



# ΤΙΤΛΟΣ ΑΝΟΙΧΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

Μαθαίνοντας για τον Απ. Παύλο μέσα  
από ένα επιτραπέζιο ηλεκτρονικό  
παιχνίδι

ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Ξανθή Αλμπανάκη, Θεολόγος ΠΕ 01

Χρυσούλα Γκιούρα, Δασκάλα ΠΕ70

Πειραματικό Λύκειο Πανεπιστημίου Μακεδονίας

2<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Πεύκων



ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, 16/7/18

## 1.Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Στην παρούσα πρακτική προτείνεται η αξιοποίηση ενός επιτραπέζιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού για το μάθημα των Θρησκευτικών (ΜτΘ) σε μαθητές/τριες Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Το προτεινόμενο παιχνίδι έχει τίτλο: «Ακολουθώντας τα βήματα του Απόστολου των Εθνών: συνδέοντας το χθες με το σήμερα» και κατατάσσεται στην κατηγορία «Εκπαιδευτικά παιχνίδια» (educational games). Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα μπορούσε να ενταχθεί και στα «Παραδοσιακά παιχνίδια» (traditional games) (δηλαδή δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια ή παιχνίδια καρτών). Συνδέεται με το πρόσωπο του Απ. Παύλου-ένα από τα πιο αγαπητά πρόσωπα της Ορθόδοξης χριστιανικής παράδοσης- και τις ιεραποστολικές περιοδείες και στοχεύει να λειτουργήσει ως διαμεσολαβητής για τη μάθηση και την ανάπτυξη της θρησκευτικής αγωγής μέσα από τον διδακτικό μετασχηματισμό των περιοδειών. Η θεματική των περιοδειών του Απ. Παύλου σχετίζεται με διδακτικές ενότητες πολλών τάξεων και εκπαιδευτικών βαθμίδων (Δημοτικό, Γυμνάσιο, Λύκειο). Το παιχνίδι ακολουθεί σε μεγάλο βαθμό το πρότυπο (εξωτερικά και λειτουργικά) ενός παραδοσιακού επιτραπέζιου παιχνιδιού, αλλά ταυτόχρονα αναπλαισιώνεται, μετασχηματίζεται διδακτικά και νοηματοδοτείται θεολογικά σύμφωνα με την Ορθόδοξη Χριστιανική Παράδοση, ώστε να υπηρετεί τη χριστιανική αγωγή και τη θρησκευτική ανάπτυξη παιδιού.

Το σκεπτικό, στο οποίο στηρίχτηκε ο σχεδιασμός της πρακτικής, ήταν ο ερευνητικός προβληματισμός σχετικά με τη θετική επίδραση ενός ηλεκτρονικού επιτραπέζιου παιχνιδιού στο μάθημα των Θρησκευτικών και ειδικότερα στην πιθανή θετική επίδρασή του στην ενίσχυση της ενεργούς συμμετοχής στο μάθημα και στη βελτίωση της συνεργασίας των μαθητών/τριών, ώστε τελικά να εισαχθούν αβίαστα στον θρησκευτικό πολιτισμό.

Στην παρούσα δράση υλοποιείται μία διδακτική αναπλαισίωση και θεολογική νοηματοδότηση σύμφωνα με μία αρχική ερευνητική υπόθεση: οι πληροφορίες για τις περιοδείες και το σημαντικότερο έργο του Απόστολου των Εθνών θα μπορούσαν να διδαχθούν αποτελεσματικότερα ακόμα και σε μικρές τάξεις Δημοτικού μέσα από ένα επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι και ταυτόχρονα θα αναδείκνυονταν το θεολογικό υπόβαθρο και η θεόδοτη κλήση του Απ. Παύλου.

Στα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα, περιλαμβάνονται η κατανόηση από τους μαθητές της «συνέχειας» (χρονικής και χωρικής) του Χριστιανισμού με αναφορές σε γεωγραφικούς όρους και τοπωνύμια, αλλά και την πολιτισμική συνέχεια μέσα στο χρόνο.

Παράλληλα μέσα από τις δραστηριότητες ανάληψης αποφάσεων του παιχνιδιού αναμένεται οι μαθητές/τριες να είναι σε θέση να διακρίνουν το στοιχείο της θεόδοτης κλήσης του Απόστολου των Εθνών και της βαρύνουσας σημασίας της αποδοχής αυτής της κλήσης στη μετέπειτα διάδοση του Χριστιανισμού. Η αξιοποίηση του συγκεκριμένου παιχνιδιού στο μάθημα των Θρησκευτικών γίνεται σε συνάφεια με τους επιδιωκόμενους διδακτικούς στόχους δίνοντας πάντα έμφαση στη θεολογική νοηματοδότηση και στον διδακτικό μετασχηματισμό, ενώ καλλιεργεί ταυτόχρονα πολλές δεξιότητες και με παιγνιώδη τρόπο.

Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να παίξουν και να ολοκληρώσουν το παιχνίδι (τις περιοδείες του Απ. Παύλου). Πριν το παιχνίδι αλλά και μετά την ολοκλήρωσή του θα πρέπει να συγκεντρώσουν ομαδοσυνεργατικά πληροφορίες και εικονογραφικό/πολυμεσικό υλικό από το διαδίκτυο ή άλλες πηγές σε σχέση με τον Απ. Παύλο και τις περιοδείες και να εκπονηθούν πολυμεσικές εργασίες και γραπτά κείμενα.

## Σχεδιασμός της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

### 1.1 Στοιχεία σχεδιασμού

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού ακολούθησε τις αρχές του Κοινωνικού δομισμού και της Ζώνης Επικείμενης Ανάπτυξης του Vygotsky, αξιοποιώντας το μοντέλο της συνεργατικής μάθησης, το οποίο ευνοεί ακόμη περισσότερο την κατάκτηση της μάθησης εξαιτίας της αλληλεπίδρασης των μαθητών/τριών. Η αρχιτεκτονική του δομή βασίζεται στην καθοδηγούμενη ανακαλυπτική και διερευνητική μάθηση, στο πλαίσιο του θεωρητικού μοντέλου του εποικοδομισμού και του κοινωνικού εποικοδομισμού και των αρχών της διερευνητικής, βιωματικής, διαδραστικής και συνεργατικής μάθησης και της αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών. Κατά τον σχεδιασμό της υποβαλλόμενης πρακτικής λήφθηκε υπόψη η θεωρία του διδακτικού μετασχηματισμού του Κοινωνιολόγου Verret (Η θεωρία αυτή αξιοποιήθηκε και εμπλουτίστηκε αργότερα στη Διδακτική των Μαθηματικών από τον Chevalard ως ένα μοντέλο εργαλειοποίησης διδακτικών φαινομένων εξαιτίας της απόστασης που χωρίζει την επιστημονική γνώση και αυτών που τελικά επιλέγονται και διδάσκονται στο σχολείο).

Το μαθησιακό πρόβλημα για την αντιμετώπιση του οποίου σχεδιάστηκε η ανοιχτή εκπαιδευτική πρακτική, ήταν το γεγονός ότι εδώ και αρκετές δεκαετίες έχει υποστηριχθεί ότι η διδασκαλία με βάση το μοντέλο της καθ' έδρας διδασκαλίας ή της διάλεξης σε σχολεία και πανεπιστήμια είναι μια πολύ αναποτελεσματική μέθοδος και γι' αυτό έχουν

προταθεί και άλλα μοντέλα μάθησης, όπως της βιωματικής (learning by doing) και της μαθητείας (situated learning). Τα παιχνίδια από την άλλη πλευρά θεωρούνται ως περιβάλλοντα που θα μπορούσαν να υποστηρίξουν ενεργά αυτές τις πρακτικές. Ομοίως, το περιβάλλον του παιχνιδιού θεωρείται ότι μπορεί να υποστηρίξει την εξάσκηση και την πρακτική και να αναπτύξει ποικίλες δεξιότητες στους χρήστες.

Το καινοτομικό στοιχείο της σχεδιαζόμενης δραστηριότητας είναι η υιοθέτηση μίας άλλης προσέγγισης στη μαθησιακή διαδικασία του μαθήματος των Θρησκευτικών, αυτής της αξιοποίησης ενός επιτραπέζιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Ο εικονικός κόσμος ενός παιχνιδιού προσφέρεται για μία συνολική και διαχρονική θεώρηση δραστηριοτήτων μιας εποχής, για τη συνειδητοποίηση της εξελικτικής πορείας των κοινωνιών και την ευκολότερη παρουσίαση θεμάτων που πραγματεύεται το μάθημα των Θρησκευτικών μέσα από βιωματικές καταστάσεις και καταστάσεις γνωστικής μαθητείας.

Το σκεπτικό για την πρόσθετη παιδαγωγική αξία που θα προέκυπτε από τη χρήση ψηφιακού υλικού σχετιζόταν με το γεγονός ότι η πληροφόρηση στη διδασκαλία μπορεί να προέρχεται από ποικίλες πηγές του περιβάλλοντος και ο συνολικός χρόνος μάθησης να διευρύνεται και πέραν του σχολικού ωραρίου. Ο εναλλακτικός τρόπος παροχής πληροφοριών (κείμενο, ήχος, γραφικά) που παρέχεται μέσα από το περιβάλλον του παιχνιδιού τούς δίνει τη δυνατότητα αυτή και εξυπηρετεί ταυτόχρονα τις ανάγκες της διαφοροποιημένης διδασκαλίας και της συμπερίληψης. Το ηλεκτρονικό αυτό παιχνίδι λειτουργεί ουσιαστικά ως ένας «διαμεσολαβητής» των παιδιών και του περιβάλλοντος και η συμβολή τους είναι κατά' επέκταση πολύ σημαντική στην αποτελεσματική προσαρμογή του στο περιβάλλον.

