

Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

Εργαλεία παιχνιδιού

Σχέδιο δράσης και οδηγίες για να δοκιμάσετε τα αινίγματά σας

Η δοκιμασία των βημάτων, των γρίφων και των αινιγμάτων είναι ζωτικής σημασίας κατά τη διαδικασία σχεδιασμού της εκπαιδευτικής περιπέτειας. Δίνει τη σιγουριά ότι τα πρακτικά θέματα της παιχνιδοποιημένης ιστορίας λειτουργούν κανονικά και ότι οι μαθητές θα βρουν τη δραστηριότητα συμμετοχική και εκπαιδευτική. Στόχος των δοκιμών είναι να βελτιωθεί ο σχεδιασμός της ιστορίας και να είσαστε σίγουροι ότι η τελική της μορφή είναι αποτελεσματική και συνεκτική. Για να γίνει αυτό μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικά εργαλεία και έγγραφα, όπως για παράδειγμα ένα σχέδιο δράσης και μια φόρμα ελέγχου που θα βρείτε στις επόμενες σελίδες αυτού του εργαλείου.

Τρόπος διεξαγωγής δοκιμών

- Κατά τη διαδικασία σχεδιασμού, εξετάστε τη δυνατότητα αναπαραγωγής των αινιγμάτων σας με τη βοήθεια ερωτήσεων για να προσδιορίσετε εάν:

- 1) Τα διαφορετικά στοιχεία του παιχνιδιού είναι συμβατά

- 2) Τα αινίγματα ανταποκρίνονται στους γλωσσικούς και παιδαγωγικούς σας στόχους.

Οι ερωτήσεις που μπορούν να σας καθοδηγήσουν σε αυτή τη διαδικασία μπορεί να περιλαμβάνουν:

Μπορεί αυτό να αναπαραχθεί; Είναι ασφαλές? Έχει προσαρμοστεί στην τάξη και στις ανάγκες των μαθητών; Μπορούν οι μαθητές να το χρησιμοποιήσουν αυτόνομα; Λειτουργούν σωστά τα στοιχεία μαζί;

- **Αφού δημιουργήσετε την περιπέτειά σας**, ετοιμάστε μια φόρμα δοκιμής με μια λίστα δοκιμών που θα διεξαχθούν για τα διάφορα στοιχεία του παιχνιδιού, μαζί με σχετικές ερωτήσεις για να λάβετε σχόλια από τους δοκιμαστές.

- **Επιλέξτε ομάδες δοκιμών** (εάν είναι δυνατόν, συμπεριλάβετε διαφορετικά προφίλ δοκιμαστών) και παρακολουθήστε το παιχνίδι τους σε έναν οδικό χάρτη και τις απαντήσεις τους στις ερωτήσεις στη φόρμα δοκιμής.
- **Επιτρέψτε προτάσεις και κριτικές** για τη βελτίωση της περιπέτειας και κάντε αναλόγως τροποποιήσεις.
- **Χρησιμοποιήστε τα σχόλια των δοκιμαστών** για να ενημερώσετε την ιστορία σας ώστε η τελική έκδοση να είναι κατάλληλα έτοιμη για τους μαθητές.

Οδικός Χάρτης

Ο οδικός χάρτης είναι ένα στρατηγικό σχέδιο που καθορίζει τον στόχο ή το επιθυμητό αποτέλεσμα και περιλαμβάνει τα βασικά βήματα που απαιτούνται για την επίτευξή του. Ανάλογα με τις προτιμήσεις σας ή αν είναι η πρώτη φορά που ασχολείστε με την αφήγηση, μπορεί να σας φανεί χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε έναν οδικό χάρτη ή να αποφασίσετε να μεταβείτε αμέσως στη δημιουργία περιπέτειας. Δεδομένου ότι η δημιουργία μιας παιχνιδοποιημένης ιστορίας μπορεί να είναι μια μάλλον τρομακτική και προκλητική εμπειρία για αρχάριους, η παρακολούθηση ενός οδικού χάρτη μπορεί να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε την περιπέτειά σας πιο γρήγορα, να διασκεδάσετε και να αποφύγετε τυχόν λάθη ή παραλείψεις.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είτε χαρτί και μολύβι είτε υπολογιστή. Ίσως είναι προτιμότερο, ωστόσο, να σχεδιάσετε τον οδικό χάρτη σε ηλεκτρονική μορφή, ώστε να μπορείτε να προσθέσετε στοιχεία ή να τον τροποποιήσετε από οποιαδήποτε συσκευή ή να τον μοιραστείτε με τους συναδέλφους σας.

