



**Τα Πρακτικά του 4ου Συνεδρίου:**  
**«Nέος Παιδαγωγός»**  
**Αθήνα, 1 και 2 Απριλίου 2017**  
**(e-Book/pdf)**

Επιμέλεια τόμου: Φ. Γούσιας

ISBN: 978-618-82301-2-5

ΑΘΗΝΑ 2017

## **Παιδαγωγική αξιοποίηση ηλεκτρονικού επιτραπέζιου παιχνιδιού στο μάθημα των Θρησκευτικών: μια πιλοτική εφαρμογή**

**Ξανθή Αλμπανάκη**

*Εκπαιδευτικός Π.Ε.01, Διδάκτωρ Θεολογίας Α.Π.Θ.*

*xalbanaki@gmail.com*

**Γκιούρα Χρυσούλα**

*Εκπαιδευτικός Π.Ε.70, Π.Τ.Δ.Ε., Α.Π.Θ.*

*hrisgiou@gmail.com*

**Μητροπούλου-Μούρκα Βασιλική**

*Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Θεολογίας, Α.Π.Θ.*

*mitro@theo.auth.gr*

### **Περίληψη**

Η εισήγηση παρουσιάζει τη δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού σε ηλεκτρονική μορφή και την πιλοτική εφαρμογή του κατά τη διδακτική πράξη στο ΜτΘ (μάθημα των Θρησκευτικών). Το παιχνίδι έχει τίτλο «*Ακολουθώντας τα βήματα του Απόστολου των Εθνών: συνδέοντας το χθες με το σήμερα*» και σχετίζεται με τις περιοδείες του Απόστολου Παύλου. Είναι βασισμένο στο πρότυπο του επιτραπέζιου παιχνιδιού «Monopoly» με τον απαραίτητο διδακτικό μετασχηματισμό, ώστε να εξυπηρετηθούν οι σκοποί του μαθήματος. Σε δεύτερο επίπεδο επιδιώκεται να διερευνηθούν οι επιδράσεις μίας τέτοιας πρακτικής στις επιδόσεις των μαθητών.

**Λέξεις-Κλειδιά:** Επιτραπέζιο παιχνίδι, διδακτικός μετασχηματισμός, περιοδείες, τεχνολογία

### **Εισαγωγή**

Ένας από τους σκοπούς των επιτραπέζιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι να διδάξουν τον χρήστη. Τα τελευταία χρόνια, ωστόσο, φαίνεται να υπάρχουν αμφιβολίες σχετικά με την εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού (Glickman, 1984; Shepard & Smith, 1988), ενώ κατά τους Molenda & Sullivan (2002), τα παιχνίδια δεν αξιοποιούνται σε μεγάλο βαθμό στην εκπαίδευση. Το παιχνίδι, το οποίο παρουσιάζεται στη συγκεκριμένη εργασία είναι βασισμένο στο πρότυπο του γνωστού επιτραπέζιου παιχνιδιού «Monopoly» αφού προηγήθηκε ο απαραίτητος διδακτικός μετασχηματισμός του, ώστε να εξυπηρετούνται οι σκοποί του ΜτΘ. Το βασικό θέμα του παιχνιδιού συνδέεται με το πρόσωπο του Απ. Παύλου και τις περιοδείες του, ώστε να καταστεί δυνατό στους μαθητές/τριες να ταυτιστούν με την προσωπικότητα-ήρωα του παιχνιδιού. Επιπλέον η θεματική συσχετίζεται με πολλά γνωστικά πεδία όλων των εκπαιδευτικών βαθμίδων και οι ερωτήσεις– δραστηριότητες περιλαμβάνουν βίντεο, εικόνες, παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου, ασκήσεις αξιολόγησης, υπερμέσα κ.ά.

### Θεωρητικό πλαίσιο

Η συμβολή του παιχνιδιού έχει παρατηρηθεί και ερμηνευθεί από πολλές οπτικές, τόσο από άποψη δομής και λειτουργίας, όσο και από πλευράς μάθησης, προσαρμογής, εξερεύνησης, επικοινωνίας, κοινωνικοποίησης, εγκληματισμού, δημιουργικότητας και γνώσεως (Bateson, 1976; Bruner, 1976b; Piaget, 1963; Vygotsky, 1978). Εδώ και καιρό έχει ενταχθεί στο επίκεντρο της πρακτικής των περισσότερων ειδικών που εργάζονται με μικρά παιδιά και έχουν υποστηρίξει ότι το παιχνίδι είναι το πιο κατάλληλο μαθησιακό μοντέλο ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι της μάθησης (Bredekamp & Copple, 1997).

