



1η Θεματική ενότητα

**Παιχνιδοποίηση στην Εκπαίδευση:
Μια πρακτική που ενισχύει και διευρύνει
την εκπαιδευτική διαδικασία**

Κατερίνα Καλφοπούλου
Μαθηματικός-Συγγραφέας
kalfokat@gmail.com



Στο εργαστήρι, αφού πρώτα προσεγγίσουμε θεωρητικά το θέμα, θα ασχοληθούμε με εφαρμογές του Flippity.net, τις οποίες μπορούμε να αξιοποιήσουμε τόσο σε Ομίλους, Λέσχες Ανάγνωσης και Σχέδια Δράσης, στο πλαίσιο του Συλλογικού Προγραμματισμού της σχολικής μονάδας, όσο και στην τυπική διδασκαλία.

Το παιγνιώδες κλίμα, που επιτυγχάνεται, αναδεικνύει την ψυχαγωγική πλευρά της μάθησης, η οποία εμπλέκει όλους τους μαθητές και τις μαθήτριες στη μαθησιακή διαδικασία, παρέχοντας ισχυρά κίνητρα, με αποτέλεσμα την επίτευξη των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Επιπλέον, η χρήση ειδικά σχεδιασμένων παιχνιδιών δίνει στον/στην εκπαιδευτικό τη δυνατότητα ανάπτυξης εναλλακτικών εργαλείων αξιολόγησης και δημιουργεί τις προϋποθέσεις αναστοχασμού και επανασχεδιασμού της διδασκαλίας.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ FLIPPITY QUIZ SHOW

<https://www.flippity.net>



Τα βήματα που ακολουθούν είναι από τις οδηγίες που υπάρχουν στην πλατφόρμα

Πατώντας στο Instruction ανοίγουν οι ακόλουθες οδηγίες

Βήμα 1: Τροποποιήστε το πρότυπο υπολογιστικού φύλλου Google

Δημιουργήστε ένα αντίγραφο αυτού του προτύπου. (Θα χρειαστεί να συνδεθείτε με τον λογαριασμό σας Google.)

Επεξεργαστείτε όλες τις Κατηγορίες, τις Ερωτήσεις και τις Απαντήσεις του Κουίζ, κλικάροντας σε κάθε κελί και πληκτρολογώντας αυτό που θέλετε.

Ονομάστε το κουίζ σας, αλλάζοντας το όνομα του φύλλου εργασίας.

Μην επεξεργαστείτε κανένα κελί με μπλε φόντο. Μην διαγράψετε σειρές ή στήλες.

Βήμα 2: Δημοσιεύστε το Υπολογιστικό σας Φύλλο

Μεταβείτε στο: Αρχείο, Κοινή χρήση, Δημοσίευση στον Ιστό και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στην επιλογή Δημοσίευση.

Αντιγράψτε τον σύνδεσμο που δημιουργήθηκε στο Δημοσίευση στο παράθυρο διαλόγου Ιστού (θα τον χρειαστείτε στο Βήμα 3).

Βήμα 3: Αποκτήστε τον σύνδεσμο Flippity.net

Κάντε κλικ στην καρτέλα Λήψη συνδέσμου.

Επικολλήστε τον σύνδεσμο που αντιγράψατε στο Βήμα 2 στο κελί A3.

Κάντε κλικ στον σύνδεσμο που εμφανίζεται στο κελί A5 για να μεταβείτε στο παιχνίδι κουίζ Flippity.net.

Βήμα 4: Προσθήκη σελιδοδείκτη και κοινή χρήση

Κάντε μια συντόμευση ή έναν σελιδοδείκτη για να επιστρέψετε στο παιχνίδι όποτε θέλετε να παίξετε.

ΣΥΧΝΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Πώς μπορώ να κάνω αλλαγές στο κουίζ μου;

Βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένη η Αυτόματη αναδημοσίευση, όταν γίνονται αλλαγές και, στη συνέχεια, προχωρήστε και κάντε αλλαγές στο Υπολογιστικό φύλλο Google. Οι αλλαγές σας θα αντικατοπτρίζονται αυτόματα την επόμενη φορά που θα ανοίξετε το Quiz Show.

Τι γίνεται αν θέλω να διαγράψω το κουίζ μου;

Απλώς κάντε κλικ στο Διακοπή δημοσίευσης στο Αρχείο, Δημοσίευση στον Ιστό ή διαγράψτε εντελώς το υπολογιστικό φύλλο σας.