Η αποτελεσματική λειτουργία του ψηφιακά εγγράμματος ανθρώπου σε διάφορες καθημερινές πρακτικές μπορεί να καλλιεργηθεί με τη χρήση κειμένων (γραπτού, προφορικού και ηλεκτρονικού λόγου), σημειωτικών τρόπων επικοινωνίας (εικόνας, ήχου, κίνησης, χειρονομιών) συνθέτοντας την έννοια της πολυτροπικότητας (multimodality). Επιπλέον, ο χώρος των Θρησκευτικών Σπουδών δεν μπορεί να αγνοήσει το γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν και διαμορφώνουν πρακτικές πίστης, παρά την αντίληψη από μία μερίδα ανθρώπων ότι η θρησκεία και τα παιχνίδια δεν σχετίζονται, ή τουλάχιστον ότι τα παιχνίδια δεν συνδέονται με σύνθετες πολιτιστικές και ιστορικές έννοιες υπαρξιακής σημασίας.

## 1.2 Διδακτικοί στόχοι

Το παιχνίδι εξυπηρετεί πολλούς από τους προσδοκώμενους στόχους της 5ης ΘΕ της Δ' τάξης Δημοτικού «**Ιερόι τόποι και ιερές πορείες**» και ειδικότερα του βασικού θέματος «**Τα ταξίδια του Απόστολου Παύλου**» στο μάθημα των Θρησκευτικών, αλλά και των

γνωστικών αντικειμένων Γλώσσας, Μαθηματικών, Πληροφορικής και Μελέτης-Γεωγραφίας της ίδιας τάξης.

Αναλυτικότερα:

**α) Στόχοι σχετικοί με τα γνωστικά αντικείμενα:**

Κατανόηση του ιστορικού-οικονομικού-κοινωνικού πλαισίου που έδρασε ο Απ. Παύλος και του τεράστιου έργου που επιτέλεσε με δεδομένες τις δύσκολες οικονομικές και κοινωνικές συνθήκες.

Αναγνώριση του εύρους και της σημασίας της εξάπλωσης του Χριστιανισμού.

Γνωριμία και αξιολόγηση της ζωής και της δράσης σημαντικών προσώπων του Χριστιανισμού και καλλιέργεια ενσυναίσθησης, ώστε οι μαθητές/τριες να μπαίνουν στη θέση των Χριστιανών της εποχής και να διακρίνουν, περιγράφουν και αποτιμούν τις δυσκολίες και τα διλήμματα της Εκκλησίας των πρώτων αιώνων.

Υποστήριξη του παιδιού στην ενσυνείδητη χρήση της γλώσσας και της θρησκευτικής μέσα από μια παιγνιώδη διαδικασία

Παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου και ανάπτυξη ικανοτήτων επιχειρηματολογίας (αιτιολόγηση-απόδειξη-υπόθεση)

Καλλιέργεια της γνώσης του χώρου (spatial cognition), εξοικείωση με τη γεωγραφική διδασκαλία και με βασικές δεξιότητες μαθηματικών

Ανάπτυξη ικανοτήτων οικονομικής διαχείρισης, ενασχόληση με την απόκτηση εισοδήματος, αποταμίευσης, ικανότητες οικονομικής διαπραγμάτευσης.

**Στόχοι σχετικοί με τη χρήση της τεχνολογίας:**

Καλλιέργεια ικανότητας αναζήτησης, εντοπισμού και ταξινόμησης υλικού και πληροφοριών από ποικιλία πηγών και εργαλείων ΤΠΕ για την υλοποίηση των εργασιών που αναλαμβάνουν.

Εξοικείωση με εφαρμογές εργαλείων web 2 και λογισμικά παρουσίασης

Επαφή και εξοικείωση με τη χρήση των μαθησιακών αντικειμένων του φωτόδεντρου.

Ανάπτυξη δημιουργικών και ψηφιακών δεξιοτήτων μέσω συνεργατικών, ερευνητικών, διαλογικών, συμμετοχικών δράσεων και ενασχόλησης με Τ.Π.Ε.

**Στόχοι σχετικοί με τις κοινωνικές δεξιότητες (π.χ. διαπραγμάτευση, συνεργασία, διάλογος, ενσυναίσθηση, συμμετοχή σε ομάδα, ανάληψη ρόλων, κ.λπ.):**

Ικανότητα συνεργασίας, συμμετοχής σε ομαδικές δραστηριότητες και επικοινωνίας.

Έκφραση προσωπικών ερωτημάτων και προβληματισμών γύρω από τα υπό εξέταση ζητήματα.

Καλλιέργεια λήψης αποφάσεων (στρατηγική και επίλυση προβλημάτων).

Ανάπτυξη αισθήματος κανόνων και ορίων.

Δυνατότητα μάθησης μέσα από το λάθος.

Ενεργός συμμετοχή στο μάθημα, σε περιβάλλοντα μαθητείας και δημιουργία εσωτερικών κινήτρων.

Ικανότητα σύνδεσης όσων μαθαίνουν στο μάθημα των Θρησκευτικών με γνώσεις από άλλα μαθήματα.

Καλλιέργεια ικανότητας παρουσίασης πληροφοριών με ποικίλους τρόπους (γραφτά, προφορικά, ψηφιακά).

Ανάπτυξη προσωπικών ενδιαφερόντων γύρω από θρησκευτικά ζητήματα, συνδέοντας όσα επεξεργάζονται με τις προσωπικές εμπειρίες τους.

Καλλιέργεια αξιολόγησης προόδου (αυτορρύθμιση) με κριτήρια (δικά τους και του εκπαιδευτικού) και διόρθωσης λαθών τους (μεταγνωστικές ικανότητες).

## 2. Πραγματοποίηση της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

### 2.1 Περιβάλλον – πλαίσιο

Η πρακτική υλοποιήθηκε σε μαθητές Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης στο μάθημα των Θρησκευτικών και έχει σχεδιαστεί, ώστε να μπορεί να ενσωματωθεί στην καθημερινή διδακτική διαδικασία και είτε να χρησιμοποιηθεί στο εργαστήριο πληροφορικής, είτε στη σχολική τάξη προβάλλοντας το ταμπλό του παιχνιδιού σε έναν πίνακα με τη χρήση ενός υπολογιστή και ενός βιντεοπροβολέα είτε με τη χρήση διαδραστικού πίνακα. Τέλος, χρησιμοποιείται λογισμικό για διαδραστικό πίνακα (Smooth Board 2), ώστε να προσδώσει στο περιβάλλον του παιχνιδιού τα πλεονεκτήματα διαδραστικού περιβάλλοντος.

### 2.2 Ηλικιακή ομάδα

Η πρακτική εφαρμόστηκε σε μαθητές/τριες του 2ου Δημοτικού σχολείου Πεύκων του Νομού Θεσσαλονίκης της Δ' τάξης Δημοτικού, ηλικίας 9-10 ετών (22 αγόρια και 20 κορίτσια) που παρακολουθούσαν το μάθημα των Θρησκευτικών σε διάρκεια 2 μηνών. Το σχολείο βρίσκεται σε μία ημι-αστική περιοχή στην Ανατολική Θεσσαλονίκη και θεωρείται από τις προνομιούχες περιοχές διότι συνδυάζει υψηλό βιοτικό επίπεδο των κατοίκων και ποιότητα φυσικής ζωής. Οι μαθητές/τριες είναι ελληνικής εθνικότητας και μία αλβανικής.

### 2.3 Πρότερες γνώσεις και διάρκεια εφαρμογής

Για τη διεξαγωγή της πρακτικής δεν απαιτούνται ιδιαίτερες γνώσεις. Η πρακτική όμως εμπλέκει και άλλα γνωστικά αντικείμενα (Μαθηματικά, Γεωγραφία, Ιστορία,



Πληροφορική) στα οποία και πάλι οι μαθητές αρκεί να έχουν τις βασικές γνώσεις ανάλογα με την ηλικία τους. Οι δραστηριότητες αποτελούν σημαντικό δομικό κομμάτι του παιχνιδιού και διακρίνονται από διεπιστημονικότητα, ενώ οι ερωτήσεις είναι συνήθως επαναληπτικού χαρακτήρα και συμπεριλαμβάνουν βίντεο, εικόνες, παραγωγή προφορικού λόγου, ασκήσεις αξιολόγησης, υπερμέσα κ.ά.

Η πρακτική προϋποθέτει όμως την εξοικείωση των μαθητών/τριών με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Σε περίπτωση που οι μαθητές/τριες δεν είναι εξοικειωμένοι/ες θα πρέπει να αφιερωθεί ένας ικανός χρόνος από τον εκπαιδευτικό (ανάλογα με τη δυναμική της τάξης) προς αυτήν την κατεύθυνση.

Όσον αφορά το γνωστικό αντικείμενο των Θρησκευτικών οι μαθητές/τριες μελετούν αρχικά αποσπάσματα των ενοτήτων που αφορούν το πρόσωπο, τη δράση, το μαρτυρικό τέλος του Απ. Παύλου και στοιχεία για τις περιοδείες και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αναζητούν οι ίδιοι και άλλες πληροφορίες για σημαντικά γεγονότα.

