

## ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

### Ψηφιακά μουσικά παιχνίδια με αφορμή ένα παραμύθι

**Χρυσή Παρπαρά**

Εκπαιδευτικός μουσικής στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση  
chrysee@hotmail.com

### Περίληψη

Το εργαστήριο εστιάζει στα ψηφιακά μουσικά παιχνίδια που μπορούν να δημιουργηθούν με απλές εφαρμογές έχοντας σκοπό να διευκολύνουν τη μάθηση, να ενθουσιάσουν τα παιδιά και να συμβάλουν στην ανάπτυξη εσωτερικών κινήτρων, ώστε αυτά να συνεχίσουν την ενασχόλησή τους και πέρα από το μάθημα. Με αφορμή το παραμύθι «Ο Βασιλιάς των Ζώων» του βιβλίου Μουσικής των Γ' & Δ' Δημοτικού, παρουσιάζονται παιχνίδια όπως, τροχός, επιτραπέζιο, παιχνίδι του απαγορευμένου ρυθμού, *escape room*, καθένα από τα οποία εξυπηρετεί συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους. Στη συνέχεια, δίνονται αναλυτικές οδηγίες για το πώς μπορεί ο/η εκπαιδευτικός να δημιουργήσει ένα «παιχνίδι του απαγορευμένου ρυθμού».

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακά παιχνίδια, παραμύθι, παιχνίδι του απαγορευμένου ρυθμού, εικονικό δωμάτιο

### Digital music games based on a fairy tale

**Chrysi Parpara**

Music educator in Primary Education  
chrysee@hotmail.com

### Abstract

*The workshop will present digital music games created using simple online applications that any educator can use. These games aim to enhance music learning in a way that attracts children's interest. In the first part there will be an exhibition of games based on a selected fairy tale "The King of the Animals" from the 3<sup>rd</sup>-4<sup>th</sup> Grade Greek music textbook. Games such as: Wheel of fortune, Board Game, Poison Rhythm game, Escape Room were created aiming at different music goals. In the second part of the workshop we'll present step to step instructions to create a Poison Rhythm game in Google Slides. We will give a template of the game to the participants which they can edit. We will discuss important factors that can make it interesting for the students. We will choose relevant images and music and record our voice on a music background. We will combine the presentation, the recording and the music background to create the final video of the game.*

**Keywords:** digital games, fairy tale, poison rhythm game, virtual room

Στο εργαστήριο παρουσιάστηκαν ψηφιακά μουσικά παιχνίδια που μπορούν να δημιουργηθούν με απλές εφαρμογές με σκοπό να διευκολύνουν τη μάθηση. Η ενσωμάτωση χαρακτηριστικών των παιχνιδιών σε δραστηριότητες που έχουν συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους ενθουσιάζει τα παιδιά, αυξάνει τον βαθμό εμπλοκής τους και αναπτύσσει εσωτερικά κίνητρα, ώστε να μαθαίνουν με ευχάριστο τρόπο και χωρίς να κουράζονται (Kiryakova et al., 2014· Φωκίδης, 2017).

Η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι (Game Based Learning) δίνει έμφαση στη

