

# Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

## Εργαλεία Παιχνιδιού

### Μηχανισμοί παιχνιδιού: Συμμαχία, συνεργασία, εμπόριο

#### Επεξήγηση των μηχανισμών

Η δημιουργία μιας παιχνιδοποιημένης δραστηριότητας που απαιτεί ομαδική εργασία μπορεί να είναι δύσκολη, αλλά έχει πολλά πλεονεκτήματα, κυρίως δικαιοσύνη, συμμετοχικότητα και διαδραστικότητα. Ακόμα και σε ένα παιχνίδι όπου οι παίκτες ανταγωνίζονται μεταξύ τους, υπάρχουν ακόμα δυνατότητες συμμαχίας, συνεργασίας ή συναλλαγής για να διασφαλιστεί ότι όλοι οι παίκτες μπορούν να προχωρήσουν αποτελεσματικά και να μάθουν, ειδικά αν κάποιος κολλάνε ή δυσκολεύονται περισσότερο από άλλους. Συνθήκες ειρήνης και συνεργασίες μπορούν να εγκαθιδρυθούν σε ορισμένα σημεία της περιπέτειας, όπου κάθε μέρος επωφελείται από τη διαδικασία. Έτσι, οι παίκτες μπορούν να αποφασίσουν να:

- **- Ενώστε τις δυνάμεις σας:** Αν οι παίκτες πρέπει να αντιμετωπίσουν έναν κοινό εχθρό, να λύσουν έναν πολύπλοκο γρίφο ή να αποκτήσουν ένα αντικείμενο που είναι κρυμμένο ή δύσκολο να φτάσουν, θα μπορούσαν να γίνουν προσωρινοί σύμμαχοι και να επωφεληθούν από τις δεξιότητες ή τις ικανότητες του άλλου, ενώνοντας τις δυνάμεις και την εξυπνάδα τους προκειμένου να φτάσουν σε μια κοινή νίκη για ένα βήμα της περιπέτειας και να προχωρήσουν ξεχωριστά.  
Μια τέτοια δυναμική μπορεί να επιβληθεί στους παίκτες, με ένα σημείο της ιστορίας όπου όλοι προσπαθούν με ένα παρόμοιο στοιχείο, χάνοντας ενέργεια, χρόνο και πόρους αν δεν συνεργαστούν για να ξεπεράσουν ένα κοινό εμπόδιο.

- **- Ανταλλαγή πόρων:** Αν ένας παίκτης διαπιστώσει ότι ένας άλλος έχει κάτι που χρειάζεται και ο ίδιος έχει κάτι που θα μπορούσε να χρειαστεί ένας άλλος παίκτης, μπορεί να γίνει μια δίκαιη συμφωνία ή ισότιμη ανταλλαγή ενός πόρου, ώστε να διασφαλιστεί ότι κάθε παίκτης μπορεί να προχωρήσει μπροστά, αντί να κολλήσει χωρίς τα απαραίτητα στοιχεία που έχει ήδη ένας άλλος.

Αυτό θα μπορούσε να σημαίνει ανταλλαγή καρτών, στοιχείων, πληροφοριών ή αντικειμένων, μεταφορά πόντων ή στατιστικών χαρακτηριστικών, αλλαγή θέσεων στο ταμπλό ή βημάτων στην ιστορία - ο καθένας λύνει τον γρίφο, την ερώτηση ή την αποστολή του άλλου, κ.λπ.

- **Μοιραστείτε τους πόρους:** Λιγότερο άμεσο από τη συναλλαγή, οι παίκτες, αφού συγκεντρώσουν ένα ορισμένο ποσό πόρων, αντικειμένων, πληροφοριών ή πόντων, μπορούν να έρθουν σε συμφωνία και να μοιράσουν τα ευρήματά τους ισομερώς ή αναλογικά με βάση τις ανάγκες του κάθε παίκτη και έτσι να κερδίσουν ο ένας από τον άλλο δίκαια. Αν κάθε παίκτης έχει έναν ορισμένο αριθμό καρτών ή στοιχείων, μπορούν όλοι να δείξουν τι έχουν συγκεντρώσει και να επωφεληθούν από τις προσπάθειες όλων προκειμένου να προχωρήσουν με βάση την κοινή πλέον γνώση.