Το παιχνίδι επιδρά στον τρόπο με τον οποίο το παιδί αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα και στην εξωτερική συμπεριφορά (Carvey, 1990). Το ομαδικό παιχνίδι, όπως είναι τα επιτραπέζια παιχνίδια, σύμφωνα με τον Piaget, διακρίνεται από την κοινωνικότητα, αφού αξιοποιεί ρόλους και στάσεις (Piaget, 1963) και έχει συνδεθεί «με τη δημιουργικότητα, τη λύση προβλημάτων, την εκμάθηση γλώσσας και την ανάπτυξη κοινωνικών ρόλων» (Carvey, 1990). Μέσα από τη συμμετοχή του στο παιχνίδι, το παιδί μαθαίνει να ασκεί αυτοέλεγχο (Kinshuk, Patel, Sampson, 2007), να σχεδιάζει και να ολοκληρώνει δραστηριότητες μεγαλύτερης διάρκειας, να θέτει στόχους, να ανταλλάσσει απόψεις και εμπειρίες (Bruner & Sherwood, 1976), ενώ σύμφωνα με έρευνες, όλοι οι εμπλεκόμενοι αναπτύσσουν, κοινωνικές/ομαδοσυνεργατικές δεξιότητες και αίσθημα συλλογικότητας (Murray, Laird, Bohr, 2006).

Τα παιχνίδια μάθησης καθώς και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχολική τάξη ως εργαλείο και ως συμπληρωματικό μέσο διδασκαλίας, δημιουργώντας ένα διαδραστικό περιβάλλον. Τα παιχνίδια αυτά όπως και τα λογισμικά σχεδιάζονται λαμβάνοντας υπόψη ένα παιδαγωγικό υπόβαθρο, ενώ διαφέρουν ως προς τα χαρακτηριστικά και τα μοντέλα μάθησης που υποστηρίζουν (Μητροπούλου, 2016). Το ηλεκτρονικό παιχνίδι, σύμφωνα με τον Prensky (2001), αποτελείται από έξι βασικά δομικά χαρακτηριστικά, τα οποία έγινε προσπάθεια να ενσωματωθούν και στην προκειμένη περίπτωση: α) τους κανόνες β) τους σκοπούς και τους στόχους γ) την έκβαση και την ανάδραση δ) τη σύγκρουση/ανταγωνισμό/πρόκληση/αντιπαράθεση ε) τη διάδραση στ) την αναπαράσταση ή το σενάριο. Τέλος, παρέχουν πολλαπλές επιλογές, ενώ οι χρήστες μπορούν να επαναλάβουν τη διαδικασία, αξιοποιώντας τα λάθη που πιθανόν έγιναν κατά τις πρότερες εφαρμογές του (Anolli, et. all., 2010).

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι πολύπλευρος, ενώ οι πεποιθήσεις του εκπαιδευτικού επηρεάζουν τη μαθησιακή διαδικασία (Jones & Reynolds, 1992; McLane & Spielberger, 1996). Βασική, επίσης, παράμετρος για την αποδοτική αξιοποίηση του παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία είναι η σωστή επιλογή του είδους του παιχνιδιού ανάλογα με την ηλικία ή ακόμα και η κατανομή των αρμοδιοτήτων και των ρόλων στο παιχνίδι. Η διαχείριση της νίκης είναι επίσης μία πολύ σημαντική παράμετρος γιατί τα παιδιά

εκλαμβάνουν το παιχνίδι σοβαρά και είναι σημαντικό να καθοδηγηθούν σε έναν υγιή ανταγωνισμό με κανόνες ώστε να επιτευχθεί το «*ευ αγωνίζεσθαι*» (fair play).

### Εκπαιδευτικός σχεδιασμός

Το παιχνίδι «*Ακολουθώντας τα βήματα του Απόστολου των Εθνών: συνδέοντας το χθες με το σήμερα*» κατατάσσεται στην κατηγορία «Εκπαιδευτικά παιχνίδια» (educational games). Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα μπορούσε, επίσης, να ενταχθεί και στα Παραδοσιακά παιχνίδια (traditional games) (επιτραπέζια ή παιχνίδια καρτών). Το παιχνίδι ακολουθεί το πρότυπο (εξωτερικά και λειτουργικά) της παραδοσιακής «Μονοπολύ» (Εικόνα 1), ενώ αναπροσαρμόζεται αναφορικά με τη σκοποθεσία του ΜτΘ.