Σε σχέση με το επιτραπέζιο παιχνίδι αρχικά λαμβάνουν πληροφορίες για τους κανόνες του παιχνιδιού και τους στόχους (σε περίπτωση που δεν έχουν εξοικείωση με επιτραπέζια παιχνίδια διατίθεται παραπάνω χρόνος). Προϋποθέτει, επίσης, η συμμετοχή των μαθητών/τριών στο παιχνίδι βασικές γνώσεις μαθηματικών (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό και διαίρεση) και βασικές γνώσεις γεωγραφίας, Ιστορίας και αγγλικών, τις οποίες ο εκπαιδευτικός της τάξης γνωρίζει εάν τις έχουν διδαχθεί.

Σε σχέση με τις γνώσεις τους στην πληροφορική απαιτείται μία εξοικείωση με το διαδίκτυο και με απλά λογισμικά παρουσίασης με τη συνδρομή πάντα του εκπαιδευτικού. Εάν χρησιμοποιηθεί διαδραστικός πίνακας προϋποθέτει εξοικείωση με τον διαδραστικό πίνακα από μαθητές αλλά και εκπαιδευτικούς.

Στην υλοποίηση της πρακτικής δεν συμμετείχε κάποιος μαθητής με ειδικές ανάγκες/μαθησιακές δυσκολίες (δυσλεξία). Η εφαρμογή όμως δίνει τη δυνατότητα να συμμετάσχουν και μαθητές με ειδικές ανάγκες/μαθησιακές δυσκολίες εξαιτίας του σχεδιασμού της γιατί συνδυάζει τη διαφοροποιημένη διδασκαλία και τη συμπερίληψη με την αξιοποίηση πολλών ικανοτήτων/δεξιοτήτων των μαθητών ανεξάρτητα από τη σχολική τους επίδοση. Ο παράγοντας τύχη, επίσης, που είναι γνώρισμα του παιχνιδιού, αποτελεί στοιχείο, το οποίο ελκύει τους μαθητές να συμμετάσχουν και που πιθανόν δεν είχαν ενεργό συμμετοχή είτε λόγω έλλειψης ενδιαφέροντος είτε λόγω χαμηλής επίδοσης.

Η πρακτική στο κομμάτι που αφορά αποκλειστικά το παιχνίδι προτείνεται να διδαχθεί σε ένα δίωρο, το οποίο όμως μπορεί να εμπλουτισθεί και να επεκταθεί χρονικά υπό τη

μορφή «project». Στη συγκεκριμένη πρόταση, διατέθηκε αρχικά μία (1) ώρα εξοικείωσης με το διαδίκτυο και μία ώρα με το περιβάλλον του παιχνιδιού πριν εμπλακούν οι μαθητές με το παιχνίδι. Ακολούθησε περίπου ένα δίωρο (2) με το παιχνίδι, το οποίο εξαρτάται από την πορεία των ομάδων (το τέλος του παιχνιδιού είναι ανοιχτό). Στο τέλος, υπήρχε μία ώρα με αναστοχαστικές δραστηριότητες. Συνολικά η δράση είχε διάρκεια τέσσερις (4) ώρες. Μπορεί, επίσης, το παιχνίδι να χρησιμοποιηθεί στην τάξη ως εισαγωγική δραστηριότητα στο μάθημα των Θρησκευτικών είτε ως καταληκτική.

## 2.4 Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Το παιχνίδι ακολουθεί το πρότυπο (εξωτερικά και λειτουργικά) ενός παραδοσιακού επιτραπέζιου παιχνιδιού με πιόνια, ζάρι (παράγοντας τύχης), κάρτες με τις απαραίτητες διαφοροποιήσεις που κρίθηκαν αναγκαίες για τον διδακτικό μετασχηματισμό του στο μάθημα και τις διδακτικές ανάγκες. Διαθέσιμο στο: Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el>. Η πρακτική αυτή υιοθετείται συχνά για τον σχεδιασμό ενός νέου ή τη βελτίωση και την τροποποίηση του ίδιου παιχνιδιού (the “clone-and -tweak” method). Συνοπτικά προηγήθηκαν του σχεδιασμού: α) η αναζήτηση της ιδέας, β) η δοκιμή της ιδέας για την εφαρμογή της στο παιχνίδι, γ) ο επανέλεγχος και οι αλλαγές.

Παίζεται από 4 ή 6 ομάδες των 5 ή 6 ατόμων ανάλογα με τη δυναμικότητα της τάξης. Στη συγκεκριμένη πρακτική οι μαθητές/τριες ήταν χωρισμένοι σε 4 ομάδες των 5 ατόμων. Οι ομάδες διαμορφώθηκαν μετά από ανίχνευση των ενδιαφερόντων των μαθητών/τριών βάσει ενός ερωτηματολογίου που δόθηκε στους μαθητές και με τρόπο ώστε να είναι ανομοιογενείς (φύλο, επίδοση, δεξιότητες). Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ομάδες και καθώς προχωρούν στο παιχνίδι με τα πιόνια και μετά τη ρίψη του ζαριού καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήματα ή να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες μέσα από έρευνα στο διαδίκτυο ή από το πληροφοριακό υλικό που παρέχει ο διδάσκων. Το συγκεκριμένο παιχνίδι σχεδιάστηκε για το μάθημα των Θρησκευτικών, ώστε να το παίξουν οι μαθητές/τριες ομαδικά και όχι ατομικά ώστε να προωθηθεί το πνεύμα συνεργασίας και υγιούς ανταγωνισμού. Νικητής είναι η ομάδα (και όχι ο παίκτης) που θα επιτύχει τη βέλτιστη διαδρομή όχι μόνο σε σχέση με το οικονομικό στοιχείο, αλλά και με τα επιθυμητά αποτελέσματα της περιοδείας (επίσκεψη όλων των σημαντικών πόλεων), ενώ μπορεί να υπάρξουν και παραπάνω του ενός νικητές (δύο ομάδες): α) η ομάδα που σε λιγότερο χρόνο θα καταφέρει να ολοκληρώσει τις περιοδείες, και χωρίς να παραλειφθεί κάποιος σημαντικός σταθμός που θα έθετε σε κίνδυνο τη βιωσιμότητα των πρώτων χριστιανικών κοινοτήτων και β) η ομάδα που θα καταφέρει να ολοκληρώσει τις περιοδείες σε λιγότερο χρόνο με λιγότερο





δομούν ένα παιχνίδι. Οι εμπλεκόμενοι (designers) διαδραματίζουν ξεχωριστό ρόλο, καθώς χρησιμοποιούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες, ώστε να επιτύχουν τον επιθυμητό στόχο.

Ακολούθησε το παραγωγικό στάδιο (Production Stage). Κατά το στάδιο αυτό αξιοποιήθηκε το λογισμικό «Power point», ώστε να ψηφιοποιηθεί το επιτραπέζιο παιχνίδι. Το λογισμικό επιλέχθηκε γιατί είναι εύκολο στη χρήση, ενώ συνδυάζει τη δυνατότητα δημιουργίας υπερμέσων και τη χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης με εικόνα, ήχο, κίνηση και βίντεο. Η διαδικασία τέλος, επαναλήφθηκε πολλές φορές πριν το τελικό αποτέλεσμα και την εφαρμογή από τις εκπαιδευτικούς. Ενδιάμεσα των δραστηριοτήτων υπάρχει ανατροφοδότηση και ενημέρωση των παικτών για την πρόοδό τους στο παιχνίδι. Η τελική έκβαση του παιχνιδιού είναι «ανοιχτή» (open-ended) με την έννοια ότι οι μαθητές/τριες επιλέγουν τις διαδρομές, ώστε να αξιολογηθούν στο τέλος οι επιλογές τους. Κατά το τελικό στάδιο (Post-Production Stage) η εκπαιδευτικός και οι μαθητές/τριες έπαιξαν επανειλημμένα το παιχνίδι, ώστε να διαπιστωθούν τα χαρακτηριστικά του (playtesting) και τυχόν ατέλειες ή αδυναμίες. Ακολουθούν οι δραστηριότητες.

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1: Χωρισμός ομάδων. Έρευνα στο διαδίκτυο, συλλογή και μελέτη υλικού (κείμενα, εικόνες, χάρτες, εκπαιδευτικά παιχνίδια**

**Διάρκεια:** 1 διδακτική ώρα.

**Είδος δραστηριότητας:** Ιστοεξερεύνηση, συζήτηση, παρουσίαση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες (κάθε ομάδα αναλαμβάνει να εντοπίσει διαφορετικές πληροφορίες).

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Εξοικείωση με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Εξοικείωση με τη θρησκευτική γλώσσα. Γνωριμία με σπουδαίες μορφές του Χριστιανισμού. Γνωριμία και αξιολόγηση της ζωής και της δράσης σημαντικών προσώπων του Χριστιανισμού. Επαφή με σημαντικά γεγονότα, εξελίξεις και επιλογές της πρώτης Εκκλησίας και κριτική ανάγνωση για το πώς αυτά τα γεγονότα διαμόρφωσαν την ταυτότητά της και επηρέασαν τον πολιτισμό μας. Εξοικείωση με την έρευνα στο διαδίκτυο και τη χρήση των μαθησιακών αντικειμένων του φωτόδεντρου.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:**

Συλλογή εικόνων : Απόστολος Παύλος, <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/7755>.

Διαδραστικός Χάρτης : Η μεταστροφή του Παύλου,

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1311?locale=el>

Εννοιολογικός χάρτης: Η πρώτη Αποστολική περιοδεία του Απ. Παύλου, <http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-1136>

Διαδραστικός Χάρτης:Περιοδείες Παύλου,

<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-1399>.

Διαδραστικός Χάρτης: Αποστολικές περιοδείες του Παύλου,

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/1264>

Συλλογή φωτογραφιών: Τοποθεσίες που επισκέφθηκε ο Απ. Παύλος στην Ελλάδα,

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/1080>.