χρήση παιχνιδιών με καθορισμένα μαθησιακά αποτελέσματα (Plass et al., 2015). Η χρήση του παιχνιδιού σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα δεν είναι νέο φαινόμενο. Το παιχνίδι έχει οριστεί ως ένας πολύ σημαντικός παράγοντας της ανάπτυξης του παιδιού στις σημαντικότερες παιδαγωγικές θεωρίες, όπως των Πιαζέ και Βιγκότσκι (ο.π.). Στη σύγχρονη εποχή μεγάλο μέρος του παιδικού παιχνιδιού αφορά ψηφιακά παιχνίδια. Τα παιδιά περνούν αρκετές ώρες της ημέρας τους σε ψηφιακές εφαρμογές παιχνιδιών, γεγονός που επηρεάζει και τη γενικότερη στάση τους απέναντι στην εκπαίδευση. Η εξοικείωση των σύγχρονων μαθητών με την τεχνολογία έχει δημιουργηθεί από πολύ νωρίς στη ζωή τους. Οι σημερινοί μαθητές χαρακτηρίζονται ως ψηφιακοί αυτόχθονες σε σχέση με τους/τις εκπαιδευτικούς τους οι οποίοι χαρακτηρίζονται ως ψηφιακοί μετανάστες (Prensky, 2001). Ο Prensky υποστηρίζει ότι ο τρόπος που μαθαίνουν οι ψηφιακοί αυτόχθονες είναι εντελώς διαφορετικός από εκείνον που μάθαιναν οι δάσκαλοί τους, γι αυτό και οι παραδοσιακές μέθοδοι διδασκαλίας δεν δημιουργούν προϋποθέσεις για ενίσχυση του ενδιαφέροντος και δεν έχουν τα αναμενόμενα αποτελέσματα στη νέα γενιά. Το να ενσωματώσουν οι εκπαιδευτικοί στη διδασκαλία τους τα ψηφιακά παιχνίδια ως εργαλείο μάθησης, είναι ένα βήμα για τη γεφύρωση του τεχνολογικού χάσματος που χωρίζει τις γενιές αυτές.

Δεν είναι σίγουρο ότι τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια προκαλούν τον ίδιο ενθουσιασμό με τα ψυχαγωγικά ψηφιακά παιχνίδια (Plass et al., 2015), ωστόσο οι ομοιότητες που εμφανίζουν, τα καθιστούν ελκυστικά εργαλεία που συμβάλλουν στην αύξηση του ενδιαφέροντος και της ενεργοποίησης των μαθητών. Η μάθηση μπορεί να λειτουργήσει πιο εξατομικευμένα, εφόσον πολλά παιχνίδια, δεν θέτουν χρονικό περιορισμό στην ολοκλήρωση των δράσεων και το κάθε παιδί μπορεί να προχωρήσει με τον δικό του ρυθμό. Οι αποτυχημένες προσπάθειες δεν γίνονται μπροστά σε όλη την τάξη, αλλά σ' έναν υπολογιστή, οπότε το παιδί τις αντιμετωπίζει χωρίς φόβο και με διάθεση να ξαναπροσπαθήσει. Η ανατροφοδότηση που λαμβάνει είναι άμεση και μπορεί να δίνεται με διάφορους τρόπους ανταποκρινόμενη σε διαφορετικά στυλ μάθησης (Αβλάμη et al., 2009). Τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να παιχτούν από τα παιδιά και χωρίς την παρουσία του/της εκπαιδευτικού, συνεχίζοντας την απόλαυση της μάθησης πέρα από τις τυπικές ώρες διδασκαλίας. Μπορούν επίσης να αποτελέσουν ένα σημαντικό εργαλείο της εξ αποστάσεως διδασκαλίας.

Ένα πολύ γενικό μοντέλο της μάθησης μέσω παιχνιδιού είναι το διαρκώς επαναλαμβανόμενο τρίγωνο, Ερέθισμα-Ανταπόκριση-Ανατροφοδότηση (Plass et al., 2015). Για τον σχεδιασμό παιχνιδιών που θα ενισχύουν τη μάθηση σύμφωνα με το μοντέλο αυτό θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη ορισμένες παράμετροι. Τέτοιες παράμετροι είναι ο μηχανισμός λειτουργίας του παιχνιδιού, το οπτικό και αισθητικό μέρος του παιχνιδιού (που αφορά στην ικανοποίηση που προσφέρει στον παίκτη και στον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται οπτικά οι σημαντικές πληροφορίες του παιχνιδιού), ο σχεδιασμός της αφήγησης (στα παιχνίδια όπου υπάρχουν αφήγηση ή/και διάλογοι), το σύστημα κινήτρων (οι βαθμοί, τα βραβεία, οι επιπλέον δυνατότητες που παρέχει το παιχνίδι στους παίκτες ως ανταμοιβή), η μουσική υπόκρουση και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού και, τέλος, το περιεχόμενο και οι δεξιότητες που θεωρείται ότι χρειάζεται να κατακτηθούν μέσω του παιχνιδιού. Η τελευταία αυτή παράμετρος καθορίζει όλες τις προηγούμενες. Οι πρώτες παράμετροι διαμορφώνονται με βάση τον μαθησιακό στόχο τον οποίον καλείται να εξυπηρετήσει το παιχνίδι (ό.π.).

