

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2016)

10ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»

10^ο
Πανελλήνιο & Διεθνές Συνέδριο
Οι ΤΠΕ στην
Εκπαίδευση
www.hcicte2016.etpe.gr

Πανελλήνιο Συνέδριο
Διδακτική της
Πληροφορικής
www.didinfo2016.etpe.gr

23-25
Σεπτεμβρίου 2016
Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων
Συνεδριακό Κέντρο "Κάρολος Παπούλιας"

Πανεπιστήμιο
Ιωαννίνων
Σχολή Επιστημών Αγωγής
Τμήμα Μπχ. Ηλεκτρονικών
Υπολογιστών & Πληροφορικής

ΕΠΕ
Ελληνική Επιστημονική Ένωση
Τεχνολογιών Πληροφορίας &
Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Οδύσσεια: το ταξίδι της επιστροφής. Σχεδιασμός εκπαιδευτικού παιχνιδιού για τη διδασκαλία του ταξιδιού της «Οδύσσειας»

Ευρύκλεια Παναγιώτου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Παναγιώτου Ε. (2022). Οδύσσεια: το ταξίδι της επιστροφής. Σχεδιασμός εκπαιδευτικού παιχνιδιού για τη διδασκαλία του ταξιδιού της «Οδύσσειας». *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 273–281. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/3833>

Οδύσσεια: το ταξίδι της επιστροφής. Σχεδιασμός εκπαιδευτικού παιχνιδιού για τη διδασκαλία του ταξιδιού της «Οδύσσειας»

Ευρύκλεια Παναγιώτου
eurikliia_panagiotou@hotmail.com
Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία περιγράφεται ο σχεδιασμός ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού με θέμα την ομηρική Οδύσσεια. Η συλλογιστική του παιχνιδιού βασίζεται τόσο σε υπάρχουσες βιβλιογραφικά καταγεγραμμένες σχεδιαστικές αρχές για εκπαιδευτικά παιχνίδια όσο και σε παραλήψεις που εντοπίστηκαν έπειτα από ενδελεχή μελέτη έξι παιχνιδιών με το ίδιο θέμα. Στο πρώτο μέρος της εισήγησης παρουσιάζονται οι θεωρητικές σχεδιαστικές αρχές βάσει των οποίων έγινε ο σχεδιασμός της παρούσας πρότασης και βασικές ελλείψεις που διαπιστώθηκαν σε ορισμένα ομοειδή παιχνίδια. Έπειτα δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στον παιδαγωγικό σχεδιασμό του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού με τίτλο «Οδύσσεια: Το ταξίδι της επιστροφής» και παρουσιάζονται οι δώδεκα πίστες και οι αντίστοιχοι στόχοι που συνδέονται με το μαθησιακό περιεχόμενο, το οποίο εσωκλείεται σε κάθε μια από αυτές.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, Οδύσσεια, σχεδιαστικές αρχές

Εισαγωγή

Προκειμένου να σχεδιαστεί ένα νέο ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι αναζητηθήκαν θεωρητικές σχεδιαστικές αρχές (Denis & Jouvlot, 2005; Dondlinger, 2007; Fisch, 2005; Swartout & van Lent, 2003), οι οποίες αποτέλεσαν οδηγό τόσο κατά το σχεδιασμό όσο και κατά τη διάρκεια της κριτικής προσέγγισης έξι επιλεχθέντων παιχνιδιών από το 1980 έως σήμερα με θεματική την «Οδύσσεια». Στόχος του παιχνιδιού είναι μέσα από την αλληλεπίδραση οι μαθητές – παίκτες να αφομοιώσουν τους σταθμούς του ταξιδιού του Οδυσσέα προς την πατρίδα του καθώς και βασικές διαχρονικές ομηρικές αξίες όπως αυτές της φιλοξενίας, της αλληλοβοήθειας και της πίστης στους θεούς. Έτσι, κατακτώντας βασικές γνώσεις θα μπορούσαν ευκολότερα να μελετήσουν το έργο στην Α' Γυμνασίου. Να σημειωθεί, ωστόσο, πως το παιχνίδι μπορεί να περιγράφεται ενδελεχώς αλλά δεν έχει αναπτυχθεί. Η όλη περιγραφή και ανάλυση αφορά τον παιδαγωγικό του σχεδιασμό. Γίνεται εκτενής αναφορά τόσο στο παιχνίδι γενικά τεκμηριώνοντας το είδος του, το κοινό στο οποίο απευθύνεται και την κεντρική ιδέα πάνω στην οποία σχεδιάστηκε, όσο και στη δομή του ειδικότερα με έμφαση στη σύνδεση αυτής με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο και τους μαθησιακούς στόχους.

Θεωρητική τεκμηρίωση του σχεδιασμού

Το κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ο ψυχαγωγικός του χαρακτήρας. Ο σχεδιαστής λοιπόν πρέπει να διατηρήσει τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα παιχνίδι και το ξεχωρίζουν από οποιοδήποτε άλλο εκπαιδευτικό λογισμικό. Ο βασικότερος στόχος, άμεσα συνυφασμένος με την έννοια του παιχνιδιού είναι η διασκέδαση (Swartout et al., 2003). Γι' αυτό το πλαίσιο αλληλεπίδρασης δεν θα πρέπει να είναι ασφυκτικά οριοθετημένο