Εικόνα 1: Το περιβάλλον του ηλεκτρονικού παιχνιδιού Monopoly με τις περιοδείες

Η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί ώστε να ενσωματώνεται στην καθημερινή διδακτική διαδικασία στο εργαστήριο πληροφορικής, αλλά και στη σχολική τάξη προβάλλοντας το ταμπλό του παιχνιδιού σε πίνακα με τη χρήση υπολογιστή και βιντεοπροβολέα ή σε διαδραστικό πίνακα. Οι εκπαιδευτικοί κατά τη διάρκεια της εφαρμογής οργανώνουν και διαχειρίζονται τη ροή του παιχνιδιού θέτοντας τους βασικούς κανόνες (Jones & Reynolds, 1992; Spielberg, 1996; Kontos, 1999). Για την υλοποίηση προτείνεται ένα δίωρο, το οποίο όμως μπορεί να εμπλουτισθεί και να επεκταθεί χρονικά. Στους μαθητές πριν την εμπλοκή τους με το παιχνίδι δίνονται επαρκείς οδηγίες σχετικά με τις δραστηριότητες, τα βήματα και τις εναλλακτικές επιλογές που έχουν στη διάθεσή τους.

Κατά τον σχεδιασμό του παιχνιδιού λήφθηκε υπόψη η θεωρία του διδακτικού μετασχηματισμού του κοινωνιολόγου Verret (Perrenoud, 1998). Ο μετασχηματισμός αυτός διακρίνεται σε μία πρώτη φάση «εξωτερική» και είναι ο κυρίως μετασχηματισμός των γνωστικών αντικειμένων και σε μία δεύτερη φάση που είναι ο «εσωτερικός μετασχηματισμός» και σχετίζεται με όλες τις ενέργειες του εκπαιδευτικού, ώστε να διδαχθεί το αντικείμενο (Βελλοπούλου-Ραβάνης, 2006). Κατά τον «εξωτερικό διδακτικό μετασχηματισμό» στο επιτραπέζιο παιχνίδι για τον Απ. Παύλο μετασχηματίστηκαν διδακτικά πληροφορίες και θέματα από τα σχολικά βιβλία και τα Προγράμματα Σπουδών του ΜτΘ. Στη συνέχεια, κατά τον «εσωτερικό διδακτικό μετασχηματισμό», το υλικό της προηγούμενης φάσης προσαρμόσθηκε στις ιδιαίτερες συνθήκες της τάξης (Chionidou - Moskofoglou, et. all., 2012).

Στο επιτραπέζιο παιχνίδι αποτυπώθηκαν οι 4 περιοδείες του Απ. Παύλου. Η κλασική «Μονοπολύ» περιλαμβάνει σε μεγάλο βαθμό το στοιχείο του οικονομικού

ανταγωνισμού, αλλά στο εν λόγω παιχνίδι έγινε προσπάθεια να αμβλυνθεί αυτό το χαρακτηριστικό. Οι μαθητές/τριες θα πρέπει βέβαια να εμπλακούν σε χρηματοοικονομικές συναλλαγές μόνο όμως για να αντιληφθούν ότι μια τέτοια ιεραποστολή απαιτούσε τεράστια έξοδα πολλά εκ των οποίων οι απόστολοι τα κάλυπταν με δικούς τους πόρους (π.χ ο Απ. Παύλος εργαζόταν ως σκηνοποιός στην Κόρινθο για να ανταπεξέλθει στα έξοδα). Αναμφίβολα μία ιεραποστολή για να υλοποιηθεί έχει και ένα οικονομικό σκέλος χωρίς όμως οι εμπλεκόμενοι των περιοδίων να αποκομίζουν προσωπικό κέρδος. Οι οικονομικές συναλλαγές, επίσης, στις οποίες εμπλέκονται οι μαθητές/τριες στο παιχνίδι περιλαμβάνουν συνήθως μίσθωση είτε αγορά μεταφορικού μέσου και όχι αγορά ακινήτου. Οι μαθητές κάνουν με αυτόν τον τρόπο αναγωγές στο σήμερα (π.χ πόσο θα κόστιζε σήμερα μία τέτοια περιοδεία) και συνειδητοποιούν το μέγεθος των δυσκολιών που αντιμετώπισε ο Απ. Παύλος. Νικητής, επίσης, στο παιχνίδι είναι η ομάδα και όχι ο παίκτης, η οποία θα επιτύχει τη βέλτιστη διαδρομή όχι όμως μόνο σε σχέση με το οικονομικό στοιχείο, αλλά και με τα επιθυμητά αποτελέσματα της περιοδείας, ενώ μπορεί να υπάρξουν και παραπάνω του ενός νικητές. Δόθηκε μάλιστα ιδιαίτερη έμφαση στον θρησκευτικό χαρακτήρα των περιοδίων, οι οποίες σκοπό είχαν τη διάδοση του Χριστιανισμού. Οι μαθητές/τριες συνεπώς ακόμη και στην περίπτωση που εντόπιζαν μία πιο «συμφέρουσα» διαδρομή δεν μπορούσαν να παρακάμψουν έναν σημαντικό σταθμό-πόλη για τις αποστολικές περιοδείες.