Στον σχεδιασμό ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού πρέπει να λαμβάνονται υπόψιν οι πρότερες γνώσεις των μαθητών. Το επίπεδο δυσκολίας του θα πρέπει να βρίσκεται στη ζώνη επικείμενης ανάπτυξης του παιδιού, να μην είναι, δηλαδή, ούτε πολύ εύκολο ώστε να μην κινεί το ενδιαφέρον ούτε πολύ δύσκολο ώστε να δημιουργεί αισθήματα απογοήτευσης (Plass et al., 2015). Σημαντική είναι η επιλογή του

στυλ μάθησης που θεωρείται καταλληλότερο για την επίτευξη του μαθησιακού στόχου. Εάν υπάρχει μόνο μία σωστή απάντηση ή εάν απαιτούνται πολλαπλές επαναλήψεις μιας δραστηριότητας για εξάσκηση, οδηγούμαστε σε υλικό επηρεασμένο από τη συμπεριφοριστική προσέγγιση. Εάν ο παίκτης έχει δυνατότητα επιλογής εργαλείων για να κατασκευάσει τη δική του απάντηση και δυνατότητες αλληλεπίδρασης με άλλους παίκτες, το παιχνίδι μπορεί να βασίζεται σε μια κονστρουκτιβιστική προσέγγιση. Σημαντική είναι η επιλογή του τρόπου αξιολόγησης και ανατροφοδότησης του παίκτη, όπως και η διαχείριση της αποτυχίας. Πρέπει το παιχνίδι να είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε ο παίκτης-μαθητής να μαθαίνει κάτι από την αποτυχία του και να είναι διατεθειμένος να δοκιμάσει ξανά ώστε να πετύχει (ό.π.).

Τα τελευταία χρόνια έχει αναπτυχθεί μια μεγάλη ποικιλία εφαρμογών για δημιουργία εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών, οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν από τους/τις εκπαιδευτικούς μουσικής παγκοσμίως, ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια της καραντίνας εξαιτίας του COVID-19 και των μαθημάτων εξ αποστάσεως λόγω πανδημίας. Δεν είναι εύκολο να εξαχθούν γενικευμένα συμπεράσματα για τη συμβολή των ψηφιακών παιχνιδιών ως προς το μαθησιακό αποτέλεσμα και την αυξημένη εμπλοκή των μαθητών. Έγκυρα συμπεράσματα μπορούν να εξαχθούν από έρευνες που εστιάζουν σ' ένα συγκεκριμένο παιχνίδι και μελετούν την ανταπόκρισή του σε μια συγκεκριμένη ομάδα μαθητών (ό.π.).