ώστε ο χρήστης να μπορεί ελεύθερος να αλληλεπιδράσει σε ένα οριοθετημένο περιβάλλον αυτοσχεδιάζοντας και ανατρέποντας τα πάντα. Άλλωστε το παιχνίδι εκλαμβάνεται ως «*μια ελεύθερη κυκλοφορία μέσα σε μια άκαμπτη δομή*» (Salen & Zimmerman, 2004, σ. 304 όπως αναφέρεται στο ίδιο, σ. 278). Γενικότερα είναι δύσκολο να οριστεί η έννοια της διασκέδασης γιατί ενδέχεται ο σχεδιασμός να οδηγεί σε ικανές να παιχτούν (playable) εμπειρίες, παρά ταύτα είναι αδύνατον να εγγραφεί ότι ταυτόχρονα είναι ψυχαγωγικές (playful). Το παιχνίδι (gaming) είναι πιο δύσκολο, ευμετάβλητο και δεν μπορεί να εγκληθεί σε επαναληπτικές μεμονωμένες διαδικασίες αλλά σε εθελοντικές ενέργειες με σημαντικά ποσοστά ελευθεριών για τους παίκτες (Fizek, 2014; Schrape, 2014).

Το κίνητρο αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό που πρέπει να εμπεριέχεται σε ένα παιχνίδι. Ο παίκτης καθοδηγείται επομένως από την πίστη για το πόσο καλό θα είναι το παιχνίδι, το ενδιαφέρον που θα έχει αυτό καθώς και την αξία του στόχου (Jalongo, 2007). Μια σωστή σχεδίαση λαμβάνει υπόψη της τόσο ενδογενείς όσο και εξωγενείς ανταμοιβές. Ως εσωτερικό κίνητρο ορίζεται ό,τι ωθεί τον παίκτη να ενεργεί ελεύθερα για χάρη του παιχνιδιού, ενώ ως εξωτερικό αντίστοιχα ό,τι τον παρακινεί να ενεργήσει εξαιτίας εξωτερικών παραγόντων πλην της προσωπικής του θέλησης όπως βραβεία, αποστολές, κίνδυνοι, χρονικοί περιορισμοί (Denis et al., 2005).

Η ακαταμάχητη δύναμη του κινήτρου έχει άμεση συνάφεια με το αφηγηματικό πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται (Denis et al., 2005). Ο Malone (1981) υποστήριξε μάλιστα ότι η φαντασία είναι το βασικότερο συστατικό για παιχνίδια που υποστηρίζουν το εσωτερικό κίνητρο καθώς έχει βαρύνοντα ρόλο στην αφήγηση τους. Το πλαίσιο και το περιβάλλον, με τη μορφή μιας αφήγησης, «πίσω κείμενο» (backstory), καθορίζει τα όρια του τι είναι εύλογο, περιγράφοντας τις παραμέτρους με βάση τις οποίες οι παίκτες κάνουν εικασίες σχετικά με το πώς θα ξεπεράσουν τα εμπόδια και θα επιλύσουν τα προβλήματα (Squire et al., 2003). Ο Fisch (2005) κάνει μια εξίσου σημαντική παρατήρηση επισημαίνοντας ότι παρόλο που το αφηγηματικό πλαίσιο εσωκλείει κίνητρα μάθησης για να είναι αποτελεσματικό ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι πρέπει το μαθησιακό περιεχόμενο να ευθυγραμμιστεί με την αφηγηματική πλοκή, έτσι ώστε τα παιδιά να εμπλακούν με τις στοχευόμενες μαθησιακές δεξιότητες και γνώσεις ως αναπόσπαστο μέρος του παιχνιδιού παίζοντας το. Στο παιχνίδι που σχεδιάστηκε το μαθησιακό περιεχόμενο εσωκλείεται στην πλοκή του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, στην πρώτη πίστα για να καταφέρει να αποδράσει ο παίκτης από τη φυλακή θα πρέπει να κατασκευάσει μια πυραμίδα. Η δράση λοιπόν περνά μέσα από το μαθησιακό περιεχόμενο καθώς ο παίκτης χρειάζεται τις βασικές του γνώσεις για τα γεωμετρικά σχήματα ώστε να απελευθερωθεί. Η τοποθέτηση του εκπαιδευτικού περιεχομένου στη πλοκή του παιχνιδιού αποτελεί κεφαλαιώδη σημασία για την επιτυχία του. Είναι σημαντικό, δηλαδή, κατά τη διάρκεια της επίλυσης του γρίφου ο παίκτης να μην αποσιπάται για να απαντήσει σε ερωτήσεις εκπαιδευτικού περιεχομένου που σταματούν τη δράση του, γιατί μόνο όταν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο είναι αναπόσπαστο από το παιχνίδι λειτουργούν και τα δύο άψογα, καθώς τότε ο σχεδιασμός του παιχνιδιού παρέχει επιτακτικούς λόγους άσκησης του εκπαιδευτικού περιεχομένου, το οποίο, ωστόσο, βιώνεται ως χρήσιμη και διασκεδαστική διαδικασία για την προώθηση της δράσης και την επίτευξη των στόχων (Fisch, 2005; Kafai, 1996; Prensky, 2008).

