



Ταξίδι στην εποχή του λίθου

Επιτραπέζιο παιχνίδι Γεροστάθη Ζωή

Εισαγωγή

Το παιχνίδι “Ταξίδι στην εποχή του λίθου” έχει σχεδιαστεί με σκοπό να φέρει τα παιδιά με παιχνιώδη τρόπο σε επαφή με τον τρόπο ζωής στην παλαιολιθική και στην νεολιθική εποχή, να τα εμπλέξει ενεργά βάζοντας τα στη θέση εκείνων των ανθρώπων και έτσι να τα βοηθήσει να γνωρίσουν καλύτερα την εποχή του λίθου και τις σημαντικές ανακαλύψεις που πραγματοποιήθηκαν και βοήθησαν στην εξέλιξη της ανθρωπότητας.

Περιγραφή του υλικού

Το επιτραπέζιο παιχνίδι σχεδιάστηκε με στόχο να δώσει τη δυνατότητα στα παιδιά να αναπτύξουν τη συνεργασία, την κριτική τους σκέψη και τον ευγενή ανταγωνισμό. Η νέα αυτή παιδαγωγική προσέγγιση ονομάζεται παιδαγωγική του παιχνιδιού και προτείνει την εμπλοκή στη μαθησιακή διαδικασία, παιχνιδιών σαν μέσα αγωγής και σαν μέθοδο οργανωμένης μαθησιακής διαδικασίας (Prensky M, 2000). Η προσπάθειά μας εστιάστηκε στο να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι με μέτριο βαθμό δυσκολίας ώστε να μην κουράζει και απογοητεύει τους παίχτες, διασκεδαστικό, με στοιχεία τύχης. Σκοπός μας ήταν να μπορέσουν οι μικροί παίχτες να κατανοήσουν καλύτερα την εποχή του λίθου και να εμπεδώσουν με ευχάριστο τρόπο τις γνώσεις που αποκόμισαν κατά την παρακολούθηση του εκπαιδευτικού προγράμματος ‘Μια φορά κι έναν καιρό στο Σέσκλο και στο Διμήνι’. Το περιεχόμενο του παιχνιδιού αποτελείται από ένα ταμπλό, 8 πιόνια πήλινα διαφορετικά ανά δύο, ένα ζάρι, 24 κάρτες ερωτήσεων, πράσινες για τη νεολιθική εποχή, πορτοκαλί για την παλαιολιθική και 28 κάρτες εντολών, πράσινες ή πορτοκαλί αντίστοιχα. Οι ερωτήσεις προσπαθούν με απλό και κατανοητό τρόπο να επαναφέρουν στη μνήμη των παιδιών όρους και σημαντικές ανακαλύψεις εκείνης της περιόδου. Η επιλογή των χρωμάτων του ταμπλώ στηρίχτηκε στην άποψη ότι τα φωτεινά και καθαρά χρώματα όπως κίτρινο, μπλε, γαλάζιο, κόκκινο, πράσινο θα προκαλέσουν στα παιδιά ευχάριστη εντύπωση, κέφι και ενδιαφέρον (Μαγουλιώτης 1989).



Το ταμπλώ του παιχνιδιού

Προτάσεις παιδαγωγικής αξιοποίησης

Το παιχνίδι “Ταξίδι στην εποχή του λίθου” έχει σχεδιαστεί με σκοπό να ενισχύσει επικουρικά τις γνώσεις που προσέγγισαν τα παιδιά μέσα από την ενότητα του μαθήματος της Ιστορίας της Γ΄ τάξης Δημοτικού με θέμα “Η εποχή του λίθου”.

Έχει σαν στόχο να δώσει τη δυνατότητα στα παιδιά να αναπτύξουν τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα, την κριτική τους σκέψη και τον ευγενή ανταγωνισμό. Ο σχεδιασμός των καρτών και του ταμπλώ είναι κείμενο σε συνδυασμό με εικόνα που το υποστηρίζει. Έτσι αποφεύγονται παρερμηνείες και τα παιδιά αποκομίζουν γνώση χωρίς την παρέμβαση του δασκάλου (Σιβροπούλου, 2003).



Η παρούσα εργασία σχεδιάστηκε στα πλαίσια του μαθήματος “Θεωρίες Σχεδιασμού και Αξιολόγησης Παιδαγωγικού Υλικού και Παιδαγωγικού Παιχνιδιού”
Διδάσκουσα: Παπαδοπούλου Μαρία κατά το ακαδημαϊκό έτος 2011-12

Βιβλιογραφία

Dziorny, M. Is Digital Game-based Learning (DGL) Situated Learning

Μαγουλιώτης, Α. (1989), *Αρχή του σχεδίου και μέσα έκφρασης*. Αθήνα: Gutenberg 1989
Prensky M. (2000). *Digital Game-Based Learning*.

Σιβροπούλου, Ρ. (2003). *Ταξίδι στον κόσμο των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών. Θεωρητικές και διδακτικές διαστάσεις*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Siegler S., R. & Ramani B.,G., (2009), *Playing Linear Number Board Games—But Not Circular Ones—Improves Low-Income Preschoolers’ Numerical Understanding* *Journal of Educational Psychology*, American Psychological Association Vol. 101, No. 3, 545–560

Stewart, D., *How to Improve Children's Math Skills Through Playing Games*