Συλλογή εικόνων: Σκηνές της δράσης του Απ. Παύλου (δυτική τέχνη),

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/1073>

Παζλ: το ταξίδι του Απ. Παύλου στη Ρώμη, <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/8317>.

Χάρτες της Ιστορίας εξάπλωσης της Εκκλησίας,

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/7569>.

**Περιγραφή:** Υλοποιείται έρευνα στο διαδίκτυο για βιογραφικά στοιχεία του Απ. Παύλου και μελέτη θεολογικών κειμένων (Μτ 28, 19, Πραξ 13, 44-48, Εφ 2, 14, Γαλ 3, 28, Φιλ 3, 5-6, Πραξ 22, 4-16, Ι. Χρυσόστομος, 4η Ομιλία στον Απόστολο Παύλο, Ε.Π. 50, 494-495). Οι μαθητές/τριες μελετούν αποσπάσματα και πολυμεσικό υλικό των ενοτήτων που αφορούν το πρόσωπο, τις σπουδές, τη δράση, το μαρτυρικό τέλος του Απ. Παύλου και στοιχεία που αφορούν τις περιοδείες. Κάθε ομάδα μελετά από μία περιοδεία από τον διαδραστικό χάρτη με τις Αποστολικές περιοδείες του Παύλου από το Φωτόδεντρο, και συζητούν ώστε να προβούν σε δημιουργικούς συσχετισμούς και συγκρίσεις.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Συγκέντρωση και ταξινόμηση υλικού για τον Απ. Παύλο. Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με τις περιοδείες του Απ. Παύλου.

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2: Γνωριμία και εξοικείωση με το περιβάλλον του ηλεκτρονικού παιχνιδιού**

**Διάρκεια:** 1 διδακτική ώρα.

**Είδος δραστηριότητας:** Ενημέρωση για τους όρους και τους κανόνες του παιχνιδιού, δοκιμαστική ενασχόληση, επίδειξη, συζήτηση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες.

**Ρόλος του διδάσκοντα:** διδακτικός, ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Βιωματική εξοικείωση με τη μορφή και το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Ανάπτυξη αισθήματος κανόνων και ορίων. Ικανότητα συνεργασίας, συμμετοχής σε ομαδικές δραστηριότητες, επικοινωνίας. Δημιουργία εσωτερικών κινήτρων. Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τους περιορισμούς (κανόνες) που ισχύουν σε έναν κόσμο (του παιχνιδιού) και καταφέρνουν να λειτουργούν.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el>.

**Περιγραφή:** Οι μαθητές βρίσκονται στο ηλεκτρονικό περιβάλλον επιτραπέζιου παιχνιδιού. Κάνουν δοκιμές ώστε να εξοικειωθούν με το παιχνίδι και την εργασία σε ομάδες (ανάθεση ρόλων, δραστηριοτήτων κ.ά.).

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Εξοικείωση με το περιβάλλον του παιχνιδιού και την εργασία σε ομάδες (ανάθεση ρόλων, δραστηριοτήτων κ.ά.).

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3: Ενασχόληση με το παιχνίδι.** Η σειρά των δραστηριοτήτων όπως παρουσιάζονται είναι τυχαία γιατί εξαρτάται κάθε φορά από τη ρίψη του ζαριού και τις επιλογές που θα κάνουν οι μαθητές. Οι δραστηριότητες, επίσης, επαναλαμβάνονται με διαφορετικές τοποθεσίες.

**Διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες (κατά προσέγγιση).

**α) «Ποιος ύμνος είναι;»**

**Είδος δραστηριότητας:** παιχνίδι, συζήτηση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες.

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Βιωματική εξοικείωση με τη μορφή και το περιεχόμενο της θρησκευτικής γλώσσας και ειδικότερα των ύμνων - Ενσυνείδητη χρήση της θρησκευτικής γλώσσας. Ικανότητα μάθησης/αυτοαξιολόγησης.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el> & ηχητικό αρχείο «Ο ύμνος της αγάπης».

**Περιγραφή:** Οι μαθητές βρίσκονται σε ηλεκτρονικό περιβάλλον ακούγοντας ένα μελοποιημένο ύμνο («Ο ύμνος της αγάπης»). Στη συνέχεια καλούνται να βρουν ποιος ύμνος είναι. Η άσκηση περιλαμβάνει δυνατότητα ελέγχου της απάντησης.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Καλλιέργεια μνήμης/Επανάληψης. Εξοικείωση με τη μορφή/περιεχόμενο των ύμνων, ενσυνείδητη χρήση της θρησκευτικής γλώσσας. Ανάπτυξη δεξιοτήτων κοινωνικότητας, συνεργασίας, φιλικότητας. Ικανότητα μάθησης/αυτοαξιολόγησης.

**β) «Αποφάσισε ποιο μεταφορικό μέσο θα χρησιμοποιήσεις αλλά και την κοντινότερη και συμφέρουσα διαδρομή»**

**Είδος δραστηριότητας:** παιχνίδι, συζήτηση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες.

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Βιωματική εξοικείωση με τη γεωγραφία σε καταστάσεις προσομοίωσης, την οικονομία, τα μαθηματικά και καλλιέργεια ενσυναίσθησης. Ανάπτυξη δεξιοτήτων εξωστρέφειας, κοινωνικότητας, συνεργασίας, φιλικότητας. Καλλιέργεια αξιολόγησης προόδου (αυτορρύθμιση) με κριτήρια (δικά τους και του εκπαιδευτικού) και διόρθωσης λαθών τους (μεταγνωστικές ικανότητες). Επιδεξιότητα/Ακρίβεια. Ικανότητα λήψης αποφάσεων.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el>  
Χάρτες Google

**Περιγραφή:** Οι μαθητές/τριες ευρίσκονται σε ηλεκτρονικό περιβάλλον (google maps) και καλούνται να υπολογίσουν την απόσταση σε συνδυασμό με το κόστος. Στη συνέχεια καλούνται να διαλέξουν το μεταφορικό μέσο και τη διαδρομή που θα ακολουθήσουν. Βρίσκονται επίσης σε περιβάλλον «booking». Εντοπίζουν ιστοσελίδες αερογραμμών, τρένων και σταθμών των λεωφορείων για να λάβουν πληροφορίες δρομολογίων και να προχωρήσουν σε εικονική κράτηση. Εντοπίζουν κατά προσέγγιση μέσω του «google earth», αλλά και μέσω άλλων αρχαιολογικών οδηγών πόλεις που δεν υπάρχουν πλέον, καταγραφή τοπογραφικών στοιχείων, ιστορικών και αρχαιολογικών πληροφοριών. Υπολογίζουν την διαφορά ώρας που υπάρχει στη χώρα που ταξιδεύουν, αλλά και των κλιματολογικών συνθηκών.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Κατανόηση του ιστορικού-οικονομικού-κοινωνικού πλαισίου που έδρασε ο Απ. Παύλος και καλλιέργεια ενσυναίσθησης. Ανάπτυξη δεξιοτήτων εξωστρέφειας, κοινωνικότητας, συνεργασίας. Υιοθέτηση στρατηγικής και επίλυσης προβλημάτων.

γ) «Υπολόγισε πόσο θα στοιχίσει η παραμονή σου σε κατάλυμα»

**Είδος δραστηριότητας:** παιχνίδι, συζήτηση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες.

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Βιωματική εξοικείωση με καθημερινές δραστηριότητες, καλλιέργεια ενσυναίσθησης. Εφαρμογή εννοιών/κανόνων. Συσχετισμός επιλογής πόλεων από τον Απ. Παύλο για τη μετέπειτα εξάπλωση του Χριστιανισμού. Κοινωνική αλληλεπίδραση, επαφή με πολιτισμικές αξίες/κουλτούρες. Κατανόηση του ιστορικού-οικονομικού-κοινωνικού πλαισίου που έδρασε ο απόστολος Παύλος. Βιωματική εξοικείωση με καθημερινές δραστηριότητες (κλείσιμο δωματίου ξενοδοχείου «booking» και υπολογισμό κόστους). Εμπλοκή σε καταστάσεις γνωστικής μαθητείας. Λήψη αποφάσεων (στρατηγική και επίλυση προβλημάτων). Καλλιέργεια αξιολόγησης προόδου



(αυτορρύθμιση) με κριτήρια (δικά τους και του εκπαιδευτικού) και διόρθωσης λαθών τους (μεταγνωστικές ικανότητες). Επιδεξιότητα/Ακρίβεια. Ικανότητα λήψης αποφάσεων. Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Ηλεκτρονικό περιβάλλον (booking), ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el>.

**Περιγραφή:** Οι μαθητές/τριες ευρίσκονται σε ηλεκτρονικό περιβάλλον (booking) και πραγματοποιούν εικονικά κράτηση. Στη συνέχεια καλούνται να υπολογίσουν το κόστος, ώστε να μπορέσουν να ολοκληρώσουν τη θεόδοτη αποστολή τους. Προτρέπονται να επικοινωνήσουν με «e-mail» μέσω κάποιας εταιρείας κράτησης ξενοδοχείου ή απευθείας με το κατάλυμα, εάν δεν έχουν επαρκείς πληροφορίες. Ζητείται επίσης από τους μαθητές/τριες να ελέγξουν τις παροχές και την ισοτιμία του νομίσματος σε άλλα κράτη. Ελέγχουν την τοποθεσία του καταλύματος, ώστε να μην υπάρχει κίνδυνος της προσωπικής τους ακεραιότητας, εξαιτίας αντιδράσεων στο πρόσωπο του Απόστολου Παύλου.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Συσχετίζουν την επιλογή των πόλεων από τον Απ. Παύλο για τη μετέπειτα εξάπλωση του Χριστιανισμού και εντοπίζουν τις πόλεις μέσω του «google earth» και άλλων οδηγών αρχαιολογικών στο χθες και στο σήμερα. Έρχονται σε επαφή με πολιτισμικές αξίες/κουλτούρες. Κατανοούν το ιστορικό-οικονομικό-κοινωνικό πλαίσιο που έδρασε ο Απ. Παύλος. Εξοικειώνονται με διαδικτυακές εφαρμογές και περιβάλλοντα και αναπτύσσουν συνεργατικές δεξιότητες.