Η βιβλιογραφία για τα ψηφιακά παιχνίδια (Φωκίδης, 2017· Plass et al., 2015· Kiryakova et al., 2014· Prensky, 2001) αναφέρεται κυρίως στα λεγόμενα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα παιχνίδια προσομοίωσης, τα οποία παρουσιάζουν έναν ολόκληρο ψηφιακό κόσμο εντός του οποίου δρουν οι παίκτες, συχνά παίρνοντας πρωτοβουλίες ή δρώντας συνεργατικά. Τα παιχνίδια αυτά απαιτούν υψηλή ποιότητα γραφικών, ενώ οι ψηφιακές δεξιότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία τους ξεφεύγουν από τη μέση δυνατότητα ενός/μιας εκπαιδευτικού. Γι αυτό τον λόγο, το εργαστήριο επικεντρώθηκε στο πώς μπορούν να δημιουργηθούν παιχνίδια με απλές εφαρμογές οι οποίες δεν απαιτούν ιδιαίτερα εξειδικευμένες γνώσεις από τους/τις εκπαιδευτικούς. Στα παιχνίδια που δημιουργούνται με απλές εφαρμογές δεν είναι πάντα εύκολο να δοθεί πρωτοβουλία στους παίκτες να δώσουν τις δικές τους λύσεις ή να επέμβουν στην πορεία του παιχνιδιού. Συνήθως λειτουργούν με απαντήσεις σωστού-λάθους και εξάσκηση στην επανάληψη συγκεκριμένου υλικού. Από την άλλη, επειδή ακριβώς είναι απλές οι ψηφιακές δεξιότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία τους, θα μπορούσαν κάποια από τα παιχνίδια να δημιουργηθούν και από τα παιδιά. Η εμπλοκή των παιδιών στη δημιουργία των παιχνιδιών θα ενισχύσει τη δημιουργικότητά τους και το ενδιαφέρον τους για το παιχνίδι και για το γνωστικό αντικείμενο που διδάσκεται.

Το κεντρικό θέμα με βάση το οποίο δημιουργήθηκαν τα παιχνίδια του παρόντος εργαστηρίου είναι ένα παραμύθι του Λαφοντέν, «Ο Βασιλιάς των Ζώων» που βρίσκεται στο βιβλίο Μουσικής των Γ' & Δ' τάξεων του Δημοτικού Σχολείου. Μετά την αφήγηση του παραμυθιού εμπλουτισμένη με μουσικά στοιχεία (ήχους, τραγούδια) και δραματοποίηση, μπορεί ο/η εκπαιδευτικός να δημιουργήσει παιχνίδια για την επίτευξη στόχων που αφορούν στη μουσική διδασκαλία (Campbell & Scott-Kassner, 2006), όπως την εξάσκηση στον ρυθμό, στο τραγούδι, στην ανάγνωση της μουσικής σημειογραφίας, την οργανογνωσία, την ενεργητική ακρόαση. Άλλος σκοπός που μπορεί να τεθεί είναι η ανάπτυξη της κινητικής και της συναισθηματικής έκφρασης μέσα από τους ήρωες του παραμυθιού. Τα παιχνίδια μπορούν επίσης ν' αναφέρονται σε γνώσεις σχετικές με διάφορους μουσικούς πολιτισμούς και στο ευρύτερο πλαίσιο που σχετίζεται με το παραμύθι, π.χ. στη ζωή του λιονταριού στην Αφρική. Ο/η εκπαιδευτικός έχει την ευχέρεια να επιλέξει τους μαθησιακούς στόχους που θέλει να υπηρετήσουν τα παιχνίδια και, φυσικά, θα προσπαθήσει να τα κάνει ελκυστικά στην εμφάνιση και διασκεδαστικά

στους μαθητές του, ώστε να νιώθουν ικανοποίηση μαθαίνοντας.

Με βάση όλα τα παραπάνω, δημιουργήθηκαν παιχνίδια τα οποία παρουσιάστηκαν στο πρώτο μέρος του εργαστηρίου. Σε παρένθεση σημειώνονται οι στόχοι που τέθηκαν στα συγκεκριμένα παιχνίδια. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να θέσουν διαφορετικούς στόχους στα δικά τους παιχνίδια, μια που σχεδόν όλα μπορούν να υπηρετήσουν πολλαπλούς μαθησιακούς στόχους.