Οι παίκτες όμως πρέπει να κυριαρχήσουν πάνω στους κανόνες του παιχνιδιού για να επιτευχθούν οι αντίστοιχοι στόχοι τους. Οι Swartout και van Lent (2003) μελέτησαν τη σημασία των στόχων καταλήγοντας στο συμπέρασμα ότι οι στόχοι μπορούν να παρακινήσουν τον παίκτη να παρατείνει το παιχνίδι του. Οι στόχοι κλιμακώνονται ως εξής μέσα στην παρούσα σχεδιαστική πρόταση: βραχυπρόθεσμοι στόχοι, η διάρκεια των οποίων είναι μόλις λίγα δευτερόλεπτα, μεσοπρόθεσμοι στόχοι, οι οποίοι διαρκούν περισσότερο

χρόνο και μακροπρόθεσμοι στόχοι, οι οποίοι διατρέχουν όλη την πορεία του παιχνιδιού και ταυτίζονται με τον τελικό στόχο, δηλαδή τη νίκη του παίκτη. Η αλληλεπίδραση ανάμεσα σε αυτά τα τρία επίπεδα στόχων με την παράλληλη υποστήριξη του περιβάλλοντος κρατά τους παίκτες μέσα στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, στην έβδομη πίστα ο παίκτης κατεβαίνει στον Άδη προκειμένου να κάνει σπονδή και να ενημερωθεί για τη συνάντηση του Οδυσσέα με τον Τειρεσία. Η αποστολή αυτή έχει τρεις διαβαθμισμένους στόχους προκειμένου να επιτευχθεί ο σκοπός, δηλαδή η ενημέρωση για τη συνάντηση. Οι στόχοι κλιμακώνονται ως εξής:

- βραχυπρόθεσμος: να ενημερωθεί για τα υλικά της σπονδής,
- μεσοπρόθεσμος: να συλλέξει αυτά τα υλικά,
- μακροπρόθεσμος: να κάνει σπονδή.

Καθοριστικό ρόλο στο σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού παίζει και η ανατροφοδότηση. Ωστόσο, δεν πρέπει να είναι σχεδιασμένη με τρόπο, ώστε να αποκαλύπτει αμέσως τη σωστή απάντηση - μετά την πρώτη λανθασμένη επιλογή του χρήστη, δεδομένου ότι θα τον αποτρέψει από την προσπάθεια να τη βρει ο ίδιος. Η ίδια προσέγγιση πρέπει να αξιοποιείται όταν τα παιδιά χρησιμοποιούν συνεχώς το κουμπί «Βοήθεια» για να ζητήσουν συμβουλές. Όπως η αυτόματη ανατροφοδότηση έτσι και το κουμπί της βοήθειας πρέπει να λειτουργεί επικουρικά κατευθύνοντας το χρήστη προς τη σωστή απάντηση και όχι αποκαλύπτοντας αυτήν (Fisch, 2005). Για παράδειγμα, στο παιχνίδι τη στιγμή που εμφανίζεται ο Ερμής - είδωλο για να μπερδέψει τον παίκτη, η ανατροφοδότηση που λαμβάνει από τη σύμμαχό του, θεά Αθηνά, είναι σταδιακή. Στο πρώτο πάτημα της βοήθειας η θεά Αθηνά συμβουλεύει τον παίκτη: *«Να είσαι πολύ παρατηρητικός. Η παρατηρητικότητα θα σε σώσει»*, σε δεύτερο: *«Θυμήσου πως είναι πάντα ο Ερμής»*, ενώ στο τελευταίο: *«Παρατήρησε τα παπούτσια του. Είναι αυτά που όλοι ξέρουμε; Μήπως κάτι δεν πάει καλά;»*.

Κριτική επισκόπηση επιλεχθέντων παιχνιδιών

Επιλέχθηκαν τέσσερα παιχνίδια (Odyssey: The Compleat Adventure, Odyssey: The Legend of Nemesis, Odyssey: The Search for Ulysses, Odyssey: The winds of Athena) που αναφέρονται στο ομηρικό μοτίβο ακόμα και αν εσωκλείονται στοιχεία μεταγενέστερα, αποκλίνοντα από το μύθο και δύο on-line παιχνίδια (The Odyssey game, Το παιχνίδι της Οδύσσειας) που ακολουθούν ένα "skill and drill" format. Από την κριτική επισκόπηση προέκυψε ότι η πλειοψηφία των παιχνιδιών καλύπτει το κομμάτι της διασκέδασης παρέχοντας εσωτερικά κίνητρα. Αποστολές, μάγοι, δράκοι και έλλειψη χρόνου αποτελούν τα βασικά στοιχεία που εξάπτουν τα εξωτερικά κίνητρα του παιχνιδιού. Στο αφηγηματικό πλαίσιο διαπιστώθηκε ότι η πλειοψηφία των παιχνιδιών δεν φαίνεται να εμπεριέχει στη δράση του παιχνιδιού συγκεκριμένο μαθησιακό περιεχόμενο. Παράλληλα επισημάνθηκε ότι σε όσα παιχνίδια υπήρχαν βαθμιδωτές δραστηριότητες ο παίκτης μπορούσε να κινηθεί ομαλότερα και να φτάσει τον μακροπρόθεσμο στόχο του, ενώ σε σημεία όπου οι στόχοι δεν ήταν σαφείς υπήρχε δυσκολία να αντληφθεί ο παίκτης πως πρέπει να κινηθεί. Τέλος σε επίπεδο ανατροφοδότησης καταγράφηκε ότι κανένα παιχνίδι δεν είχε το κουμπί «Βοήθεια».

Κεντρική ιδέα σχεδιασμού

«Η Οδύσσεια: το ταξίδι της επιστροφής» αποτελεί ένα παιχνίδι ρόλων και περιπέτειας το οποίο σχεδιάστηκε για μαθητές δημοτικού που έχουν τελειώσει τουλάχιστον τη Δ' τάξη και στο οποίο ο παίκτης έχει την ευχέρεια να επιλέξει τον ήρωα του (Πηνελόπη, Τηλέμαχος ή και τους δύο). Παιδαγωγικά στηρίζεται τόσο στις αρχές της ανακαλυπτικής - πειραματικής