**δ) «Μελέτη διαδραστικού χάρτη από το Φωτόδεντρο για τον υπολογισμό αποστάσεων των πόλεων που επισκέφτηκε ο Απ. Παύλος»]**

**Είδος δραστηριότητας:** παιχνίδι, συζήτηση

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Εξοικείωση με διαδικτυακές εφαρμογές και περιβάλλοντα, συνεργατικές δεξιότητες. Ανάπτυξη αισθήματος κανόνων και ορίων. Συσχετισμός επιλογής πόλεων από τον Απ. Παύλο για τη μετέπειτα εξάπλωση του Χριστιανισμού. Ικανότητα μάθησης/αυτοαξιολόγησης. Ικανότητα σύνδεσης όσων μαθαίνουν στο μάθημα των Θρησκευτικών με γνώσεις από άλλα μαθήματα.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el>

Διαδραστικός Χάρτης: Αποστολικές περιοδείες του Παύλου,

<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-1264>

Γεωγραφική αναφορά των επιστολών του Απ. Παύλου,  
<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-1001>

Περιγραφή: Οι μαθητές/τριες περιηγούνται στο Φωτόδεντρο και εξοικειώνονται με την αναζήτηση αρχικά στο διαδίκτυο και σε πολυμεσικά περιβάλλοντα.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Ικανότητα συνεργασίας, συμμετοχής σε ομαδικές δραστηριότητες, επικοινωνίας. Έκφραση προσωπικών ερωτημάτων και προβληματισμών γύρω από τα υπό εξέταση ζητήματα. Καλλιέργεια λήψης αποφάσεων (στρατηγική και επίλυση προβλημάτων). Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τους περιορισμούς (κανόνες) που ισχύουν σε έναν κόσμο (του παιχνιδιού) και καταφέρνουν να λειτουργούν. Ενεργός συμμετοχή στο μάθημα και σε περιβάλλοντα μαθητείας και δημιουργία εσωτερικών κινήτρων. Συνδέουν όσα μαθαίνουν στο μάθημα των Θρησκευτικών με γνώσεις από άλλα μαθήματα.

**ε) «Πληρωμή ενοικίου»**

Είδος δραστηριότητας: παιχνίδι, συζήτηση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες.

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Εφαρμογή εννοιών/κανόνων. Εμπλοκή σε καταστάσεις γνωστικής μαθητείας. Ανάπτυξη ικανοτήτων οικονομικής διαχείρισης και διαπραγμάτευσης. Καλλιέργεια αξιολόγησης προόδου (αυτορρύθμιση) με κριτήρια (δικά τους και του εκπαιδευτικού) και διόρθωσης λαθών τους (μεταγνωστικές ικανότητες). Ανάπτυξη αισθήματος κανόνων και ορίων.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el>.

**Περιγραφή:** Οι μαθητές/τριες καλούνται να πληρώσουν ενοίκιο και αν δεν έχουν χρήματα θα πρέπει να υποστούν τη φυλάκιση ή να αναδιαμορφώσουν το ταξίδι τους.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Συσχετίζουν την επιλογή των πόλεων από τον Απ. Παύλο για τη μετέπειτα εξάπλωσή του. Έρχονται σε επαφή με πολιτισμικές αξίες/κουλτούρες. Κατανοούν το ιστορικό-οικονομικό-κοινωνικό πλαίσιο που έδρασε ο Απ. Παύλος. Αναπτύσσουν συνεργατικές δεξιότητες. Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τους περιορισμούς (κανόνες) που ισχύουν σε έναν κόσμο (του παιχνιδιού) και καταφέρνουν να λειτουργούν. Οι μαθητές/τριες καλούνται να αυτο-αξιολογήσουν την πορεία τους έως τώρα. Θα πρέπει να επιλύσουν προβλήματα άμεσα και να αναπροσαρμόσουν τα σχέδιά τους.

**στ) ««Αναγνώρισε και στη συνέχεια κατέγραψε στον χάρτη τους κυριότερους σταθμούς και τις περιπέτειες των Αποστόλων στις περιοδείες»».**

**Είδος δραστηριότητας:** παιχνίδι, συζήτηση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες.

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Ενσυνείδητη χρήση της θρησκευτικής γλώσσας. Συσχετισμός επιλογής πόλεων από τον Απ. Παύλο για τη μετέπειτα εξάπλωση του Χριστιανισμού. Κατανόηση του ιστορικού-οικονομικού-κοινωνικού πλαισίου που έδρασε ο απόστολος Παύλος και καλλιέργεια ενσυναίσθησης. Λήψη αποφάσεων (στρατηγική και επίλυση προβλημάτων). Ανάπτυξη δεξιοτήτων κοινωνικότητας και συνεργασίας. Καλλιέργεια αξιολόγησης προόδου (αυτορρύθμιση) με κριτήρια (δικά τους και του εκπαιδευτικού) και διόρθωσης λαθών τους (μεταγνωστικές ικανότητες).

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el>.

**Περιγραφή:** Οι μαθητές/τριες καλούνται να εντοπίσουν και να καταγράψουν τους κυριότερους σταθμούς στις περιοδείες και να εντοπίσουν και περαιτέρω στοιχεία, τα οποία θα παρουσιάσουν αργότερα στην ολομέλεια της τάξης.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Συσχετίζουν την επιλογή των πόλεων από τον Απ. Παύλο για τη μετέπειτα εξάπλωσή του. Έρχονται σε επαφή με πολιτισμικές αξίες/κουλτούρες. Κατανοούν το ιστορικό-οικονομικό-κοινωνικό πλαίσιο που έδρασε ο Απ. Παύλος. Αναπτύσσουν συνεργατικές δεξιότητες. Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τους περιορισμούς (κανόνες) που ισχύουν σε έναν κόσμο (του παιχνιδιού) και καταφέρνουν να λειτουργούν.

**ζ) «Παραμονή στη φυλακή».**

**Είδος δραστηριότητας:** παιχνίδι, συζήτηση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες.

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Κατανόηση του ιστορικού-οικονομικού-κοινωνικού πλαισίου που έδρασε ο Απ. Παύλος και καλλιέργεια ενσυναίσθησης. Εμπλοκή σε καταστάσεις γνωστικής μαθητείας. Λήψη αποφάσεων (στρατηγική και επίλυση προβλημάτων). Ανάπτυξη δεξιοτήτων κοινωνικότητας και συνεργασίας. Καλλιέργεια ικανότητας αυτοαξιολόγησης/αξιολόγησης προόδου (αυτορρύθμιση) με κριτήρια (δικά τους και του εκπαιδευτικού) και διόρθωσης λαθών τους (μεταγνωστικές ικανότητες).

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el>.

**Περιγραφή:** Οι μαθητές/τριες καλούνται να εκτίσουν την ποινή τους και παράλληλα να αυτοαξιολογήσουν την πορεία τους έως τώρα. Ανάπτυξη αισθήματος κανόνων και ορίων.

Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τους περιορισμούς (κανόνες) που ισχύουν σε έναν κόσμο (παιχνίδι) και καταφέρνουν να λειτουργούν ομαδικά.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Έρχονται σε επαφή με πολιτισμικές αξίες/κουλτούρες. Κατανοούν το ιστορικό-οικονομικό-κοινωνικό πλαίσιο που έδρασε ο Απ. Παύλος. Αναπτύσσουν συνεργατικές δεξιότητες. Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τους περιορισμούς (κανόνες) που ισχύουν σε έναν κόσμο (του παιχνιδιού) και καταφέρνουν να λειτουργούν.

**η) «Υπολογισμός συνολικού κόστους ολοκλήρωσης περιοδειών και χρόνου».**

**Είδος δραστηριότητας:** παιχνίδι, συζήτηση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός.

**Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:** Καλλιέργεια μνήμης/επανάληψης. Κατανόηση του ιστορικού-οικονομικού-κοινωνικού πλαισίου που έδρασε ο Απ. Παύλος. Συνειδητοποίηση του τεράστιου έργου που επιτέλεσε ο Απ. Παύλος σε συνδυασμό και με τις δύσκολες οικονομικές και κοινωνικές συνθήκες. Σύνδεση ιστορικών γεγονότων με τη σημερινή εποχή. Καλλιέργεια βασικών δεξιοτήτων μαθηματικών & μαθηματικής σκέψης. Καλλιέργεια αξιολόγησης προόδου (αυτορρύθμιση) με κριτήρια (δικά τους και του εκπαιδευτικού) και διόρθωσης λαθών τους (μεταγνωστικές ικανότητες).

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι στο μάθημα των Θρησκευτικών, <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/954?locale=el>.

**Περιγραφή:** Οι μαθητές/τριες προβαίνουν συνεργατικά σε υπολογισμούς. Λαμβάνεται υπόψη ο παράγοντας του χρόνου. Συνειδητοποίηση του τεράστιου έργου που επιτέλεσε ο Απ. Παύλος σε συνδυασμό και με τις δύσκολες οικονομικές και κοινωνικές συνθήκες. Σύνδεση ιστορικών γεγονότων με τη σημερινή εποχή. Καλλιέργεια βασικών δεξιοτήτων μαθηματικών & μαθηματικής σκέψης.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τους περιορισμούς (κανόνες) που ισχύουν σε έναν κόσμο (του παιχνιδιού) και καταφέρνουν να λειτουργούν. Καλλιεργούν βασικές δεξιότητες μαθηματικών & μαθηματικής σκέψης.