- **Τροχός της τύχης** (μουσικοκινητικοί στόχοι, μίμηση, δραματοποίηση, έκφραση συναισθημάτων)

Ένας ψηφιακός τροχός χωρισμένος σε τμήματα γυρίζει και, όταν σταματήσει σε κάποιο, τα παιδιά κάνουν τις δράσεις που προτείνονται στο συγκεκριμένο τμήμα του τροχού. Οι δράσεις αυτές ζητούν από τα παιδιά να εκτελέσουν κάποια κίνηση (μιμούμενοι κάποιον από τους ήρωες) ή να δραματοποιήσουν κάποια σκηνή του παραμυθιού ή να εκφράσουν τα συναισθήματα των ηρώων. Ο τροχός με μουσικοκινητικούς στόχους λειτουργεί υπέροχα και κατά τη διάρκεια της τηλεκπαίδευσης. Επειδή τα παιδιά είναι καθηλωμένα μπροστά στον υπολογιστή για αρκετές ώρες, οι δράσεις αυτές αποτελούν ένα ευχάριστο διάλειμμα αποφόρτισης. Προτείνεται να χρησιμοποιείται ένα παρόμοιο παιχνίδι σε κάθε εξ αποστάσεως μάθημα με μικρά παιδιά.

- **Επιτραπέζιο** (εξάσκηση στη μουσική θεωρία)

Στο επιτραπέζιο οι παίκτες είναι χαρακτήρες της ιστορίας. Οι δοκιμασίες που εισάγουμε μπορεί να είναι κινητικές, φωνητικές, εκτέλεση σε όργανα, θεωρία ανάλογα με τα ενδιαφέροντα του/της εκπαιδευτικού. Όταν εκτελεστεί με επιτυχία η κάθε δράση, ο χαρακτήρας μπορεί να προχωρήσει παρακάτω κερδίζοντας πόντους ή έχοντας κάποια άλλη επιβράβευση. Είναι πολύ ενδιαφέρον και δημιουργικό να ζητείται η συμμετοχή των μαθητών στον ορισμό των κανόνων και των δραστηριοτήτων του παιχνιδιού.

- **Poison Rhythm Game** (Παιχνίδι του Απαγορευμένου Ρυθμού, εκμάθηση ρυθμικών σχημάτων)

Πρόκειται για μια σειρά ρυθμικών σχημάτων που παρουσιάζει ο/η εκπαιδευτικός κι επαναλαμβάνουν οι μαθητές/τριες. Τα ρυθμικά σχήματα συνδέονται με λέξεις που επιλέγει ο/η εκπαιδευτικός. Οι λέξεις επιλέγονται από το παραμύθι και είναι ήρωες ή κάποιο άλλο στοιχείο του παραμυθιού (πχ η σπηλιά). Οι μαθητές/τριες επαναλαμβάνουν όλες τις σειρές σχημάτων εκτός από μία που τους υποδεικνύεται στην αρχή και ονομάζεται Poison Rhythm (Απαγορευμένος Ρυθμός). Με αυτό το παιχνίδι, τα παιδιά εξασκούνται πολλές φορές στα ρυθμικά σχήματα, χωρίς να κουράζονται. Επειδή τα σχήματα συνδέονται με λέξεις, πολύ συχνά ο απαγορευμένος ρυθμός εντυπώνεται στη μνήμη των παιδιών και μπορούν να τον επαναλαμβάνουν εύκολα και εκτός μαθήματος.

- **Escape Room** (αναγνώριση ρυθμών, solfege, οργανογνωσία, ακρόαση, μουσικός πολιτισμός της Αφρικής)

Στο παιχνίδι αυτό επινοήθηκε μια σειρά από καταστάσεις και δοκιμασίες, τις οποίες θα πρέπει οι παίκτες να περάσουν επιτυχώς για να φτάσουν στον τελικό στόχο. Τα ζώα θέλουν να φτάσουν στη σπηλιά του λιονταριού για να συμμετάσχουν στο πάρτι. Στη διαδρομή περνούν από διάφορες δοκιμασίες. Μαθητές της Δ' τάξης αποφάσισαν τα στάδια της πορείας των ζώων. Η εκπαιδευτικός επέλεξε τις κατάλληλες εικόνες και δημιούργησε τις μουσικές δοκιμασίες. Περιλήφθηκαν διαφορετικά στοιχεία της μουσικής διδασκαλίας, όπως αναγνώριση ρυθμών, αναγνώριση αφρικανικών μουσικών οργάνων, τραγούδι, αναγνώριση μουσικών έργων. Οι δοκιμασίες μπορούν να αφορούν ένα μόνο στοιχείο της μουσικής διδασκαλίας (π.χ. μόνο δραστηριότητες με φωνή, μόνο

ρυθμό ή μόνο ακροάσεις). Η υπόθεση του παιχνιδιού μπορεί να δημιουργηθεί εξολοκλήρου από τα παιδιά. Προσφέρεται για την επανάληψη στοιχείων της μουσικής που διδάχθηκαν κατά τη διάρκεια της χρονιάς.