(Prensky, 2008) και εγκαθιδρυμένης μάθησης (Lave & Wenger, 1991) όσο και στον οικοδομισμό (Papert, 1980) και την κοινωνικοπολιτισμική μάθηση (Vygotsky, 1980). Σύμφωνα με την αφηγηματική πλοκή έχουν περάσει χρόνια από τότε που χάθηκαν τα ίχνη του Οδυσσέα και οι μνηστήρες πλέον έχουν κάνει κατάληψη στο παλάτι περιμένοντας να διαλέξει η Πηνελόπη έναν από αυτούς για άντρα της και νέο βασιλιά της Ιθάκης. Τότε εμφανίζεται ο Μέντης και ενημερώνει τον Τηλέμαχο ότι ο πατέρας του ζει αλλά χρειάζεται βοήθεια γιατί έχει παγιδευτεί κάπου μακριά εξαιτίας της οργής του Ποσειδώνα. Η Πηνελόπη και ο Τηλέμαχος αποφασίζουν να δράσουν προκειμένου να βρουν τον Οδυσσέα και να επιστρέψουν όλοι μαζί πίσω στην Ιθάκη. Οι μνηστήρες στο άκουσμα αυτής της είδησης εξοργίζονται. Πιστεύουν πως όλα αυτά είναι ψέματα και δίνουν προθεσμία εκατό ημερών για να αποδειχθεί το αντίθετο. Εάν περάσουν εκατό μέρες και ο Οδυσσέας δεν έχει βρεθεί, θα καταλάβουν το παλάτι και η Πηνελόπη θα επιλέξει έναν για σύζυγό της. Το παιχνίδι έχει κάποιες επιρροές από τη μελέτη ομοειδών παιχνιδιών (Odyssey: The Legend of Nemesis, Odyssey: The Search for Ulysses) που διερευνήθηκαν. Στο σχεδιασμό λήφθηκαν σοβαρά υπόψη οι αρχές που παρουσιάστηκαν στη θεωρητική τεκμηρίωση, τα προαναφερθέντα στην κριτική επισκόπηση αποτελέσματα καθώς και ένα προηγούμενο εκπαιδευτικό εγχείρημα (Repantis & Delidaki, 2011) με το ίδιο θέμα.

Περιεχόμενο του παιχνιδιού

Η πλοκή του παιχνιδιού σχετίζεται με την αναζήτηση του Οδυσσέα. Στο παιχνίδι γίνεται αναφορά στους δώδεκα σταθμούς που επισκέφτηκε ο πολυμήχανος ήρωας στην προσπάθειά του να εκπληρώσει το νόστο του. Ωστόσο υπάρχουν σε αρκετά σημεία επιπρόσθετα στοιχεία προκειμένου να εμπλουτιστεί η πλοκή. Η αφήγηση ακολουθεί γραμμική σειρά και ξετυλίγει σταδιακά το κουβάρι του μύθου. Ο παίκτης έχει στο πλευρό του συνοδοιπόρο τη θεά Αθηνά, η οποία αφηγείται την ιστορία με τέτοιο τρόπο ώστε να τροφοδοτείται η δράση. Παρακάτω παρουσιάζονται συνοπτικά οι δώδεκα πίστες του παιχνιδιού:

Στο νησί των Κικόνων

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Στόχος της πρώτης πίστας είναι η παρουσίαση του πρώτου σταθμού αλλά και η ανάδειξη της αξίας της αλληλοβοήθειας. Παράλληλα ο παίκτης αξιοποιεί στην πράξη βασικές μαθηματικές γνώσεις που έχει αποκτήσει στη Γ' και Δ' δημοτικού αναφορικά με τα γεωμετρικά σχήματα και τα μήκη για να φτιάξει τη γέφυρα και να χτίσει την πυραμίδα. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι ξεκινά και ο παίκτης μεταφέρεται στο Νησί των Κικόνων. Το πλοίο του αποβιβάζεται σε μια απόμερη πλευρά του νησιού όπου βλέπει μπροστά του έναν παλιό σύντροφο του Οδυσσέα, τον Νεοκλή, δεμένο με χοντρά δεσμά σε έναν στύλο. Αυτός τον ενημερώνει ότι ο Οδυσσέας μαζί με μερικούς ακόμα ξέφυγε, αλλά ο ίδιος πιάστηκε αιχμάλωτος. Ο παίκτης δεν μπορεί να αφήσει αβοήθητο έναν σύντροφο του Οδυσσέα. Έτσι, θα αναζητήσει την πέτρα που τοποθετείται στο κέντρο του στύλου για να λύσει τα δεσμά του Νεοκλή. Αυτή βρίσκεται μέσα στην πόλη των Κικόνων, όμως, ο ίδιος δεν πρέπει να γίνει αντιληπτός. Κάποια στιγμή φτάνει σε ένα μεγάλο ρεύμα ποταμού για να περάσει απέναντι πρέπει να κατασκευάσει μια ξύλινη γεφυρούλα. Έχει στη διάθεση του τρεις κορμούς και πενήντα μέτρα σχοινί. Πρέπει να σκεφτεί πώς θα κόψει και θα δέσει τους κορμούς για να περάσει απέναντι. Σε περίπτωση που αποτύχει πρέπει να πάει κολυμπώντας και θα χάσει χρόνο. Φτάνοντας στην πόλη πρέπει να προσέξει ώστε να μπει στο αρχηγείο των Κικόνων απαρατήρητος και να βρει την πολύτιμη πέτρα. Το παιχνίδι σχεδιάζεται έτσι, ώστε να μην τα καταφέρει για να πάει στη φυλακή. Ο μόνος τρόπος να ελευθερωθεί, είναι να κόψει με το σουγά που έχει κρυμμένο πάνω του, τα ξύλα στη σκεπή, να σκαρφαλώσει και να φύγει. Για να φτάσει τη σκεπή θα πρέπει να φτιάξει μια ξύλινη

σκάλα σαν πυραμίδα με τα ξύλα και τα σκοινιά που βρίσκονται μέσα στη φυλακή. Ουσιαστικά εδώ χρειάζεται τις γνώσεις του από τα μαθηματικά της Γ' και Δ' δημοτικού. Μόλις δραπαιτεύσει, επιστρέφει, ελευθερώνει το Νεοκλή και προχωρά στον επόμενο σταθμό του ταξιδιού.