Στους στόχους της διδακτικής αξιοποίησης του επιτραπέζιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού συμπεριλαμβάνονται: α) η απόκτηση ικανότητας συστηματικής και ενσυνείδητης χρήσης της γλώσσας και ειδικότερα της θρησκευτικής μέσα από μια παιγνιώδη διαδικασία β) η χρήση ενός ψηφιακού εγγράμματος περιβάλλοντος γ) η κατανόηση του ιστορικού-οικονομικού-κοινωνικού πλαισίου, στο οποίο έδρασε ο Απ. Παύλος και η καλλιέργεια ενσυναίσθησης, ώστε να γίνει αντιληπτό καταρχήν το τεράστιο έργο που επιτελέστηκε με δεδομένες τις δύσκολες οικονομικές και κοινωνικές συνθήκες της εποχής, αλλά και οι μεταγενέστερες συνέπειες για τη διάδοση του Χριστιανισμού δ) η σύνδεση ιστορικών γεγονότων με τη σημερινή εποχή ε) η διδακτική προσέγγιση της γεωγραφίας και η καλλιέργεια χαρτογραφικών ικανοτήτων στ) η ανάπτυξη ικανοτήτων οικονομικής διαχείρισης, χρηματοοικονομικών συναλλαγών και βασικών δεξιοτήτων μαθηματικής σκέψης και θ) η ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και συνεργασίας.

### Δραστηριότητες

Στο περιβάλλον του παιχνιδιού ο χρήστης μπορεί να ασχοληθεί με πολλές δραστηριότητες-αποστολές. Ενδεικτικά αναφέρονται οι κατωτέρω δραστηριότητες:

1. Δραστηριότητα: «Ποιος ύμνος είναι;». Άξονας γνωστικού περιεχομένου: Θρησκευτικά, μουσική. Στόχος: Βιωματική εξοικείωση με τη μορφή και το περιεχόμενο των ύμνων. Περιγραφή: Οι μαθητές/τριες ευρίσκονται σε ηλεκτρονικό περιβάλλον ακούγοντας έναν ύμνο (π.χ Ο ύμνος της αγάπης), ενώ καλούνται να

αναγνωρίσουν τον ύμνο. Η άσκηση περιλαμβάνει δυνατότητα ελέγχου της απάντησης.

2. Δραστηριότητα: «Αποφάσισε ποιο μεταφορικό μέσο θα χρησιμοποιήσεις αλλά και την κοντινότερη και συμφέρουσα διαδρομή». Άξονας γνωστικού περιεχομένου: Αρχές οικονομίας, μαθηματικά, γεωγραφία, πληροφορική. Στόχος: Βιωματική εξοικείωση με τη γεωγραφία σε καταστάσεις προσομοίωσης, την οικονομία, τα μαθηματικά και καλλιέργεια ενσυναίσθησης. 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. Θα πρέπει να ληφθεί όμως υπόψη από τους μαθητές ότι οι αποφάσεις του Απ. Παύλου δεν λαμβάνονταν πάντοτε με βάση τις δικές του επιθυμίες ή εκτιμήσεις του αλλά έρχονται ως αποτέλεσμα της βούλησης του Θεού και συνεπώς και η επιλογή μίας συγκεκριμένης διαδρομής είχε σαν στόχο τη διάδοση του Χριστιανισμού.

