

ΥΠΟΔΕΙΓΜΑ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ ΟΜΙΛΟΥ	
Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού	Δημουλιά Μαρία
Κλάδος/Ειδικότητα	ΠΕ70
Τίτλος του ομίλου	Παίζω και δημιουργώ επιτραπέζια παιχνίδια
Θεματική/ές που εντάσσεται ο όμιλος	STEAM
Αριθμός ωρών ομίλου ανά εβδομάδα	2
Τάξη ή τάξεις που απευθύνεται ο όμιλος	Γ' τάξη
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Η διδασκαλία των επιτραπέζιων παιχνιδιών σε μαθητές δημοτικού μπορεί να έχει πολλά θετικά αποτελέσματα και επιρροές στην ανάπτυξη τους.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ανάπτυξη κριτικής σκέψης:</b> Τα επιτραπέζια παιχνίδια απαιτούν από τους μαθητές να αναλύσουν τις καταστάσεις, να λάβουν αποφάσεις και να στρατηγήσουν, αναπτύσσοντας έτσι τις δεξιότητες κριτικής σκέψης.</li> <li>• <b>Ενίσχυση της συνεργασίας:</b> Πολλά επιτραπέζια παιχνίδια προωθούν τη συνεργασία μεταξύ των παικτών, βοηθώντας τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και να μάθουν να εργάζονται σε ομάδες.</li> <li>• <b>Αύξηση της αυτοπεποίθησης:</b> Καθώς οι μαθητές επιτυγχάνουν στους στόχους του παιχνιδιού, η αυτοπεποίθησή τους αυξάνεται, ενθαρρύνοντάς τους να αναλάβουν μεγαλύτερες μαθηματικές προκλήσεις.</li> <li>• <b>Ενδυνάμωση των μαθητών:</b> Η δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να γίνουν δημιουργοί και να εφαρμόσουν τις μαθηματικές τους γνώσεις σε ένα πρακτικό έργο.</li> <li>• <b>Βελτίωση της κατανόησης μαθηματικών εννοιών:</b> Καθώς οι μαθητές σχεδιάζουν το παιχνίδι τους, αναγκάζονται να σκεφτούν βαθύτερα τις μαθηματικές έννοιες που θέλουν να ενσωματώσουν.</li> <li>• <b>Ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων:</b> Η δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού απαιτεί από τους μαθητές να αντιμετωπίσουν και να επιλύσουν διάφορα προβλήματα, όπως ο σχεδιασμός των κανόνων, η δημιουργία του ταμπλό και η επιλογή των υλικών.</li> </ul>
Διδακτική μεθοδολογία	Βιωματική μάθηση, ομαδοσυνεργατική μάθηση, εκπαιδευτικά παιχνίδια, μάθηση μέσω έργου.
Αναλυτικό	1 <sup>η</sup> -2 <sup>η</sup> εβδομάδα: <b>Εισαγωγή στον κόσμο των</b>