Στο νησί των Λωτοφάγων

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Στη δεύτερη πίστα η εστίαση βρίσκεται στο νησί των Λωτοφάγων και τα χαρακτηριστικά τους. Επίσης, οι μαθητές πρέπει να ανασύρουν στη μνήμη τους τα τυπικά χαρακτηριστικά των ολύμπιων θεών ώστε να μην εξαπατηθούν από τον Ποσειδώνα. Αναλυτικά, ο παίκτης τώρα βρίσκεται σε ένα φιλόξενο περιβάλλον όπου κυριαρχούν παντού οι καρποί του λωτού. Οι Λωτοφάγοι είναι ιδιαίτερα εύθυμοι και χαρούμενοι αν και ξεχασιάρηδες. Γι' αυτό καθυστερούν πολύ στη δουλειά τους, επειδή δεν θυμούνται τι πρέπει να κάνουν και ζητούν από τον παίκτη να τους βοηθήσει με την καλλιέργεια και τη συγκομιδή του λωτού. Ως αντάλλαγμα, θα του δώσουν τις πληροφορίες που ζητά για να βρει τον Οδυσσέα. Ο παίκτης, λοιπόν, πρέπει να καλλιεργήσει και να συλλέξει δέκα σακιά λωτούς. Ωστόσο, ο Ποσειδώνας, ο οποίος δεν θέλει ο Οδυσσέας να γυρίσει στην Ιθάκη προσπαθεί να αποπροσανατολίσει τον παίκτη στέλνοντας το «ψευτο-Δία» να τον παροτρύνει να δοκιμάσει λωτό λέγοντας πως το φρούτο επηρεάζει μόνο τη μνήμη των Λωτοφάγων και όχι των ξένων. Εάν ο παίκτης δεν παρατηρήσει πως ο «ψευτο-Δίας» δε κρατά τον κεραυνό του αλλά ένα κοντάρι και ακούσει την προτροπή του, τότε θα έχει πέσει στην παγίδα του Ποσειδώνα και θα χάσει τη μνήμη του για δέκα μέρες. Διαφορετικά αφού τελειώσει τη συμφωνημένη δουλειά θα μάθει από τον αρχηγό των Λωτοφάγων, ότι ο Οδυσσέας κατευθύνθηκε προς τους Κύκλωπες και φεύγει με δώρα φτιαγμένα από λωτό.

Στο νησί των Κυκλώπων

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Παρουσιάζεται ο τρίτος σταθμός του ταξιδιού, ενώ παράλληλα δίνεται έμφαση στην αξία της αλληλοβοήθειας και διαπιστώνεται αν οι μαθητές κατανόησαν τη χρήση του λωτού. Πιο συγκεκριμένα, ο παίκτης φτάνει στο νησί των Κυκλώπων, όπου εκ πρώτης όψεως όλα είναι τεράστια και βλέπει μια προσωπογραφία του Οδυσσέα με ένα «x» στο πρόσωπο. Συνειδητοποιεί πως ο Οδυσσέας είναι ανεπιθύμητος. Τριγύρω εμφανίζεται ένας τυφλός Κύκλωπας και πίσω από αυτόν φαίνονται άνθρωποι λυπημένοι μέσα σε ένα βάζο, γιατί σε λίγη ώρα αυτός και οι υπόλοιποι Κύκλωπες θα τους φάνε. Η αξία της αλληλοβοήθειας είναι πολύ σημαντική στην Οδύσσεια, γι' αυτό ο παίκτης αποφασίζει να τους ελευθερώσει. Μια είναι η λύση που πρέπει να σκεφτεί και να εφαρμόσει. Να ταΐσει τον τυφλό Κύκλωπα λωτό. Έτσι ρίχνει ορισμένες σταγόνες λωτού σε έναν κρατήρα κρασιού και φωνάζει τον Κύκλωπα στην καλύβα για να πιούνε, λέγοντας ότι είναι ένας φίλος του που ήρθε γιατί έχει νέα του μισητού Οδυσσέα. Η τύφλωση του Κύκλωπα βοηθά τον παίκτη καθώς ο Πολύφημος δεν μπορεί να καταλάβει ότι ο παίκτης είναι άνθρωπος. Ο Κύκλωπας πίνει το κρασί που είχε σταγόνες λωτού, έρχεται σε ευφορία και φυσικά χάνει τη μνήμη του. Για να ολοκληρωθεί, όμως, η πίστα πρέπει να ελευθερωθούν οι φυλακισμένοι. Έτσι, ο παίκτης σκαρφαλώνει πάνω στον Κύκλωπα σπρώχνει με φόρα κάτω το βάζο με τους φυλακισμένους ανθρώπους το οποίο σπάει και όλοι ελευθερώνονται.