3. Δραστηριότητα: «Υπολόγισε πόσο θα στοιχίσει η παραμονή σου σε κατάλυμα». Άξονας γνωστικού περιεχομένου: Αρχές οικονομίας, μαθηματικά, πληροφορική. Στόχος: Βιωματική εξοικείωση με καθημερινές δραστηριότητες, καλλιέργεια ενσυναίσθησης. 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.

### Έρευνα

Για τη διεξαγωγή της έρευνας χρησιμοποιήθηκε το διδακτικό μοντέλο ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation) (Grafinger, 1988). Στη φάση της ανάλυσης (Analysis) αποσαφηνίζεται η διδακτική κατάσταση και επιχειρείται η προσπάθεια κατανόησης των παραγόντων και των μεταξύ τους συσχετίσεων (Χατζηαλεξιάδου, 2012). Στη φάση του σχεδιασμού (Design) σχεδιάζονται οι διδακτικές στρατηγικές και τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν. Στη φάση της ανάπτυξης (Development) μελετώνται οι ενέργειες που απαιτούνται για τη δημιουργία διδακτικών υλικών για τις δραστηριότητες. Στη φάση της πραγματοποίησης (Implement) διεξάγεται έλεγχος και οριστικοποιείται η διαδικασία και τα χρησιμοποιούμενα διδακτικά υλικά, ενώ παράλληλα ενημερώνονται οι συμμετέχοντες για τον τρόπο αξιοποίησης τους. Τέλος, η φάση της αξιολόγησης (Evaluation) αποτελείται από δύο επιμέρους φάσεις: (α) τη διαμορφωτική αξιολόγηση, η οποία λαμβάνει χώρα σε όλες τις φάσεις του διδακτικού μοντέλου και (β) την τελική αξιολόγηση, η οποία εστιάζει σε συγκεκριμένα κριτήρια του παιχνιδιού (π.χ ευχρηστία) και τις επιδόσεις των μαθητών.

Μετά το πέρας της διαδικασίας υλοποιήθηκε έρευνα επισκόπησης πεδίου με τη χρήση ερωτηματολογίου (Χατζηδήμου, 2010:65). Το ερωτηματολόγιο διαμοιράστηκε στους συμμετέχοντες σε ηλεκτρονική μορφή και συμπληρώθηκε ανώνυμα για να

διασφαλιστεί η αντικειμενικότητα. Το δείγμα αποτέλεσαν 42 μαθητές/τριες (21 αγόρια και 21 κορίτσια) σχολείου Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης της Δ' τάξης, ηλικίας 9-10 ετών (από δύο τμήματα), χωρισμένοι σε 4 ομάδες των 5 ατόμων και ένας μαθητής/τρια ανέλαβε την ευθύνη του ταμείου.

#### Αποτελέσματα έρευνας

Στην ανά χειράς εισήγηση παρουσιάζονται αδρομερώς κάποια πρώτα ερευνητικά αποτελέσματα βάση των ερωτηματολογίων, ενώ στο μέλλον θα ακολουθήσει η αναλυτική παρουσίαση των δεδομένων και η επέκταση της έρευνας. Με γνώμονα την έως τώρα ανάλυση των δεδομένων διαπιστώθηκαν τα εξής: Το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών/τριών παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια (38,1%), ενώ υπάρχει και ένα μικρό ποσοστό που ανέφερε ότι παίζει σε καθημερινή βάση (14,3%). Ένα μεγάλο ποσοστό του δείγματος δήλωσε ότι έχει μεγάλη εμπειρία στη χρήση επιτραπέζιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών (54,8%), ενώ δεν υπήρχε μαθητής/τρια που δεν είχε καθόλου εμπειρία. Στα ερωτήματα που αφορούσαν τις γνώσεις που αποκόμισαν για το ΜτΘ οι μαθητές/τριες απάντησαν ικανοποιητικά στις περισσότερες ερωτήσεις. Το μεγαλύτερο ποσοστό θεώρησε τις γνώσεις που αποκόμισε για τις περιόδους πολύ σημαντικές, αφού μέσα από έναν παιγνιώδη τρόπο περιηγήθηκε στον χώρο και στον χρόνο, γνώρισε τις ιδιαίτερες συνθήκες μίας περιόδου και έδωσε εναλλακτικές λύσεις σε προβλήματα που είχε να αντιμετωπίσει ο Απ. Παύλος (88%). Στην ενότητα τέλος, όπου οι μαθητές/τριες έπρεπε να βαθμολογήσουν το περιβάλλον του παιχνιδιού το μεγαλύτερο ποσοστό απάντησε θετικά και δήλωσε ότι θα ήθελε να χρησιμοποιεί το περιβάλλον συχνά, ενώ ένα πολύ μικρό ποσοστό βρήκε το περιβάλλον περίπλοκο (2,4%). Το μεγαλύτερο ποσοστό δήλωσε, επίσης, ότι ήταν πολύ ευχαριστημένο με τους ρόλους που ανέλαβε στη διάρκεια του παιχνιδιού (συντονιστής, παίκτης κ.α) (59,5%) και πάρα πολύ ευχαριστημένο δήλωσε ένα ποσοστό 28,6% από το σύνολο των μαθητών/τριών.