Δεν υπάρχουν σωστοί και λάθος οδικοί χάρτες αρκεί να ταιριάζουν στις ανάγκες και τις προτιμήσεις σας. Ωστόσο, ένας αποτελεσματικός οδικός χάρτης θα απαιτούσε τα ακόλουθα βήματα:

1. **Σκιαγράφησε μια συναρπαστική ιστορία**, δηλαδή το πλαίσιο της περιπέτειας. Σκεφτείτε τους παίκτες, τη διάρκεια, το συνολικό θέμα, τον στόχο του παιχνιδιού, τα αντικείμενα προς χρήση κ.λπ.
2. **Σχεδιάστε μερικά μυστηριώδη παζλ** και γρίφους για να βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές σας θα βυθιστούν στην εμπειρία τους. Πάρτε αποφάσεις σε σχέση με τα παζλ που θα συμπεριλάβετε και πώς σκοπεύετε να τα παρουσιάσετε. Μπορείτε ακόμη και να χρησιμοποιήσετε σημειώσεις μετά από αυτό για να μετατρέψετε το σχέδιο ιστορίας σας και τις λεπτομέρειες ή τα βήματά του.
3. **Δημιουργήστε την περιπέτειά σας**, χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας και συμπεριλάβετε παζλ και εξοπλισμό για να κάνετε τα πάντα στην πράξη.
4. **Κάντε την ιστορία σας** πιο καθηλωτική και διαδραστική χρησιμοποιώντας οπτικοακουστικά στοιχεία, προσθέτοντας διακοσμητικά στοιχεία και θεματικά

γραφικά ή φυσικό υλικό για να δημιουργήσετε την κατάλληλη ατμόσφαιρα.

Μπορεί να νομίζετε ότι είναι χρονοβόρο, αλλά στην πραγματικότητα σας βοηθά να εξοικονομήσετε χρόνο κατά τη διαδικασία σχεδιασμού, δημιουργίας και ενημέρωσης, σας βοηθά να δομήσετε και να εφαρμόσετε καλύτερα την περιπέτειά σας και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως κατευθυντήρια γραμμή για οποιαδήποτε περιπέτεια θέλετε να δημιουργήσετε. Ο οδικός χάρτης θα σας βοηθήσει επίσης να λάβετε υπόψη τις ανάγκες ή τυχόν ειδικές απαιτήσεις μαθητών με συγκεκριμένες μαθησιακές διαταραχές.

Έντυπο δοκιμασίας

Μια δοκιμαστική φόρμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά το στάδιο απολογισμού της περιπέτειάς σας παράλληλα με τον οδικό χάρτη. Σκοπός του είναι να σας βοηθήσει να παρέχετε εξατομικευμένα σχόλια στους μαθητές αφού παρακολουθήσετε τις επιδόσεις τους σε όλη την ιστορία.

Μπορεί να έχει τη μορφή ενός εγγράφου συμπλήρωσης κενών, όπως ένα υπολογιστικό φύλλο ή οποιοδήποτε έγγραφο προτιμάτε, με τη λίστα όλων των βημάτων της περιπέτειάς σας γραμμένη και χώρο για σχόλια και διορθώσεις. Η φόρμα μπορεί επίσης να περιλαμβάνει ερωτήσεις για να ζητήσει από τους συμμετέχοντες συγκεκριμένα σχόλια σχετικά με κάθε βήμα που συναντούν ή τη γενική τους γνώμη σχετικά με τη δραστηριότητα, πόσο διασκεδαστική, προκλητική, ενδιαφέρουσα, σχετική ή ελκυστική ήταν για καθένα από αυτούς και εάν έχουν προτάσεις για τη βελτίωσή της .

Το έντυπο δοκιμής μπορεί να χρησιμοποιηθεί για:

- Προσδιορίστε εάν όλα τα αινίγματα ήταν επιλύσιμα στον καθορισμένο χρόνο
- Αποφασίστε ποια αινίγματα πρέπει να τροποποιηθούν ή να αφαιρεθούν (είτε επειδή δεν ταιριάζουν με τα επίπεδα επάρκειας των μαθητών είτε επειδή δεν πληρούν τα κριτήρια δυνατότητας αναπαραγωγής)
- Προσδιορίστε τους ρόλους που ανέλαβαν οι μαθητές κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας και εάν εργάστηκαν για να λύσουν τα αινίγματα από κοινού ή εάν πρέπει να ληφθούν υπόψη πρόσθετες οδηγίες ή ρόλοι που τους ανατέθηκαν.
- Σημειώστε εάν τα βήματα ήταν τόσο ελκυστικά όσο και αρκετά εκπαιδευτικά ώστε να επιτύχουν παιδαγωγικούς στόχους και να διατηρήσουν την προσοχή και τα κίνητρα των συμμετεχόντων.

Ένας πιθανός περιορισμός ενός τέτοιου εργαλείου θα ήταν η ανατροφοδότηση

πολύ βασισμένη στην απόδοση: οι μαθητές θα μπορούσαν να αισθάνονται ξεχωρισμένοι επειδή δεν έχουν τόσο καλή απόδοση όσο οι συμμαθητές τους, επομένως βεβαιωθείτε ότι η ανατροφοδότηση δεν δίνει μεγάλη σημασία στην επίλυση αινίγματος αντί για τους παιδαγωγικούς στόχους ή την προσπάθεια και την πρόθεση που καταβάλλουν οι συμμετέχοντες για να προχωρήσουν σε όλη την ιστορία, είτε ατομικά είτε συλλογικά. Να γνωρίζετε εκ των προτέρων ποια βήματα ενδέχεται να δημιουργήσουν προκλήσεις για μαθητές με SLD (εργασίες λεπτής κινητικής δεξιότητας, κ.λπ.) και προσαρμόστε ανάλογα την ανατροφοδότηση.