

Ένα παιχνιδιοποιημένο κυνήγι θησαυρού

Ενότητες:	Υγεία, Ευημερία & Προστασία του περιβάλλοντος
Θέμα:	Ένα παιχνιδιοποιημένο κυνήγι θησαυρού
Τίτλος:	Αξιοποίηση ψηφιακών συσκευών για εκπαιδευτικό σκοπό
Target group:	Μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου
Έναυσμα:	Στις μέρες μας, το gamification έχει αναδειχθεί ως κορυφαία μέθοδος στον εκπαιδευτικό τομέα που διευκολύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και οδηγεί σε μια ατμόσφαιρα συνεργασίας. Πιο συγκεκριμένα, το gamification χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, καθώς συμβάλλει στην παρακίνηση των μαθητών, βελτιώνει τις μαθησιακές τους επιδόσεις και ενισχύει τις γενικές τους ικανότητες.
Στόχος:	Αυτό το παιχνίδι διεγείρει τη σκέψη και το ενδιαφέρον των μαθητών, ενώ απαντούν σε ορισμένες εκπαιδευτικές ερωτήσεις.
Διεκπεραίωση:	Αυτή η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί για να υλοποιηθεί μέσα σε διαφορετικές τάξεις.
Εκτιμώμενη διάρκεια:	Παιχνίδι: 60 λεπτά Απολογισμός στην τάξη: 20 λεπτά

Αναλυτικό περιεχόμενο και οδηγίες:

- Αυτή η άσκηση είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι μαθητές σαρώνουν με τα κινητά τους τηλέφωνα QR-codes που είναι καταναμημένοι σε διάφορα σημεία σε διαφορετικές τάξεις σε ολόκληρο το σχολείο. Κάθε QR-code «κρύβει» μια ερώτηση που πρέπει να απαντήσουν οι μαθητές, η οποία αφορά τις επιπτώσεις των ψηφιακών συσκευών και της ψηφιοποίησης στην υγεία, την ευημερία των χρηστών, καθώς και το περιβάλλον.
- Κάθε σωστή απάντηση αντιπροσωπεύει έναν αριθμό που πρέπει να καταγραφεί από τους μαθητές και οδηγεί σε έναν κωδικό.
- Εάν ο μαθητής απαντήσει σωστά, οδηγείται στην επόμενη τάξη μέχρι να φτάσει στην τελευταία και να εφαρμόσει τον κωδικό που ανοίγει την κλειδαριά της τελευταίας τάξης.
- Ο πρώτος μαθητής που θα μπει στην τελευταία τάξη θα βρει ένα βραβείο, το οποίο θα τονίζει τη σημασία της παραγωγής και χρήσης ψηφιακών συσκευών με βιώσιμο τρόπο, π.χ. ένα επαναχρησιμοποιούμενο θερμό από εξαρτήματα ηλεκτρονικών συσκευών.
- Στόχος είναι να διεγερθεί το ενδιαφέρον τους, ενώ ταυτόχρονα να παρέχεται ενημέρωση για τις αρνητικές επιπτώσεις που προκύπτουν από τη ψηφιοποίηση.

Να ληφθεί υπόψη:

- Το περιεχόμενο των ερωτήσεων, καθώς και οι σωστές απαντήσεις πρέπει να συζητηθούν μετά το παιχνίδι, ώστε όλοι οι μαθητές να τις κατανοήσουν διεξοδικά και να αποκτήσουν περισσότερη οπτική για το συγκεκριμένο θέμα.
- Αξίζει να σημειωθεί ότι, οι ερωτήσεις θα πρέπει να προσαρμόζονται ανάλογα με το διδακτικό τομέα του καθηγητή.
- Δεδομένου ότι η προαναφερθείσα άσκηση θα μπορούσε να γίνει λίγο ταραχώδης και χαοτική, είναι πολύ σημαντικό οι μαθητές να είναι πλήρως ενημερωμένοι για τις εργασίες που πρέπει να εκτελεστούν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Προτεινόμενο περιεχόμενο των ερωτήσεων

- Οι παρακάτω ερωτήσεις είναι προτάσεις που δημιουργήθηκαν από την ομάδα του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου. Ίσως χρειαστεί να προσαρμοστούν ανάλογα με την ηλικία των μαθητών και το έτος κατά το οποίο θα εφαρμοστεί το παιχνίδι. Επιπλέον, ορισμένα από αυτά ενδέχεται να είναι ξεπερασμένα, καθώς ενημερώθηκαν για τελευταία φορά το 2023. Ως αποτέλεσμα, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να αισθάνονται ελεύθεροι να κάνουν τις κατάλληλες αλλαγές και να αναβαθμίσουν το περιεχόμενο των ερωτήσεων.

Ερώτηση	QR-code
<p>(1) Ποιο από τα παρακάτω προκαλεί τη μεγαλύτερη μείωση του περιβαλλοντικού αποτυπώματος σύμφωνα με τις αρχές της κυκλικής οικονομίας;</p> <p>1) Μείωση 2) Επαναχρησιμοποίηση 3) Ανακύκλωση</p>	
<p>(2) Ποιο από τα παρακάτω δεν αποτελεί παράδειγμα «Σκοτεινού Μοτίβου»;</p> <p>1) Κρυφές χρεώσεις 2) Ρητορική μίσους 3) Συγκεκριμενοποιημένες διαφημίσεις</p>	
<p>(3) Τι από τα παρακάτω ισχύει για το FoMO (Fear of Missing Out);</p> <p>1) Αυξάνει τον παθητικό χρόνο μπροστά στην οθόνη 2) Δεν αυξάνει το χρόνο μπροστά στην οθόνη 3) Αυξάνει τον ενεργό χρόνο μπροστά στην οθόνη</p>	
<p>(4) Ποιο στάδιο του κύκλου ζωής ενός υπολογιστή καταναλώνει την περισσότερη ενέργεια;</p> <p>1) Συντήρηση 2) Λειτουργία 3) Παραγωγή</p>	

- Για παράδειγμα, με βάση τις παραπάνω απαντήσεις, ο κωδικός είναι: 1233