Στο θεό Αίολο

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Σε αυτή την πίστα οι μαθητές πέραν του ότι μαθαίνουν στοιχεία για τον θεό Αίολο, έρχονται σε επαφή με το θεσμό της φιλοξενίας και αποκτούν βασικές γνώσεις για όλους τους ανέμους στην αρχαία Ελλάδα και τις διευθύνσεις

αυτών. Αναλυτικά, φτάνοντας ο παίκτης εδώ μετά από μια ταραχώδη επίσκεψη στο νησί των Κυκλάπων απολαμβάνει όλα τα προνόμια της φιλοξενίας. Εφαρμόζεται πλήρως το τυπικό της διαδικασίας. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία, ο Αίολος αποκαλύπτει στον παίκτη, ότι φιλοξένησε έναν μήνα τον Οδυσσέα και μάλιστα καθώς έφευγε του έδωσε σε έναν ασκό όλους τους ανέμους πλην του Ζέφυρου που θα τους οδηγούσε δυτικά προς την πατρίδα. Ωστόσο, κάτι έγινε γιατί ο θεός διαπίστωσε πως οι υπόλοιποι άνεμοι ύστερα από εννέα μέρες φυσούσαν ξανά στον ουρανό. Όμως δεν είναι σε θέση να τους μαζέψει και για αυτό προτείνει στον παίκτη να συλλέξει όλους τους ανέμους σε ένα σακί. Εάν τα καταφέρει έχοντας ελεύθερο μόνο το Ζέφυρο θα μπορέσει να πλεύσει ήρεμα. Για να το πετύχει, του δίνει μια ψυξίδα με όλα τα ονόματα και τις διευθύνσεις των ανέμων. Σε περίπτωση που δεν καταφέρει να τους συλλέξει δεν θα μπορέσει να φύγει από το νησί καθώς η σφοδρότητά τους θα εμποδίζει τον απόπλου.

Στο νησί των Λαιστρυγόνων

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Σε αυτή την πίστα οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τη βασική έννοια του εμβαδού χωρίς εστίαση στους τύπους αλλά στην κατανόηση της έννοιας. Προσπαθώντας να γεμίσουν μια επιφάνεια με συγκεκριμένο αριθμό σχημάτων συνειδητοποιούν ότι το κάθε σχήμα ανάλογα με το μέγεθος και τη μορφή του καταλαμβάνει διαφορετικό χώρο. Οι πέτρες δίνονται με διαφορετικό χρώμα και περιορισμένο αριθμό για να χρησιμοποιηθούν όλες υποχρεωτικά. Συγκεκριμένα, φτάνοντας στο νησί των Λαιστρυγόνων ο παίκτης παρατηρεί πανύψηλους γίγαντες να πετούν πέτρες στα διερχόμενα πλοία. Τότε, εμφανίζεται ο θεός Ερμής μπροστά του, ο οποίος του εξηγεί ότι οι σύντροφοι του Οδυσσέα άνοιξαν την ένατη μέρα τον ασκό του Αϊόλου με αποτέλεσμα να οδηγηθούν στο Νησί των Λαιστρυγόνων. Το σημείο είναι πολύ επικίνδυνο και του συστήνει να σταματήσει πρώτα στη βραχονησίδα που βρίσκεται κοντά. Εκεί πρέπει να κατασκευάσει με ένα πανί ένα υπόστεγο που θα προστατεύσει το πλοίο του για να μην σπάσει. Το πανί θα μαγευτεί από το Δία και τίποτα δεν θα μπορεί να το διαπεράσει. Ωστόσο, όταν ενημερώθηκε ο Ποσειδώνας, έγινε έξαλλος και έσκισε το πανί σε χίλια κομμάτια. Έτσι ο παίκτης πρέπει να γεμίσει μια επιφάνεια 400 m² με διάφορα σχήματα χωρίς να μείνουν καθόλου κενά γιατί κάθε κενό δίνει την ευκαιρία στους Λαιστρυγόνες να σπάσουν το πλοίο.

Στο νησί της μάγισσας Κίρκης

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Στην έκτη πίστα παρουσιάζεται η μάγισσα Κίρκη με σκοπό να παρουσιαστεί ο ρόλος της στο έργο. Οι μαθητές ασκούνται και στη γρήγορη λήψη αποφάσεων. Ο παίκτης φτάνει στο νησί γνωρίζοντας πως ανήκει σε μια πολύ εκδικητική θεά. Αφού αποβιβαστεί πρέπει αιχμαλωτίσει την Κίρκη. Για να τα καταφέρει θα μπει στη σπηλιά της μάγισσας και θα αναζητήσει αντικείμενα με τα οποία θα μπορούσε να την παγιδεύσει. Το σωστό αντικείμενο είναι ένας καθρέφτης. Όταν ο παίκτης γίνει αντιληπτός και η μάγισσα πάει να τον μεταμορφώσει, εκείνος θα της δείξει το είδωλο της στον καθρέφτη και έτσι θα μεταμορφωθεί η ίδια. Αν ο παίκτης γίνει νωρίτερα αντιληπτός πριν επιλέξει τον καθρέφτη τότε μεταμορφώνεται ο ίδιος σε γουρούνι και χάνει τρεις μέρες μέχρι να βρει τα υλικά και να φτιάξει το αντίδοτο για να απελευθερωθεί από τα μάγια.

Κατεβαίνοντας στον Άδη

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Εδώ οι μαθητές γνωρίζουν πληροφορίες για πολλούς ομηρικούς ήρωες. Μέσω του παίκτη συνομιλούν με τον Αχιλλέα και τον Αγαμέμνονα για την Τροία. Παράλληλα ενημερώνονται για τη κατάρα του Σίσυφου καθώς και για το εθιμοτυπικό της σπονδής. Αναλυτικά, ο παίκτης κατεβαίνει στον Άδη για να