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4: Σιωπηρό ερέθισμα με κείμενο. Κείμενο με έμπνευση (μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού)**

**Διάρκεια:** 1 διδακτική ώρα

**Είδος δραστηριότητας:** Συγγραφή συνεργατικού εγγράφου/Δημιουργική γραφή, ανακοίνωση στην ολομέλεια της τάξης, συζήτηση, παρουσίαση, ανατροφοδότηση.

**Οργάνωση τάξης:** Εργασία σε ομάδες.

**Ρόλος του διδάσκοντα:** ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός.

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: Καλλιέργεια ενσυναίσθησης, προσωπική εμπλοκή, σύνδεση με πρότερες γνώσεις. Στάθμιση της σημασίας των ορίων και των αποφάσεων για την προσωπική και συλλογική ζωή. Ανάπτυξη προσωπικών ενδιαφερόντων γύρω από θρησκευτικά ζητήματα, συνδέοντας όσα επεξεργάζονται με τις προσωπικές εμπειρίες τους.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Συνεργατικό κοινόχρηστο ηλεκτρονικό έγγραφο (google doc).

**Περιγραφή:** Γράφουμε στον πίνακα «Διλήμματα της ζωής». Οι μαθητές εκφράζουν συναισθήματα και ερωτήματα που τους απασχολούν σχετικά με το τι διλήμματα μπορεί να αντιμετωπίσει ένας άνθρωπος. Καταγράφονται οι απαντήσεις. Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες μέσα από ένα συνεργατικό κοινόχρηστο ηλεκτρονικό έγγραφο με τίτλο «Αν ήμουν ο Απόστολος Παύλος...» καλούνται να υποθέσουν και να περιγράψουν τις πιθανές δυσκολίες και τα διλήμματα που αντιμετώπισε ο Απ. Παύλος, αλλά και η Εκκλησία των πρώτων αιώνων.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Καταγραφή προσωπικών σκέψεων σχετικά με τα διλήμματα της ζωής. Συγγραφή συνεργατικού εγγράφου, ανακοίνωση στην ολομέλεια της τάξης. Συζήτηση-ανατροφοδότηση.

## 3.Στοιχεία τεκμηρίωσης και επέκτασης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

### 3.1 Αποτελέσματα - Αντίκτυπος

Το εκπαιδευτικό περιεχόμενο του παιχνιδιού εμπλέκει τους/τις μαθητές/τριες σε προβλήματα της καθημερινότητας με στοιχεία πολλών μαθησιακών αντικειμένων και αποκτούν εμπειρίες μάθησης με έναν διασκεδαστικό και παιγνιώδη τρόπο στο πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης. Καλλιέργει, επίσης, δεξιότητες οργάνωσης και σχεδιασμού, δεξιότητες έρευνας, συλλογισμού και παρουσίασης. Πολλά δημοφιλή ηλεκτρονικά παιχνίδια λειτουργούν άλλωστε προς όφελος ενός γνωστικού αντικειμένου, ακόμη και αν δεν είναι αυτός ο αρχικός στόχος (π.χ. το παιχνίδι «monkey island» για την αγγλική γλώσσα). Ειδικότερα:

α) με την αξιοποίηση του επιτραπέζιου παιχνιδιού στο μάθημα των Θρησκευτικών οι μαθητές/τριες έδειξαν να εισάγονται αβίαστα στον θρησκευτικό πολιτισμό κατανοώντας με μεγαλύτερη ευκολία το μέγεθος της προσφοράς του Απ. Παύλου β) η συμμετοχή των μαθητών/τριών σε όλες τις δραστηριότητες αποτέλεσε βασικό κριτήριο αξιολόγησης, ενώ η ανταπόκρισή τους ήταν ιδιαίτερα ικανοποιητική.



Κατά τη διάρκεια διαπιστώθηκε ότι ήταν ευκολότερη η εξοικείωση με τη θρησκευτική γλώσσα και τις θεολογικές έννοιες κάτι που διαφάνηκε μέσα από τη σωστή επιλογή πληροφοριών, την ενασχόληση με το Φωτόδεντρο, την ενεργητική ακρόαση ύμνων, τον αριθμό και την ορθότητα των πηγών/πληροφοριών που συνέλεξαν οι μαθητές/τριες για την επίλυση προβλημάτων και της τελικής παρουσιάσής τους. Επιπλέον υπήρξε επιτυχής έκβαση των περιοδειών και ολοκλήρωση του παιχνιδιού, ενώ παράλληλα οι μαθητές συσχέτισαν και αξιολόγησαν τις αποφάσεις για την επιλογή των πόλεων από τον Απ. Παύλο σε σχέση με τη μετέπειτα εξάπλωση του Χριστιανισμού.

Εξαιρετικά αποτελέσματα, επίσης επέδειξαν οι μαθητές στον τομέα της επίλυσης προβλημάτων ή τη λήψη αποφάσεων στη διάρκεια του παιχνιδιού (π.χ. Οι μαθητές/τριες έλεγχαν την τοποθεσία του καταλύματος, ώστε να μην υπάρχει κίνδυνος για την ασφάλειά τους, έπρεπε να υπολογίσουν την απόσταση εναλλακτικών διαδρομών σε συνδυασμό με το κόστος, κ.ά.). Διαπιστώθηκε επίσης ανάπτυξη ικανοτήτων οικονομικής διαχείρισης, χρηματοοικονομικών συναλλαγών, ικανότητες οικονομικής διαπραγμάτευσης (εικονικές συναλλαγές, έλεγχος ισοτιμίας νομίσματος σε περίπτωση που δεν έχουν κάποια κράτη το ίδιο νόμισμα).

Οι μαθητές, επίσης καλλιέργησαν **γεωγραφικές δεξιότητες (χρήση google map & google earth, υπολογισμός διαδρομών κ.ά.), μαθηματικές ικανότητες (υπολογισμός διαδρομών κ.α.) και εξοικειώθηκαν με διαδικτυακές εφαρμογές και περιβάλλοντα στις πολυμεσικές εργασίες.**

Καταγράφηκαν εντυπωσιακές ικανότητες οικονομικής διαχείρισης και χρηματοοικονομικών συναλλαγών, γεγονός που δεν συμβαίνει στη συμβατική διδασκαλία του μαθήματος των Θρησκευτικών, καθώς δεν υπήρχαν ανάλογες δραστηριότητες για να διαπιστωθούν αντίστοιχες δεξιότητες.

Κατά τη διάρκεια της πρακτικής υπήρξε συνεργασία με εκπαιδευτικούς άλλων ειδικοτήτων αρχικά κατά τον σχεδιασμό όπου αντλήθηκε το απαραίτητο διδακτικό υλικό και στη συνέχεια κατά την εφαρμογή. Υπήρξε ενημέρωση και παρουσίαση στους συναδέλφους της σχολικής μονάδας, ώστε εάν θέλουν να αξιοποιήσουν τη συγκεκριμένη εφαρμογή. Τέλος, παρουσιάστηκε και σε ημερίδα επιμόρφωσης δασκάλων σε συνεργασία με τη Σχολικό Σύμβουλο Δασκάλων στην Ανατ. Θεσσαλονίκη.

### 3.2 Απρόσμενα γεγονότα

1. Η διαχείριση της επιτυχίας ή της αποτυχίας ολοκλήρωσης ενός παιχνιδιού υπήρξε μία πολύ σημαντική παράμετρος για την επιτυχημένη ολοκλήρωση του παιχνιδιού και την ανάπτυξη συνεργασίας των μαθητών. Τα παιδιά εκλαμβάνουν το παιχνίδι σοβαρά, γι' αυτό είναι σημαντικό να καθοδηγηθούν σε έναν υγιή ανταγωνισμό με κανόνες, ώστε να

επιτευχθεί το «ευ αγωνίζεσθαι» που είναι ζητούμενο σε όλα τα μαθήματα και φυσικά στο μάθημα των Θρησκευτικών (fair play). Για την υπέρβαση αυτής της δυσκολίας έπρεπε να υιοθετηθούν οι κατάλληλοι μηχανισμοί από τους εκπαιδευτικούς που το υλοποίησαν στην τάξη, οι οποίοι λάμβαναν υπόψη τις ιδιαιτερότητες των μαθητών/τριών και την ηλικία τους (π.χ. δυνατότητα επανάληψης για βελτίωση της απόδοσης, διάφορες κατηγορίες βραβείων κ.ά.).

2. Πρέπει να επισημανθεί, επίσης, ότι το συγκεκριμένο επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν χρησιμοποιήθηκε ως εξωτερική ανταμοιβή, αλλά ως το κύριο μέσο διδασκαλίας στο μάθημα των Θρησκευτικών με στόχο τη δημιουργία εσωτερικών κινήτρων. Βέβαια το επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι λειτούργησε ως μία εξωγενής παρώθηση, όπως και γενικότερα οι συνθήκες διδασκαλίας, οι οποίες σταδιακά μπορεί να επιφέρουν ένα μόνιμο ενδιαφέρον στον/στη μαθητή/τρια.

