να μοιραστούν τα αποτελέσματά τους με άλλους παίκτες;

**ΜΗΝ ΞΕΧΑΣΕΤΕ ΝΑ ΜΑΣ  
ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ:**



<https://ingame.erasmus.site/>



<https://www.facebook.com/InGame-project>



[https://www.instagram.com/ingame\\_project](https://www.instagram.com/ingame_project)



<https://twitter.com/IngameProject>

**PROJECT PARTNERS:**

