



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

## Σχεδιασμός Ψηφιακών Εφαρμογών Παιγνιώδους Μάθησης

### Εργασία 2<sup>η</sup>: Δημιουργία Παιχνιδιού με Κάρτες

Μαρία Κορδάκη

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

## Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



## Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «**Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση**» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



## 2η Εργασία για το μάθημα ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΔΟΥΣ ΜΑΘΗΣΗΣ (50%) ΑΤΟΜΙΚΗ

Καλείσθε να σχεδιάσετε ένα παιχνίδι με κάρτες για ένα γνωστικό αντικείμενο της αρεσκείας σας. Για το σκοπό αυτό θα κατασκευάσετε το μοντέλο μάθησης και το μοντέλο μαθητή το οποίο έχετε ήδη μαθει να κατασκευάζετε από την 1<sup>η</sup> εργασία και από το μάθημα ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ το προηγούμενο εξάμηνο. Όσοι είχατε επιλέξει το μάθημα ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ το προηγούμενο εξάμηνο, θα χρησιμοποιήσετε τις μαθησιακές εννοιες εκείνες που επιλέξατε τότε, καθώς επίσης και το μοντέλο μάθησης και το μοντέλο μαθητή τα οποία σχεδιάσατε στα πλαίσια αυτού του μαθήματος. Λαμβάνοντας υπόψη τα παραδείγματα παιχνιδιών με κάρτες που μελετήσατε στα πλαίσια του μαθήματος και τα παραδείγματα τα οποία είναι αναρτημένα στη διεύθυνση που σας ανέφερα στο μάθημα (<http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec670/cardboard/CardTOC.html>) θα σχεδιάσετε τη λογική και τον τρόπο παιχνιδιού του παιχνιδιού.

Για το λόγο αυτό θα ακολουθήσετε την παρακάτω διαδικασία:

1. Θα ορίσετε τους μαθησιακούς στόχους του παιχνιδιού. Θα επιλέξετε τουλάχιστον 4 έννοιες του αντικειμένου μάθησης.
2. Στη συνέχεια θα σχεδιάσετε 10 τουλάχιστον κάρτες για τη μάθηση της κάθε έννοιας που προαναφέρθηκε λαμβάνοντας υπόψη το μοντέλο του αντικειμένου μάθησης (σύνολο **40 κάρτες**). Η κάθε κάρτα μπορεί να περιλαμβάνει εικόνα/ες, μικρό σε έκταση κείμενο, αριθμούς ή συνδυασμό τους.
3. Θα σχεδιάσετε 4 κάρτες για κάθε προς μάθηση έννοια (τοξικές κάρτες) που θα εμφανίζουν δυσκολίες και παρανοήσεις των μαθητών (σύνολο **16 κάρτες**).
4. Θα σχεδιάσετε και 4 μπαλαντερ κατά προτίμηση με κάποιο σημαντικό νόημα και γενική χρησιμότητα για τη μάθηση των παραπάνω 4 εννοιών (σύνολο **4 κάρτες**).
5. Θα σχεδιάσετε κάρτες βοήθειας (τουλάχιστον **4 κάρτες**). Αυτές οι κάρτες θα βοηθούν τον επικεφαλής του παιχνιδιού να καταλαβαίνει αν είναι σωστός ο συνδυασμός των καρτών κάθε παίχτη. Οι κάρτες αυτές θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από τους μαθητές ανάλογα με το παιχνίδι που θα σχεδιάσετε και τότε θα πρέπει να ορίσετε πόσους πόντους θα χάνει αυτός ο παίχτης που κάθε φορά θα καταφεύγει στη βοήθεια.
6. Θα σχεδιάσετε **μία κάρτα** με τους κανόνες του παιχνιδιού: (α) ποιος μοιράζει κάρτες, (β) πόσοι παίκτες παίζουν, (γ) πόσες κάρτες μοιράζονται σε κάθε παίκτη, (δ) ποιος παίζει πρώτος, (ε) με ποια σειρά γίνεται το παιχνίδι, (στ) τι συλλογές από κάρτες συμπληρώνουν ένα συνδυασμό που μπορεί να κατεβάσει ένας παίκτης και πόσους πόντους κερδίζει κάθε μαθητής όταν συμπληρώνει μια συλλογή από κάρτες. (ζ) Πόσους πόντους αξίζει ο μπαλαντερ, (η) πόσους πόντους χρεώνεται ο κάθε παίκτης με την κάθε τοξική κάρτα (εφ όσον δεν την έχει απορρίψει) και κάποιος άλλος έχει κερδίσει το παιχνίδι, (θ) πόσους πόντους χρεώνεται κάθε παίκτης με κάθε κάρτα (εφ όσον δεν την έχει απορρίψει) και κάποιος άλλος έχει κερδίσει το παιχνίδι, και (ι) πως απορρίπτει κάποιος μια τοξική κάρτα και αν κερδίζει πόντους και πόσους από την επεξήγηση του γιατί αυτή η κάρτα είναι τοξική.
7. Όλες οι κάρτες (σύνολο **65 κάρτες**) θα είναι έγχρωμες και θα τις τυπώσετε σε χοντρό χαρτί το οποίο θα πλαστικοποιήσετε.