Όλο το διδακτικό υλικό που έχει σχέση με το παραμύθι μπορεί να συγκεντρωθεί σε ένα αρχείο, ώστε να είναι πιο εύκολη η αναζήτησή του. Το υλικό που δημιουργήθηκε για το παραμύθι συγκεντρώθηκε στο Εικονικό Δωμάτιο του Βασιλιά των Ζώων που δημιουργήθηκε από τη γράφουσα στα Google Slides. Εκεί μπορούν τα παιδιά να βρουν το e-book του παραμυθιού εμπλουτισμένο με τραγούδια που δημιουργήθηκαν γι' αυτό, όλα τα παιχνίδια, επιπλέον βίντεο για να γνωρίσουν το λιοντάρι και υλικό για το τραγούδι "The lion sleeps tonight" από την πασίγνωστη ταινία της Disney «Ο Βασιλιάς των Λιονταριών». Μ' αυτόν τον τρόπο οι εκπαιδευτικοί έχουν στη διάθεσή τους μια μεγάλη ποικιλία δραστηριοτήτων που αφορούν στις περισσότερες πτυχές του μαθήματος της μουσικής κι επιπλέον επιχειρείται η οικολογική ευαισθητοποίηση των παιδιών μέσα από τη γνωριμία με το λιοντάρι στο φυσικό του περιβάλλον.

Ο/η εκπαιδευτικός είναι καλό να έχει δοκιμάσει διάφορα είδη παιχνιδιών, και να γνωρίζει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους πριν δημιουργήσει τα δικά του/της. Αν, για παράδειγμα, θέλει να μάθουν οι μαθητές του τη σωστή εκτέλεση κάποιων ρυθμικών σχημάτων, μπορεί να δημιουργήσει ένα Παιχνίδι του Απαγορευμένου Ρυθμού, στο οποίο εκτελεί ο ίδιος/η ίδια το ρυθμικό σχήμα με τον σωστό τρόπο και οι μαθητές επαναλαμβάνουν αυτό που άκουσαν. Αν επιλέξει την αναγνώριση ρυθμών, μπορεί να δημιουργήσει ένα escape room με δοκιμασίες που να αφορούν την αναγνώριση ρυθμικών σχημάτων. Αν θέλει να μάθουν τα παιδιά τα ονόματα κάποιων μουσικών οργάνων, μπορεί να δημιουργήσει ένα επιτραπέζιο στο οποίο ο κάθε παίκτης θα συγκεντρώνει πόντους για κάθε όργανο που αναγνωρίζει.

Ως προς την αξιολόγηση της μάθησης μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών, σε κάποιες εφαρμογές δίνεται η δυνατότητα να λαμβάνει ο μαθητής ένα σκορ βαθμολογίας, το οποίο να μπορεί να βελτιώνει αν παίζει πολλές φορές. Επίσης, με μια εγγραφή του μαθητή, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να έχει πρόσβαση στα αποτελέσματα των μαθητών/τριών του. Τα παραπάνω εξυπηρετούν ιδιαίτερα την αξιολόγηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ενώ αν τα παιχνίδια παίζονται δια ζώσης στην τάξη, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να πραγματοποιήσει αξιολόγηση ατομική ή ομαδική την ώρα του παιχνιδιού. Τα τρία από τα παιχνίδια που παρουσιάζονται στο εργαστήριο έχουν δραστηριότητες με μία μόνο σωστή απάντηση ή έναν σωστό τρόπο μουσικής εκτέλεσης. Ο/η εκπαιδευτικός αξιολογεί την ανταπόκριση των μαθητών σε πραγματικό χρόνο όταν το παιχνίδι παίζεται στην τάξη. Το μουσικοκινητικό παιχνίδι μπορεί να έχει ελαφρώς διαφοροποιημένη ανταπόκριση από τους μαθητές στην κάθε δραστηριότητα, την οποία αξιολογεί ο/η εκπαιδευτικός την ώρα του παιχνιδιού.

