



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΚΕΝΤΡΟ ΔΙΑΔΟΣΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
& ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

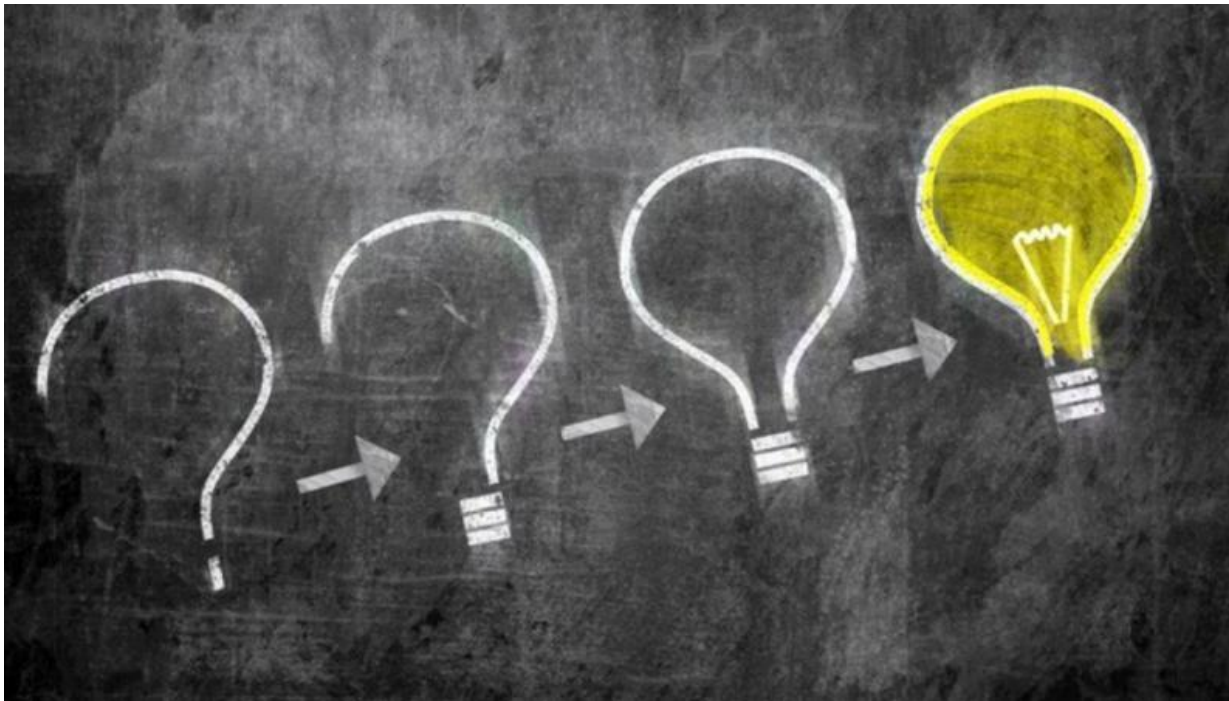
QR BEAUTY BOARD GAME

ΕΚΠΑΔΕΥΤΙΚΟΣ: ΚΑΡΑΜΠΕΤΣΟΥ ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΠΕ 87.03

Σχολείο: 1ο ΕΠΑΛ Λεχαινών
Ηρακλής Μοσχονάς
Σχολικό Έτος 2022-2023

ΣΚΟΠΟΣ

- ▶ Σχεδιασμός, υλοποίηση και εφαρμογή ψηφιακού επιτραπέζιου παιχνιδιού με χρήση QR Code.