Πώς μπορώ να λάβω μια ειδική ερώτηση μπόνους;

Πληκτρολογήστε τρεις αστερίσκους (***) στην αρχή οποιουδήποτε κελιού ερώτησης, για να την κάνετε ερώτηση μπόνους. Οι διαγωνιζόμενοι θα έχουν την ευκαιρία να στοιχηματίσουν πριν αποκαλυφθεί η ερώτηση.

Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω εικόνες στο κουίζ μου;

Στο κατάλληλο κελί, πληκτρολογήστε `[[Image: ακολουθούμενη από τη διεύθυνση URL (διεύθυνση) μιας εικόνας που βρίσκεται στον ιστό ακολουθούμενη από ]]`.
π.χ. `[[Image:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/8d/Milhouse.PNG]]`
Οι διευθύνσεις URL πρέπει να τελειώνουν σε ".gif", ".png", ".jpg", ".jpeg" ή ".webp".
Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Google Drive για να αποθηκεύσετε τις εικόνες σας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα Google Drawings. Χρησιμοποιήστε το σύνδεσμο "Δημοσίευση στον Ιστό..." και πάρτε τον σύνδεσμο. (Η εικόνα αυτόματα αποθηκεύεται στο Google Drive σας).
Επίσης, μπορείτε να συμπεριλάβετε κείμενο πριν ή μετά την εικόνα.
Το μέγεθος των εικόνων αλλάζει αυτόματα σε ύψος 400 pixel.
(Βεβαιωθείτε ότι έχετε το νόμιμο δικαίωμα χρήσης κάθε εικόνας.)

Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω τα βίντεο του YouTube στο κουίζ μου;

Στο κατάλληλο κελί, πληκτρολογήστε `[[ ακολουθούμενο από τον σύνδεσμο "Κοινή χρήση αυτού του βίντεο" του YouTube ακολουθούμενο από ]]`.
π.χ. `[[https://youtu.be/kwFvJog2dMw]]`
Μπορείτε να συμπεριλάβετε κείμενο πριν ή μετά το βίντεο.

Μπορώ να χρησιμοποιήσω το EquatIO για να προσθέσω μαθηματικές εξισώσεις στο κουίζ μου;

Ναι, αλλά αφού εισαγάγετε τις εικόνες εξίσωσης στο υπολογιστικό φύλλο, θα χρειαστεί να κάνετε μερικές αλλαγές:

Π.χ. αλλαγή =IMAGE("https://equatio-api.texthelp.com/svg/%5Cfrac%7B3%7D%7Bx-2%7D") σε [[Εικόνα:https://equatio-api.texthelp.com/svg/%5Cfrac%7B3%7D%7Bx-2%7D]]

Συμβουλή: Αφού εισαγάγετε όλες τις εξισώσεις EquatIO, χρησιμοποιήστε Find/Replace για να αντικαταστήσετε όλες τις παρουσίες

=IMAGE(" με [[Εικόνα: και όλες τις παρουσίες του ") με]]

EquatIO Κουίζ Εμφάνιση επίδειξης

EquatIO Κουίζ Εμφάνιση προτύπου επίδειξης

Μπορώ να χρησιμοποιήσω γραφήματα Desmos στο κουίζ μου;

Στο κατάλληλο κελί, πληκτρολογήστε [[ακολουθούμενο από τον σύνδεσμο κοινής χρήσης Desmos ακολουθούμενο από]].

π.χ. [[https://www.desmos.com/calculator/sycumu9ek9]]

Μπορείτε να συμπεριλάβετε κείμενο πριν ή μετά το γράφημα.

(Τα γραφήματα Desmos ενδέχεται να χρειαστούν μερικά λεπτά για να φορτωθούν.)

Μπορώ να ενσωματώσω τις δικές μου ηχογραφήσεις;

Ναι, χρησιμοποιώντας το Vocaroo.com.

Ηχογραφήστε ή ανεβάστε τον ήχο σας και κάντε κλικ στο "Αποθήκευση".

Αντιγράψτε τον σύνδεσμο που βλέπετε στην ενότητα "Επιλογές κοινής χρήσης".

Στο κατάλληλο κελί, πληκτρολογήστε [[ακολουθούμενο από τον αντιγραφμένο σύνδεσμο Vocaroo ακολουθούμενο από]].

π.χ. [[https://vocaroo.com/i/s0hjlX1Etnc9]]

Μπορείτε να συμπεριλάβετε κείμενο πριν ή μετά το βίντεο.