### 8. Παραδοτέα:

**(Α)** Οι κάρτες θα παραδοθούν σε ένα κουτί στο μάθημα όπου θα γίνει και παρουσίαση του παιχνιδιού, κατά την τελική εξέταση του μαθήματος.

**(Β)** αναφορά της εργασίας –εκτυπωμένη- η οποία θα περιλαμβάνει:

- (i) το μοντέλο του αντικειμένου μάθησης,
- (ii) το μοντέλο του μαθητή,
- (iii) τους στόχους του παιχνιδιού
- (iv) τις 4 έννοιες που επιλέχθηκαν προς μάθηση μέσω του παιχνιδιού και τις σχετικές εικόνες των καρτών που σχεδιάσατε για τη μάθηση της κάθε έννοιας με σχετικές επεξηγήσεις
- (v) τις δυσκολίες τις οποίες οι μαθητές ενδέχεται να ξεπεράσουν οι μαθητές παίζοντας το παιχνίδι σας και τις σχετικές εικόνες των καρτών που σχεδιάσατε για τις δυσκολίες τις σχετικές με τη μάθηση της κάθε έννοιας με σχετικές επεξηγήσεις,
- (vi) εικόνες των καρτών μπαλαντερ και επεξηγήσεις γιατί τους σχεδιάσατε έτσι,
- (vii) εικόνες των καρτών βοήθειας και επεξηγήσεις γιατί τους σχεδιάσατε έτσι,
- (viii) εικόνα της κάρτας με τους κανόνες του παιχνιδιού, και
- (ix) Ένα ερωτηματολόγιο το οποίο θα περιλαμβάνει: (α) ερωτήσεις (τουλάχιστον 2 ερωτήσεις για κάθε έννοια προς μάθηση) που θα κάνετε στους μαθητές για να δείτε τι κατάλαβαν αφού θα παίξουν το παιχνίδι, (β) ερωτήσεις που θα κάνετε στους μαθητές για να δείτε αν ξεπέρασαν τυχόν δυσκολίες με τις προς μάθηση έννοιες (τουλάχιστον 2 ερωτήσεις για κάθε μία από 2 πιθανές δυσκολίες), (γ) ερωτήσεις που θα κάνετε στους μαθητές για να δείτε αν τους άρεσε το παιχνίδι (τουλάχιστον 2 ερωτήσεις), και (δ) ερωτήσεις που θα κάνετε στους μαθητές για να δείτε αν τους φάνηκε δύσκολο το παιχνίδι (τουλάχιστον 2 ερωτήσεις). **Η αναφορά της εργασίας θα παραδοθεί (α) μέσω e-mail στις 15/06/2014 και (β) σε έντυπη μορφή καθώς και σε CD κατά την τελική εξέταση του μαθήματος.**

**ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Δεν θα δοθεί αναβολή στις προθεσμίες.**

**Σημείωση:** Για τη σχεδίαση των καρτών μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ότι εργαλείο θέλετε αλλά μπορείτε και το gamecrafter <https://community.thegamecrafter.com/>:

Στο gamecrafter σου παρέχονται πρότυπα και τα κατεβάζεις ώστε να δημιουργήσεις σε ένα πρόγραμμα όπως πχ το Illustrator τις κάρτες και το παιχνίδι σου. Αναλυτικότερα στο gamecrafter μπορεί να κάνει κάποιος τα εξής:

1. Επιλέγεις: [Create a custom board or card game](#)
2. Επιλέγεις [Getting Started](#)
3. Επιλέγεις: [download our free templates](#)
4. Επιλέγεις το τύπο του παιχνιδιού πχ Cards
5. Επιλέγεις το μέγεθος- τύπο πχ. Tarot cards
6. Επιλέγεις από τα παρακάτω τι αρχείο- πρότυπο θα κατεβάσεις. Έχει πρότυπα για:
  - [Adobe Photoshop \(PSD\)](#)
  - [Adobe Illustrator \(AI\)](#)
  - [Scalable Vector Graphics \(SVG\)](#)
  - [Portable Network Graphics \(PNG\)](#)
7. Επεξεργάζεσαι σε ένα πρόγραμμα πχ στο illustrator το πρότυπο προσθέτοντας τα στοιχεία που θέλεις στις κάρτες σου.
8. Μπορείς μετά αν θες να δημοσιεύσεις ή και να «πουλήσεις» το παιχνίδι σου.