3. Κατά τη διάρκεια της διεξαγωγής της πρακτικής καταγράφηκε θετική επίδραση του παιχνιδιού στη συμπεριφορά των μαθητών/τριών και στην επίλυση προβλημάτων καθώς προσπαθούσαν υπεύθυνα να φέρουν σε πέρας τις δραστηριότητες σε ένα κλίμα συνεργασίας. Δόθηκε στους/στις μαθητές/τριες η δυνατότητα μάθησης μέσα από το λάθος. Οι χρήστες πιθανόν να έκαναν συχνά λάθος επιλογές μέσα στο παιχνίδι. Το «λάθος» αυτό όμως ήταν μέσα στην ασφάλεια του εικονικού κόσμου και στη συνέχεια μάθαιναν να το διαχειρίζονται, καθώς οι αρνητικές συνέπειες μπορούσαν να αντιστραφούν. Τα παιχνίδια παρέχουν μια σειρά από προκλήσεις που το παιδί πρέπει να ξεπεράσει, προκειμένου να ολοκληρωθεί το παιχνίδι με επιτυχία. Στο περιβάλλον του παιχνιδιού ο χρήστης-παίκτης είχε τη δυνατότητα να ασχοληθεί με πολλές δραστηριότητες-αποστολές επίλυσης προβλήματος ή ηθικά διλήμματα.

### 3.3 Εκπαιδευτική τεχνική σε σημαντικά στιγμιότυπα

1. Σημαντικό στιγμιότυπο κατά τη διενέργεια του παιχνιδιού ήταν όταν έπρεπε να εξομαλυνθούν κάποιες διαφωνίες. Πρέπει να επισημανθεί όμως ότι κατά τη διάρκεια της εφαρμογής δεν υπήρξε κανένας ιδιαίτερος διαπληκτισμός ή διαμάχη μεταξύ των μαθητών/τριών. Οι διαφωνίες που τυχόν ανέκυψαν εξομαλύνθηκαν πολύ γρήγορα εξαιτίας του γεγονότος ότι η κάθε ομάδα έθεσε τους δικούς της κανόνες και τα δικά της όρια για την εύρυθμη λειτουργία της ομάδας (χρόνος, εναλλαγή αρμοδιοτήτων κ.α.). Το παιχνίδι έθετε κανόνες και όρια, τα οποία συντελούσαν ώστε να υπάρξει αυτοέλεγχος, αλλά και ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των παικτών. Το γεγονός επίσης ότι το παιχνίδι ήταν ομαδικό συντέλεσε πιθανόν ώστε οι μαθητές να μπαίνουν στη διαδικασία του σεβασμού των κανόνων.

2. Πρέπει να επισημανθεί ότι κατά τη διάρκεια του διδακτικού μετασχηματισμού γίνεται προσπάθεια να αμβλυνθεί η προτεραιότητα του χρηματικού στοιχείου και της οικονομικής επιβράβευσης. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι οι μαθητές/τριες θα πρέπει βέβαια να εμπλακούν σε χρηματοοικονομικές συναλλαγές, αλλά μόνο σε σχέση με την εκπλήρωση των περιοδειών του Απ. Παύλου. Επιπλέον δεν γίνονται αγοραπωλησίες αλλά μόνο ενοικιάσεις που αφορούν τη μίσθωση καταλύματος ή αυτοκινήτου. Δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στον θρησκευτικό χαρακτήρα των περιοδειών, οι οποίες σκοπό είχαν τη διάδοση του Χριστιανισμού. Οι περιοδείες αποτελούν ένα θεόδοτο έργο, το οποίο ανατίθεται από τον Θεό στον Απ. Παύλο και ο ίδιος το αναλαμβάνει με επίγνωση της σπουδαιότητας αυτής της αποστολής. Μέσα από τις δραστηριότητες αναδεικνύεται το στοιχείο της θεόδοτης κλήσης του Απόστολου των Εθνών και της βαρύνουσας σημασίας της αποδοχής αυτής της κλήσης στη μετέπειτα διάδοση του Χριστιανισμού (Περσελής, 1994:249). Για τον λόγο αυτόν οι μαθητές/τριες πριν λάβουν κάποια απόφαση (π.χ. επιλογή διαδρομής), πρέπει να συνυπολογίσουν ότι δεν λαμβάνουν την απόφασή τους με μοναδικό κριτήριο το οικονομικό «κόστος», αλλά και την αναγκαιότητα της εκπλήρωσης του στόχου.

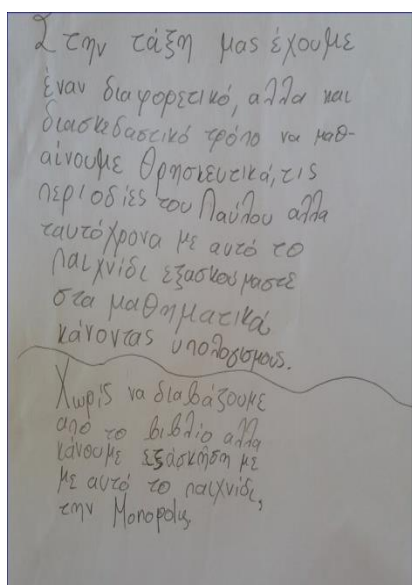
3. Κατά το διδακτικό μετασχηματισμό των περιοδειών του Απ. Παύλου έγινε προσπάθεια η απλοποίηση της επιστημονικής-θεολογικής γνώσης να μη συνεπάγεται αλλαγές στην ουσία του αντικειμένου και το θεολογικό υπόβαθρο αλλά περιλαμβάνει: (α) την απλοποίηση του νοήματος των επιστημονικών όρων (εννοιολογικό πεδίο), (β) τον εμπλουτισμό του περιεχομένου με παραδείγματα, τα οποία στηρίζονται στην εμπειρία του/της μαθητή/τριας, δηλαδή, είναι οικεία και σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά του/της (μεθοδολογικό πεδίο), (γ) τη συνάρτηση της επιστημονικής γνώσης με τον καθημερινό κόσμο (πολιτισμικό πεδίο). Με αυτόν τον τρόπο κατά τον «εξωτερικό διδακτικό μετασχηματισμό» πληροφορίες, θέματα και θεολογικοί όροι που αφορούν τον Απ. Παύλο και τις περιοδείες και υπάρχουν στα διδακτικά εγχειρίδια και τα Προγράμματα Σπουδών του μαθήματος μετασχηματίστηκαν ώστε να ανταποκρίνονται στην ηλικία των μαθητών/τριών μέσα από το επιτραπέζιο παιχνίδι για τον Απόστολο των Εθνών. Στη συνέχεια, κατά τον «εσωτερικό διδακτικό μετασχηματισμό», το υλικό της προηγούμενης φάσης προσαρμόσθηκε στις ιδιαίτερες συνθήκες της τάξης και του παιχνιδιού, ενώ συσχετίστηκε με δραστηριότητες της σύγχρονης κοινωνίας (π.χ. κράτηση ξενοδοχείων, υπολογισμός απόστασης κ.ά.). Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές ανταποκρίθηκαν σε όλες τις δραστηριότητες χωρίς να υπάρξουν απορίες και δυσκολίες στην κατανόηση.

### 3.4 Σχέση με άλλες ανοιχτές εκπαιδευτικές πρακτικές

Πρέπει να επισημανθεί ότι υπάρχει ανάγκη για μία πιο εμπειριστατωμένη έρευνα όσον αφορά την παρουσία της θρησκείας στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Παρόλο όμως που

γίνεται αποδεκτός ο σημαντικότερος ρόλος τους στην κοινωνικοποίηση του μαθητή/τριας και στην ανάπτυξη συνεργατικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων δεν ισχύει το ίδιο και για την αποδοχή της εκπαιδευτικής τους αξίας. Οι απόψεις των ενηλίκων, των εκπαιδευτικών, αλλά και των μαθητών φαίνεται να ποικίλουν σε σχέση με την υιοθέτησή του επιτραπέζιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού στη διδακτική διαδικασία. Στο συγκεκριμένο σχολείο, για πρώτη φορά διδάχθηκε το μάθημα των Θρησκευτικών εξ ολοκλήρου μέσα από ένα επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Ο τρόπος διδασκαλίας στο σχολείο του 21ου αι. μπορεί να εμπλουτισθεί μέσα από την ενσωμάτωση εκπαιδευτικών παιχνιδιών και οι μαθητές/τριες να καταστούν κοινωνοί της πληροφορίας, των δεξιοτήτων, αλλά και των πολιτισμικών και θρησκευτικών εννοιών και αξιών.

Η αξιολόγηση της πρακτικής είναι τριπλή: αρχική (ανίχνευση πρότερης γνώσης μαθητών για μετανάστευση, οικολογική/κοινωνική διάσταση, αναγκαιότητα ύπαρξης ενιαίας ευρωπαϊκής πολιτικής), διαμορφωτική (στη διάρκεια) (φύλλα εργασίας, βιωματικές δράσεις), τελική (παραδοτέα). Κατά τη διάρκεια εφαρμόστηκαν: α) Συμμετοχική παρατήρηση (Participant Observation) με καταγραφή αυθόρμητων αντιδράσεων των μαθητών κατά την εφαρμογή. Η συμμετοχική παρατήρηση ήταν πρόσφορη τεχνική συλλογής δεδομένων στοχεύοντας στην ερμηνεία του τρόπου που οι ίδιοι αντιμετωπίζουν καταστάσεις και πώς αυτή η ερμηνεία επηρεάζει τη συμπεριφορά τους, β) Αυτοαξιολογικά κείμενα (προσωπικής έκφρασης). Οι μαθητές μετά το πέρας της πρακτικής αξιολόγησαν με καταγραφή εντυπώσεων/δεύτερων σκέψεων (Εικόνες 2 & 3).