Στο δεύτερο μέρος του εργαστηρίου δίνονται αναλυτικές οδηγίες για τη δημιουργία ενός Παιχνιδιού του Απαγορευμένου Ρυθμού. Παρουσιάζονται διάφορα παιχνίδια αυτού του τύπου ως παραδείγματα. Δίνεται ένα πρότυπο παιχνιδιού στα Google Slides το οποίο ο/η κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να τροποποιήσει ανάλογα με το θέμα του. Κατόπιν περιγράφονται αναλυτικά τα στάδια δημιουργίας του παιχνιδιού: ο/η εκπαιδευτικός θα επιλέξει τις κατάλληλες εικόνες, τους ήχους και τα ρυθμικά σχήματα που θα χρησιμοποιήσει. Θα ηχογραφήσει τη φωνή του/της πάνω σε μια μουσική υπόκρουση που θα διαλέξει και θα συνδυάσει την παρουσίαση, την ηχογράφιση της φωνής και τη μουσική υπόκρουση για να δημιουργήσει το τελικό βίντεο του παιχνιδιού. Σε όλα τα στάδια της δημιουργίας του παιχνιδιού επισημαίνονται παράμετροι που είναι σημαντικές, ώστε το παιχνίδι να κρατά το ενδιαφέρον των παιδιών. Προτείνονται, επίσης, αρχεία (ήχων, εικόνων, μουσικής) και εφαρμογές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για

ένα καλύτερο αποτέλεσμα.

Η παρουσίαση του εργαστηρίου με όλα τα αρχεία βρίσκεται στην παρακάτω ηλεκτρονική διεύθυνση:

<https://docs.google.com/presentation/d/1x1cBKv5cvp7-Q9V3CGLUAAUXta8zDCIeYMrpIVIDFm6A/present?usp=sharing>



### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Αβλάμη, Κ., Γκούσκοι, Δ., Μειμάρης, Μ. (2009). Μάθηση βασισμένη σε ψηφιακά παιχνίδια: η περίπτωση του έργου Επινόηση. Στο *7ο Πανελλήνιο Συνέδριο της OMEP*. Ανασύρθηκε στις 20/4/2023 από τη διεύθυνση: <https://epinoisi.ntlab.gr/docs/papers/OMEP2009.pdf>
- Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2006). *Music in Childhood*. Thomson-Schirmer.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education in Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference. In *9th International Balkan Education and Science Conference*. Ανασύρθηκε στις 10/4/2022 από τη διεύθυνση: [https://www.researchgate.net/publication/320234774\\_GAMIFICATION\\_IN\\_EDUCATION](https://www.researchgate.net/publication/320234774_GAMIFICATION_IN_EDUCATION)
- Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2015). Foundations of Game Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Φωκίδης Ε. (2017). Εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια-Σοβαρά Παιχνίδια. Στο Α. Σοφός, Ε. Αυγερινός, Π. Καραμούσης, Λ. Χριστοδουλόδου & Μ. Δάρρα (Επιμ.), *Εκπαίδευση με χρήση Νέων Τεχνολογιών. Παιδαγωγική αξιοποίηση ψηφιακών μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Εκδόσεις Γρηγόρη. Ανασύρθηκε στις 10/4/2022 από τη διεύθυνση: [https://www.researchgate.net/publication/309935390\\_Trisdiasata\\_ekpraideutika\\_paichnidia\\_sobar\\_a\\_paichnidia](https://www.researchgate.net/publication/309935390_Trisdiasata_ekpraideutika_paichnidia_sobar_a_paichnidia)