(Οι ηχογραφήσεις του Vocaroo λήγουν μετά από μερικούς μήνες.)

Μπορώ να αλλάξω τα ονόματα των ομάδων;

Ναι, σε ένα σύγχρονο πρόγραμμα περιήγησης απλώς κάντε κλικ στο όνομα μιας ομάδας για να το επεξεργαστείτε.

(Τα ονόματα των ομάδων δεν αποθηκεύονται πουθενά. Θα πρέπει να πληκτρολογείτε ξανά κάθε φορά που παίζετε.)

Μπορώ να αλλάξω τις τιμές των πόντων;

Όχι

Πρέπει να χρησιμοποιήσω και τις 30 ερωτήσεις;

Όχι.

Πληκτρολογήστε ένα "X" σε κάθε κατηγορία που δεν θέλετε να χρησιμοποιήσετε (τα γκρι κελιά, όχι τα μπλε) και αυτή η στήλη δεν θα εμφανίζεται.

Πληκτρολογήστε ένα "X" σε ένα ερωτηματικό κελί στην πρώτη στήλη και αυτή η σειρά δεν θα εμφανιστεί.

Μπορώ να χρησιμοποιήσω περισσότερες από 30 ερωτήσεις;

Όχι. Φυσικά υπάρχει και το Ω στο κάτω μέρος του πλαισίου, που μας ανοίγει ακόμη μία ερώτηση, για επιπλέον πόντους. Η χρήση της δεν είναι υποχρεωτική.

Μπορώ να χρησιμοποιήσω ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής;

Ναι, αλλά το Flippity είναι μόνο κείμενο. Δεν βλέπει καμία ειδική μορφοποίηση που χρησιμοποιείτε στο υπολογιστικό φύλλο σας, επομένως θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε κώδικα HTML εάν θέλετε οι επιλογές σας να εμφανίζονται σε διαφορετικές γραμμές. Πληκτρολογήστε
 οπουδήποτε θέλετε να εμφανίζεται μια αλλαγή γραμμής στην ερώτησή σας, π.χ.:

Ποιος ανακάλυψε την Αμερική;
Α. Αμέρικο Βεσπούτσι
Β. Χριστόφορος Κολόμπο

Λίγα Σχόλια

Οι κανόνες που ορίζουμε στο παιχνίδι και ο τρόπος που το παίζουμε επαφίεται στον/στην εκπαιδευτικό που το σχεδιάζει και τα παιδιά που θα συμμετέχουν.

Οι ομάδες, για παράδειγμα, θα μπορούσαν να απαντούν διαδοχικά.

Για να γίνει το παιχνίδι ακόμη πιο ενδιαφέρον και να είναι οι συμμετέχοντες σε εγρήγορση, θα μπορούσε να συνδυαστεί με το Flippity Random Name Picker, από το οποίο θα επιλέγεται τυχαία η κατηγορία και η ερώτηση και θα απαντά η ομάδα που θα ζητήσει πρώτη τον λόγο.

Επίσης, η χρήση της αρνητικής βαθμολογίας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ή/και να αποφευχθεί. Προσωπικά την αποφεύγω για παιδαγωγικούς λόγους.

Το F.Q.S., όπως όλα τα ψηφιακά παιχνίδια μπορεί να διαμοιραστεί με κοινή χρήση του συνδέσμου, οπότε μια ομάδα εκπαιδευτικών που θα συνεργαστούν θα μπορούσε να αξιοποιεί πολλά και διαφορετικά παιχνίδια.

Εκτός από τη χρήση του F.Q.S. στην τυπική διδασκαλία για επανάληψη, μπορεί να δημιουργηθεί από τους ενδιαφερόμενους εκπαιδευτικούς του σχολείου ένα παιχνίδι με κατηγορίες από όλα τα γνωστικά αντικείμενα και να αξιοποιηθεί σε Όμιλο ή σε Σχέδιο Δράσης ή, απλώς, σε μια ειδική εκδήλωση του σχολείου.

Το παιχνίδι που παίξαμε κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου βρίσκεται στον σύνδεσμο <https://www.flippity.net/qs.php?k=e/2PACX-1vTrB2UtnB6joNC4UYaDz0bnsiC62ahiRzmrEaJLr5uARzlohE3XKh1sID2oXbMdkEiv09obV9zjplU0>

Με την ελπίδα ότι το βιωματικό εργαστήρι φάνηκε χρήσιμο, παραμένω στη διάθεσή σας.

Κατερίνα Καλφοπούλου
kalfokat@gmail.com