



Ερευνητική Μονάδα
Τεχνολογιών Διαδικτύου
και Πολυμέσων
Ν. Καζαντζάκη
Πανεπιστημιοπολη, Ρίο
26504, Πάτρα
Τηλ.:2610-960420
Fax: 2610-960322

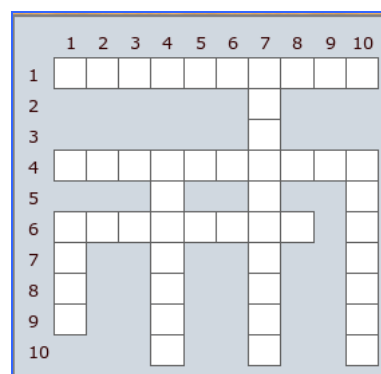
Play and Learn

Η εφαρμογή (module game) κατασκευάστηκε για την open source πλατφόρμα του moodle (www.moodle.org) και έχει σα στόχο να δημιουργήσει εκπαιδευτικά παιχνίδια τα οποία θα αντλούν ερωτήσεις από τη βάση ερωτήσεων του moodle και θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλά γνωστικά αντικείμενα. Το Moodle είναι δωρεάν σύστημα εξ' αποστάσεως διδασκαλίας και χρησιμοποιείται για τη δημιουργία εικονικών (virtual) μαθημάτων. Η φιλοσοφία του στηρίζεται στη διαπίστωση ότι ο άνθρωπος κατακτά τη γνώση όταν αλληλεπιδρά με το περιβάλλον. Επιπρόσθετα, η διαδικασία της μάθησης ενισχύεται όταν ο μαθητής δημιουργεί κάτι νέο πάνω σε αυτά τα οποία προηγουμένως έχει διδαχθεί. Παράλληλα η δημιουργία του μαθητή μοιράζεται σε μια εικονική κοινότητα όπου ανθεί η συνεργασία και η συλλογικότητα, τόσο μεταξύ μαθητών όσο και μεταξύ διδασκόντων.

Μέσα από την εφαρμογή αυτή θα διερευνηθεί αν με αυτόν τον τρόπο ένας ανήλικος ή ενήλικος μαθητής μπορεί να μάθει πιο ευχάριστα και αποδοτικά σε σχέση με τον παραδοσιακό τρόπο. Αναπτύχθηκε στα πλαίσια του μεταπτυχιακού του Νταλούκα Βασίλη, εκπαιδευτικού κλάδου ΠΕ19, με τίτλο "Η Χρήση Παιχνιδιών στην Εκπαιδευτική Διαδικασία (Edutainment)".

Το module game στην έκδοση 1.3 περιλαμβάνει τα εξής παιχνίδια:

α) **Σταυρόλεξο:** Ο δάσκαλος μπορεί να ορίσει μέγιστο αριθμό γραμμών/στηλών ή λέξεων που θα περιλαμβάνει. Ο μαθητής μπορεί όποτε θέλει να πατήσει το κουμπί "Έλεγχος σταυρολέξου" για να ελέγξει ο υπολογιστής τις απαντήσεις του. Κάθε σταυρόλεξο παράγεται δυναμικά και έτσι είναι διαφορετικό ανά μαθητή.



Σε μια _____ δομή δεδομένων το μέγεθος



Έχετε 6 προσπάθειες ακόμη

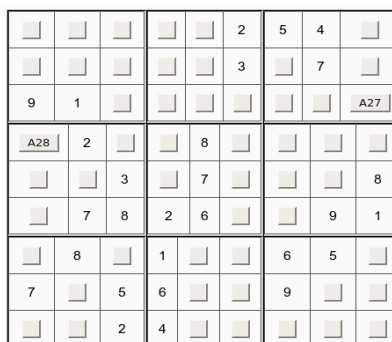
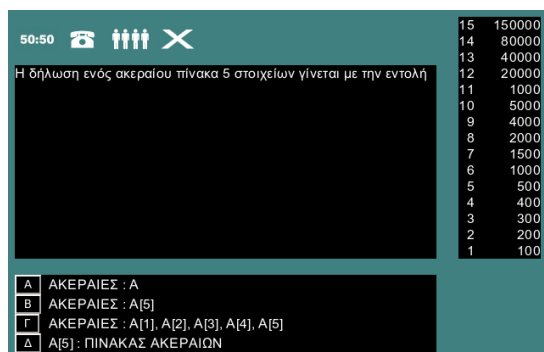
Γράμματα : **ΑΒΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟ**

Βαθμολογία λέξης : 50 %

β) **Κρεμάλα:** Ο δάσκαλος μπορεί να ορίσει τον αριθμό των λέξεων που θα περιλαμβάνει το κάθε παιχνίδι, αν θα εμφανίζεται το πρώτο ή το τελευταίο γράμμα καθώς και αν θα εμφανίζεται η ερώτηση και η σωστή απάντηση στο τέλος.

γ) **Εκατομμυριούχος:** Είναι το γνωστό τηλεπαιχνίδι.

δ) **Sudoku.** Εμφανίζεται στην οθόνη ένα sudoku όπου ο μαθητής αν απαντήσει σωστά σε κάποια ερώτηση του αποκαλύπτεται ένα ακόμη νούμερο, κάτι που θα τον διευκολύνει να λύσει το sudoku. Η άλλη λύση είναι να στηριχθεί στην τύχη και να προσπαθήσει να μαντέψει ένα νούμερο.