#### Συμπεράσματα

Στη διάρκεια της πρακτικής επιχειρήθηκε η οριζόντια σύνδεση και η διεπιστημονική/διαθεματική προσέγγιση των περιόδων, ώστε να συσχετισθούν διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα. Συνοπτικά μπορούν να αναφερθούν τα εξής συμπεράσματα στον βαθμό που επιτρέπει η έως τώρα αξιοποίηση του επιτραπέζιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού και η ανάλυση των ερωτηματολογίων: α) με την αξιοποίηση του επιτραπέζιου παιχνιδιού στο ΜτΘ οι μαθητές/τριες έδειξαν να εισάγονται αβίαστα στον θρησκευτικό πολιτισμό κατανοώντας με μεγαλύτερη ευκολία το μέγεθος της προσφοράς του Απ. Παύλου β) το παιχνίδι κατέστησε τη διδασκαλία της γεωγραφίας στους μαθητές προσβάσιμη μέσα από βιωματικούς τρόπους γ) η συμμετοχή των μαθητών/τριών σε όλες τις δραστηριότητες αποτέλεσε βασικό κριτήριο αξιολόγησης, ενώ η ανταπόκρισή τους ήταν ιδιαίτερα ικανοποιητική.

Ο καινοτόμος χαρακτήρας του υποβαλλομένου έργου εστιάζεται στην υιοθέτηση μιας εντελώς νέας προσέγγισης στην εκπαιδευτική διαδικασία και ειδικότερα στο ΜτΘ. Η

θρησκεία είναι ένα κοινωνικό μέγεθος που συνδέεται με το πολιτισμικό περιβάλλον και ταυτόχρονα το επηρεάζει και το αναδεικνύει. Η τεχνολογική ανάπτυξη αποτελεί κομμάτι του περιβάλλοντος που επηρεάζει και τη θρησκευτική ανάπτυξη και ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να βοηθήσει τους νέους να αναπτύξουν ικανότητες κατανόησης αυτών των νέων δεδομένων με βασικό πυλώνα τον τεχνολογικό εκσυγχρονισμό του ΜτΘ (Μητροπούλου, 2014).

### Βιβλιογραφικές πηγές

Anolli, L, Mantovani, F, Confalonieri, L, Ascolese A, Peveri, L. (2010). “Emotions in Serious Games: From Experience to Assessment”, *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, Vol 5.

Bateson, G. (1976). A theory of play and fantasy. In J. Bruner, S., Sylva, K., and Jolly, A. (Eds.), *Play in development and evolution*. Harmondsworth, A., England: Penguin Books.

Βελλοπούλου, Α. Ραβάνης, Κ. (2006). «Ο κόσμος της Φυσικής στο Αναλυτικό Πρόγραμμα για το Νηπιαγωγείο: μια προσέγγιση στο πλαίσιο της θεωρίας του διδακτικού μετασχηματισμού». Στο Α. Λουκά, Χ. Παπαδημήτρη-Καχριμάνη & Κ. Κωνσταντίνου (επιμ.), *Διδακτική των Φυσικών Επιστημών και αξιοποίηση Νέων Τεχνολογιών στη νηπιακή εκπαίδευση*, Πανεπιστήμιο Κύπρου, Λευκωσία, 139-151.

Bredenkamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs* (Revised ed.). Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Bruner, J. S., and Sherwood, V. (1976a). Early rule structure: The case of "peekaboo." In J. S. Bruner; A Jolly; and K. Sylva (eds.), *Play: Its & role in Evolution and Development*. Harmondsworth, A.: Penguin.