Εικόνες 2 & 3: Αυτοαξιολογικά κείμενα των μαθητών

Κατά τον σχεδιασμό του επιτραπέζιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού έγινε προσπάθεια να συσχετισθούν διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα (Θρησκευτικά, Γεωγραφία, Μαθηματικά, Ιστορία, Πληροφορική, Αρχές Οικονομίας κ.α.), ώστε οι μαθητές/τριες να αποκτήσουν σφαιρική αντίληψη και ολιστική μάθηση. Μέσα από επιλεγμένα θέματα επιχειρήθηκε η οριζόντια σύνδεση, η διεπιστημονική και διαθεματική προσέγγιση και η ενίσχυση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας.

**Η δράση ενέπλεξε εκπαιδευτικούς/μαθητές**, βοηθώντας να ξεπεραστούν χρονικοί/τοπικοί περιορισμοί, ευαισθητοποιώντας τη σχολική/τοπική κοινότητα. **Δόθηκε η δυνατότητα ενεργητικής συμμετοχής σε όλους τους μαθητές.**

**Η πρακτική βοήθησε τους μαθητές να αναπτύξουν** α) συνεργατική κουλτούρα, η οποία ενισχύθηκε και με δημιουργία γνώσης μέσω ηλεκτρονικών μορφών αλληλεπίδρασης και ανάδειξης πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης γνώσης β) **ανάπτυξη δεξιοτήτων/γνώσεων** με σύνδεση πληροφοριών από δύο ή περισσότερα μαθήματα, κάτι που έγινε στην πρακτική γ) **Επίλυση προβλημάτων/σύνδεση με τον πραγματικό κόσμο: Η ένταξη θεμάτων σε πλαίσιο πραγματικών καταστάσεων** διευκόλυνε την κατανόηση δρομολογώντας διαδικασίες ενεργούς μάθησης και συνθήκες γνωστικής μαθητείας δ) **Αυτορρύθμιση.** Οι δραστηριότητες έδιναν τη δυνατότητα να αποκτήσουν οι μαθητές αυτορρύθμιση παρακολουθώντας την πρόοδό τους ε) **Χρήση ΤΠΕ για τη μάθηση.** Οι τεχνολογίες καλύπτουν ευρύ φάσμα μαθησιακών στόχων πολλών γνωστικών αντικειμένων. Η ένταξη της τεχνολογίας είχε ως συνέπεια την αποτελεσματικότερη μάθηση και εκμάθηση νέων δεξιοτήτων.

Σε σχέση με άλλες πρακτικές πρέπει να αναφερθεί ότι έχουν προηγηθεί και άλλες προτάσεις για αξιοποίηση της θεματικής ενότητας του Απ. Παύλου είτε στο Δημοτικό είτε στο Γυμνάσιο. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα έργα «Ο βίος και το έργο του Απ. Παύλου», <http://aesop.iep.edu.gr/node/13906>, «Μεγαλώνουμε και αλλάζουμε», [http://www.iep.edu.gr/images/IEP/EPISTIMONIKI\\_YPIRESIA/Epist\\_Grafeia/Graf\\_Ereynas\\_A/Nea\\_progr\\_spyd\\_Thriskeytika/DIDAKTIKES-PROTASEIS/SXED\\_DIDAS\\_GYMNASIO/A\\_GYMNASIOY/THEM\\_ENOT1\\_1odioro/Albanaki-A-Gymnasiou-THEM-ENOT-1-10-dioro-1.pdf](http://www.iep.edu.gr/images/IEP/EPISTIMONIKI_YPIRESIA/Epist_Grafeia/Graf_Ereynas_A/Nea_progr_spyd_Thriskeytika/DIDAKTIKES-PROTASEIS/SXED_DIDAS_GYMNASIO/A_GYMNASIOY/THEM_ENOT1_1odioro/Albanaki-A-Gymnasiou-THEM-ENOT-1-10-dioro-1.pdf) και «Χαρτογράφηση των περιοδίων του Απ. Παύλου με χρήση διαδραστικών χαρτών», <http://photodentro.edu.gr/oep/r/8532/473?locale=el>.

Δεν κατέστη όμως δυνατό να εντοπιστεί, τουλάχιστον από τους συγγραφείς της παρούσας πρακτικής, κάποιο άλλο παράδειγμα αξιοποίησης ενός επιτραπέζιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού για τη διδασκαλία στο μάθημα των Θρησκευτικών σε



πραγματικές συνθήκες διδασκαλίας και όχι σε επίπεδο έρευνας είτε δειγματικής διδασκαλίας.

### 3.5 Αξιοποίηση, γενίκευση, επεκτασιμότητα

Η πρακτική μπορεί να ενταχθεί στη διδασκαλία του μαθήματος των Θρησκευτικών είτε αυτούσια είτε τροποποιημένη σε τάξεις Δημοτικού (Δ', Ε', ΣΤ'), Γυμνασίου (Α', Γ'), στο Λύκειο (Α' Λυκείου), αλλά και με τη μορφή σχεδίου εργασίας (project) είτε «Δημιουργικής εργασίας» σε όλες τις τάξεις Λυκείου είτε στο πλαίσιο της θεματικής εβδομάδας στο Γυμνάσιο. Σχεδιάστηκε επίσης ώστε να λειτουργεί σε ηλεκτρονική μορφή και να δίνει τη δυνατότητα ενεργούς συμμετοχής.

Οι περιοδείες του Απ. Παύλου είναι μία ενότητα ενδιαφέρουσα στο μάθημα των Θρησκευτικών που απαντάται σε πολλές τάξεις και βαθμίδες εκπαίδευσης, αλλά με πολλές πληροφορίες, όπως τοπωνύμια, θεολογικούς, γεωγραφικούς, ιστορικούς όρους και χρονολογίες που καθιστούν συχνά δύσκολη τη διδασκαλία τους. Επειδή εμπλέκει γνώσεις από διάφορα γνωστικά αντικείμενα μπορεί να αξιοποιηθεί και σε άλλα μαθήματα (Μαθηματικά, Γεωγραφία, Ιστορία, Αρχές Οικονομίας κ.ά.).

## 4. Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

Βιβλία

Γκουτζιούδης, Μ., (2013). «Στα Βήματα του Αποστόλου Παύλου. Ακολουθώντας τα “Αρχαιολογικά” Ίχνη της Δράσης του στην Ελλάδα», στο Οιακοστρόφιον. Τιμητικός Τόμος Σεβασμιωτάτου Μητροπολίτου Σύρου-Τήνου κ. Δωροθέου Β', εκδόσεις Επτάλοφος, Αθήνα, 525- 537.

Κουκουνάρας Λιάγκης, Μ., Κολάση, Δ., Αλεξανδρή, Α., Ναζίρ, Π., Ναζάρ, Γ., Διαμαντόπουλος, Βασιλάκη, Γ. (2016). Η εκπαιδευτική αξία των επιτραπέζιων παιχνιδιών στη διδασκαλία στο Γυμνάσιο. Μελέτη περίπτωσης στο πλαίσιο της Θρησκευτικής Εκπαίδευσης. Πρακτικά Εργασιών 1ου Διεθνούς Βιωματικού Συνεδρίου Εφαρμοσμένης Διδακτικής “Καινοτόμες Εφαρμογές στη Διδακτική Πράξη” Δράμα, 27-29 Νοεμβρίου 2015, σσ. 446-454.

Μητροπούλου, Β. (2007). *Νέες Τεχνολογίες και Θρησκευτική Αγωγή*, Θεσσαλονίκη: Βάνιας.

Μητροπούλου, Β. (2015). *Κοινωνικοπολιτισμικές Θεωρίες μάθησης, Προτάσεις εφαρμογής στη διδακτική πράξη με χρήση Η/Υ*, Θεσσαλονίκη: Ostracon.

Μπίκος, Κ. (2003). Ψυχολογικές προϋποθέσεις για την ανάπτυξη εποπτικών μέσων διδασκαλίας. Στο: *Οι φυσικές επιστήμες και οι νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση παιδιών προσχολικής ηλικίας*, επιμ. Μέλλο Τσιτουρίδου, σσ. 231-240, Αθήνα: Τζιόλα.

Μοσκοφόγλου-Χιονίδου, Μ., Λιαράκου, Γ., Βαστή, Ε., Γιακουμάκης, Γ., Δουκάκης, Σ., Ζυμπίδης, Κετικίδου, Γ., Κουβαρά, Ε., Κουμπιάς, Δ., Κωσταντίνου, Χ., Λαζάρου, Ε., Μαραγκού, Β., Παπαϊωάννου, Π., Τσιάβου, Α. (2012). Το Παιχνίδι “Ευρω-Αξιόπολη” με χρήση Μαθηματικών εννοιών, κοινωνικοπολιτισμικών αξιών και Αειφόρου Ανάπτυξης». *100 Διήμερο Διαλόγου για τη Διδασκαλία των Μαθηματικών*.

Σκουμπουρδή, Χ., Καλαβάσης, Φρ. (2007). Σχεδιασμός ένταξης του παιχνιδιού στη μαθηματική εκπαίδευση για την προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία. Στο: Φ. Καλαβάσης & Κοντάκος, Α. (επιμ.) *Θέματα εκπαιδευτικού σχεδιασμού*. Αθήνα, Ατραπός, σσ. 137-156.

Verret, M. (1975). *Le temps des etudes*. Paris, France: Librairie Honoré Champion.

Vygotsky, L. (1997). *Νους στην κοινωνία* (μτφ. Σ. Βοσνιάδου), πρωτ. 1978, Αθήνα: Gutenberg.

Vygotsky, L. (1978a). *Interaction between learning and development. From: Mind and Society* (pp. 79–91). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1978b). *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachusetts. London, England