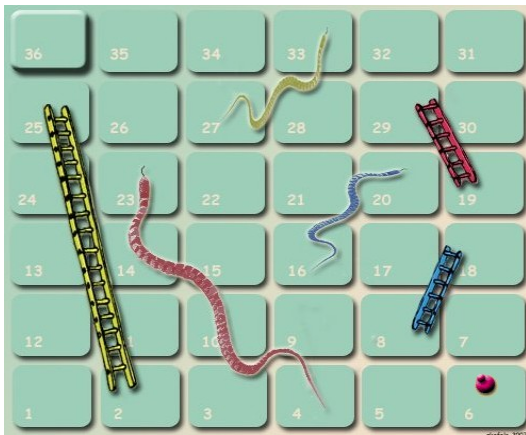
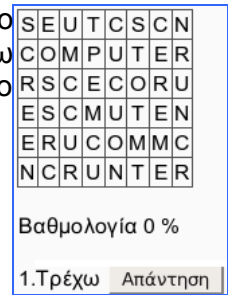


A27. Οθόνη
Απάντηση: _____

Εκατομμυριούχος

Sudoku

ε) **Κρυπτόλεξο:** Μοιάζει με το σταυρόλεξο. Εμφανίζει στο μαθητή ένα λυμένο σταυρόλεξο όπου στα μαύρα τετράγωνα υπάρχει και από ένα γράμμα. Στο κάτω μέρος υπάρχουν οι ερωτήσεις, οι απαντήσεις των οποίων είναι κρυμμένες στο κρυπτόλεξο και ο μαθητής προσπαθεί να μαντέψει.



στ) **Φιδάκι:** Εμφανίζει μία πίστα με σκάλες όπου κάθε φορά ο χρήστης ρίχνει το ζάρι και του εμφανίζει μία ερώτηση. Αν απαντήσει σωστά στην ερώτηση προχωρά αλλιώς μένει στάσιμος. Αν όμως βρεθεί στην αρχή της σκάλας και απαντήσει σωστά στην ερώτηση πάει στο πάνω μέρος της σκάλας ενώ αν βρεθεί στο κεφάλι του φιδιού και απαντήσει λάθος αμέσως πάει στην ουρά του.

Η εκπαιδευτική διαδικασία υποστηρίζεται από ένα Βιβλίο με ερωτήσεις. Το βιβλίο αποτελείται από κεφάλαιο και από υποκεφάλαια. Σε μερικά από αυτά έχει αντιστοιχιστεί μία κατηγορία ερωτήσεων. Προκειμένου ο μαθητής να προχωρήσει στο διάβασμα των ερωτήσεων θα πρέπει να απαντήσει σωστά σε μία από τις ερωτήσεις που επιλέγεται τυχαία. Για το δάσκαλο υπάρχει η δυνατότητα να μετατρέψει σε βιβλίο ένα αρχείο του OpenOffice (odt).

Συνοπτικά κάθε παιχνίδι αξιοποιεί τις παρακάτω πηγές του moodle:

Παιχνίδι	Λεξιλόγιο	Ερωτήσεις		
		Σύντομης απάντησης	Πολλαπλής επιλογής	Ναι/Όχι
Κρεμάλα	X	X		
Σταυρόλεξο	X	X		
Κρυπτόλεξο	X	X		
Sudoku	X	X	X	X
Εκατομμυριούχος			X	
Βιβλίο με ερωτήσεις	X	X	X	X
Φιδάκι	X	X	X	X

Επιπλέον πλεονεκτήματα:

- Στα παιχνίδια παίζει ένας χρήστης με αντίπαλο τον υπολογιστή. Κάθε φορά αποθηκεύεται η κατάσταση του παιχνιδιού και μπορεί να συνεχιστεί οποιαδήποτε στιγμή στο μέλλον.
- Μπορεί κάποιος να παίξει τα παιχνίδια σαν απλός επισκέπτης χωρίς να χρειάζεται να γραφτεί.
- Μπορεί εύκολα να επεκταθεί με επιπλέον σετ από εικόνες ή πίστες.

Η έκδοση 1.3 διατίθεται ελεύθερα με GPL άδεια από τον ιστότοπο <http://bdaloukas.gr/moodle> στο μάθημα "Πληροφορίες / Υλικό για το module game". Όποιος θέλει να βοηθήσει μπορεί να στείλει εικόνες για την κρεμάλα, να στείλει νέες πίστες για το φιδάκι, να μεταφράσει τα μηνύματα σε άλλες γλώσσες, να στείλει ιδέες για νέα παιχνίδια που να ταιριάζουν στη φιλοσοφία και στις δυνατότητες του moodle, να προτείνει ιδέες παιδαγωγικής αξιοποίησής του ή ακόμη καλύτερα να εφαρμόσει στην πράξη το module game στο δικό του κοινό και να στείλει αναφορά με τις παρατηρήσεις του στο game@bdaloukas.gr ή να τις καταγράψει απευθείας στο site στο μάθημα "Πληροφορίες / Υλικό για το module game".