<p><b>Πρόγραμμα (με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα υλοποίησής από Οκτώβριο μέχρι Μάιο ή Ιούνιο)</b></p>	<p><b>επιτραπέζιων</b></p> <p>Παρουσίαση διαφόρων κατηγοριών επιτραπέζιων παιχνιδιών, συζήτηση για τα αγαπημένα παιχνίδια των παιδιών, δημιουργία ενός πίνακα με τα χαρακτηριστικά κάθε κατηγορίας.</p> <p>3<sup>η</sup>-8<sup>η</sup> εβδομάδα: <b>Μαθαίνω να παίζω</b></p> <p>Επεξεργασία της δομής του φύλλου οδηγιών- κανόνων ενός επιτραπέζιου. Επεξήγηση των κανόνων επιτραπέζιων παιχνιδιών διαφορετικών κατηγοριών. Γνωριμία και παιχνίδι με επιτραπέζια παιχνίδια αφηρημένης στρατηγικής, ρόλων, επιδεξιότητας, οικογενειακά-παρέας, παιχνίδια με ζάρι και διοργάνωση μικρών τουρνουά.</p> <p>9<sup>η</sup>-10<sup>η</sup> εβδομάδα: <b>Σχεδιάζω ένα επιτραπέζιο παιχνίδι</b></p> <p>Βασικές παράμετροι για τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού. Από πού ξεκινάμε τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού; .</p> <p>11<sup>η</sup>-15<sup>η</sup> εβδομάδα: <b>Δημιουργώ ένα επιτραπέζιο παιχνίδι.</b></p> <p>Επιλογή των παραμέτρων του επιτραπέζιου μέσω ιδεοθύελλας. Δημιουργία ομάδων και ανάθεση δραστηριοτήτων στην κάθε ομάδα. Σχεδιασμός των κανόνων, κατασκευή του ταμπλό και των υλικών. Δοκιμές, εφαρμογή πιθανών προσαρμογών.</p> <p>16<sup>η</sup> – 18<sup>η</sup> εβδομάδα: <b>Ολοκλήρωση και παρουσίαση του παιχνιδιού</b></p> <p>Δημιουργία παρουσίασης του παιχνιδιού με τη χρήση σχετικού λογισμικού στον Η/Υ. Οι μαθητές/τριες παίζουν το παιχνίδι που έφτιαξαν.</p> <p>19<sup>η</sup> εβδομάδα: <b>Διοργάνωση τουρνουά</b></p> <p>Οι μαθητές/τριες παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια που γνώρισαν και αγάπησαν μέσα από τον όμιλο.</p> <p>20<sup>η</sup> εβδομάδα: <b>Ανακεφαλαίωση- αξιολόγηση</b></p> <p>Συζήτηση για τα όσα μάθαμε. Συμπλήρωση ερωτηματολογίου αυτοαξιολόγησης και ερωτηματολογίου αξιολόγησης ομίλου</p>
<p><b>Διδακτικό υλικό (έντυπο και ηλεκτρονικό)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Διαφορετικά είδη επιτραπέζιων παιχνιδιών</li> <li>• Χαρτί, χρώματα, μαρκαδόροι, κόλλα, ψαλίδι</li> <li>• Ζάρια, κάρτες, φιγούρες</li> <li>• Υλικά για την κατασκευή ταμπλό (π.χ. χαρτόνι, αφίσες)</li> <li>• Παρουσιάσεις στον Η/Υ</li> </ul>
<p><b>Τρόπος επιλογής μαθητών</b></p>	<p>Σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά τους</p>

<b>Τρόποι αξιολόγησης μαθητών</b>	Αρχική (ερωτηματολόγιο)-Διαμορφωτική- Τελική (ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης)
<b>Προτεινόμενο ωρολόγιο πρόγραμμα ομίλου (ημέρα/ώρα έναρξης/ώρα λήξης)</b>	13:30 – 15:00
<b>Τόπος διεξαγωγής ομίλου</b>	Σχολική αίθουσα
<b>Ειδικοί εξωτερικοί συνεργάτες</b>	Σύλλογοι επιτραπέζιων παιχνιδιών, EKOME
<b>Συνεργασίες (ιδρύματα, οργανισμοί, σχολεία, φορείς, πρόσωπα κ.ά.)</b>	Συνεργασία με συλλόγους επιτραπέζιων παιχνιδιών, EKOME
<b>Εκπαιδευτικές επισκέψεις</b>	Πιθανή επίσκεψη σε σύλλογο επιτραπέζιων παιχνιδιών
<b>Τρόπος αξιολόγησης του ομίλου</b>	Συμπλήρωση ερωτηματολογίου από τους μαθητές
<b>Παραδοτέα</b>	Ερωτηματολόγια αξιολόγησης, επιτραπέζιο παιχνίδι, παρουσίαση παιχνιδιού