Αυτό θα μπορούσε να ενθαρρυνθεί ιδιαίτερα για ομάδες μαθητών με διαφορετικές προϋπάρχουσες γνώσεις ή επίπεδα δεξιοτήτων και αν κάποιοι παίκτες αντιμετωπίζουν μαθησιακές διαταραχές και άλλα ζητήματα που θα μπορούσαν να καταστήσουν το παιχνίδι άνισο και αποκλειστικό, τονίζοντας το χάσμα μεταξύ τους.

Η διαδικασία αυτή μπορεί να συναντήσει αντιδράσεις αν οι παίκτες αρνηθούν να μοιραστούν όσα έχουν συγκεντρώσει μέσα από τις προσπάθειές τους, γι' αυτό θα πρέπει να εξεταστεί η δυνατότητα να επιβληθεί η συνεργασία και η αλληλεγγύη για κάποια βήματα ή σημεία της ιστορίας, να υπάρχει πρόβλεψη ότι κάποια σημεία δεν μπορούν να ξεπεραστούν αν οι μαθητές παίξουν ατομικά ή να επιτραπεί η ύπαρξη περισσότερων του ενός τελικού νικητή.

Ενώ ο ανταγωνισμός μπορεί να είναι υγιής και να προσφέρει προκλήσεις και ενδιαφέρον, θα πρέπει να παραμένει δίκαιος και χωρίς αποκλεισμούς, ενώ είναι επίσης σημαντικό να ενθαρρύνεται η αλληλεγγύη και η αίσθηση της κοινότητας

και να διδάσκονται δεξιότητες σύμπραξης, επικοινωνίας και συνεργασίας.

- **Μοιραστείτε τους πόρους:** Λιγότερο άμεσο από τη συναλλαγή, οι παίκτες, αφού συγκεντρώσουν ένα ορισμένο ποσό πόρων, αντικειμένων, πληροφοριών ή πόντων, μπορούν να έρθουν σε συμφωνία και να μοιράσουν τα ευρήματά τους ισομερώς ή αναλογικά με βάση τις ανάγκες του κάθε παίκτη και έτσι να κερδίσουν ο ένας από τον άλλο δίκαια. Αν κάθε παίκτης έχει έναν ορισμένο αριθμό καρτών ή στοιχείων, μπορούν όλοι να δείξουν τι έχουν συγκεντρώσει και να επωφεληθούν από τις προσπάθειες όλων προκειμένου να προχωρήσουν με βάση την κοινή πλέον γνώση.
- Αυτό θα μπορούσε να ενθαρρυνθεί ιδιαίτερα για ομάδες μαθητών με διαφορετικές προϋπάρχουσες γνώσεις ή επίπεδα δεξιοτήτων και αν κάποιοι παίκτες αντιμετωπίζουν μαθησιακές διαταραχές και άλλα ζητήματα που θα μπορούσαν να καταστήσουν το παιχνίδι άνισο και αποκλειστικό, τονίζοντας το χάσμα μεταξύ τους.
- Η διαδικασία αυτή μπορεί να συναντήσει αντιδράσεις αν οι παίκτες αρνηθούν να μοιραστούν όσα έχουν συγκεντρώσει μέσα από τις προσπάθειές τους, γι' αυτό θα πρέπει να εξεταστεί η δυνατότητα να επιβληθεί η συνεργασία και η αλληλεγγύη για κάποια βήματα ή σημεία της ιστορίας, να υπάρχει πρόβλεψη ότι κάποια σημεία δεν μπορούν να ξεπεραστούν αν οι μαθητές παίξουν ατομικά ή να επιτραπεί η ύπαρξη περισσότερων του ενός τελικού νικητή.
- Ενώ ο ανταγωνισμός μπορεί να είναι υγιής και να προσφέρει προκλήσεις και ενδιαφέρον, θα πρέπει να παραμένει δίκαιος και χωρίς αποκλεισμούς, ενώ είναι επίσης σημαντικό να ενθαρρύνεται η αλληλεγγύη και η αίσθηση της κοινότητας και να διδάσκονται δεξιότητες σύμπραξης, επικοινωνίας και συνεργασίας.