μάθει τι αναζήτησε ο Οδυσσεύς εκεί. Για να τα καταφέρει, ωστόσο, και να εμφανιστεί μπροστά του ο μάντης Τειρεσίας πρέπει να κάνει σπονδή. Ρωτά λοιπόν τον Άδη τα υλικά της σπονδής, τα οποία για να συλλέξει θα περάσει από διάφορες δοκιμασίες. Αρχικά συναντά τον Σίυφο, ο οποίος ζητά από τον παίκτη να τον ξεκουράσει. Ωστόσο, αν ο παίκτης τον εμπιστευτεί θα παγιδευτεί αιώνια σημαίνοντας το τέλος του παιχνιδιού. Αν δεν ενδώσει θα συναντήσει πιο κάτω τον Αχιλλέα, ο οποίος θα του πει ότι ο Οδυσσεύς ζει γιατί δεν βρίσκεται στον Άδη και θα πούνε κρασί για να γιορτάσουν. Ο παίκτης πρέπει να φυλάξει λίγο κρασί για τη σπονδή, αν το πει όλο θα χάσει τρεις μέρες μέχρι να του ξανά προσφερθεί. Έπειτα, θα δει τον Αγαμέμνονα, ο οποίος θα του δώσει γάλα και θα τον οδηγήσει σε μια πηγή όπου μπορεί να πάρει νερό. Κοντά στην πηγή συναντά μια κοπέλα που ζητά βοήθεια για να μεταφέρει κάτι σακιά. Ο παίκτης τη βοηθά και ανταμείβεται με αλεύρι και μέλι. Έτσι οδηγείται στα Ηλύσια Πεδία όπου αναμειγνύει τα υλικά και κάνει σπονδή. Τότε εμφανίζεται μπροστά του ο Τειρεσίας, ο οποίος του εξηγεί ότι δυστυχώς κάποιοι σύντροφοι του Οδυσσέα παράκουσαν την εντολή και έφαγαν τα βόδια του θεού Ήλιου. Έτσι, ο θεός ξέσπασε και οργισμένος ζήτησε από το Δία την παραδειγματική τιμωρία τους. Ο παίκτης παίρνει από τον Τειρεσία ένα μαγικό φίλτρο που ανασταίνει νεκρούς. Όταν έρθει η κατάλληλη στιγμή ο ίδιος πρέπει να αντιληφθεί τη χρησιμότητά του φίλτρου.

Περώνοντας τις Σειρήνες

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Στην όγδοη πίστα οι μαθητές πληροφορούνται τον επόμενο σταθμό του Οδυσσέα συλλέγοντας πληροφορίες για τον Ορφέα και τις μουσικές ικανότητές του, ενώ άτυπα παίζουν μουσική. Πιο συγκεκριμένα, ο παίκτης κατεβαίνοντας στον Άδη γνώρισε τον Ορφέα, τον καλύτερο μουσικό. Αυτός θα αποτελέσει κομβικό σημείο για να περάσει ο παίκτης από το κρίσιμο εμπόδιο που λέγεται «Σειρήνες». Η θεά Αθηνά καθώς ξεκινά η πίστα ενημερώνει τον παίκτη για την ύπαρξη των Σειρήνων, τους κινδύνους και του συστήνει το θεό Απόλλωνα, ο οποίος θα τον βοηθήσει να πείσει τον Ορφέα, να του δανείσει τη λύρα του και να μάθει να παίζει μουσική. Ο παίκτης πρέπει να απαντήσει στις ερωτήσεις: «Ποιο νόμισμα παίζει μουσική; Ζωγράφισε μου μια λύρα». Αν απαντήσει σωστά ο Ορφέας αποφασίζει να τον βοηθήσει και του δανείζει τη λύρα του, μαθαίνοντας τον να παίζει. Έτσι, ο παίκτης δεν αποπροσανατολίζεται από τις σειρήνες. Αν όμως δεν μπορέσει να απαντήσει σωστά χάνει χρόνο από τη διορία του, καθώς ο Απόλλωνας δεν του επιτρέπει να συνεχίσει.

Στο στενό της Σκύλλας και της Χάρυβδης

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Οι μαθητές πληροφορούνται τον επόμενο σταθμό του Οδυσσέα και λαμβάνουν σημαντικές πληροφορίες για τη Σκύλλα και τη Χάρυβδη, ενώ εξασκούν τα αντανακλαστικά τους. Πιο συγκεκριμένα, στο δρόμο για το νησί του θεού Ήλιου ο παίκτης εκτός από τις Σειρήνες έρχεται αντιμέτωπος και με δύο τερατόμορφα πλάσματα, τη Σκύλλα και τη Χάρυβδη. Σύμφωνα με ένα ξόρκι ο εχθρός μετατρέπεται σε παγόβουνο και παραμένει ακίνητος για δέκα ώρες. Ο παίκτης δεν έχει άλλη επιλογή από το να εφαρμόσει το ξόρκι και να περάσει ανάμεσα από τα δύο παγόβουνα των τεράτων.

Στο νησί του θεού Ήλιου

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Σε αυτή την ενότητα οι μαθητές πληροφορούνται στοιχεία για τα ιερά βόδια του θεού Ήλιου, ενώ παράλληλα εξασκούνται στη γρήγορη συναρμολόγηση ενός πάζλ. Αναλυτικότερα, φτάνοντας στο νησί, η θεά Αθηνά τον ενημερώνει ότι στόχος είναι να συναρμολογήσει τα βόδια και χρησιμοποιώντας το φίλτρο του Τειρεσία να αποκαταστήσει τη ζημιά. Ο μόνος αντίπαλος του είναι ο χρόνος. Η

συναρμολόγηση πρέπει να γίνει μέσα σε είκοσι λεπτά, όσο λείπει ο θεός. Αν γυρίσει και βρει τον παίκτη μέσα στην αποθήκη θα θεωρήσει πως πήγε να τα φάει και θα τον καταραστεί να μην γυρίσει ποτέ στην πατρίδα του. Αντίθετα, αν γυρίσει και βρει ζωντανά τα αγαπημένα του βόδια θα τον ανταμείψει γενναία με το κεφάλι της μέδουσας, το οποίο πετρώνει όποιον το κοιτάξει.