ΣΤΟΧΟΙ

- ▶ Να εμπλακούν οι μαθητές στον σχεδιασμό και προγραμματισμό του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού μέσα από το οποίο θα ενισχυθούν οι γνώσεις τους.
- ▶ Να κατακτήσουν γνωστικές και τεχνολογικές δεξιότητες με διασκεδαστικό τρόπο.
- ▶ Να αναπτύξουν επικοινωνιακές και ομαδοσυνεργατικές δεξιότητες για την επίτευξη των στόχων.
- ▶ Να αναπτύξουν δεξιότητες στον ψηφιακό και τεχνολογικό αλφαριθμητισμό.
- ▶ Να αναπτύξουν μεταγνωστικές δεξιότητες μέσω της σχεδίασης, υλοποίησης και εφαρμογής του παιχνιδιού.

ΟΦΕΛΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια αξιοποιούν τις πολυμεσικές και διαδικτυακές τεχνολογίες με αποτέλεσμα να:

- ▶ Ευχαριστούν και διασκεδάζουν τον χρήστη.
- ▶ Παρέχουν ένταση και ενεργό απασχόληση.
- ▶ Παρέχουν κίνητρα και ενθαρρύνουν τη στοχοθεσία.
- ▶ Οι παίκτες αλληλεπιδρούν ενεργητικά.
- ▶ Μέσα από καταστάσεις αντιθέσεων, διλημμάτων και προκλήσεων ανεβάζουν την αδρεναλίνη.
- ▶ Ενθαρρύνουν την επικοινωνία μεταξύ των παικτών και τη σύσταση κοινωνικών ομάδων.
- ▶ Παράγουν αποτελέσματα και παρέχουν ενημέρωση, προκαλώντας μάθηση.

ΑΠΟ ΤΙ ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ

Το παιχνίδι αποτελείται από:

- ▶ Πιόνια, ένα για κάθε ομάδα
- ▶ 1 ζάρι
- ▶ 1 κλεψύδρα για την μέτρηση του χρόνου
- ▶ Κάρτες QR code ερωτήσεων
- ▶ Κάρτες QR code Bonus
- ▶ 2 tablet για την ανάγνωση των QR codes

Απαιτείται η σύνδεση στο διαδίκτυο.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ!

- ▶ Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2 - 3 ατόμων.
- ▶ Ένας παίκτης από κάθε ομάδα ρίχνει το ζάρι και όποιος φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει η ομάδα του πρώτη.
- ▶ Το παιχνίδι αρχίζει από το σημείο «Έναρξης».
- ▶ Όταν το πιόνι πέσει σε ερώτηση (κόκκινο κουτάκι με ερωτηματικό), η ομάδα παίρνει μια κάρτα ερώτησης (κόκκινη). Με το ένα tablet σκανάρει τον QR code και εμφανίζεται η ερώτηση σε μορφή pdf. Η ερώτηση αυτή αντιστοιχεί σε θέμα της τράπεζας θεμάτων του μαθήματος Σύγχρονη Αισθητική. Κάθε ερώτηση, αν απαντηθεί σωστά συγκεντρώνει έως και 25 πόντους συνολικά.
- ▶ Η επόμενη στην σειρά ομάδα, με την χρήση του δεύτερου tablet, βρίσκει την απάντηση του θέματος στην ιστοσελίδα του ΙΕΠ. Με αυτό τον τρόπο ελέγχουν αν η ομάδα απάντησε σωστά και καταγράφουν τους πόντους, είτε έχουν απαντηθεί όλα τα ζητούμενα της ερώτησης, είτε μέρος της.
- ▶ Η κάθε ομάδα έχει συγκεκριμένο χρόνο να απαντήσει, 2 λεπτά.
- ▶ Όταν το πιόνι πέσει σε κάρτα BONUS, σκανάρουν τον QR code και η ομάδα κερδίζει το αντίστοιχο BONUS (π.χ. επιπλέον χρόνος απάντησης, μετακίνηση θέσης πιονιού προς τα εμπρός κ.α). Η κάρτα BONUS μπορεί να αξιοποιηθεί είτε άμεσα, είτε σε οποιαδήποτε φάση του παιχνιδιού.
- ▶ Το παιχνίδι τελειώνει και καθορίζεται η νικήτρια ομάδα όταν έχει ολοκληρώσει τουλάχιστον ένα γύρο παιχνιδιού και έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους.





**ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΤΑΔΙΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ,
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ**

QR BEAUTY BOARD GAME

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΣΕ QR CODE

- ▶ Οι ερωτήσεις του παιχνιδιού συσχετίζονται με την Τράπεζα Θεμάτων του μαθήματος Σύγχρονη Αισθητική, του Τομέα Υγείας - Πρόνοιας - Ευεξίας, της ειδικότητας Αισθητικής Τέχνης.
- ▶ Αρχικά οι μαθητές κάνουν λήψη όλων των θεμάτων από την ιστοσελίδα του ΙΕΠ και τις αποθηκεύουν στον Η/Υ.
- ▶ Στην συνέχεια με την βοήθεια εφαρμογής μετατρέπουν τα θέματα της Τράπεζας Θεμάτων σε ερωτήσεις QR code και τις αποθηκεύουν σε φάκελο στον Η/Υ.
- ▶ Επίσης οι μαθητές ομαδοσυνεργατικά αποφασίζουν για τις επιβραβεύσεις - κάρτες BONUS. Γράφουν σε κειμενογράφο το κείμενο για τις κάρτες BONUS, τις αποθηκεύουν ως pdf, τις μετατρέπουν επίσης σε QR code και τις αποθηκεύουν σε φάκελο στον Η/Υ.



ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ▶ Εκτυπώνονται οι κάρτες ερωτήσεων κόκκινο χρώμα και οι κάρτες BONUS πράσινο χρώμα και κόβονται στο ανάλογο μέγεθος.
- ▶ Μια μαθήτρια με δεξιότητες στην ζωγραφική αναλαμβάνει να ζωγραφίσει τον φόντο του παιχνιδιού.
- ▶ Στην συνέχεια ομαδοσυνεργατικά οι μαθητές οριοθετούν και διαμορφώνουν το παιχνίδι τοποθετώντας το σημείο «Έναρξης, τα κενά τετράγωνα, τα τετράγωνα ερωτήσεων και BONUS.



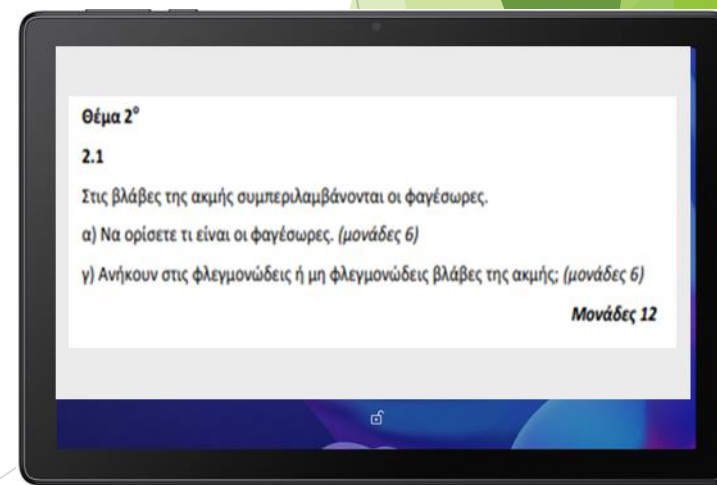
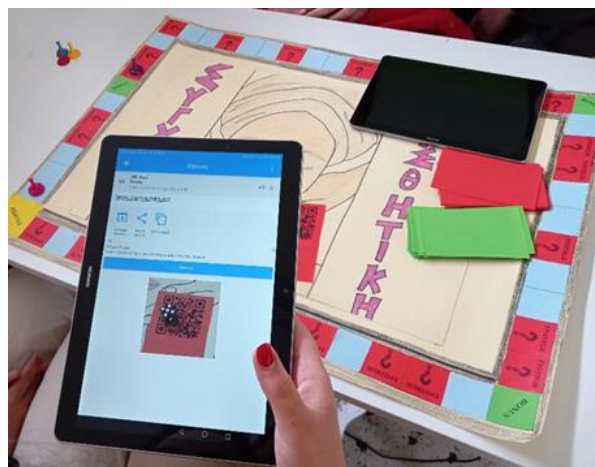
ΤΟ QR BEAUTY BOARD GAME ΞΕΚΙΝΑΕΙ!

- ▶ Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2 - 3 ατόμων.
- ▶ Ένας παίκτης από κάθε ομάδα ρίχνει το ζάρι και όποιος φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει η ομάδα του πρώτη.
- ▶ Το παιχνίδι αρχίζει από το σημείο «Έναρξης».



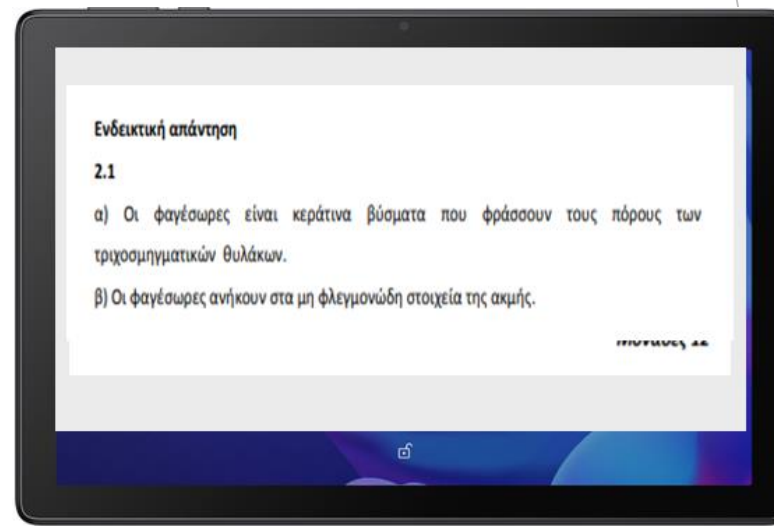
ΕΡΩΤΗΣΗ

- ▶ Όταν το πιόνι πέσει σε ερώτηση (κόκκινο κουτάκι με ερωτηματικό), η ομάδα παίρνει μια κάρτα ερώτησης (κόκκινη). Με το ένα tablet σκανάρει τον QR code και εμφανίζεται η ερώτηση σε μορφή pdf. Η ερώτηση αυτή αντιστοιχεί σε θέμα της Τράπεζας Θεμάτων του μαθήματος Σύγχρονη Αισθητική.
- ▶ Η ερώτηση πρέπει να απαντηθεί σε 2 λεπτά.



ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ

- ▶ Η επόμενη στην σειρά ομάδα, με την χρήση του δεύτερου tablet, βρίσκει την απάντηση του θέματος στην ιστοσελίδα του ΙΕΠ. Με αυτό τον τρόπο ελέγχουν αν η ομάδα απάντησε σωστά και καταγράφουν τους πόντους, είτε έχουν απαντηθεί όλα τα ζητούμενα της ερώτησης, είτε μέρος της. Στην συνέχεια καταγράφουν τους πόντους.



BONUS

- ▶ Όταν το πιόνι πέσει σε κάρτα BONUS, σκανάρουν τον QR code και η ομάδα κερδίζει το αντίστοιχο BONUS (π.χ. επιπλέον χρόνος απάντησης, μετακίνηση θέσης πιονιού προς τα εμπρός κ.α).
- ▶ Η κάρτα BONUS μπορεί να αξιοποιηθεί είτε άμεσα, είτε σε οποιαδήποτε φάση του παιχνιδιού.



ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ▶ Το παιχνίδι τελειώνει και καθορίζεται η νικήτρια ομάδα όταν έχει ολοκληρώσει τουλάχιστον ένα γύρο παιχνιδιού και έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους.



ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ!



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΚΕΝΤΡΟ ΔΙΑΔΟΣΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
& ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

