

Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό

- Το «Παίζουμε Οδύσσεια» είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι επανάληψης στην Ομήρου «Οδύσσεια», εγκεκριμένο από το Υπουργείο Παιδείας και σχεδιασμένο για τον/την εκπαιδευτικό που επιθυμεί να εφαρμόσει μια εναλλακτική διδασκαλία κατά τη συνολική θεώρηση του έπους. Λειτουργεί ως εργαλείο επανάληψης των κύριων διδακτικών στόχων που έθεσε ο εκπαιδευτικός κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς και συνδυάζει τη γνώση με την απόλαυση τόσο για τους μαθητές, όσο και για τον ίδιο τον εκπαιδευτικό.
- Τέσσερις ομάδες (με τέσσερα διαφορετικά χρώματα) ξεκινούν από την Τροία με προορισμό την Ιθάκη με πiónι τους, το καράβι του Οδυσσέα. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα συγκεντρώσει τα περισσότερα λάφυρα και θα οδηγήσει πρώτη τον Οδυσσέα της στην Ιθάκη.
- Οι ομάδες καλούνται να περάσουν 12 θέσεις – κύματα, συν την απρόσμενη «Οργή του Ποσειδώνα», όπου κάθε φορά αντιμετωπίζουν μία δοκιμασία με το χρώμα της ομάδας τους.
- Κάθε θέση-κύμα του ταμπλό περιλαμβάνει τέσσερις δοκιμασίες από μια ευρύτερη ενότητα του έπους, μία για κάθε ομάδα με διαφορετικό στοχοθεσία: μία δραματοποίηση, μία ερώτηση που αφορά τις ομηρικές τεχνικές και δύο ευρύτερα γνωστικές. Κάθε ομάδα απαντάει σε μία δοκιμασία και μέχρι να φτάσει στην Ιθάκη περνάει από όλα τα είδη δοκιμασιών, με εξαίρεση τις θέσεις 2, 4, «Οργή του Ποσειδώνα» και 12, όπου η ερώτηση είναι κοινή για όλες τις ομάδες (Παίζουν όλοι).
- Εάν η ομάδα βγει νικήτρια από τη δοκιμασία, ο εκπαιδευτικός επιλέγει το σύμβολο της σωστής απάντησης (✓), και αυτόματα η ομάδα παίρνει ένα «λάφυρο» και προχωρά στην επόμενη θέση – κύμα. Αν χάσει τη δοκιμασία, ο εκπαιδευτικός επιλέγει το σύμβολο X και η ομάδα παραμένει στη θέση της περιμένοντας τον επόμενο γύρο ερωτήσεων.
- Μετά την 8^ο θέση – κύμα εμφανίζεται απρόσμενα ο θεός Ποσειδώνας, του οποίου η οργή απαιτεί από όλες τις ομάδες να απαντήσουν σε μία ερώτηση.
- Για να φτάσει μία ομάδα στην Ιθάκη οφείλει να ανταποκριθεί στις δοκιμασίες με τις δυνάμεις της ή αξιοποιώντας άπαξ τις τρεις βοήθειες που διαθέτει, οι οποίες είναι οι εξής:
 - α) **η βοήθεια των συντρόφων του Οδυσσέα:** η ομάδα που δυσκολεύεται στη δοκιμασία της, ζητά τη βοήθεια μιας οποιασδήποτε συμπαίκτριας ομάδας, η οποία καλείται αλληλέγγυα να συμβάλει στην απάντηση.
 - β) **η βοήθεια της Αθηνάς:** όταν μία ομάδα δε γνωρίζει την απάντηση, η θεά Αθηνά (εκπαιδευτικός) επεμβαίνει και τη σώζει δίνοντας τη σωστή απάντηση.
 - γ) **τα σημάδια των θεών:** η ομάδα που δυσκολεύεται στη δοκιμασία της, ζητά «σημάδι» από τους θεούς, δηλαδή τον εκπαιδευτικό, ο οποίος δίνει καθοδηγούμενη λύση (scaffolding) στο πρόβλημα.
- Έχοντας οι ομάδες φτάσει στην τελευταία θέση - κύμα, καλούνται να απαντήσουν στην τελική ερώτηση που θα κρίνει το νικητή.
- Νικήτρια/-ες είναι η/οι ομάδα/ες που απαντώντας σωστά στη 12η ερώτηση, φτάνει/-ουν ταυτόχρονα και στην Ιθάκη.
- Σε περίπτωση που καμιά ομάδα δε φτάσει στην Ιθάκη, νικήτρια θεωρείται η ομάδα που προπορεύεται.
- Γενικότερα, όποια ομάδα έχει μείνει πίσω δε θεωρείται χαμένη, γιατί στόχος του παιχνιδιού δεν είναι μόνο η άφιξη στην Ιθάκη, αλλά το ταξίδι και οι γνώσεις που αυτό αποφέρει (βλ. λάφυρα ως σύμβολα εμπειρίας και γνώσης).
- Με την ανάδειξη της νικήτριας ομάδας, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει παιδαγωγικά την έννοια του ταξιδιού κι όχι του προορισμού συζητώντας με τις ομάδες το απόσπασμα της «Ιθάκης» του Καβάφη.
- Προτεινόμενος χρόνος υλοποίησης: 2 διδακτικές ώρες.

Σύνδεση με το Πρόγραμμα Σπουδών: Αρχαία Ελληνική Γραμματεία, «Ομήρου Οδύσσεια», Α' Γυμνασίου.

■ Προετοιμασία που χρειάζεται:

1. Να έχετε εγκαταστήσει στον Η/Υ την εφαρμογή ακολουθώντας τις οδηγίες εγκατάστασης. Για να κατεβάσετε την εφαρμογή, χρειάζεται σύνδεση στο διαδίκτυο. Για να παίξετε μετά το παιχνίδι, δεν χρειάζεται.
2. Προτζέκτορας (για να προβάλλεται το παιχνίδι στην τάξη) και ηχεία.
3. Να χωρίσετε την τάξη σας σε 4 ομάδες.

Ηράκλειο 2024