Στο νησί της Καλυψώς

Σύνδεση με το μαθησιακό περιεχόμενο: Σε αυτή την πίστα οι μαθητές ενημερώνονται για το ρόλο και τα χαρακτηριστικά τόσο της Καλυψώς όσο και της Μέδουσας και εξασκούν τα αντανακλαστικά τους. Αναλυτικά, ο παίκτης φτάνοντας στο νησί ενημερώνεται πως η θεά είναι πολύ εκνευρισμένη επειδή την ανάγκασαν να ελευθερώσει τον πολυαγαπημένο της Οδυσσέα. Αν τον εντοπίσει, θα ξεσπάσει όλη την οργή της πάνω του προσπαθώντας να τον βλάψει. Στόχος του είναι να κλέψει τον μανδύα του Οδυσσέα, τον οποίο η ίδια επίτηδες κράτησε, για να μαγέψει τον ήρωα να γυρίσει κοντά της. Ο παίκτης για να κλέψει το μανδύα πρέπει να μπει στο χώρο που βρίσκεται το ανάκλιτρό της, αφού πρώτα την οδηγήσει να κοιτάξει το πρόσωπο της Μέδουσας. Αν τα καταφέρει η θεά μαρμαρώνει και ο παίκτης παίρνει το μανδύα, διαφορετικά το παιχνίδι τελειώνει.

Στο νησί των Φαιάκων - επανασύνδεση (Game winner)

Ο παίκτης καταφέρνει να εντοπίσει τον Οδυσσέα πριν την παρέλευση της προθεσμίας. Οι δύο τους συναντούνται στο νησί των Φαιάκων όπου ο Οδυσσέας κατάκοπος πια περιμένει μια βοήθεια για το μακρύ ταξίδι της επιστροφής. Πλέον μαζί με τον παίκτη μπορούν να γυρίσουν στην Ιθάκη και να ανακτήσουν την εξουσία από τους μνηστήρες.

Κατάληψη παλατιού από τους Μνηστήρες (Game Over)

Σε περίπτωση που ο παίκτης κάνει συνεχώς λανθασμένες επιλογές σπαταλώντας και τις εκατό μέρες διορίας, αποτυγχάνει να βρει τον Οδυσσέα. Έτσι, το παιχνίδι φτάνει στο τέλος του με ήττα του παίκτη, ο οποίος στην τελευταία σκηνή βλέπει τους μνηστήρες να γλεντοκοπούν για την κατάληψη του παλατιού και να ετοιμάζουν τα νέα τους σχέδια.

Συμπεράσματα

Συγκεκριλώνοντας πρόκειται για το σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού ρόλων και περητέιας, το οποίο, ως τόπος παιγνιώδους μάθησης, βοηθά τον μαθητή να χτίζει γνώσεις και έννοιες, στηριζόμενος τόσο στις σχέσεις που τις συνδέουν όσο και σε προηγούμενες γνώσεις, όπως αυτός τις αντιλαμβάνεται. Ο παίκτης- μαθητής αλληλεπιδρά με ένα περιβάλλον που του δίνει κίνητρα, τον διδάσκει μέσα από τα λάθη του και από πραγματικές εμπειρίες με τη βοήθεια ενός δικτύου γνώσεων που έχει δημιουργήσει το περιβάλλον γύρω του, αξιοποιώντας τα χαρακτηριστικά της βιωματικής μάθησης.

Αναφορές

- Denis, G., & Jouvelot, P. (2005). Motivation-driven educational game design: applying best practices to music education. In *Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International conference on advances in computer entertainment technology*, (σσ. 462-465). Valencia, Spain.
- Dondlinger, M. J. (2007). Educational video game design: A review of the literature. *Journal of Applied Educational Technology*, 4(1), σσ. 21-31.
- Fisch, S. M. (2005). Making educational computer games "educational". *IDC '05 Proceedings of the 2005 conference on interaction design and children* (σσ. 56-61). New York: ACM.

- Fizek, S. (2014). Why fun matters: in search of emergent playful experiences. Στο M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, & N. Schrape (Επιμ.), *Rethinking Gamification* (σσ. 273-287). μ meson press.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119, σσ. 182-191.
- Jalongo, M. R. (2007). Beyond benchmarks and scores: Reasserting the role of motivation and interest in children's academic achievement. *Association for Childhood Education International*, 83(6), σσ. 395-407.
- Kafai, B. Y. (1996). *Minds in Play: Computer Game Design as a Context for Children's Learning*. Routledge.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University press.
- Malone, T. W. (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction. *Cognitive Science*, 4, σσ. 333-369.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books, Inc.
- Prensky, M. (2008). Students as designers and creators of educational computer games: Who else? *British Journal of Educational Technology*, 39(6), σσ. 1004 - 1019.
- Repantis, V., & Delidaki, S. (2011). Engaging Students in Developing a Stereoscopic 3D Educational History Game. In *5th European Conference on Games Based Learning* (σσ. 502-512). UK: Academic Conferences International Limited.
- Schrape, N. (2014). Gamification And Governmentality. Στο M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, & N. Schrape (Επιμ.), *Rethinking Gamification* (σσ. 21-45). μ meson press.
- Squire, K., Jenkins, H., Holland, W., & Miller, H. (2003). Design Principles of Next-Generation Digital Gaming for Education. *Educational Technology*, 5, σσ. 17-23.
- Swartout, W., & van Lent, M. (2003). Making a game of system design. *Communications of the ACM*, 7, σσ. 32-39.
- Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.