Bruner, J. S. (1976b). The nature and uses of immaturity. In J. S. Bruner, K. Sylva, and A. Jolly, (Eds.), *Play in development and evolution*. Harmondsworth, A., England: Penguin Books.

Carvey, C. (1990). *Το παιχνίδι*, μτφ. Σταυροπούλου, Σ., εκδ. Κουτσούμπος, Αθήνα.

Glickman, C. D. (1984). Play in public school settings: A philosophical question. In T. D. Yawkey & A. D. Pelligrini (Eds.), *Child's play: Developmental and applied* (pp. 255–271). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Grafinger, D.J. (1988). Basics of instructional systems development . INFO-LINE Issue 8803. Alexandria: *American Society for Training and Development*.

Jones, B., & Reynolds, G. (1992). *The play's the thing: Teachers' roles in children's play*. New York, NY: Teachers College Press.



Kinshuk, A, Patel, A, Sampson, D. (July 2007).” Educational Technology & Society”, *Journal of Educational Technology and Society*, Vol. 10, N. 3.

Kontos, S. (1999). Preschool teachers’ talk, roles, and activity settings during free play. *Early childhood research quarterly*, 14, No. 3, 363–382.

McLane, J. B., & Spielberger, J. (1996). Play in early childhood development and education: Issues and questions. In A. Phillips (Ed.), *Topics in Early childhood education*: Vol. 2, Playing for keeps. St Paul, MN: Redleaf Press.

Μητροπούλου, Β. (2014). *Εκπαιδευτικές τεχνολογίες στο σύγχρονο σχολείο, εφαρμογές στη θρησκευτική αγωγή*, Θεσσαλονίκη, Ostracon.

Μητροπούλου, Β. (2016). *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στη Διδακτική του μαθήματος των Θρησκευτικών*, Θεσσαλονίκη: Ostracon.

Molenda, M., Sullivan, M. (2002). "Issues and Trends in Instructional Technology: Hitting the Plateau" in Fitzgerald, M.A., Orey, M. and Branch, R.M. (ed's.) *Educational Media and Technology Yearbook 2002, Volume 27*. Englewood, CO: Libraries Unlimited.

Chionidou - Moskofoglou, M., Liarakou, G., Stefos, E., Moskofoglou, Z., “Educational Game *Euro-Axio-Polis*: Mathematics, Economic Crisis and Sustainability”, *Proceedings of the British Society for Research into Learning Mathematics* 32(3) November 2012, pp. 37-42.

Murray, Anette, Laird, M., Bohr, S. (2006). ‘Serious Games: Incorporating Video Games in the Classroom’, *Educause Quarterly*, 3, pp. 16-22.

Perrenoud, P. (1998). La transposition didactique à partir de pratiques des saviors aux compétences. *Reveu des sciences de l’éducation (Montréal)*, XXIV, 3 487-514. Available on: [http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php\\_main/php\\_1998/1998\\_26.html](http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_1998/1998_26.html), retrieved on 19/8/2016.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in Childhood*. New York: Norton.

Prensky, M. (2001). *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι*. Επιστημονική επιμέλεια: Μεϊμάρης Μ. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Shepard, L. A., & Smith, M. L. (1988). Escalating academic demand in kinder-garten: Counterproductive policies. *The Elementary School Journal*, 89, 135–145.

Spielberger, J. (1996). *The beliefs of Head Start teachers about the role of pretend play in early childhood development and education. Unpublished doctoral dissertation*, Loyola University Chicago.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Χατζηαλεξιάδου, Μ. (2012). Ηλεκτρονικά Παιχνίδια στην εκπαίδευση: Ανάπτυξη μαθησιακής εμπειρίας με χρήση του εικονικού κόσμου Second Life και αξιολόγησή της. Στο:

[http://nemertes.lis.upatras.gr/jspui/bitstream/10889/5204/3/Nimertis\\_Chatzilexiadou%28teeapi%29.pdf](http://nemertes.lis.upatras.gr/jspui/bitstream/10889/5204/3/Nimertis_Chatzilexiadou%28teeapi%29.pdf), προσπελάστηκε στις 12/12/2016.

Χατζηδήμου, Δ. (2010). *Εισαγωγή στην Παιδαγωγική*, Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη.