



**Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
«Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και
Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες»**

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	Η ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ MINECRAFT ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΘΕΑΤΡΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ THE EDUCATIONAL USE OF MINECRAFT IN THE FIELD OF THEATRICAL EDUCATION
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ ΚΑΛΟΦΩΛΙΑ
Πατρώνυμο	ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
Αριθμός Μητρώου	ΨΠΟΛ 20023
Επιβλέπων	ΣΙΟΥΝΤΡΗ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ

**Ημερομηνία Παράδοσης
Ιανουάριος 2023**

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

(υπογραφή)

Δημήτριος Βέργαδος
Καθηγητής

(υπογραφή)

Χρήστος-Νικόλαος
Αναγνωστόπουλος
Καθηγητής

(υπογραφή)

Κωνσταντίνα
Σιούντρη
Διδάσκουσα

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο	
1.1 Εισαγωγή.....	6
1.2 Μεθοδολογία Μεταπτυχιακής Διατριβής	8
1.3 Έναυσμα και Σκοπός Μελέτης και Έρευνας	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο	
2.1 Τα Ψηφιακά Παιχνίδια	10
2.2 Ο Ψηφιακός Κόσμος στην Εκπαίδευση	12
2.3 Το Ψηφιακό Παιχνίδι Minecraft	14
2.4 Εκπαιδευτική Αξιοποίηση του Minecraft.....	15
2.5 Minecraft Education.....	19
2.6 Η Πολιτιστική Επιρροή του Minecraft.....	21
2.7 Διάδοση του Πολιτισμού στην Εκπαίδευση με Ψηφιακά Μέσα	23
2.8 Το Minecraft στη Θεατρική Αγωγή	25
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο	
3.1 Μεθοδολογία Έρευνας	26
3.1.1 Ερευνητικά Ερωτήματα και Αποτελέσματα – Μέρος 1 ^ο	27
3.1.2 Θεωρητικό Μέρος Μαθημάτων	35
i. Αρχιτεκτονική Λειτουργία & Εξέλιξη Θεάτρων.....	35
- Υπαίθρια & Κλειστά Θέατρα.....	35
- Διαίρεση του Χώρου	39
- Τα Μέρη του Θεάτρου.....	40
- Είδη Θεατρικών Σκηνών	41
3.1.3 Εκμάθηση του Minecraft στη Σχολική Τάξη	44
3.1.4 Κατασκευές Μαθητών στο Minecraft.....	46
3.1.5 Ερευνητικά Ερωτήματα και Αποτελέσματα – Μέρος 2 ^ο	56
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	59
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	
1 ^ο Παράρτημα : Πρώτο Ερωτηματολόγιο	61
2 ^ο Παράρτημα : Γραφήματα Πρώτου Ερωτηματολογίου	63
3 ^ο Παράρτημα : Ενδεικτικές Εικόνες Υπαίθριων Θεάτρων	72
4 ^ο Παράρτημα : Ενδεικτικές Εικόνες Κλειστών Θεάτρων	77
5 ^ο Παράρτημα : Δεύτερο Ερωτηματολόγιο.....	79
6 ^ο Παράρτημα : Γραφήματα Δεύτερου Ερωτηματολογίου.....	80
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ	
Ξένες Βιβλιογραφικές Αναφορές & Αρθρογραφία	85
Ελληνικές Βιβλιογραφικές Αναφορές & Αρθρογραφία	91

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η σημερινή πραγματικότητα αποτέλεσε το εναρκτήριο λάκτισμα για την ολοκληρωτική ένταξή μας στην ψηφιακή εποχή. Το διαδίκτυο παρέχει πολλαπλές δυνατότητες τις οποίες μπορούμε να αξιοποιήσουμε σε διάφορους τομείς της καθημερινότητάς μας όπως στην εκπαίδευση. Η υποχρεωτική αξιοποίηση τεχνολογικών μέσων στην εκπαίδευση για την επιτυχή εκπλήρωση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης βρήκε απροετοίμαστους αρκετούς εκπαιδευτικούς όμως αποτέλεσε αναμφισβήτητο έναυσμα για την ενασχόληση με καινοτόμους μεθόδους διδασκαλίας που ανταποκρίνονται σε μεγαλύτερο βαθμό στις απαιτήσεις των καιρών. Ένα νέο μοντέλο σύνθεσης μεταξύ ψηφιακών τεχνολογιών και εκπαίδευσης καταλαμβάνει όλο και περισσότερο χώρο αποδεικνύοντας πως το τεράστιο δυναμικό που προσφέρουν τα ψηφιακά μέσα και ιδιαίτερα τα ψηφιακά παιχνίδια καθιστούν την εκπαίδευση και την διάδοση πολιτιστικών στοιχείων σε αυτή άμεσα επιτεύξιμο στόχο. Η πρωτοπόρα αξιοποίηση του παιχνιδιού Minecraft στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής για την ενεργοποίηση μίας πρωτοποριακής εκπαιδευτικής διαδικασίας απέδειξε κατά την παρούσα εργασία πως η σχέση μεταξύ ψηφιακών περιβαλλόντων και μαθησιακών εμπειριών που σχετίζονται με την τέχνη και την πολιτιστική κληρονομιά είναι αμφίδρομη. Η εν λόγω πρακτική εφαρμογή πλαισιώνεται από ενδεικτική έρευνα μέσω ερωτηματολογίων για την πληρέστερη κατανόηση και αποσαφήνιση της αξίας των ψηφιακών παιχνιδιών κατά την εκπαιδευτική διδασκαλία.

ABSTRACT

Nowadays' reality has been the start kick – off of our total integration into the digital era. The Internet provides us with a great number of applications which we can use in different sectors of our everyday life, such as the education. The compulsory use of digital tools in the educational procedures in order to succeed in distance learning was unexpected and a great number of educators were unprepared for this. However, that has been the start of educators' professional occupation with innovative teaching methods which are in accordance with the requirements of our time. A new combination of digital technology and education is gaining ground rapidly proving that this great potential which is provided by the digital tools and, more specifically, the digital games to transmit our culture in this is possible to come true. This innovative use of the videogame "Minecraft" in the subject of Theatrical Education in order to promote an original educational procedure through this academic project proved that there is a bidirectional connection between these digital tools and the education of art and cultural heritage. This practical use of digital tools on the subject of Theatrical Education is completed by the use of survey questionnaires so as to understand and define the value of the use of digital tools during the learning procedure.

«Δεν κάνουμε θέατρο για το θέατρο. Δεν κάνουμε θέατρο για να ζήσουμε. Κάνουμε θέατρο για να πλουτίσουμε τους εαυτούς μας, το κοινό που μας παρακολουθεί κι όλοι μαζί να βοηθήσουμε να δημιουργηθεί ένας πλατύς, ψυχικά πλούσιος και ακέραιος πολιτισμός στον τόπο μας.»

Κάρολος Κουν (1908-1987)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1°

1.1 Εισαγωγή

Λόγω των τεχνολογικών εξελίξεων, όλοι οι τομείς της καθημερινότητας υφίστανται μεταβολές συμπεριλαμβανομένων και των μεθόδων της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Το παραδοσιακό μοντέλο εκπαίδευσης, με τον εκπαιδευτικό σε θέση πομπού και τον μαθητευόμενο ως δέκτη, έχει τροποποιηθεί καθώς τα δεδομένα τη σημερινή εποχή είναι τελείως διαφορετικά απ' ότι ήταν στο παρελθόν. Οι νέες γενιές μαθητευόμενων όχι μόνο απαιτούν αλλά δικαιούνται νέες εκπαιδευτικές μεθόδους, που αντικατοπτρίζουν την εξέλιξη της τεχνολογίας και ανταποκρίνονται στη σύγχρονη αναγκαιότητα. Έχουμε την υποχρέωση ως εκπαιδευτικοί να σταθούμε αντάξιοι των απαιτήσεων και να διαμορφώσουμε νέες εκπαιδευτικές πρακτικές που θα υποκινήσουν τους μαθητές, ώστε το μαθησιακό αποτέλεσμα να είναι ουσιαστικό και σαφές.

Σύμφωνα με την Έκθεση Διεθνούς Επιτροπής UNESCO-1996 υπάρχουν τέσσερις βασικοί πυλώνες της εκπαίδευσης¹:

- i. Να μάθει ο άνθρωπος πώς να υπάρχει.
- ii. Να μάθει πώς να συνυπάρχει.
- iii. Να μάθει πώς να μαθαίνει.
- iv. Να μάθει πώς να κάνει πράξη αυτά που μαθαίνει.

Στον εκπαιδευτικό χώρο, ιδιαίτερα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, που οι μαθητές βρίσκονται στα πρώτα βήματα γνωριμίας με βασικές έννοιες, καλούμαστε να τους διδάξουμε όλα τα παραπάνω αλλά και να προχωρήσουμε πέρα από τη θεωρία στην πράξη, κάνοντας χρήση απλών, καθημερινών αλλά και προηγμένων μεθόδων. Οι εκπαιδευτικοί θέτουν υψηλούς μαθησιακούς στόχους μέσα από την εφαρμογή σύγχρονων μορφών εκπαιδευτικών λειτουργιών, ώστε να είναι εφικτή η υποστήριξη των μαθητών, η κατανόηση των μαθησιακών αντικειμένων και η ολιστική προσέγγιση τους.

Ο David Ausubel, ένας Αμερικανός γνωστικός ψυχολόγος ο οποίος ασχολήθηκε με τη μάθηση στα σχολεία, υποστήριξε την ύπαρξη τεσσάρων ειδών μάθησης (Ausubel, 1963).

- i. Τη μηχανιστική προσληπτική, όπου ο μαθητής μπορεί να μην έχει κατανοήσει απόλυτα τις πληροφορίες αλλά τις λαμβάνει και τις ενστερνίζεται.
- ii. Τη μηχανιστική ανακαλυπτική, η οποία αφορά τον συνδυασμό της γνώσης που έχει λάβει ο μαθητευόμενος με την πρακτική ανακάλυψη.
- iii. Τη νοηματική προσληπτική, όταν ο μαθητευόμενος εκλαμβάνει τη γνώση όπως αυτή του μεταδίδεται.
- iv. Τη νοηματική ανακαλυπτική όπου ο μαθητής κατανοεί τις πληροφορίες και μετουσιώνονται σε γνώση μέσα από την προσωπική ανακάλυψη.

Σύμφωνα με τις έως σήμερα συνθήκες, στο μεγαλύτερο ποσοστό, για την διδασκαλία εντός του σχολικού χώρου αξιοποιείται η νοηματική προσληπτική μέθοδος με τον δάσκαλο σε ρόλο πομπού και τον μαθητή ως δέκτη (Ρετάλης et al., 2005).

Στην παρούσα εργασία επιχειρείται να συνδυάσουμε το είδος αυτό με την νοηματική ανακαλυπτική καθώς ο μαθητής δεν θα σταθεί απλώς ακροατής απέναντι στον εκπαιδευτικό αλλά προσλαμβάνοντας τις θεωρητικές βάσεις, που θα του παρασχεθούν θα έχει την ικανότητα να

¹ <https://tafotatispoliis.wordpress.com/2012/06/11/%CE%BF%CE%B9-4-%CF%80%CF%85%CE%BB%CF%89%CE%BD%CE%B5%CF%83-%CF%84%CE%B7%CF%83-%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7%CF%83-3/> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

παρατηρεί και να συσχετίζει τις ειλημμένες πληροφορίες με τα προσωπικά βιώματα που προκύπτουν από την αντιληπτική του ικανότητα. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να αλλάξουν τις μεθόδους διδασκαλίας τους και να υιοθετήσουν «στρατηγικές και τεχνικές πιο επικοινωνιακές, δηλαδή διαδραστικές» (Ανδρουλάκης, 1999). Η παραδοσιακή μάθηση αντικαθίσταται από την ουσιαστική μάθηση, όπου ο μαθητής συνδυάζει τις γνώσεις που ήδη κατέχει, ώστε να αποκτήσει τις νέες (Ausubel, 2000).

Με την αξιοποίηση νέων τεχνολογικών μέσων είναι εφικτό να πραγματοποιηθεί ο συνδυασμός των προαναφερόμενων ειδών μάθησης και ως αποτέλεσμα θα είναι δυνατή η εξερεύνηση και κατά συνέπεια η ανακάλυψη, ώστε τα πολύπλευρα ληφθέντα στοιχεία να μετουσιώνονται σε δομημένη γνώση (Σαμαρά, 2007).

Σκοπός της εκπαιδευτικής κοινότητας δεν είναι η εκ θεμελίων μεταρρύθμιση της εκπαίδευσης αλλά η διαφορετική προσέγγιση ώστε να βελτιωθεί η ήδη υπάρχουσα δομή και να εμπλουτιστεί ώστε να είναι πιο ευέλικτη (Χρηστάκης, 2018). Κάτι τέτοιο θα καταστεί δυνατό μέσα από την συνεργασία θεωρίας και πράξης, την αλληλοεξυπηρέτηση του «νέου» και του «παλιού», την ένταξη όλων των απαραίτητων εργαλείων που θα ανυψώσουν περαιτέρω την αξία της παιδείας και θα την καταστήσουν αντάξια των σύγχρονων απαιτήσεων.

Άμεσος στόχος, λοιπόν, είναι η διαμόρφωση νέου μαθησιακού περιβάλλοντος που θα αποτρέψει την στείρα γνώση και την απομνημόνευση και θα εμβαθύνει στη βιωματική γνώση με την απόκτηση δεξιοτήτων που είναι δυνατόν να καλλιεργηθούν από τη χρήση νέων τεχνολογιών.

Η εξέλιξη των τεχνολογιών της πληροφορικής και των επικοινωνιών (ΤΠΕ) έχει συμβάλει στη διαμόρφωση νέων εκπαιδευτικών μεθόδων προσφέροντας επιπλέον δυνατότητες στη διδακτική διαδικασία. Τα ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία αποτελούν το πιο διαδεδομένο μέσο διασκέδασης των νέων (Amory et al., 1998) μπορούν να εμπλουτίσουν την εκπαιδευτική διαδικασία παρέχοντας θετικά αποτελέσματα για τους μαθητές (Squire, 2003). Αποτελεί στόχο, στον εκπαιδευτικό χώρο, η επίτευξη του συνδυασμού μεταξύ ηλεκτρονικών παιχνιδιών και εκπαίδευσης για την απόκτηση γνώσεων μέσω μίας μοναδικής εμπειρίας (Ciavarro, 2006). Επιπλέον, υποκινούν τους μαθητές με πιο εποικοδομητικό τρόπο απ' ό τι η παραδοσιακή εκπαιδευτική μέθοδος (Klawe, 1999) και το στοιχείο αυτό της υποκίνησης, της εσωτερικής επιθυμίας του ατόμου, αποτελεί βασικό παράγοντα για τον μαθητή ώστε να δείξει ενδιαφέρον για τη μάθηση και να διατηρηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα (Rogers, 1999).

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας και έρευνας είναι η αποτίμηση της ένταξης του ψηφιακού παιχνιδιού Minecraft στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Μέσα από τις θεωρητικές προσεγγίσεις των στοιχείων των ψηφιακών παιχνιδιών και των μαθημάτων της Θεατρικής Αγωγής ολοκληρώνεται η έρευνα με ένα πρωτοποριακό εκπαιδευτικό πείραμα όπου οι μαθητές καλούνται να κατασκευάσουν εξαρχής, με τις γνώσεις που έλαβαν κατά τη διάρκεια των μαθημάτων, χώρους αρχαίων και σύγχρονων θεάτρων στον εικονικό κόσμο του Minecraft.

Το πρώτο κεφάλαιο της εργασίας αποτελείται από την εισαγωγή, ένα σύντομο κείμενο για την ουσία της εργασίας, την μεθοδολογία της μεταπτυχιακής διατριβής και τα μέσα που αξιοποιήθηκαν και τον σκοπό για τον οποίο διεξήχθη η μελέτη και η έρευνα για την ολοκλήρωση της εργασίας. Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στα ψηφιακά παιχνίδια και την σύζευξή τους με την εκπαίδευση καθώς και ειδική αναφορά στο παιχνίδι Minecraft και την εκπαιδευτική έκδοσή του. Βασικό κομμάτι, το οποίο εντάσσεται στο δεύτερο κεφάλαιο είναι αυτό της αναφοράς στην πολιτιστική επιρροή του Minecraft και την ένταξή του στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής. Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται ανάπτυξη της πρωτοποριακής εφαρμογής του παιχνιδιού Minecraft στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής και παρουσιάζεται ολόκληρη η διαδικασία που ακολουθήθηκε στα μαθήματα σε χρονική σειρά τόσο για την πραγμάτωση των μαθημάτων όσο και για την διεκπεραίωση της. Επιπρόσθετα περιλαμβάνονται ως στάδια και τα ερωτηματολόγια που δόθηκαν στους μαθητές και σχολιάζονται οι απαντήσεις. Στο τέλος αποτυπώνονται τα συμπεράσματα από τη διαδικασία που ακολουθήθηκε και γίνεται η αποτίμηση της μελέτης.

Η έρευνα η οποία διεξήχθη για την εκπόνηση της εργασίας αποτελεί βασικό βήμα για την εκπαιδευτική διαδικασία. Γίνεται εφαρμογή μιας πρωτοποριακής μεθόδου στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής, όχι τόσο για την αξιοποίηση του παιχνιδιού Minecraft, καθώς κάτι τέτοιο έχει μελετηθεί για

άλλα μαθήματα αλλά γιατί σε παγκόσμιο επίπεδο δεν εντοπίστηκε εφαρμογή του συγκεκριμένου παιχνιδιού στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής. Μέσα από την εργασία διαφαίνεται το πόσο τα ψηφιακά παιχνίδια και ιδιαίτερα το Minecraft είναι δυνατό να αποτελέσουν εκπαιδευτικό εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών για την επικοινωνία στοιχείων πολιτιστικής κληρονομιάς στα παιδιά, όπως τα θέατρα.

1.2 Μεθοδολογία Μεταπτυχιακής Διατριβής

Στην παρούσα εργασία διερευνάται η αποτελεσματικότητα της αξιοποίησης του ψηφιακού παιχνιδιού Minecraft στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής, που συγκαταλέγεται στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης από την πρώτη έως την τετάρτη τάξη (Α' – Δ'). Συγκεκριμένα η έρευνα διεξάγεται στην τρίτη και την τετάρτη τάξη (Γ' – Δ') του δημοτικού και έχει ως αποτέλεσμα την εξαγωγή βασικών στοιχείων για την εκπαιδευτική διαδικασία καθώς με αυτό τον τρόπο:

- Εξάγονται συμπεράσματα από την πιλοτική εφαρμογή μέσα από τον επαναπροσδιορισμό νέας μελέτης και πειραματισμού, με ιδιαίτερη προσοχή στις διάφορες πτυχές της διδασκαλίας και της μάθησης.
- Αναπτύσσεται μέσα από σημεία – σταθμούς η ιστορία των ψηφιακών παιχνιδιών και η εφαρμογή τους στον χώρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας με έμφαση στο παιχνίδι Minecraft.
- Αποδίδεται η αξία της διάδοσης της πολιτιστικής κληρονομιάς με μια ισχυρή αναφορά στην ανάγκη για μεγαλύτερη σύνδεση μεταξύ της καλλιτεχνικής κληρονομιάς και των νεότερων γενεών μέσα από την εκπαίδευση και την αξία της θεατρικής αγωγής στο σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα.
- Εντοπίζονται αρκετές περιπτώσεις εφαρμογής του ψηφιακού παιχνιδιού στο εκπαιδευτικό οικοσύστημα σε διάφορες χώρες και αναφέρεται η επιρροή του σε διάφορους τομείς του πολιτισμού.

Αναλύοντας τα ψηφιακά παιχνίδια και την χρησιμότητα τους στην εκπαιδευτική διαδικασία βρισκόμαστε ενώπιον της δυνατότητας του εκπαιδευτικού της Θεατρικής Αγωγής να ηγηθεί και να συντονίσει δράσεις, ώστε να επικοινωνήσει στοιχεία πολιτισμού στους εκπαιδευόμενους μέσω του γνώριμου, στο ευρύ κοινό, παιχνιδιού Minecraft. Εκμεταλλευόμενοι τα ψηφιακά περιβάλλοντα και συγκεκριμένα τον εικονικό κόσμο του Minecraft, διενεργούμε μια σειρά θεωρητικών μαθημάτων που οδηγούν στην πρακτική άσκηση των συμμετεχόντων και την εφαρμογή πολιτιστικών στοιχείων της τέχνης του θεάτρου στον ψηφιακό κόσμο που δημιουργούν οι ίδιοι.

Αρκετοί μαθητές ήταν ήδη παίκτες του παιχνιδιού ενώ υπήρξαν πολλοί που έγιναν στη συνέχεια με αφορμή το μάθημά μας. Το Minecraft δεν απαιτεί ιδιαίτερες ψηφιακές δεξιότητες και ως εκ τούτου οι μαθητές που δεν ήταν γνώστες του δεν δυσκολεύτηκαν καθόλου να ενταχθούν στην ομάδα.

Με την χρήση ερωτηματολογίων λάβαμε απαντήσεις από τους άμεσους ενδιαφερόμενους, τους μαθητές τόσο πριν την εφαρμογή της καινοτόμου διδασκαλίας όσο και μετά. Ως εκ τούτου, εξήχθησαν συμπεράσματα σε σχέση με την ένταξη των νέων τεχνολογιών στο ελληνικό σχολείο αλλά και τις μεθόδους βελτίωσης της εκπαιδευτικής πράξης από την πλευρά των δεκτών αποκτώντας μία σφαιρική εικόνα σχετικά με τις απαιτήσεις και τις ανάγκες τους.

Για το πρακτικό μέρος των μαθημάτων εξαιτίας ελλείψεων στις υλικοτεχνικές υποδομές των σχολείων και καθώς η τελευταία έκδοση του Minecraft Education Edition που χρησιμοποιήθηκε απαιτεί για την εκτέλεση της την ύπαρξη του τελευταίου χρονικά λειτουργικού συστήματος της Microsoft (Windows 10) όπως και την συνδρομή στα Office 365, με ειλικρινές ενδιαφέρον οι μαθητές, έπειτα από συνεννόηση με τους γονείς τους, προθυμοποιήθηκαν να ασκήσουν την θεωρία στον προσωπικό τους χώρο, κάνοντας χρήση του υπολογιστή τους.

Το πιο σημαντικό μέρος όμως της εργασίας και ο βασικότερος στόχος και σκοπός είναι η δημιουργία θεατρικών χώρων από τα ίδια τα παιδιά στον ψηφιακό κόσμο του Minecraft και η αποτύπωση της ξεχωριστής αυτής εμπειρίας με την δημιουργία ενός ψηφιακού αποθετηρίου πολιτιστικών χώρων, που τα ίδια επέλεξαν μέσα από το μάθημα. Χάρη στην διαδικτυακή λειτουργία

του Minecraft, μας επιτρέπει να συνεργαστούμε στην κατασκευή θεάτρων απ' όλο τον κόσμο και να βιώσουμε όλοι μαζί αυτή την ξεχωριστή και ιδιαίτερα δημιουργική δραστηριότητα.

1.3 Έναυσμα και Σκοπός Μελέτης και Έρευνας

Με έναυσμα το μάθημα «Προηγμένα Μέσα στην Πολιτιστική Κληρονομιά και τον Σύγχρονο Πολιτισμό – Advanced Media Technologies and Applications in Contemporary Culture and Heritage» με υπεύθυνη καθηγήτρια την κυρία Σιούντρη Κωνσταντίνα στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών του Πανεπιστημίου Πειραιά «Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Τεχνολογίες» γεννήθηκε η ιδέα της εφαρμογής του ψηφιακού παιχνιδιού Minecraft στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής το οποίο διδάσκω σε σχολεία της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων στο Π.Μ.Σ. μας κατέστη γνωστή η διαδικασία της δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών, οι δυσκολίες πραγμάτωσής τους αλλά και η ηθική και ψυχική ικανοποίηση από το ταξίδι της δημιουργίας και της ολοκλήρωσης. Επίσης, παρουσιάστηκαν διάφορες πτυχές των ψηφιακών παιχνιδιών, όπως η δυνατότητα αξιοποίησής τους σε μεγάλο εύρος διαφορετικών τομέων, ώστε να γίνει άμεσα αντιληπτή η δυναμική τους πέραν της ψυχαγωγίας των παικτών.

Στην πορεία των μαθημάτων μας ζητήθηκε ως εργασία η δημιουργία ενός πλάνου κατασκευής ψηφιακού παιχνιδιού – Game Design Doc – αποδίδοντας και αποτυπώνοντας μία δική μας πρωτότυπη ιδέα. Το πλάνο αυτό περιλαμβάνει αναλυτικά στοιχεία για το παιχνίδι, το σκοπό του, τους συντελεστές για την κατασκευή του, το κοινό στο οποίο απευθύνεται και τα τεχνικά του μέρη. Στην πραγματικότητα το συγκεκριμένο εγχείρημα κατά την δημιουργία του δεν αποτελούσε τόσο εργασία όσο μία ιδιαίτερη εισαγωγή στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών από μία άλλη οπτική και με άλλο ρόλο από αυτόν του παίκτη. Είναι ο τρόπος για να διαπιστώσουμε πως πίσω από ένα παιχνίδι υπάρχει ένας κόσμος που εργάζεται σε πολύ γρήγορους και εντατικούς ρυθμούς για να λαμβάνουμε εμείς το αποτέλεσμα στις οθόνες μας.

Σύμφωνα με την εργασία αυτή κληθήκαμε να εμπνευστούμε την ιδέα ενός παιχνιδιού που θα επιθυμούσαμε να κατασκευαστεί είτε βασισμένο σε ένα ήδη υπαρκτό ψηφιακό παιχνίδι είτε ως εξ ολοκλήρου καινοτόμα ιδέα. Έχοντας ως βάση την επαγγελματική μου ιδιότητα και την επιθυμία μου να συνδυάσω τον ψηφιακό κόσμο και ιδιαίτερα τον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών, που γνωρίζουν τα περισσότερα παιδιά, με το μάθημά μας σκέφτηκα την ένταξη του παιχνιδιού Minecraft στην εκπαιδευτική διαδικασία. Έπειτα από αναζήτηση στη βιβλιογραφία δεν εντοπίστηκε να έχει εφαρμοστεί ξανά στο παρελθόν κάτι αντίστοιχο. Ενώ το παιχνίδι Minecraft έχει αξιοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο σε αρκετές περιπτώσεις (βλ. 2.4) για το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής δεν έχει γίνει κάτι παρόμοιο.

Ως εκ τούτου η ιδέα που αναπτύχθηκε ήταν η Θεατρική Αγωγή στον κόσμο του Minecraft, καθώς τα ψηφιακά περιβάλλοντα αποτελούν χώρο άκρως ελκυστικό για τα παιδιά και τα κινητοποιούν σε ένα άλλο επίπεδο γνώσης.

Στην εργασία εντοπίζουμε τον τρόπο, τα μέσα - συγκεκριμένα την αξιοποίηση του Minecraft – για την κατασκευή θεάτρων από τα παιδιά ώστε να εξεταστεί κατά πόσο είναι εφικτή η ανάπτυξη και προβολή της τέχνης και της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση αλλά και η διαφύλαξή της. Η πειραματική εμπειρία, μέσω της καινοτόμου εκπαιδευτικής εφαρμογής του Minecraft στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής, αποτελεί μαθησιακή προσφορά στο μαθησιακό οικοσύστημα.

Ο σκοπός του παιχνιδιού, κατά τη διάρκεια της έρευνας, είναι εκπαιδευτικός καθώς αποσκοπεί στην επαφή των παιδιών με το χώρο του πολιτισμού και συγκεκριμένα με το χώρο του θεάτρου. Νέοι τρόποι και μέθοδοι μάθησης, σε κάποιες περιπτώσεις ανεξερεύνητοι ακόμα ελέγχουμε αν εμπλουτίζουν τον ψυχικό κόσμο των μαθητών μεταφέροντας γνώσεις με τη συναισθηματική συμμετοχή. Η σύγκλιση και η σύμπραξη της ιστορίας της τέχνης, των παραστατικών τεχνών με τα πολυμέσα στο χώρο του σχολείου αποτελούν στόχο άμεσα επιτεύξιμο. Επιδιώκεται ο έλεγχος μέσω πρωτοποριακής εκπαιδευτικής διαδικασίας της συσχέτισης των ψηφιακών περιβαλλόντων και ιδίως του ψηφιακού παιχνιδιού Minecraft με την παραδοσιακή διεξαγωγή του μαθήματος.

Μέσα από την μελέτη και την ολοκληρωμένη έρευνα πραγματευόμαστε το θέμα του ψηφιακού πολιτισμού στην εκπαίδευση και κατευθυνόμαστε στην αναζήτηση της απαραίτητης και απαιτούμενης σύζευξης της εκπαιδευτικής πράξης και της πολιτισμικής παιδείας με την αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού Minecraft. Στοχεύουμε, λοιπόν, να εξετάσουμε μέσα από ερωτηματολόγια που απαντώνται από τους ίδιους τους μαθητές δεδομένα που προϋπάρχουν του πειραματικού μαθήματος αλλά και τα αποτελέσματα. Η ανάδειξη αποτελεσμάτων με θετικό πρόσημο αποτελούν σημαντικό στοιχείο για την εκπαιδευτική πορεία και το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής και από άλλους εκπαιδευτικούς αλλά και μία νέα πραγματικότητα για τους μαθητές των ελληνικών σχολείων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

2.1 Τα Ψηφιακά Παιχνίδια

Στα ψηφιακά παιχνίδια αντιστοιχεί μία πληθώρα ορολογιών, όπως βιντεοπαιχνίδι ή ηλεκτρονικό παιχνίδι κάτι το οποίο βασίζεται στα μέσα που απαιτούνται για την πραγμάτωσή του ως εκ τούτου υπάρχει ένα μεγάλο εύρος όρων (Πανουτσόπουλος, 2010). Από την αρχή της δημιουργίας τους, κατά τη δεκαετία του 1940, τα ψηφιακά παιχνίδια αποτέλεσαν πόλο έλξης για τον τομέα της διασκέδασης και της ψυχαγωγίας (Kirriemuir, 2002).

Αναμφισβήτητα, για την δημιουργία ενός ψηφιακού παιχνιδιού αλλά και την δυνατότητα του παίκτη να παίξει απαραίτητο στοιχείο είναι η ύπαρξη κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής και ενός λογισμικού. Υπάρχουν παιχνίδια που παίζονται σε κονσόλες που συνδέονται με την τηλεόραση όπως PLAYSTATION και XBOX αλλά και σε ηλεκτρονικό υπολογιστή ή σε συσκευές που μπορούν να ανταποκριθούν σε ψηφιακά παιχνίδια όπως ένα κινητό². Επίσης, τα ψηφιακά παιχνίδια παρέχουν την επιλογή στον παίκτη να παίξει μέσω διαδικτύου ακόμα και σε συνεργασία με άλλους παίκτες που βρίσκονται χιλιόμετρα μακριά χωρίς να υπάρχει η προϋπόθεση γνωριμίας εκ του σύνεγγυς³. Η ευκολία για την χρήση τους είναι βασικός παράγοντας για την όλο και συνεχόμενη εξάπλωση τους καθώς για να παίξεις δεν αποτελεί προϋπόθεση η απόκτηση εξειδικευμένων γνώσεων (Fromme, 2003).

Από την αρχή της δημιουργίας τους, στην ιστορία των ψηφιακών παιχνιδιών υπάρχουν σημεία – σταθμοί που αποτέλεσαν βασικά βήματα για την εξέλιξη τους. Αξίζει να γίνει αναφορά σε κάποια από αυτά με χρονολογική σειρά⁴.

- Η δεκαετία του 1940 αποτελεί την χρονική περίοδο πρώτης κατασκευής ψηφιακών παιχνιδιών με τους Τόμας Γκόλντσμινθ Τζούνιορ και Έσλε Ρέι Μαν να καινοτομούν δημιουργώντας το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι .
- Ο Τζον Βον Νιούμαν εφηύρε τον αυτόματο υπολογιστή που αποτέλεσε για πρώτη φορά αντίπαλο του ανθρώπου σε παιχνίδι και το 1961 ο Στιβ Ράσελ επινόησε και κατασκεύασε το Spacewar, ένα παιχνίδι σταθμό στην ιστορία των ψηφιακών παιχνιδιών όπου ο παίκτης μπορούσε να εξουδετερώσει αντικείμενα με την βοήθεια ενός πυραύλου.
- Το 1967 κατασκευάζεται το πρώτο ψηφιακό παιχνίδι που παίζεται από το σπίτι από τους Ραλφ Μπάερ και Μπιλ Χάρισον και πλέον ο κόσμος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κινείται σε νέα τροχιά.

² <https://el.wikipedia.org/wiki/Βιντεοπαιχνίδι> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

³ https://el.wikipedia.org/wiki/Ηλεκτρονικό_παιχνίδι Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

⁴ <https://sygchronitexnologia.wordpress.com/2011/06/15/%CE%B7-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%B7%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8E%CE%BD-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CF%8E/>
Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

- Στη συνέχεια των ετών και κατά την δεκαετία του 1970 δημιουργούνται παιχνίδια που απαιτούν τη ρίψη κέρματος για την λειτουργία τους και πολλά μαγαζιά επανδρώνονται με τα απαραίτητα μηχανήματα. Επίσης, κάνουν την εμφάνισή τους κονσόλες οικιακής χρήσης με ενσωματωμένα παιχνίδια .
- Τη δεκαετία του 90 αυξάνονται οι επενδύσεις στα ψηφιακά παιχνίδια καθώς ήταν ολοφάνερη η κερδοφόρα πορεία που διαγραφόταν. Το 1980 κατασκευάζεται το αξέχαστο παιχνίδι Pac Man
- ενώ το 1989 το Tetris, ένα από τα παιχνίδια με τις μεγαλύτερες πωλήσεις έως σήμερα.
- Το 1989 η Nintendo κατασκευάζει το πρώτο φορητό παιχνίδι Game Boy και
- το 1994 η Sony κερδίζει τις εντυπώσεις με το Playstation.
- Το 2001 ξεκινά και η πορεία της Microsoft με το Xbox.
- Το 2004 βλέπουμε την πρώτη οθόνη αφής στο Nintendo DS ενώ η Sony δημιουργεί φορητή κονσόλα PSP.

Από τότε έως σήμερα η ανάπτυξη είναι αλματώδης και περιλαμβάνει ταχύτατα στάδια εξέλιξης με απεριόριστες δυνατότητες από μέρους των χρηστών αλλά και εξελιγμένες μορφές παιχνιδιών παράλληλα με την εξέλιξη της υπολογιστικής τεχνολογίας.

Για πολλούς μελετητές, τα ψηφιακά παιχνίδια δεν δύναται να ενταχθούν στην κατηγορία των παιχνιδιών και αποτελούν ξεχωριστή κατηγορία (Aarseth, 2003) όμως και μόνο από την ονομασία τους οφείλουμε να αποδεχθούμε πως περιέχουν τα χαρακτηριστικά εκείνα που αναγνωρίζονται σε ένα οποιοδήποτε παιχνίδι. Καθορίζονται από κανόνες και παρέχουν στους παίκτες ένα πλαίσιο ανάπτυξης και επίτευξης στόχου με βασικό κίνητρο την διασκέδαση. Επίσης, χωρίζονται σε κατηγορίες αντίστοιχες του ψηφιακού κόσμου και κατατάσσονται σε είδη ανάλογα με τα περιεχόμενα, τους στόχους, και τα περιβάλλοντα που παρουσιάζουν (Gros, 2007). Αναφέρονται οκτώ βασικές κατηγορίες: δράσης (action), περιπέτειας (adventure), πάλης (fighting), γρίφων (puzzle), παιχνίδια ρόλων (role playing games - RPGs), προσομοιώσεων (simulation), αθλητικά (sports) και στρατηγικής (strategy) (Prensky, 2001).

- Δράσης (Action Games): Ο παίκτης μέσω της ψηφιακής του προσωπικότητας (avatar), πρέπει να εκπληρώσει μία αποστολή ή έναν συγκεκριμένο στόχο. Για να επιτύχει το σκοπό του οφείλει να επιλύσει θέματα που τυχόν προκύπτουν και να αντιμετωπίσει δύσκολες καταστάσεις.
- Παιχνίδια περιπέτειας (Adventure Games): τα παιχνίδια περιπέτειας μας κατευθύνουν σε τηλεοπτικές σειρές, ίσως γιατί αρκετά είναι εμπνευσμένα από αυτές αλλά και γιατί μας θυμίζουν αυτοτελή επεισόδια όπου ο ήρωας οφείλει να αναγνωρίσει την υπόθεση της ιστορίας και μέσα από την επίλυση προβλημάτων να φτάσει στη κορύφωση μέσα από την λύση αυτή.
- Πάλης (Fighting): ο παίκτης βρίσκεται αντιμέτωπος με έναν αντίπαλο και η μάχη συνήθως γίνεται με τα χέρια μέσω τηλεχειριστηρίου⁵.
- Γρίφων (Puzzle): στα οποία σκοπός είναι ο παίκτης να βρει τη λύση.
- Παιχνίδια ρόλων (role playing games – RPGs): όπου ο ήρωας καλείται να πετύχει τους απαιτούμενους στόχους και να νικήσει αποκτώντας δυνατότητες κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Το είδος αυτό αντιλαμβανόμαστε ότι προτιμούν ιδιαίτερα οι νέοι καθώς έχουν τη δυνατότητα μέσα από την φαντασία τους να δημιουργήσουν ένα ξεχωριστό avatar όπως επιθυμούν οι ίδιοι και το γεγονός αυτό τους απομακρύνει αυτόματα από την πραγματικότητα μεταφέροντας τους με διαφορετική μορφή σε νέο τόπο.

⁵https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_%CF%80%CE%AC%CE%BB%CE%B7%CF%82 Ανάκτηση Ιουλίου 10, 2022.

- Παιχνίδια προσομοίωσης⁶ (simulation): τα οποία παραθέτουν στην οθόνη με άκρως ρεαλιστικό τρόπο τον καθημερινό κόσμο και ο παίκτης καλείται να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις αυτού, παιχνίδια δράσης όπου ο παίκτης πρέπει να φέρει εις πέρας μία αποστολή καθοδηγώντας την ψηφιακή του προσωπικότητα (avatar).
- Παιχνίδια στρατηγικής⁷, ίσως από τα πιο απαιτητικά παιχνίδια στον ψηφιακό κόσμο καθώς απαιτούν ιδιαίτερη συγκέντρωση και σκέψη από τον χρήστη, ικανότητες οι οποίες θα τον οδηγήσουν στην επίτευξη της νίκης.

Επιπρόσθετα, τα άλλου τύπου παιχνίδια αποτελούν μια μεγάλη κατηγορία παιχνιδιών που περιλαμβάνουν ηλεκτρονικά επιτραπέζια παιχνίδια (trivia games), παιδικά παιχνίδια (children games), χιουμοριστικά παιχνίδια (humor games), αθλητικά παιχνίδια (sports games), τα παιχνίδια μουσικής-χορού (music-dancing games) και κλασσικά παιχνίδια (classic games) (Πατσιούδη,2020).

Επίσης υπάρχει η κατηγορία των σοβαρών παιχνιδιών που αφορά παιχνίδια που ως κύριο στόχο έχουν την εκπαίδευση μέσα από την ψυχαγωγία (Lopes, 2010). Είναι τα παιχνίδια αυτά που υποσυνείδητα κι ενώ ο παίκτης αναλώνεται στο να περνά ευχάριστα τον χρόνο του αποδίδουν τον εκπαιδευτικό τους ρόλο. Αναπτύσσουν και εμπλουτίζουν της δεξιότητες, ενισχύουν τη διαδραστική και βιωματική μάθηση, προάγουν την οργανωμένη σκέψη και τη συνεργασία και αποτελούν ιδιαίτερα διεγερτική μέθοδο μάθησης. Σε αρκετές περιπτώσεις έχουν επινοηθεί σοβαρά παιχνίδια με στόχο την διαφήμιση ακόμα και την εκπαίδευση εργαζομένων σε διάφορους τομείς.

Η κατηγορία με την οποία θα ασχοληθούμε στην εργασία και αντιστοιχεί στο παιχνίδι Minecraft είναι αυτή της ανοιχτής αρχιτεκτονικής⁸ ή Sandbox και κατ' επέκταση καθότι θα αξιοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς εντάσσεται και στην κατηγορία των σοβαρών παιχνιδιών / serious games.

Τα ψηφιακά παιχνίδια ανοιχτής αρχιτεκτονικής, όπως είναι το Minecraft, τοποθετούν τον παίκτη σε ένα τυχαίο σημείο μέσα σε έναν ανοιχτό, ελεύθερο, εικονικό κόσμο όπου ο ίδιος έχει την πολυτέλεια να κινηθεί όπως και όπου επιθυμεί λειτουργώντας ανεξάρτητα και κατασκευάζοντας τον δικό του επιθυμητό κόσμο. Κινούμενος αυτοβούλως ο παίκτης μπορεί να κάνει χρήση αντικειμένων που θα τον εξυπηρετήσουν στον σκοπό που ο ίδιος θέτει και που ανά πάσα ώρα και στιγμή μπορεί να τροποποιήσει. Οτιδήποτε φτιάχνει δεν επηρεάζεται από εξωτερικούς παράγοντες και μπορεί χωρίς να υπάρχουν επιπτώσεις να σταματήσει όποτε θελήσει και να συνεχίσει κάποια άλλη στιγμή αλλά ακόμα και να γκρεμίσει ό,τι έχει κατασκευάσει. Με τα απαραίτητα δομικά εργαλεία που παρέχονται είναι εφικτό να δημιουργηθούν από απλά σπίατα έως ολόκληρες πολιτείες ανάλογα με την διάθεση του κάθε παίκτη.

2.2 Ο Ψηφιακός Κόσμος στην Εκπαίδευση

Αναζητώντας νέους ενεργητικούς τρόπους μάθησης οδηγούμαστε στον απεριόριστο αριθμό δυνατοτήτων που μας παρέχει η εξέλιξη της τεχνολογίας, καθώς μπορούν να ενισχύσουν τη μάθηση (Squire, 2003). Η καθημερινότητα κάθε ηλικιακής ομάδας καταλαμβάνεται από τη χρήση ψηφιακών μέσων, που διευκολύνουν τις απαραίτητες και μη εργασίες ακόμα και την ψυχαγωγία.

⁶https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_%CF%80%CF%81%CE%BF%CF%83%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CE%AF%CF%89%CF%83%CE%B7%CF%82_%CE%B6%CF%89%CE%AE%CF%82 Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

⁷https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_%CF%83%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%B7%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82 Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

⁸ <http://www.digitalgames.edu.gr/alphanuomicroniotakappatau942sigmaf-alpharhochiitatauepsilonkappatauomicronnuotakappa942sigmaf-open-world--sandbox.html> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

Όταν πριν από αρκετά χρόνια εντάχθηκε το μάθημα της Πληροφορικής στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα δεν θα μπορούσαμε να φανταστούμε πως θα ξεδιπλωνόταν ένας νέος κόσμος αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων στην εκπαίδευση. Πλέον, αποτελεί επιδίωξη όχι η απλή χρήση των Τ.Π.Ε. (Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας) αλλά η αξιοποίηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως καινοτόμα εκπαιδευτικά εργαλεία, εντασσόμενα στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Στην πραγματικότητα, ενώ σε αρκετές χώρες του εξωτερικού η ενσωμάτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο εκπαιδευτικό σύστημα εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς (Caronetto et al, 2013), στην Ελλάδα δεν παρουσιάζεται έντονα το φαινόμενο αυτό και διατηρούνται πρακτικές παλαιότερων ετών και φιλοσοφίας με αντιλήψεις που αποτελούν τροχοπέδη στην ενσωμάτωση αυτή.

Η ένταξη νέων τεχνολογιών στον χώρο της εκπαίδευσης και η εφαρμογή και αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών ως εκπαιδευτικών εργαλείων θα βελτιώσουν την εκπαιδευτική πρακτική και θα ενισχύσουν το έργο του εκπαιδευτικού καθώς τα παιχνίδια μπορούν να υποστηρίξουν την γνωστική επεξεργασία και την ανάπτυξη δεξιοτήτων και υποκινούν το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων (Mitchell & Savill-Smith, 2004).

Ο εκπαιδευτικός από τη δική του μεριά μοιράζει ρόλους στους συμμετέχοντες για την σωστή συνεργασία μεταξύ τους (Strijbos & Martens, 2001) είτε ορίζει το έργο του κάθε μαθητή αλλά και το χρόνο στον οποίο θα πρέπει να έχει πραγματοποιηθεί η κατασκευή (Owen, 2000). Οι μαθητές αποκτούν ενεργό ρόλο και τα κίνητρά τους για μάθηση ενισχύονται (Junco, 2014). Τα διδακτικά οφέλη της ένταξης ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πάρα πολλά και ουσιώδη αφού ο μαθητής αποκτά τον έλεγχο, αναλαμβάνει την επίλυση τυχόν προβλημάτων που προκύπτουν, αναπτύσσει τη δημιουργικότητά του και όλα τα στοιχεία αυτά ενισχύουν τη γνωστική του εξέλιξη (Bruner, 1972).

Έχει οριστεί, αρκετά χρόνια νωρίτερα, η εκπαιδευτική αξία των παιχνιδιών με τον παίκτη να καλείται να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις ώστε να επιτύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα, δηλαδή την επιτυχή έκβαση του παιχνιδιού κάτι το οποίο όμως προϋποθέτει την κήση στρατηγικών δεξιοτήτων (Dawes & Dumbleton, 2001). Σύμφωνα με τον Gee (2003) τα παιχνίδια προκαλούν τους μαθητές, καθώς απαιτούν από τους ίδιους την διαχείριση και τον έλεγχο και μέσα από τις δοκιμασίες, τις επιτυχίες αλλά ακόμα και τα σφάλματα και τις λανθασμένες κινήσεις οδηγούνται στη μάθηση.

Τα ψηφιακά παιχνίδια είναι διασκεδαστικά και διεγείρουν τη φαντασία των παικτών – μαθητών μέσα από τις μεγάλες ταχύτητες που παρέχουν σε αντίθεση με τα παραδοσιακά παιχνίδια. Η αλληλοεπίδραση μεταξύ των παικτών οδηγεί στην ανάπτυξη νέων ιδεών (Lipponen, 2002) και αυξάνει την αυτοπεποίθηση ορισμένων μαθητών μειώνοντας το άγχος που πιθανώς επικρατεί μέσα στην σχολική τάξη (Panitz, 1997).

Ενώ οι μαθητές χρησιμοποιούν σε μεγάλο βαθμό τη σύγχρονη τεχνολογία στην καθημερινή τους ζωή, δεν απολαμβάνουν τα οφέλη της στην εκπαίδευση, ούτε συμμετέχουν σε δραστηριότητες που σχετίζονται με την τεχνολογία στο σχολείο (Ito, et al., 2008). Ο Prensky (2007) επισημαίνει πως το ψηφιακό παιχνίδι πρέπει να καταστεί βασικό μέρος στην εκπαιδευτική διαδικασία και πως αποτελεί βασικό εκπαιδευτικό εργαλείο που θα αξιοποιηθεί ιδιαίτερα αργότερα χρονικά σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό. Η τεχνολογία και ως εκ τούτου και τα βιντεοπαιχνίδια που αποτελούν βασικό τομέα της, λειτουργεί ως διαμεσολαβητής στην ενίσχυση της αλληλοεπίδρασης των συμμετεχόντων και ως αποτέλεσμα στη μάθηση (Stahl, 2011).

Το ψηφιακό παιχνίδι Minecraft, συγκεκριμένα, βοηθά τους παίκτες και ιδιαίτερα τους μικρούς μαθητές να μπορούν να αποκωδικοποιούν μηνύματα και να επεξεργάζονται δεδομένα και πληροφορίες που λαμβάνουν με διαφορετικούς τρόπους. Για παράδειγμα στο πλαίσιο του παιχνιδιού δεν υπάρχουν κείμενα και λέξεις αλλά εικόνες που αποδίδουν ξεχωριστά νοήματα (Dourish, 2001; Streeck et al., 2011) αλλά και μέσω των ήχων και της μουσικής μεταφέρονται τα νοήματα που λαμβάνουν οι παίκτες ώστε να μπορέσουν να παίξουν (Kress & van Leeuwen, 2001).

Με την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών υπάρχει η δυνατότητα εφαρμογής μέσα στην τάξη δραστηριοτήτων οι οποίες δεν θα ήταν εφικτό να πραγματοποιηθούν διαφορετικά, όπως για παράδειγμα η κατασκευή θεατρικών κτισμάτων που αφορά η παρούσα εργασία. Οι μαθητές έχουν, επίσης, την δυνατότητα να πειραματιστούν όσο και όπως επιθυμούν χωρίς να υπάρχει ο περιορισμός που υπάρχει στον πραγματικό κόσμο (Gee, 2007). Μπορεί η τεχνολογία να κάνει πιο περίπλοκο το

μάθημα καθώς οι μαθητές θα πρέπει να χειρίζονται και τα τεχνολογικά μέσα (Johnson & Johnson, 1996) αλλά το αποτέλεσμα είναι αναμφισβήτητο καλύτερο και η μάθηση γίνεται με πιο ευχάριστο τρόπο. Επιπρόσθετα, η συμμετοχή παιδιών που διακατέχονται από χαμηλή αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση ή έχουν υποστεί κάποιου είδους κοινωνικό αποκλεισμό, ενθαρρύνονται και ενισχύεται η ένταξή τους στο κοινωνικό σύνολο. Μέσω της συνεργατικής μάθησης επιτυγχάνεται ο αλληλοσεβασμός στην ομάδα και διευκολύνεται η μαθησιακή απόδοση (Schellens & Valke, 2005). Οι μαθητές μπορούν να «μεταφερθούν» σε διαφορετικά μέρη εμπλουτίζοντας την φαντασία τους και ενσαρκώνοντας διαφορετικούς ρόλους παρευρισκόμενοι σε έναν εικονικό κόσμο που στην πραγματικότητα τους προσφέρει εφόδια για τον πραγματικό.

Ως εκ τούτου, πέραν της ορθής εφαρμογής από την μεριά των εκπαιδευτικών, ο βασικός παράγοντας που θα συνδράμει καθοριστικά στην αποδοτική αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση είναι το ίδιο το παιχνίδι και οι δυνατότητες που παρέχει στους παίκτες (Blumberg & Sokol, 2004). Οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να αφήνουν, σε λογικά πλαίσια πάντα, λίγο ελευθέρους τους μαθητές και να μην υπάρχει συνεχής καθοδήγηση αλλιώς θα επιβαρύνονται και δεν θα έχουν την αίσθηση της δημιουργίας (Hamalainen, 2008). Το παιχνίδι, λοιπόν, που θα οξύνει την κριτική ικανότητα των παικτών – μαθητών, που θα διεγείρει την φαντασία τους, θα αναπτύξει την προσωπικότητά τους και θα αποτελέσει ελκυστικό μέσο εκπαίδευσης είναι το κατάλληλο για να ενταχθεί στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

2.3 Το Ψηφιακό Παιχνίδι Minecraft

Στις 13 Μαΐου 2009 ο Σουηδός προγραμματιστής Marcus Person, γνωστός και ως Notch, δημιουργός και ιδρυτής της τοπικής εταιρίας Mojang με αρκετούς ακόλουθους, δημιουργεί την πρώτη γνωστή έκδοση του Minecraft, Cave Game Tech Test, αν και αυτή η έκδοση δεν κυκλοφόρησε ποτέ στο ευρύ κοινό.

Με την δημιουργία αυτή έγινε το πρώτο βήμα για έναν πολύ σημαντικό τομέα της gaming βιομηχανίας. Το «*παιχνίδι σπήλαιο*», η πρώτη έκδοση για υπολογιστή, είναι ένας κόσμος που το μόνο που επιτρέπεται να κάνεις είναι να διαλύεις και να τοποθετείς «blocks» όπως και όπου επιθυμείς.

Ακόμα και ο ίδιος ο Marcus Person δεν πίστευε ότι θα το ολοκληρώσει το παιχνίδι αυτό και συγκεκριμένα είχε ανεβάσει στα κοινωνικά δίκτυα στις 13 Μαΐου 2009 μία σχετική δήλωση⁹, καθώς δεν υπήρχαν επιπλέον δυνατότητες στο παιχνίδι, ούτε καν μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, βασικό χαρακτηριστικό σε ένα παιχνίδι. Τα blocks¹⁰ είναι βασικά στοιχεία για το Minecraft, καθώς αυτά αποτελούν το μέσο για να χτίσει ο παίκτης και μπορεί να τα αξιοποιήσει με πολλούς τρόπους. Όπως ορίζεται και από την ονομασία του παιχνιδιού αντιλαμβανόμαστε το περιεχόμενο καθώς mine είναι οι κύβοι και craft η δημιουργία κατασκευών.

Το έναυσμα της δημιουργίας του παιχνιδιού Minecraft και η βασική επιρροή είναι από το παιχνίδι Lego που αποτελείται από κύβους. Συναντάμε αρκετά συχνά παραδοσιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, όπως το σκάκι, να παίρνουν τη μορφή ψηφιακών παιχνιδιών και να επιτυγχάνεται η μετάβαση από το παραδοσιακό στο σύγχρονο (Prensky, 2007).

Στη συνέχεια, όμως, πρόσθεσε επιπλέον στοιχεία, και συγκεκριμένα blocks που παρουσιάζουν το στοιχείο του νερού, της λάβας και της άμμου προσδίδοντας στο παιχνίδι περαιτέρω στοιχεία. Στις 30 Ιουνίου 2010 κυκλοφορεί και η πρώτη Alpha έκδοση του παιχνιδιού που περιλαμβάνει τη χαρακτηριστική, πλέον, μουσική του Minecraft, βάρκες, ζώα και καλύτερη AI¹¹ για

⁹ «*This is a very early test of an Infiniminer clone I'm working on. It will have more resource management and materials, if I ever get around to finishing it*»
https://minecraft.miraheze.org/wiki/File:Cave_Game_Tech_est Ανάκτηση Δεκέμβριος 27, 2022.

¹⁰ «*Τα μπλοκ είναι οι βασικές μονάδες δομής στο Minecraft που συνθέτουν τον κόσμο του παιχνιδιού. Πολλά μπλοκ μπορούν να συλλεχθούν και να τοποθετηθούν οπουδήποτε στον κόσμο του παιχνιδιού, καθώς και να χρησιμοποιηθούν ως χρήσιμοι πόροι*».
<https://minecraft.fandom.com/wiki/Block> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

¹¹ Artificial Intelligence – τεχνητή νοημοσύνη.

το σύστημα συμπεριφοράς των Mobs δηλαδή τους χαρακτήρες - οντότητες του παιχνιδιού Minecraft, που υπάρχουν πέραν του βασικού πρωταγωνιστή που χειρίζεται ο παίκτης και αλληλοεπιδρούν με τους παίκτες ή με άλλους χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι. Μπορούν να είναι είτε φιλικοί όπως οι αγελάδες είτε εχθρικοί όπως τα ζόμπι¹².

Στις 20 Δεκεμβρίου 2010 κυκλοφόρησε η Beta έκδοση του παιχνιδιού η οποία περιλάμβανε τα achievements, το creative mode αλλά και καιρικές συνθήκες όπως βροχή και χιόνι. Επίσης, όλα αυτά τα στοιχεία που συναντάμε στο παιχνίδι και εξυπηρετούν τον παίκτη (π.χ. κρεβάτια).

Στις 18 Νοεμβρίου 2011 κυκλοφορεί και επίσημα η Minecraft full release έκδοσή του, δηλαδή η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού, κατά τη διάρκεια της Minecon (IGN). Μετά από την επίσημη κυκλοφορία ήταν πλέον διαθέσιμο και για κονσόλες ή κινητές συσκευές πέρα από τον υπολογιστή όπως PLAYSTATION και XBOX.

Με σταθερό ρυθμό το παιχνίδι έγινε διάσημο στον χώρο του διαδικτύου και ήταν αρκετοί αυτοί που ενδιαφερόμενοι τόσο για το παιχνίδι και προσκολλημένοι σε αυτό άρχισαν να ανεβάζουν βίντεο στο διαδίκτυο με τους τρόπους λειτουργίας του παιχνιδιού, τις ιδιότητες και τις δυνατότητές του. Στις 6 Νοεμβρίου 2014 η πιο γνωστή εταιρία λογισμικού παγκοσμίως, η Microsoft, αγόρασε τα δικαιώματα του παιχνιδιού γεγονός το οποίο απογοήτευσε τους περισσότερους παίκτες.

Αρκετοί ήταν αυτοί που σταμάτησαν να παίζουν και με την έκδοση Combat Update με νέους καθόλου διασκεδαστικούς μηχανισμούς μάχης το Minecraft έχασε πολλούς πιστούς ακόλουθους. Το 2018 κυκλοφορεί η έκδοση The Update RQUATIC με νέο, διασκεδαστικό περιεχόμενο και πολλοί youtubers επανέφεραν στα βίντεο τους το Minecraft κερδίζοντας ξανά το ενδιαφέρον των παικτών. Πολλά στοιχεία άλλαξαν και άλλα προστέθηκαν όπως η προσθήκη στον θαλάσσιο κόσμο ζωής με φύκια και δελφίνια.

Το 2019 δημιουργείται η έκδοση Village and Pillage Update η οποία τοποθετεί το Minecraft στις υψηλότερες θέσεις του παγκόσμιου gaming. Πλέον είναι όλα τα στοιχεία αναβαθμισμένα όπως τα χωριά και ξεκινούν να πραγματοποιούνται παγκόσμια τουρνουά hunger games¹³.

Το γεγονός που καθιστά το παιχνίδι αυτό ακόμα πιο ιδιαίτερο είναι το γεγονός του ότι η εταιρία Microsoft, μετά την απήχηση που είχε στον κόσμο και ιδιαίτερα στα παιδιά, δημιούργησε το 2016 ειδική έκδοση που μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαίδευση, την Minecraft: Education Edition¹⁴. Η έκδοση αυτή παρέχει μεγάλο αριθμό έτοιμων μαθημάτων είτε με περιεχόμενο συγκεκριμένου μαθήματος είτε με στόχο έννοιες, όπως κοινωνία, τέχνη κ.α..

Με στόχο την προσέλκυση των μαθητών, την πρόκληση και την καθολική συμμετοχή το παιχνίδι απέκτησε μεγάλη απήχηση στο εκπαιδευτικό οικοσύστημα. Η απόκτηση βιωματικών εμπειριών και η ανάπτυξη κριτικής ικανότητας και συνεργασίας γίνεται πλέον με μεθόδους που ανταποκρίνονται στη σημερινή εποχή και την ανεπτυγμένη τεχνολογία. Μέσω κωδικών σύνδεσης ασφαλείας έως και 40 μαθητές μπορούν να συνδέονται και να δημιουργούν, να κατασκευάζουν και να συμβιβάζουν επιλύοντας πιθανά προβλήματα¹⁵.

Υπάρχουν προγράμματα όπως το Immersive Reader που διευκολύνει τους μαθητές να διαβάσουν ακόμα και να μεταφράσουν κείμενο μέσα στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού ή το Chemistry Resource Pack όπου παρέχεται στα παιδιά η δυνατότητα να κατασκευάσουν περιοδικό πίνακα. Πάνω από 300 κόσμοι είναι διαθέσιμοι για την εκμάθηση ιστορίας, εξερεύνηση του διαστήματος και θαλάσσιας βιολογίας, τέχνης, κλιματικής βιωσιμότητας και άλλα¹⁶. Ανάλογα με το μάθημα κατά το οποίο αξιοποιείται παρέχονται και τα αντίστοιχα οφέλη καθώς ο μαθητής δεν γίνεται δέκτης πληροφοριών αλλά τις ανακαλύπτει μόνος του δίνοντας ακόμα μεγαλύτερη έμφαση σε κάθε κομμάτι των γνώσεων που αποκτά¹⁷.

¹² <https://minecraft.fandom.com/wiki/Mob> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

¹³ <https://el.wikipedia.org/wiki/Minecraft> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

¹⁴ <https://education.minecraft.net/en-us> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

¹⁵ <https://education.minecraft.net/en-us> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

¹⁶ https://minecraft.fandom.com/wiki/Education_Edition Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

¹⁷ https://minecraft.fandom.com/wiki/Education_Edition Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

2.4 Εκπαιδευτική Αξιοποίηση του Minecraft

Η εκπαιδευτική αξιοποίηση του Minecraft ξεκίνησε μόλις λίγα χρόνια μετά την πρώτη εμφάνιση του παιχνιδιού καθώς έγινε άμεσα αντιληπτή η δυνατότητα ανάπτυξης δεξιοτήτων μέσω της ενασχόλησης με το εν λόγω ψηφιακό παιχνίδι στον εκπαιδευτικό κόσμο. Λόγω της ευκολίας χειρισμού του παιχνιδιού από μικρά παιδιά είναι εφικτή η ένταξη του ως εκπαιδευτική πρακτική από τις πρώτες τάξεις του δημοτικού (Brand & Kinash, 2013).

Το Minecraft αποτελεί εξαιρετικό εργαλείο εκμάθησης τόσο ακαδημαϊκών όσο και κοινωνικών γνώσεων μέσα από το τρισδιάστατο περιβάλλον του, που μοιάζει με το παιχνίδι Lego, στο οποίο ο χρήστης μπορεί να οικοδομήσει και να αλληλοεπιδράσει σε έναν εικονικό κόσμο (Bos et al., 2014). Ταυτόχρονα, βοηθά τους νέους να εκφράζουν και να ελέγχουν τα συναισθήματά τους χτίζοντας ισχυρούς κοινωνικούς δεσμούς, ενισχύοντας την δημιουργικότητα και την ομαδική εργασία (Alton). Οι δεξιότητες αυτές είναι πολύ σημαντικές για την σχολική τάξη καθώς η εκπαίδευση τη σημερινή εποχή χρησιμοποιεί μοντέλα συνεργατικής μάθησης που εστιάζουν στη γνώση ως κοινωνικό κατασκεύασμα (Pappas, 2014). Σύμφωνα με τους Thirunaryanan & Vilchez (2012), τα παιδιά, που όντας μέλη ενός συνόλου, παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν πολύ καλύτερες επιδόσεις απ' ότι παίζοντας ατομικά και ανεξάρτητα. Οι παίκτες επιδεικνύουν χαρακτηριστικά όπως η επιμονή, η ανάληψη ρίσκου και η προσοχή στις λεπτομέρειες τα οποία αποτελούν ιδανικά στοιχεία σε μία σχολική τάξη (Klopfer et al, 2009).

Το Minecraft θέτει τον μαθητή ως πρωταγωνιστή σε έναν ελεύθερο, ανοιχτό κόσμο και μέσα από τα παιχνιδιώδη γραφικά του, παρέχει την ικανότητα στον συμμετέχοντα να αλληλοεπιδράσει με τα δομικά στοιχεία, είτε καταργώντας τα, είτε μεταβάλλοντάς τα, είτε κατασκευάζοντας τα εκ νέου. Τα παιδιά αποκτούν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν φανταστικές ή υπαρκτές αρχιτεκτονικές κατασκευές εγείροντας τη φαντασία τους και τη δημιουργικότητά τους. Επιπρόσθετα, σύμφωνα με μελέτη του Ciampa (2013) υπάρχουν έξι σημαντικοί παράγοντες αποτελεσματικών συστημάτων μάθησης, η πρόκληση, ο έλεγχος, η περιέργεια, η αναγνώριση, η συνεργασία και ο ανταγωνισμός. Όλοι οι παράγοντες αυτοί αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά στοιχεία του παιχνιδιού Minecraft τοποθετώντας το στην πρώτη θέση των προτιμήσεων για αξιοποίηση του ως εκπαιδευτικό εργαλείο.

Υπάρχουν πολλές περιπτώσεις αξιοποίησης του Minecraft στις σχολικές τάξεις για τον εμπλουτισμό γνώσεων μέσω της βιωματικής μάθησης καθώς και της προσέλευσης των μαθητών σε ολοένα και μεγαλύτερο εύρος θεμάτων. Η μεταβαλλόμενη δομική μονάδα που είναι ο κύβος, μέσω των διαφορετικών της υφών, όπως ξύλο, γυαλί και πέτρα παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας πλήθους εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων όπως μελέτη των οικοσυστημάτων, μαθηματικών και γεωμετρικών υπολογισμών, ιστορικών γεγονότων και αρχιτεκτονικών κατασκευών.

Σύμφωνα με ερευνητές και θεωρητικούς υπάρχει άμεση σύνδεση μεταξύ βιντεοπαιχνιδιών και εκμάθησης τόσο της μητρικής γλώσσας όσο και άλλων γλωσσών (Conrad & Donaldson, 2004, Dezuanni, 2010, Gee, 2003, 2005; Griffiths, 2002; Shaffer et al., 2005). Καθηγητές ξένων γλωσσών χρησιμοποιούν το Minecraft για να εντάξουν στα μαθήματά τους γραμματικές και λεξιλογικές ασκήσεις καθώς το Minecraft δίνει τη δυνατότητα προσθήκης πληροφοριών μέσω διαφόρων ξύλινων πινακίδων στο παιχνίδι (Walton, 2012).

Καθημερινά ολοένα και περισσότεροι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν το Minecraft ως παιδαγωγική πρακτική για την καλύτερη εμπέδωση και κατανόηση των μαθημάτων. Πλέον, αξιοποιείται σε κοινωνικές σπουδές, στα μαθηματικά και στις επιστήμες ώστε να εγείρει τη σκέψη και το μυαλό της νεολαίας (Kenkel, 2015, Risberg, 2015). Για παράδειγμα, στα μαθηματικά, η δημιουργική λειτουργία του Minecraft μπορεί να χρησιμοποιηθεί ώστε οι μαθητές «να εξερευνούν έννοιες όπως τα αλγεβρικά μοτίβα, τη μέτρηση, την περίμετρο, το εμβαδόν και τον όγκο» (Bos et al., 2014). Η επίδοση των μαθητών βελτιώνεται στα μαθηματικά καθώς μέσα από τις παιχνιδιώδεις μαθησιακές δραστηριότητες μπορούν να αντιμετωπίζουν και να λύνουν προβλήματα (Bottino et al, 2007).

Ταυτόχρονα, δίνει ιδιαίτερες δυνατότητες στους χρήστες καθώς δεν υπόκεινται στους νόμους της φυσικής, του πραγματικού κόσμου, αφού επιτρέπει τόσο την οικοδόμηση όσο και την κατεδάφιση κατ' επιλογή τους σε οποιοδήποτε χρόνο, ανεξαρτήτως συνθηκών. Επίσης, η χρήση εικονικών μπλοκ

μέσα στο παιχνίδι είναι ένας εξαιρετικός τρόπος για να αναπτύξουν οι μαθητές χωρικές δεξιότητες (Garskof, 2014) και να ανακατασκευάσουν αρχαίους πολιτισμούς, τοποθεσίες και κτίρια. Με την ένταξη του Minecraft στην παιδαγωγική διαδικασία οι μαθητές αντιλαμβάνονται πως δεν είναι ένα συνηθισμένο για αυτούς παιχνίδι καθώς δεν έχει νικητές ή ηττημένους και δεν υπάρχουν επίπεδα που πρέπει να φτάσουν ή και να ξεπεράσουν.

Σκοπός είναι η ελεύθερη δημιουργία βιώσιμων κόσμων που ανταποκρίνονται στα πρότυπα και τις επιθυμίες των παικτών. Ως αποτέλεσμα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού που ο μαθητής είναι ήρεμος και πολύ ευχαριστημένος με τη δραστηριότητά του, χωρίς άγχος, δέχεται πιο εύκολα πληροφορίες και γνώσεις χωρίς κόπο (Prensky, 2001). Σημαντική χρήση γίνεται και από δασκάλους που προσπαθούν να εντάξουν και να ενισχύσουν μαθητές που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση μέσα στην τάξη (Elliott, 2014). Επίσης ο Norton – Meier (2005), επισημαίνει πως ένα βιντεοπαιχνίδι έχει τη δυνατότητα να ωθήσει ένα άτομο να μάθει αλλά και να σκέφτεται γνωστικά, κοινωνικά και ηθικά δημιουργώντας νέους εικονικούς κόσμους, λαμβάνοντας σύνθετες αποφάσεις για τον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Παράλληλα, ο Gee (2003) τονίζει πως όταν μαθαίνουμε να παίζουμε ένα βιντεοπαιχνίδι λαμβάνουμε γνώσεις καθώς τα παιχνίδια αυτά συμβάλλουν στη μάθηση με διάφορους τρόπους.

Το δημοτικό σχολείο Lings στο Northampton συνδυάζει το ακαδημαϊκό πρόγραμμα σπουδών με τον ψηφιακό κόσμο του Minecraft EDU ώστε να διδάξει στα παιδιά έργα του Σαίξπηρ όπως το όνειρο Θερινής Νύχτας δημιουργώντας την παράσταση του ίδιου του έργου μέσα στο παιχνίδι¹⁸. Ανεξάρτητα από την ηλικία των παιδιών καλούνται το καθένα ξεχωριστά αλλά και σε ομάδες να δημιουργήσουν τόσο τα χωρικά όσο και τα τεχνικά μέρη του έργου ώστε να ολοκληρώσουν την παράσταση στον κόσμο του Minecraft. Ο διευθυντής του σχολείου που ενσωμάτωσε το Minecraft στα μαθήματα επιδιώκει την γνώση μέσα από την εμπειρία και την κατάκτηση δεξιοτήτων που θα αποδειχθούν πολύ σημαντικές στο μέλλον των παιδιών.

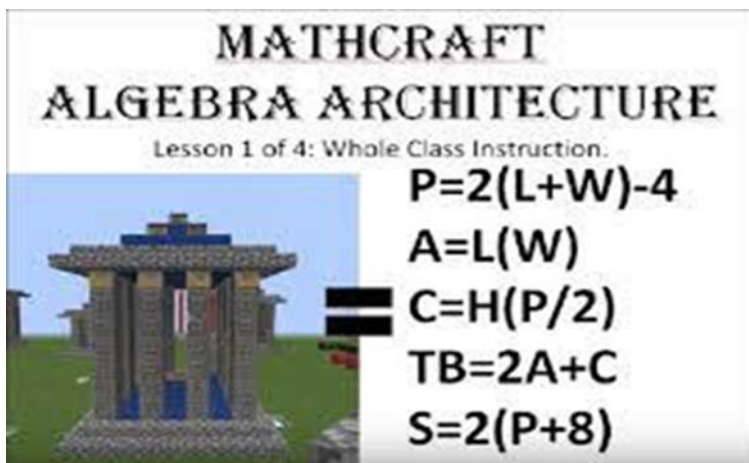
Όπως αναφέρεται και από τους Karsenti, Bugmann και Gros (2017), το Minecraft έπειτα από την δημιουργία της εκπαιδευτικής έκδοσης Minecraft Education αποτελεί ένα ξεχωριστό εργαλείο που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για τη διευκόλυνση του έργου τους. Εκτός από τα μαθήματα των τεχνών το Minecraft μπορεί να αξιοποιηθεί στην διδασκαλία και των θετικών μαθημάτων αλλά και των ανθρωπιστικών και φυσικών επιστημών (Short, 2012).

Το Minecraft: Education Edition είναι μια αναδυόμενη εκπαιδευτική τεχνολογία που βασίζεται σε παιχνίδια και αυτά πρέπει να έχουν τον αρχικό ρόλο ενώ μέσα από αυτά να παρέχονται οι γνώσεις (Habgood, 2007). Η ένταξη των βιντεοπαιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία αξίζει να επισημανθεί και στους γονείς ώστε να μην θεωρείται ως περιττή και ανούσια αλλά να αναγνωριστούν τα οφέλη των παιχνιδιών είτε αφορούν παιδαγωγικές πρακτικές είτε κοινωνικές στο σπίτι (Di Salvo et al., 2008 & Entertainment Software Association, 2014 & Gee, 2003 & Griffiths, 2002 & Lewis Ellison, 2016, Ulicsak & Wright, 2010, Wang Yu, 2009).

Ένα ακόμα παράδειγμα αξιοποίησης του Minecraft στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι η περίπτωση ενός δασκάλου από τις Δυτικές Η.Π.Α. που χρησιμοποίησε το παιχνίδι, ώστε να διδάξει στους μαθητές του μαθηματικά, φυσικές επιστήμες και υπολογιστές. Ο δάσκαλος αυτός που ονομάζεται Pike σχεδίασε τα μαθήματα του σύμφωνα με τις αξιολογήσεις των μαθητών και τις αναφορές τους. Έπειτα από τη μελέτη αυτή δημιούργησε ένα πρόγραμμα σπουδών που το ονόμασε Mathcraft (βλ. Εικόνα 1^η) και το οποίο μέσα σε ένα διδακτικό έτος βοήθησε τους μαθητές να βελτιώσουν τη βαθμολογία τους από 18% σε 84%. Ο Pike δίδαξε τους μαθητές του ώστε χρησιμοποιώντας τα μπλοκ του παιχνιδιού να επιλύουν μαθηματικά προβλήματα¹⁹.

¹⁸ <https://www.pauldredge.co.uk/deploying-minecraft-education-edition-at-lings-primary-school-northampton/> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

¹⁹ <https://www.classcraft.com/blog/mathcraft-jim-pike/> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.



Εικόνα 1^η: Πρώτο μάθημα του προγράμματος σπουδών Mathcraft. Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: https://www.researchgate.net/figure/Mathcraft-Algebra-Architecture-Saez-Lopez-Miller-Vazquez-Cano-and-Dominguez-Garrido_fig3_301803199

Οι Saez-Lopez, Miller, Vázquez-Cano και Domínguez-Garrido (2015) δοκίμασαν το Minecraft Edu σε μαθήματα ιστορίας και αρχιτεκτονικής σε μαθητές σχολείων από τις Ηνωμένες Πολιτείες και την Ισπανία. Ενώ οι γονείς ήταν διστακτικοί και ίσως και αρνητικοί ως προς τη χρησιμότητα του παιχνιδιού και της ένταξής του στα μαθήματα, οι ερευνητές διαπίστωσαν πως οι μαθητές εκτίμησαν το παιχνίδι και η δημιουργικότητα και η μάθηση είχαν θετικό πρόσημο στις τάξεις αυτές.

Στο Midwest των Ηνωμένων Πολιτειών, ένας καθηγητής κοινωνικών σπουδών θέλοντας να παρακινήσει τους μαθητές του να γράψουν ένα σύνταγμα για τις αποικίες και να δημιουργήσουν κυβερνητικές και οικονομικές πολιτικές για τους σκλάβους και τους ιθαγενείς Αμερικανούς ζήτησε να γίνει χρήση του Minecraft. Οι μαθητές χρησιμοποίησαν το Minecraft ώστε να δημιουργήσουν έναν δισδιάστατο χάρτη με βασικά κτίρια όπως εκκλησίες και δημαρχεία και να συνδέσει μεταξύ τους εικονικές αποικίες (Colias, 2015).

Ο Short (2012) περιγράφει πως το Minecraft αξιοποιήθηκε σε μεγάλο βαθμό μέσω της χρήσης τρισδιάστατων εικόνων στον εικονικό του κόσμο. Έτσι, οι μαθητές με την τεχνική αυτή μπόρεσαν να διδαχθούν βιολογία μέσω της δημιουργίας τρισδιάστατων χαρτών του ανθρώπινου σώματος και οικολογία μέσω της κατασκευής χαρτών που παραθέτουν τις θερμοκρασίες, τα υψόμετρα στη γη και την προσομοίωση του κλίματος με την χρήση διαφόρων βιωματικών και κλιματικών συνθηκών. Οι μαθητές για την κατασκευή δομών στον εικονικό κόσμο του Minecraft κάνουν αποκλειστική χρήση πόρων από την γη με αποτέλεσμα να αντιλαμβάνονται την αξία και την ανάγκη προστασίας τους, όπως για παράδειγμα από τις καταστροφές των δασών εξαιτίας της υπέρμετρης εκμετάλλευσής τους (Scarlett, 2005). Επίσης, διδάχθηκαν φυσική χρησιμοποιώντας τα block του Minecraft δουλεύοντας με τη βαρύτητα, εξερεύνησαν φυσικές καταστάσεις όπως η εξάτμιση του νερού και έμαθαν χημεία σχεδιάζοντας έναν τρισδιάστατο περιοδικό πίνακα ώστε να αποδοθούν τρισδιάστατες εικόνες μαθηματικών συναρτήσεων και χημικές αντιδράσεις μέσω του mod που ονομάζεται MineChem. Στο μάθημα της βιολογίας, είναι εφικτή η κατασκευή ζωικών και φυτικών κυττάρων, όπου οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να περιγράψουν το σχήμα και τις δομές κάθε τμήματος του κυττάρου και να εξερευνούν τον ρόλο του.

Υπάρχουν και αρκετά προγράμματα με διαγωνισμούς κατασκευής δομών στο Minecraft που αφορούν την ενασχόληση των νέων με το παιχνίδι αλλά και διαδικτυακές κοινότητες παικτών και σχεδιαστών όπως το Builders Club in Minecraft. Με την καθοδήγηση ειδικευμένου συμβούλου τα μέλη των κοινοτήτων αυτών μπορούν να συνεργάζονται και να δημιουργούν κατασκευές. Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα να παίξουν με άλλους μαθητές που αγαπούν το παιχνίδι και να κάνουν νέους φίλους. Για οποιαδήποτε βοήθεια και συμβουλή ή ώθηση υπάρχει σύμβουλος για καθοδήγηση. Είναι μια υποστηρικτική κοινότητα σε ένα εποικοδομητικό περιβάλλον όπου τα παιδιά συνδέονται και γνωρίζουν τα πλεονεκτήματα των ομαδικών ασκήσεων καθώς ενισχύουν τις κοινωνικό

- συναισθηματικές τους δεξιότητες και τις δεξιότητες επίλυσης συγκρούσεων. Μπορούν να μοιραστούν ιδέες ώστε να ενισχυθεί η συνοχή της ομάδας και το παιδί θέτει και εκπληρώνει τους στόχους του αναπτύσσοντας την αυτοπεποίθησή του μέσω της ομαδικής ανατροφοδότησης ενώ απολαμβάνει ένα παιχνίδι που αγαπά²⁰.

Επιπλέον, αξίζει να επισημανθεί η σχέση των βιντεοπαιχνιδιών, της μάθησης και των παιδιών με ειδικές ανάγκες. Είναι ιδιαίτερα σημαντική η επιλογή των κατάλληλων ψηφιακών παιχνιδιών που απευθύνονται στα παιδιά ώστε να μην είναι περίπλοκες οι οδηγίες τους και να είναι εφικτή η ενασχόληση χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις (Murray et al., 2007). Σύμφωνα με τον Piaget (1951), τα παιχνίδια ανέκαθεν αποτελούσαν τον σημαντικότερο μεσολαβητή τόσο για την μάθηση όσο και για την κοινωνικοποίηση των παιδιών.

Επίσης, τα βιντεοπαιχνίδια προάγουν το κίνητρο για μάθηση (Habgood et al., 2005, Ke, 2008, Ke & Abras, 2013) μέσω της εικονικής προσομοίωσης καθώς η επίλυση προβλημάτων που καλούνται οι παίκτες να διευθετήσουν αποτελεί ενεργή εκμάθηση (Gee, 2003). Αν και δεν υπάρχουν στοιχεία και επίσημες ενδείξεις για τις επιδράσεις του Minecraft στους μαθητές με ειδικές ανάγκες, είναι ευρέως γνωστό και αποδεκτό πως τα διαδικτυακά παιχνίδια παρέχουν σημαντικά αποτελέσματα για τα κίνητρα και την κατανόηση αυτών των παιδιών (Rezaian et al., 2007).

2.5 Minecraft Education

Οι ψηφιακές τεχνολογίες επηρεάζουν τις επιδόσεις των μαθητών και προωθούν με επιτυχία δημιουργικούς και καινοτόμους τρόπους εκπαίδευσης που είναι ασφαλείς αλλά και ελκυστικοί για όλους τους μαθητές. Ως εκ τούτου και τα βιντεοπαιχνίδια ως μέρος των ψηφιακών τεχνολογιών παρέχουν ιδιαίτερα ευνοϊκές συνθήκες μάθησης και έχουν θετικό αντίκτυπο στην εκπαίδευση. Η αποτελεσματικότητα του Minecraft είναι εμφανής στη μελέτη της παρούσας εργασίας και έρχεται σε αντίθεση με την αρνητική γνώμη που έχουν αρκετοί έμπειροι δάσκαλοι που θεωρούν πως τα βιντεοπαιχνίδια στη σχολική τάξη συνδέονται με την απόσπαση της προσοχής των μαθητών παρά με την εκπαιδευτική δραστηριότητα (Baek, 2008).

Σε αντίστοιχη μελέτη διαπιστώθηκε πως ότι «η τεχνολογία είναι χρήσιμη για την επίδοση των μαθητών σε επίσημα εκπαιδευτικά πλαίσια» (Tamim et al., 2011) και σε άλλη μελέτη που πραγματοποιήθηκε το 2012 κατέληξε στο συμπέρασμα ότι «οι εφαρμογές της εκπαιδευτικής τεχνολογίας παρήγαγαν γενικά μια θετική, αν και μικρή, αποτελεσματικότητα» (Cheung & Slavin, 2012).

Το Minecraft με πωλήσεις ως τον Φεβρουάριο του 2014 πάνω από 14 εκατομμύρια αντιτύπων (Hillier, 2014) και περισσότερους από 100 εκατομμύρια εγγεγραμμένους χρήστες (Reily, 2014) αποτέλεσε εξαρχής υποψήφιο μέσο προς αξιοποίηση στην εκπαίδευση. Με βασικές δραστηριότητες εκ μέρους των παιχτών την εξερεύνηση και την συνεργατική κατασκευή (Edwards, 2011) η δημιουργία ειδικής έκδοσης για την εκπαίδευση θα μπορούσε να θεωρηθεί δεδομένη.

Η έκδοση Minecraft Education μετέτρεψε το παιχνίδι σε εκπαιδευτικό εργαλείο που μπορεί εύκολα να ενταχθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία και να κατανοηθεί από τους δασκάλους. Η πρώτη έκδοση ήταν που δημιουργήθηκε από έναν δάσκαλο δημοτικού σχολείου από τη Νέα Υόρκη, τον Joel Levin, ο οποίος κλήθηκε να κατασκευάσει μια έκδοσή που θα ήταν εύκολη στη χρήση από εκπαιδευτικούς που δεν είναι εξοικειωμένοι με το παιχνίδι²¹. Από τον Σεπτέμβριο του 2012 πάνω από 250 χιλιάδες μαθητές είχαν ήδη πρόσβαση στην εκπαιδευτική έκδοση του Minecraft σε όλο τον κόσμο (Waxman, 2012).

Η σελίδα του Minecraft Education στο διαδίκτυο περιλαμβάνει βασικές κατηγορίες άρθρων βοηθητικές για τους χρήστες της συγκεκριμένης έκδοσης. Παρέχονται πληροφορίες για το παιχνίδι και οδηγίες για τον τρόπο που παίζεται αλλά και διάφορα νέα. Εκπαιδευτικοί από όλο τον κόσμο αναφέρουν τις εργασίες τους και τα προγράμματα σπουδών που περιλαμβάνουν το Minecraft και

²⁰ <https://connectedcamps.com/builders-club-in-minecraft> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

²¹ <https://techland.time.com/2012/09/21/minecraftedu-teaches-students-through-virtual-world-building/> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

χρησιμοποίησαν στην σχολική τάξη τους με όλες τις εκφάνσεις. Αναφορές όπως η διαθεματική διδασκαλία στο σχολείο Sat Paul Mittal στην Ινδία, τα προγράμματα Minecraft Student Ambassador στα σχολεία της Ατλάντα που βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν ηγετικές δεξιότητες και το μάθημα Minecraft Viking στην ανεξάρτητη σχολική περιφέρεια Katy του Τέξας είναι μόνο κάποιες από τις πληροφορίες για μελέτη που μπορεί εύκολα να λάβει κάποιος εκπαιδευτικός για την έκδοση αυτή.

Επίσης, υπάρχουν δραστηριότητες για να προσελκύσουν οι εκπαιδευτικοί τους μαθητές μέσω του Minecraft, έτοιμα σχέδια μαθημάτων για όλες τις τάξεις και τις ηλικίες αλλά και η δυνατότητα επικοινωνίας με σχολεία σε όλο τον κόσμο. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ανταλλάξουν ιδέες και να πραγματοποιήσουν διαδικτυακά συνεργατικά μαθήματα με κατασκευές σε διάφορα θέματα ανάλογα με το μάθημα. Επιπρόσθετα, δίνεται η δυνατότητα αποθήκευσης και επεξεργασίας εργασιών που πραγματοποιούνται στον εικονικό κόσμο μέσω της εγγραφής ως τάξη. Για οποιαδήποτε βοήθεια υπάρχει η ενότητα “support” όπου μπορούν να απευθυνθούν οι συμμετέχοντες για τη διευκόλυνση τους και την επίλυση τυχόν προβλημάτων που μπορεί να προκύψουν κατά την διάρκεια των μαθημάτων.

Το Minecraft διευκολύνει την εκμάθηση δεξιοτήτων όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, η κριτική σκέψη, η συστημική σκέψη, ο πειραματισμός και η αυτοέκφραση και είναι κατάλληλο για την δοκιμή εμπλοκής της τεχνολογίας στην εκπαίδευση. Έννοιες όπως η σχετικότητα, ο χώρος, ο χρόνος, η συστολή και διαστολή διαστάσεων, ο κύκλος των φυσικών φαινομένων και τα μαθηματικά δεν μπορούν να προσεγγίζονται πλέον μονοσήμαντα στη σχολική τάξη.

Η μέθοδος της χρήσης του Minecraft Education οδηγεί στην κατανόηση, τη βιωματική μάθηση, την οργανωμένη και ελκυστική γνώση. Στοιχεία όπως η συνειδητή λήψη αποφάσεων, η πληροφοριακή και υπολογιστική σκέψη, καθώς και η ανάπτυξη της πτυχής της κοινωνικής και συναισθηματικής μάθησης αποτελούν αρωγούς στα χέρια των νέων για να μπορέσουν να ευδοκιμήσουν και να συνεργαστούν σε ένα συνεχώς προσαρμοζόμενο περιβάλλον. Οι Hollett και Ehret (2014) περιγράφουν πώς το παιχνίδι Minecraft αναδιαμορφώνει τον «κοινωνικό, σχεσιακό χώρο» για τους έφηβους. Το παιχνίδι, ως έννοια, αποτελεί το καλύτερο και πιο προσοδοφόρο μέσο να λάβει γνώσεις κάποιος καθώς μέσα από την έκφραση της δημιουργικότητας του παιχνιδιού βρίσκεται η ικανότητα να μαθαίνουμε (Rogers και Sharapan, 1994). Με στόχο την προετοιμασία των μαθητών για το παρόν αλλά και μέλλον εξερευνώνται ζητήματα του πραγματικού κόσμου στον φανταστικό κόσμο των block με απειρες δυνατότητες.

Πέραν των θετικών στοιχείων κατά την αξιοποίηση των τεχνολογικών μέσων στην εκπαίδευση πρέπει να αναφερθούν και οι βασικές δυσκολίες που δυσχεραίνουν την ανάπτυξή τους ως εκπαιδευτικά εργαλεία. Σύμφωνα με τον Ertmer (1999), υπάρχουν δύο κατηγορίες περιορισμών της χρήσης νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Η πρώτη κατηγορία αποτελείται από τους εξωτερικούς παράγοντες, όπως τους αναφέρει ο Ertmer, δηλαδή την έλλειψη υπολογιστών στα σχολεία και τεχνικών μέσων. Η δεύτερη κατηγορία είναι η ελλιπής μόρφωση των εκπαιδευτικών στις νέες τεχνολογίες και οι δυνατότητες αξιοποίησής τους στην εκπαίδευση. Οι εκπαιδευτικοί δυστυχώς δεν έχουν επαρκή πρόσβαση σε τεχνολογικά μέσα, ούτε την υποστήριξη και την καθοδήγηση από μέντορες γνώστες των υπολογιστών (Smerdon, et al., 2000) γεγονός που τους κρατά στάσιμους σε εκπαιδευτικές τεχνικές και δυσχεραίνει την εξέλιξη του προγραμματισμού των μαθημάτων.

Επίσης, αρνητικός παράγοντας είναι η έλλειψη χρόνου ώστε να ασχοληθούν οι εκπαιδευτικοί με τα νέα διαθέσιμα εργαλεία και να τα κατανοήσουν ώστε να τους φανούν χρήσιμα στην δουλειά τους (Wood, et al., 2005).

Με την ένταξη του Minecraft Education στην εκπαιδευτική διαδικασία οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προετοιμάσουν συνεργατικά με τα παιδιά τις ιδέες για το μάθημα και σταδιακά να τις υλοποιήσουν μέσα από τον εικονικό κόσμο. Σύμφωνα με τον Short (2012) η αξιοποίηση του Minecraft εντάσσεται στην κονστρουβιστική θεωρία μάθησης όπου ο μαθητής είναι υπεύθυνος, μέσω της ανακάλυψης, να δημιουργήσει το επιθυμητό έργο.

Ως εκ τούτου δίνεται το κίνητρο στους μαθητές να εμβαθύνουν στην γνώση και να μη μένουν άπραγοι δέκτες πληροφοριών ενώ διαθέτουν όλα τα απαραίτητα τεχνολογικά μέσα καθώς σύμφωνα με τους Thorsteinsson & Niculescu (2016) κάτι τέτοιο δεν υφίσταται και οι μαθητές μένουν θεατές χωρίς την πρόκληση και το ενδιαφέρον κάποιου ψηφιακού παιχνιδιού.

2.6 Η πολιτιστική επιρροή του Minecraft

Το Minecraft αποτελεί το πιο επιτυχημένο παιχνίδι ηλεκτρονικού υπολογιστή τα τελευταία χρόνια με το Facebook, το Youtube και άλλους ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης να παίζουν σημαντικό ρόλο στη διάδοσή του. Έρευνα που διεξήχθη από το Annenberg School of Communication του Πανεπιστημίου της Πενσυλβάνια έδειξε ότι το ένα τρίτο των παικτών του Minecraft έμαθαν για το παιχνίδι μέσα από βίντεο στο διαδίκτυο²².

Η επιρροή του Minecraft είναι ολοφάνερη σε κατασκευές που κυκλοφορούν στο διαδίκτυο, σε αναφορές σε άλλα βιντεοπαιχνίδια ακόμα και σε αναφορές από μουσικούς αλλά και τηλεοπτικές σειρές όπως «The Simpsons»²³. Τα παιχνίδια, λοιπόν, αποτελούν κοινωνικό φαινόμενο και όχι μία απλή ενέργεια και δράση (Huizinga, 1955). Έτσι, αποτελούν μέρος της καθημερινής ζωής και συνδέονται με την κοινωνική και πολιτισμική ζωή αλλά ταυτόχρονα διαχωρίζονται από αυτή (Salen & Zimmerman, 2003).

Ιστορικά οικοδομήματα και ολόκληρες πόλεις είναι εφικτό να παρασταθούν εικονικά παρέχοντας την ευκαιρία στους ψηφιακούς επισκέπτες να τα δουν και να τα μελετήσουν (Sequeira & Morgado, 2013).

Σύμφωνα με τον Niels Waarlo, ο πολιτιστικός αντίκτυπος του Minecraft μπορεί να γίνει αισθητός σε τέσσερις διαφορετικούς τομείς. Αρχικά, ως επιρροή στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Οι παίκτες ως νέοι ψηφιακοί αρχιτέκτονες εκθέτουν συνεχώς τα δημιουργήματά τους, όπως διάσημα κτίρια, τοποθεσίες ταινιών αλλά έχει αναπαρασταθεί και το πλήρες τρέιλερ του Star Wars: The Force Awakens το οποίο ανακατασκευάστηκε στον κόσμο των μπλοκ. Με αυτό τον τρόπο το Minecraft, με την μεγάλη δημοτικότητα του, συνέβαλε στην έκθεση βίντεο και εικόνων από βιντεοπαιχνίδια στο διαδίκτυο, γεγονός το οποίο από μόνο του αποτέλεσε επιχείρηση δισεκατομμυρίων δολαρίων από τις διαφημίσεις.

Το 2018 περισσότερες από 50 δισεκατομμύρια ώρες βίντεο παιχνιδιών παρακολούθηθηκαν στο YouTube ενώ το 2019 το Minecraft και τα βίντεο που το αφορούν ήταν στην δωδέκατη θέση των πιο διαδεδομένων αναζητήσεων στο YouTube²⁴. Τα νούμερα κάνουν ακόμα πιο σαφή τη θέση του Minecraft στον χώρο του διαδικτύου καθώς είναι το βιντεοπαιχνίδι με τις περισσότερες πωλήσεις όλων των εποχών²⁵, ο εικονικός κόσμος του έχει την οκταπλάσια επιφάνεια από αυτή της γης με 4 δισεκατομμύρια τετραγωνικά χιλιόμετρα συνολική έκταση και 90 εκατομμύρια παίκτες είναι ενεργοί στο Minecraft κάθε μήνα.

Το Minecraft όμως δεν μένει μόνο στον ηλεκτρονικό κόσμο και τον χώρο του διαδικτύου αλλά επηρεάζει και τηλεοπτικές σειρές, όπως προαναφέρθηκε στη σειρά «The Simpsons». Εμφανίζεται στον χώρο της μουσικής και σε βίντεο κλιπ όπως αυτό του τραγουδιού G.U.Y. από τη Lady Gaga και επρόκειτο να κυκλοφορήσει και ταινία με θέμα το ίδιο το Minecraft.

Επίσης υπάρχουν παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια όπως το παιχνίδι καρτών Minecraft και το UNO Minecraft αλλά και το Lego Minecraft με πραγματικούς κύβους. Το παιχνίδι έχει εμπνεύσει πολλά μυθιστορήματα, όπως το Minecraft: The Island: An Official Minecraft Novel από τον συγγραφέα Brooks Max, όπου η υπόθεσή τους διαδραματίζεται στον κόσμο του Minecraft και βιβλία για μικρούς αναγνώστες όπως το Minecraft Stonesword Saga: Mobs Rule από τον Eliopulo Nick²⁶.

Ο κόσμος του Minecraft αποτέλεσε σταθμό στην αλλαγή της βιομηχανίας των παιχνιδιών. Πλέον οι παίκτες είναι ελεύθεροι να δράσουν όπως επιθυμούν χωρίς να χρειάζεται να ακολουθήσουν ένα συγκεκριμένο μοτίβο παιχνιδιού. Δεν υπάρχουν στάδια ούτε στόχοι που είναι υποχρεωτικό να

²² https://en.wikipedia.org/wiki/University_of_Pennsylvania University of Pennsylvania]s Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

²³ https://minecraft--java--edition-fandom-com.translate.goog/wiki/Minecraft_Cultural_Impact? Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

²⁴ <https://venturebeat.com/category/games/> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

²⁵ <https://unboxholics.com/news/gaming/63492-to-minecraft-einai-episima-to-emporikotero-paichnidi-olon-ton-epochon> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

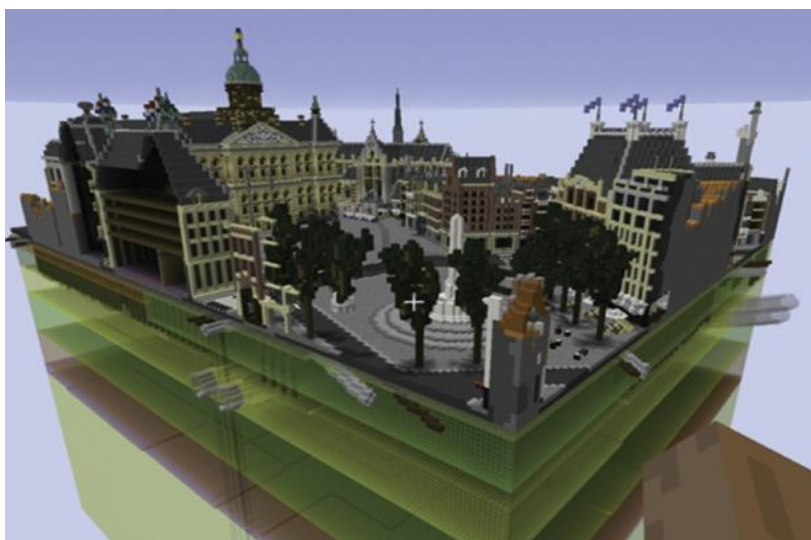
²⁶ [https://en.wikipedia.org/wiki/Minecraft_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Minecraft_(franchise)) Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

επιτευχθούν ώστε να συνεχιστεί το παιχνίδι. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα επικοινωνίας με συμπαίκτες σε παγκόσμια κλίμακα και ανταλλαγής ιδεών και εικόνων. Η επιρροή, βέβαια, είναι εμφανής και σε άλλα βιντεοπαιχνίδια όπως το δημοφιλές παιχνίδι Fortnite και το Creativeverse.

Ο τέταρτος και τελευταίος τομέας επιρροής του Minecraft, σύμφωνα με τον Tech Editor Niels Waarlo, είναι ο χώρος της εκπαίδευσης, θέμα που πραγματεύεται και η παρούσα εργασία. Τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια (Digital Educational Games) είναι παιχνίδια που λαμβάνουν χώρα σε υπολογιστή και εξυπηρετούν εκπαιδευτικούς σκοπούς (Heintz & Effie Law, 2018).

Η εκπαιδευτική έκδοση του Minecraft από το 2014 έχει προωθήσει ένα νέο τρόπο διδασκαλίας που δεν εμμένει απλά στη χρήση τεχνολογικών μέσων αλλά στην αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών στο μαθησιακό οικοσύστημα. Οι μαθητές μπορούν να ανακατασκευάσουν ιστορικά κτίρια με βάση αρχαιολογικά δεδομένα (Edwards et al., 2021) ως μάθημα ιστορίας ή να διδαχθούν χημεία δημιουργώντας νέα δομικά υλικά από τον συνδυασμό ατόμων. Ο Griffiths (2002), επισημαίνει πως οι σημερινοί μαθητές προτιμούν τη μάθηση που βασίζεται στο ψηφιακό παιχνίδι καθώς είναι πιο προσιτή και διαθέτει πολλά θετικά χαρακτηριστικά όπως το γεγονός πως δεν γίνονται διακρίσεις μεταξύ των μαθητών.

Στον εκπαιδευτικό τομέα περιλαμβάνεται και το έργο GeoCraft, στο οποίο αντιγράφεται ολόκληρη η Ολλανδία στο Minecraft και χρησιμοποιείται για διαδικτυακές εκπαιδευτικές δραστηριότητες, όπως κυνήγι θησαυρού και εργαστήρια για την ανάπτυξη χωροταξικών γνώσεων.



Εικόνα 2^η: Η πλατεία Dam στο Geocraft, συμπεριλαμβανομένης της υποκείμενης στρωματογραφίας. ²⁷

Το επιστημονικό κέντρο GeoFort δημιούργησε ένα εκπαιδευτικό εργαλείο που ονομάζεται GeoCraft με σκοπό να ευαισθητοποιήσει το κοινό σε μια σειρά από γεωχωρικά ζητήματα. Το GeoCraft είναι η γεωαναφερόμενη αναπαράσταση του πραγματικού κόσμου και συγκεκριμένα της Ολλανδίας, στην προκειμένη περίπτωση, στο εικονικό περιβάλλον του παιχνιδιού Minecraft μέσω του προγράμματος Geodan που έχει τη δυνατότητα να εισάγει δεδομένα από υπάρχουσες βάσεις δεδομένων και συγκεκριμένα του Εθνικού Κτηματολογίου ²⁸.

²⁷ Το Άμστερνταμ είναι χτισμένο σε ιζήματα του Ολόκαινου και του Πλειστόκαινου, βασικά εναλλασσόμενα στρώματα άμμου (κίτρινο), αργίλου (πράσινη) και τύρφης (καφέ).

<https://www.geospatialworld.net/article/geocraft-real-world-minecraft/> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

²⁸ <https://www.europeanheritageawards.eu/winners/geocraftnl-minecraft-heritage-project-geofort/> Ανάκτηση Οκτώβριος 20, 2022.

Όμως, τα κτίρια είναι φτιαγμένα από το ίδιο υλικό και ο κόσμος παρουσιάζεται γκρίζος έτσι οι μαθητές και όχι μόνο, καλούνται να τα ξαναχτίσουν με ρεαλιστικά υλικά ώστε με όμορφα, πολύχρωμα κτίρια, δέντρα και δρόμους να μοιάζει με την Ολλανδία στην πραγματικότητα. Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν το οικοδόμημα ή το μέρος που θα ανοικοδομήσουν και μπορούν να επιλέξουν το σπίτι τους, την υπεραγορά της γειτονιάς, το σχολείο τους, το αστυνομικό τμήμα, τη βιβλιοθήκη και ό, τι άλλο επιθυμούν ²⁹.

Στόχος είναι να δημιουργηθεί η εικονική έκδοση της Ολλανδίας με το ευρύτερο κοινό να προσεγγίσει έννοιες που αφορούν το χώρο και τη χωρική σκέψη, να γνωρίσουν πολιτιστικά στοιχεία και να μπορούν εύκολα να μεταβούν σε κάθε σημείο της εικονικής έκδοσης άμεσα και εύκολα. 30.500 μαθητές είναι ενεργοί συμμετέχοντες στο συγκεκριμένο πρόγραμμα και η απήχηση του ψηφιακού αυτού εργαλείου είναι τόσο μεγάλη που έχει λάβει οικονομική υποστήριξη από το Υπουργείο Εσωτερικών και το Υπουργείο Υποδομών και Υδάτων. Η κατασκευή είναι σε ποσοστό 1 προς 1 δηλαδή ένα μπλοκ Minecraft διαστάσεων 1x1x1 μέτρου αντιστοιχεί στις ίδιες διαστάσεις δομικών στοιχείων στον πραγματικό κόσμο. Η επιφάνεια της Ολλανδίας είναι περίπου 50.000 τετραγωνικά χιλιόμετρα με αποτέλεσμα να χρησιμοποιούνται περισσότερα από 1.000 δισεκατομμύρια μπλοκ για την αναπαράστασή της ³⁰.

Οι μαθητές, μέσω του αγαπημένου τους ψηφιακού παιχνιδιού, αποκτούν γνώσεις και προσεγγίζουν από μία διαφορετική οπτική χώρους και κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς της περιοχής τους. Η ανακατασκευή που καλούνται να υλοποιήσουν σε ιστορικά κτίρια στον εικονικό κόσμο του Minecraft τους οδηγεί στη μάθηση ιστορικών στοιχείων για τον πολιτισμό και στην ολοένα και μεγαλύτερη προσέγγιση των νέων στην ιστορία του τόπου τους.

Για την επιτυχή κατασκευή των εικονικών μνημείων οι μαθητές μελετούν και βρίσκουν πληροφορίες τόσο για το εξωτερικό όσο και για το εσωτερικό των δομών ώστε το αποτέλεσμα να είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικό. Μέσα από αυτή την καινοτόμα διδακτική μεθοδολογία στο μαθησιακό οικοσύστημα οι «νέοι ψηφιακοί αρχιτέκτονες» έχουν μεγαλύτερη επιθυμία να δουν τα οικοδομήματα από κοντά. Το αποτέλεσμα είναι να έρχονται σε επαφή με στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς έχοντας κάνει πρώτα χρήση έξυπνων και απλών ψηφιακών εργαλείων (Mortara et al, 2014). Ο εμπλουτισμός των γνώσεων της πολιτιστικής και αρχιτεκτονικής κληρονομιάς μέσω του Minecraft, με ελκυστικό και διασκεδαστικό τρόπο, έχει ως αποτέλεσμα την επέκταση του στην κατασκευή στοιχείων παγκόσμιας κληρονομιάς της UNESCO ³¹.

Είναι απαραίτητο να αναφερθεί πως το 2018 η GeoCraft κέρδισε το βραβείο Europa Nostra³² για την διαφύλαξη και διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς στον τομέα της εκπαίδευσης για το έργο GeoCraftNL³³.

2.7 Διάδοση του Πολιτισμού στην Εκπαίδευση με Ψηφιακά Μέσα

Οι αλματώδεις ρυθμοί ανάπτυξης της τεχνολογίας, η διαφοροποίηση της καθημερινότητας των ανθρώπων όπως και η παγκοσμιοποίηση έχουν δώσει ώθηση για την δημιουργία εφαρμογών που αποτελούν αναφαίρετα κομμάτια της ζωής μας. Ιδιαίτερα την περίοδο αυτή που διανύουμε η εμφάνιση της πανδημίας της νόσου του κορονοϊού 2019 (COVID-19) αποτέλεσε το έναυσμα για την εντατική χρήση των τεχνολογικών μέσων και του ψηφιακού κόσμου. Στον εκπαιδευτικό χώρο, όσον αφορά τη χώρα μας, δόθηκε η αφορμή για την αξιοποίηση των ηλεκτρονικών υπολογιστών αλλά και τις δυνατότητες τις οποίες παρέχουν.

²⁹ <https://geocraft.nl/hoewerktgeocraft/> Ανάκτηση Οκτώβριος 20,2022.

³⁰ <https://geocraft.nl/> Ανάκτηση Οκτώβριος 20,2022.

³¹ <https://www.europeanheritageawards.eu/winners/geocraftnl-minecraft-heritage-project-geofort/> Ανάκτηση Οκτώβριος 20,2022.

³² https://el.wikipedia.org/wiki/Europa_Nostra Ανάκτηση Οκτώβριος 20,2022.

³³ <https://www.bignieuws-nl..goog/geocraft-wint-europa-nostra-prijs-voor-cultureel-erfgoed/? x tr sl=nl& x tr tl=el& x tr hl=el& x tr pto=sc> Ανάκτηση Οκτώβριος 20,2022.

Μία από τις βασικές δυνατότητες αυτές είναι η ικανότητα να περιηγηθούν οι μαθητές σε μουσεία αλλά και πολιτιστικούς χώρους που για οποιοδήποτε λόγο δεν μπορούν να επισκεφθούν από κοντά και να βιώσουν την εξαιρετική εμπειρία της δια-δραστικής περιήγησης. Ως εκ τούτου, όσον αφορά τις τεχνολογίες όπως η εικονική πραγματικότητα, η επαυξημένη και η μικτή πραγματικότητα καθώς και η απτική ανατροφοδότηση καθιστούν εφικτή την πρόσβαση στα ψηφιακά περιβάλλοντα της τέχνης και της πολιτιστικής κληρονομιάς για την εκπαίδευση. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να επικοινωνήσει την υλική ή άυλη πολιτιστική κληρονομιά και να διαμοιραστεί εν συνεχεία σε μεγαλύτερο μέρος πληθυσμού.

Η αξία της εκπαίδευσης της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι φανερή όχι μόνο στο γεγονός πως οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν γνώσεις αλλά και πως μέσα από την έρευνα που διενεργείται και την μελέτη γεννιούνται ενεργοί και υπεύθυνοι πολίτες (Bortolotti et al., 2008).

Αποτελεί κοινή πεποίθηση πως βασικός άξονας του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος είναι η μετάδοση γνώσεων αλλά και αξιών, ηθών και εθίμων. Κατά συνέπεια, αναπόσπαστο μέρος της σύγχρονης εκπαιδευτικής μεθοδολογίας θεωρείται η επαφή των νεότερων γενεών με στοιχεία του πολιτισμού με ιδιαίτερα και ελκυστικά μέσα. Υλικά και πνευματικά δημιουργήματα ανθρώπων μέσα στο χρόνο με υψηλό συμβολικό περιεχόμενο γίνονται κατανοητά και η σύμπραξη του πολιτισμού και της τεχνολογίας καθιστά τον πολιτισμό έναν χώρο άμεσα προσιτό ακόμα και σε πολύ μικρές ηλικίες.

Η αξιοποίηση διαδραστικών συστημάτων, ενός από τους ταχέως εξελισσόμενους τομείς για την προβολή, αξιοποίηση και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, απομακρύνει την παθητική γνώση για τον πολιτισμό και την στατικότητα και την αντικαθιστά με μια πολύ-αισθητηριακή προσέγγιση με ενεργητικούς και συμμετοχικούς μαθητές. Επιπρόσθετα, οι δια-δραστικές τεχνολογίες δίνουν πλούσια εμπειρία τόσο ενημερωτική και ψυχαγωγική όσο και εκπαιδευτική μέσω της διάδρασης.

Γίνεται συνεχώς προσπάθεια από μεριάς μελετητών για την ενίσχυση και ενδυνάμωση της παρουσίας της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω της τεχνολογίας και στον τρόπο που θα επιτευχθεί αυτός ο σκοπός. Υπάρχει το παράδειγμα της δημιουργίας και της χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών με πολιτιστικό περιεχόμενο, όπως αυτό έγινε στο αρχαιολογικό μουσείο της Νάπολης καθώς και της εκστρατείας του Υπουργείου Πολιτισμού της Ιταλίας, MiBACT, που δημιούργησε το παιχνίδι στην τέχνη και συμμετέχει μεγάλο μέρος των μουσείων (Luigini & Panciroli, 2018). Επίσης η ιστορική διαδρομή της Τεχνητής Πραγματικότητας με όλα τα υπαρκτά προγράμματα που δίνουν την ώθηση για νέες μορφές βιωματικής διδακτικής μάθησης και η καθοριστική συμβολή της Google, η οποία μέσω προγραμμάτων κατέστησε εφικτή την ψηφιακή εκπαίδευση και την εξ αποστάσεως επίσκεψη και εξερεύνηση πολιτιστικών χώρων.

Επιπροσθέτως, υπάρχει το πλεονέκτημα της δημιουργίας, ακόμα και της τρισδιάστατης εκτύπωσης, από πλευράς μαθητών έργων πανομοιότυπων με τα αρχικά γεγονός το οποίο εμπλουτίζει τον καλλιτεχνικό τους κόσμο και τους παρέχει ουσιαστικότερες και βαθύτερες γνώσεις καθώς παίζουν ενεργό ρόλο στη δημιουργία. Γνώσεις όχι μόνο ως προς τα έργα αλλά και του τρόπου έκφρασης και της ταυτότητας των δημιουργών με αποτέλεσμα την σφυρηλάτηση της δικής τους προσωπικότητας. Παράλληλα, εξαιτίας της φθοράς που έχουν υποστεί κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως αρκετά θέατρα, είτε λόγω του χρόνου είτε φυσικών καταστροφών με την τεχνολογία ζωντανεύουν ολόκληρα μπροστά στα μάτια μας. Το πραγματικό δεν αντικαθίσταται αλλά ενισχύεται και ερμηνεύεται ελεύθερα.

Η εκπαίδευση συσχετιζόμενη με πολιτιστικά στοιχεία είναι εφικτό να παρέχει μέσα από τα ψηφιακά περιβάλλοντα αυτόνομη γνώση, πνευματική ανάπτυξη, ερμηνευτική ικανότητα και κριτική ικανότητα. Οι μικρότερες ηλικίες μπορούν να λάβουν καλλιτεχνική και δημιουργική εκπαίδευση καθώς μέσω της δημιουργίας θα βγουν από το κλειστό και τυποποιημένο μέρος της εκπαίδευσης και θα απελευθερωθούν βρίσκοντας το βαθύτερο νόημα με αισθητηριακή και συναισθηματική διέγερση.

Αναμφισβήτητα, υπάρχουν ελλείψεις είτε ποσοτικές είτε ποιοτικές που δυσχεραίνουν το έργο των επιστημόνων των τεχνολογιών αλλά και των εκπαιδευτικών στην προβολή του ψηφιακού πολιτισμού αλλά καθημερινά γίνεται σταθερή προσπάθεια για την βελτίωση όλων των πιθανών μεθόδων.

Στη χώρα μας, γίνονται προσπάθειες από αξιόλογους ανθρώπους, επιστήμονες και μελετητές για την προβολή του πολιτισμού μας. Το στοίχημα της σημερινής εποχής είναι η ανατροπή της σχέσης πολιτιστικής κληρονομιάς και μαθητή με την προσφορά νέων μεθόδων στον τομέα της γνώσης και της πληροφορίας μέσω του πειραματισμού.

2.8 Το Minecraft στη Θεατρική Αγωγή

Τα ψηφιακά περιβάλλοντα είναι ιδιαίτερα ελκυστικά και οδηγούν τα παιδιά σε πολύ πρώιμη παιδική ηλικία να αποκτήσουν πολύπλοκα και συνεχώς εξελισσόμενα γνωστικά σύμπαντα. Η εφαρμογή καινοτόμων τεχνολογιών στην εκπαίδευση καθίσταται απαραίτητη τη σημερινή εποχή καθώς οι νέες γενιές έχουν «ανακαινίσει» τις γνωστικές τους διαδικασίες αφού το μεγαλύτερο μέρος της ζωής τους το περνούν μπροστά από οθόνες.

Η χρήση προηγμένων τεχνολογιών είναι ιδιαίτερα χρήσιμη και αξίζει να πειραματιστεί στα σχολεία καθώς οι παραδοσιακές μέθοδοι και συνήθειες θεωρούνται ξεπερασμένες και οι μαθητές θα μπορούν σε μεγαλύτερο βαθμό να εκφραστούν και να συμμετέχουν ενεργά στις διαδικασίες. Τα ψηφιακά περιβάλλοντα προσφέρουν ένα τεράστιο δυναμικό για τη δημιουργία μαθησιακών εργαλείων ώστε να μην μένουν οι μαθητές αδρανείς μπροστά σε στατικές οθόνες αλλά μέσω της εκφραστικής ικανότητας να διαφυλαχτεί η αξία της τέχνης και της κληρονομιάς. Σύμφωνα με τον Gee (2010) «*το Minecraft και παιχνίδια όπως αυτό, βοηθούν να εφαρμοστεί το νόημα σε εμπειρικούς κόσμους... που είναι απόλυτα διαμοιραζόμενοι, συνεργατικοί, κοινωνικοί και πολιτιστικοί*». Οι σημερινοί μαθητές δεν είναι πια παρατηρητές σε βιντεοπαιχνίδια αλλά τοποθετούνται σε θέσεις όπου μπορούν να είναι δημιουργικοί και να παίρνουν αποφάσεις που επηρεάζουν και αλλάζουν πραγματικά τον κόσμο του gaming (Barab et al., 2010).

Η βασική τεχνολογική διαθεσιμότητα έχει κάνει τις τεχνολογίες εύκολα χρησιμοποιήσιμες και οι δυνατότητες στον τομέα της εκπαίδευσης είναι στην πραγματικότητα ατελείωτες. Νέες μορφές βιωματικής διδακτικής μάθησης, όπου η διδασκαλία εστιάζει στην αμφίδρομη σχέση μάθησης – ψυχαγωγίας μπορούν να παρουσιάσουν έννοιες με σαφέστερο και πιο περιεκτικό τρόπο, για να τις καταστήσουμε πιο σαφείς, διασφαλίζοντας παράλληλα ένα υψηλό επίπεδο γνώσεων.

Τα ψηφιακά περιβάλλοντα προσφέρουν διαφορετικές ευκαιρίες εκπαίδευσης, κάποια με γνωστικούς και συναισθηματικούς σκοπούς, άλλα με ιστορική συμμόρφωση και επιστημονική αυστηρότητα και άλλα πάλι μέσω της πραγματοποίησης εκφραστικών – δημιουργικών εμπειριών με υψηλούς συντελεστές φαντασίας.

Με την αξιοποίηση του Minecraft στη Θεατρική Αγωγή θα αποδοθούν όλοι οι προαναφερόμενοι τρόποι εκπαίδευσης. Αποτελεί πρόκληση τη σημερινή εποχή η ανατροπή της μονόπλευρης σχέσης μεταξύ πολιτιστικής κληρονομιάς και ανθρώπου και η προσφορά νέων γνωστικών διαδικασιών που θα βασίζονται κυρίως στον ενεργό πειραματισμό με τη βοήθεια τεχνολογικών καινοτομιών που καθιστούν δυνατή μια νέα προσβασιμότητα (Bonacini, 2011).

Ξεκινάμε, λοιπόν, μια νέα μαθησιακή διαδικασία, σε καθαρά ψηφιακό περιβάλλον, επιτρέποντας μια καθλωτική εκπαιδευτική εμπειρία και αυξημένη αντίληψη της τέχνης, με τα ίδια τα αντικείμενα της τέχνης και της πολιτιστικής κληρονομιάς και συγκεκριμένα τα θεατρικά οικοδομήματα από τις απαρχές της κατασκευής τους έως σήμερα, παρέχοντας την ευκαιρία παρατήρησης, εξερεύνησης, πρόσβασης και εμπλουτισμού γνώσεων, ερμηνείας και έκφρασης δημιουργικά και αυτόνομα.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι εκπαιδευτικός καθώς αποσκοπεί στην επαφή των παιδιών με το χώρο του πολιτισμού και συγκεκριμένα με το χώρο του θεάτρου. Αν και είναι αρκετοί αυτοί που ισχυρίζονται ότι δεν υπάρχουν αρκετά επιστημονικά δεδομένα για την κατανόηση της σχέσης μεταξύ βιντεοπαιχνιδιών και μάθησης (Blunt, 2007), υπάρχουν κάποια στοιχεία που αναγνωρίζουν τα οφέλη από τα εκπαιδευτικά παιχνίδια και την επίλυση προβλημάτων στη σχολική εκπαίδευση (Young et al., 2012). Εξαιτίας την πανδημίας τα παιδιά έχουν χάσει την επαφή με πολιτιστικούς θεσμούς και είναι ευκαιρία μέσω του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής στα δημοτικά σχολεία και του παιχνιδιού που ήδη γνωρίζουν και αγαπούν και να έρθουν κοντά στα θέατρα αλλά και να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με το σχεδιασμό τους.

Σύμφωνα με έρευνα του Υπουργείου Πολιτισμού την τελευταία δεκαετία υπάρχει κατακόρυφη πτώση στο ποσοστό παιδιών που επισκέπτονται πολιτιστικά αξιοθέατα ή παρακολουθούν θεατρικές παραστάσεις³⁴. Λόγοι όπως η δυσχέρεια των οικονομικών και η έλλειψη ελεύθερου χρόνου των γονέων έχουν καταστήσει την επίσκεψη σε χώρους πολιτισμού ως είδος πολυτελείας.

Κατά τη διάρκεια της πανδημίας αναπτύχθηκαν εναλλακτικοί τρόποι πρόσβασης των πολιτών στον πολιτισμό μέσα από διαδικτυακές προβολές παραστάσεων, εικονικές περιηγήσεις μουσείων και ψηφιακά εκπαιδευτικά προγράμματα³⁵, γεγονός που ενθάρρυνε τον κόσμο να συμμετάσχει.

Γίνεται άμεσα κατανοητό πως η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής ως μέσο για την προώθηση του πολιτισμού και τη γνωριμία των παιδιών με πολιτιστικά στοιχεία είναι αναγκαία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο

3.1 Μεθοδολογία Έρευνας

Η πρωτοποριακή μέθοδος διεξαγωγής του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής στις τάξεις Γ' και Δ' της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, με ταυτόχρονη έρευνα για την εξαγωγή πορίσματος σχετικά με την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών κατά την διδασκαλία του συγκεκριμένου μαθήματος, είναι ο βασικός πυλώνας της εργασίας.

Η έρευνα που έλαβε χώρα είναι πειραματική καθώς δεν έχει πραγματοποιηθεί ξανά και έχει ως στόχο την εξαγωγή συμπερασμάτων. Για την ολοκλήρωση της παρούσας διπλωματικής εργασίας συντελέστηκε έρευνα τόσο σε θεωρητικό όσο και σε πρακτικό επίπεδο.

Το πρακτικό μέρος πραγματοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2021-2022 σε τρία δημοτικά σχολεία. Η έρευνα διεξήχθη σε ανήλικους μαθητές, έπειτα από τη συγκατάθεση των γονέων τους, στο επίπεδο της σχολικής τάξης αλλά και στις οικίες τους.

Ο χώρος που είχαμε ως στόχο να δραστηριοποιούμαστε με το παιχνίδι είναι στο σχολείο κατά την διδακτική ώρα του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής έτσι ώστε να παρέχόταν η δυνατότητα στους παίκτες - παιδιά - μαθητές να βρίσκονται στον ίδιο χώρο τόσο τον πραγματικό όσο και τον εικονικό θέτοντας το πλαίσιο της συνεργασίας σε υψηλότερο επίπεδο. Δυστυχώς εξαιτίας έλλειψης του απαιτούμενου τεχνολογικού εξοπλισμού δεν ήταν εφικτό αλλά οι μαθητές παρουσιάζοντας ιδιαίτερο ζήλο εργάστηκαν από τον χώρο του σπιτιού τους συνεργατικά εξ αποστάσεως.

Χρησιμοποιήθηκε ως μέσο το παιχνίδι Minecraft καθώς απευθύνεται σε παιδιά από πολύ μικρή ηλικία, τα οποία δεν απαιτείται να είναι εξοικειωμένα με την τεχνολογία σε άριστο επίπεδο. Συγκεκριμένα, αξιοποιήθηκε η εκπαιδευτική εκδοχή του παιχνιδιού, Minecraft Education Edition, η οποία παρέχει περισσότερες δυνατότητες στο επίπεδο της τάξης.

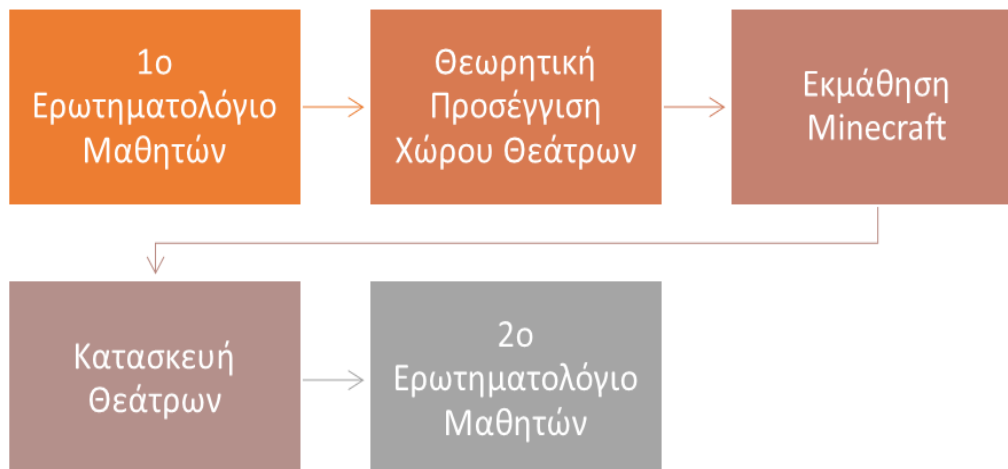
Για την σφαιρική μελέτη και έρευνα και για την λήψη εμπειριστατωμένων απαντήσεων η έρευνα διαιρέθηκε σε πέντε μέρη:

1. *1^ο Ερωτηματολόγιο Μαθητών* για την λήψη αρχικών, βασικών στοιχείων για την ορθή διεξαγωγή της έρευνας και τη σύγκριση αποτελεσμάτων.
2. *Θεωρητική Προσέγγιση* και εκμάθηση της αρχιτεκτονικής λειτουργίας και της εξέλιξης των θεάτρων.
3. *Εκμάθηση του Ψηφιακού Παιχνιδιού Minecraft* στη σχολική τάξη
4. *Πρακτικό Μέρος Μαθημάτων* με την κατασκευή θεάτρων στον ψηφιακό κόσμο του Minecraft από τους μαθητές.

³⁴ <https://www.culture.gr/DocLib/GYPolPaidNeoiekthesi.pdf> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

³⁵ <https://www.culture.gov.gr/el/Information/SitePages/view.aspx?nID=3202> Ανάκτηση Ιανουάριος 3, 2023.

5. 2^ο Ερωτηματολόγιο Μαθητών για τη λήψη συμπερασμάτων από τα ίδια τα παιδιά.



Γράφημα Α: Μεθοδολογία Έρευνας

3.1.1 Ερευνητικά Ερωτήματα και Αποτελέσματα - Μέρος 1^ο

Για την εκπλήρωση της μελέτης και την εκπόνηση της εργασίας δόθηκαν ερωτηματολόγια στους μαθητές ώστε να ληφθεί μία πλήρη εικόνα από την πλευρά του δέκτη όσον αφορά τη χρήση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού Minecraft στην εκπαίδευση του Θεάτρου. Η κατασκευή των ερωτηματολογίων αποτελεί προσωπική εργασία και οι ερωτήσεις έγκεινται στο θέμα της διπλωματικής εργασίας όσον αφορά τα ψηφιακά παιχνίδια, το παιχνίδι Minecraft και τη σύνδεση με το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής.

Το ερωτηματολόγιο που δόθηκε στους μαθητές έχει την πιο απλή μορφή καθώς καλούνται να κυκλώσουν την επιθυμητή απάντηση σε κάθε ερώτηση. Σκοπός ήταν να ληφθούν ειλικρινείς απαντήσεις και οποιαδήποτε άλλη μορφή ερωτηματολογίου το πιο πιθανό είναι να τους κούραζε, να χρονοτριβούσαν και τελικά οι απαντήσεις να μην ήταν οι σωστές.

Το πρώτο ερωτηματολόγιο δόθηκε στους μαθητές για την λήψη πληροφοριών πριν την αξιοποίηση και την ένταξη του παιχνιδιού Minecraft στο μάθημα. Στόχος του ερωτηματολογίου αυτού σε ένα γενικότερο πλαίσιο είναι να ληφθούν βασικά στοιχεία από τους μαθητές όσο αφορά τις γνώσεις και την ενασχόλησή τους σε θέματα ηλεκτρονικών υπολογιστών και ψηφιακών παιχνιδιών και συγκεκριμένα του Minecraft αλλά και την άποψή τους σε εκπαιδευτικά θέματα (βλ. Παράρτημα 1^ο).

Οι απαντήσεις του ερωτηματολογίου παρατίθενται τόσο σε πίνακες - αριθμητικά (βλ. Παρακάτω) όπως και σε γραφήματα – ποσοστά (βλ. Παράρτημα 2^ο).

Το ερωτηματολόγιο απευθύνθηκε σε αγόρια και κορίτσια, μαθητές της Τρίτης και Τετάρτης (Γ' – Δ') Δημοτικού καθώς το μάθημα δεν εντάσσεται στο πρόγραμμα των μεγαλύτερων τάξεων πλέον. Ο αριθμός των παιδιών αφορά τρία δημοτικά σχολεία της ίδιας περιοχής και είναι σε σύνολο 223 μαθητές, εκ των οποίων οι 104 είναι στην Γ' Δημοτικού και οι 119 στην Δ' Δημοτικού.

1. Είσαι αγόρι ή κορίτσι;

ΚΟΡΙΤΣΙΑ	123
ΑΓΟΡΙΑ	100

Πίνακας 1

Το μεγαλύτερο ποσοστό, αν και με μικρή διαφορά είναι αυτό των κοριτσιών. Αν και η προδιάθεση ήταν πως δεν θα υπάρξει μεγάλη ανταπόκριση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια εν τέλει όπως θα αποδειχθεί και στην συνέχεια, δεν ισχύει κάτι τέτοιο.

2. Έχεις ηλεκτρονικό υπολογιστή στον προσωπικό σου χώρο;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123

Πίνακας 2

Βασική ερώτηση για να ξεκινήσει η έρευνα σε ένα ζήτημα που αφορά τα ψηφιακά παιχνίδια είναι η κατοχή ηλεκτρονικού υπολογιστή. Σύμφωνα με τις απαντήσεις δεν υπάρχει κανένας μαθητής που να μην έχει ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι και αυτό μας οδηγεί αυτόματα να αντιληφθούμε πως κατά την διάρκεια της πανδημίας αρκετές οικογένειες οδηγήθηκαν στην αγορά τεχνικών μέσων ώστε να είναι εφικτή τόσο η τηλεκπαίδευση όσο και η τηλεργασία από τον χώρο του σπιτιού. Σύμφωνα με την εταιρεία ερευνών Canalys ενώ το 2019 οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και τα tablets ήταν 1,64 δισεκατομμύρια, στο τέλος του 2021 έφτασαν περίπου τα 1,77 δισεκατομμύρια.

3. Πόσο καλά ξέρεις να χειρίζεσαι τον ηλεκτρονικό υπολογιστή;

ΚΑΘΟΛΟΥ	0
ΛΙΓΟ	11
ΑΡΚΕΤΑ	22
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	138

Πίνακας 3

Η συγκεκριμένη ερώτηση αποσκοπεί στο να εντοπίσουμε πόσοι από τους μαθητές κατέχουν τον χειρισμό ηλεκτρονικού υπολογιστή ώστε να κατανοήσουμε εάν θα είναι εφικτό στην ομάδα αυτή των παιδιών να προχωρήσουμε την έρευνα καθώς αποτελεί βασική δεξιότητα για την μελέτη του Minecraft στη Θεατρική Αγωγή.

Άμεσο επακόλουθο της πανδημίας και της εκτεταμένης χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών είναι η πάρα πολύ καλή γνώση χειρισμού τους από τα παιδιά σε ένα μεγάλο ηλικιακό εύρος. Παρατηρούμε καθημερινά πως και παιδιά πολύ μικρότερης ηλικίας που κλήθηκαν να ανταπεξέλθουν στον νηπιαγωγείο στην τηλεκπαίδευση κάνουν εξαιρετικό χειρισμό των ηλεκτρονικών μέσων. Πλέον τα παιδιά έχοντας στη διάθεση τους τα τεχνολογικά μέσα εξοικειώνονται από πολύ νωρίς αλλά και πάρα πολύ γρήγορα.

Καθημερινά γίνεται χρήση του υπολογιστή αλλά και του διαδικτύου για την άντληση πληροφοριών σε διάφορα θέματα μέσω των μηχανών αναζήτησης, για επικοινωνία με άλλους αλλά και για online παιχνίδια. Δεν μας κάνει εντύπωση αλλά αξίζει να επισημανθεί πως κανείς μαθητής δεν επέλεξε την απάντηση «καθόλου».

4. Παίζεις παιχνίδια στον ηλεκτρονικό υπολογιστή στον ελεύθερο σου χρόνο;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	89
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	11
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	82
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	41

Πίνακας 4

Στόχος του ερωτήματος είναι να εξεταστεί το πλήθος των παιδιών που έχουν επαφή με τον ψηφιακό κόσμο των παιχνιδιών. Γίνεται άμεσα αντιληπτό πως το μεγαλύτερο μέρος των παιδιών αφιερώνει τον ελεύθερο του χρόνο στην διασκέδαση που παρέχεται από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Σε ποσοστό 77% τα παιδιά προτιμούν τα ψηφιακά παιχνίδια καθώς παρέχουν γρήγορες εικόνες, εναλλαγές σκηνικών αλλά και πολλές δυνατότητες διά δράσης. Τη σημερινή εποχή τα παιδιά ολοένα και περισσότερο βρίσκουν τρόπους διασκέδασης στα ηλεκτρονικά μέσα καθώς το

παραδοσιακό παιχνίδι στις γειτονίες και στις πλατείες έχει εκλείψει. Σύμφωνα με το κέντρο ερευνών Pew, ήδη από έρευνα του 2008, το 97% το εφήβων παίζει βιντεοπαιχνίδια με το 59% των κοριτσιών να απαντά θετικά και το 84% των αγοριών (Lenhart, 2015 & Lenhart et al., 2008).

Το μεγαλύτερο μέρος των αγοριών ασχολείται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Braun & Giroux, 1989), ενώ ο αριθμός των κοριτσιών είναι πολύ μικρότερος (Braun & Giroux, 1989, Inkpen et al., 1994). Τα κορίτσια παρατηρήθηκε πως κυρίως σε περιπτώσεις συνεργασίας δείχνουν πιο έντονο ενδιαφέρον (Inkpen, 1994, Inkpen, Klawe, Booth & Uritis, 1995).

Σε παρόμοια μελέτη, σε μαθητές Γ', Δ', Ε' και ΣΤ' τάξης από επτά δημοτικά σχολεία της Αχαΐας το 45,2% των παιδιών απάντησαν πως παίζουν ψηφιακά παιχνίδια (Μπερδέκλης, Γιαννοπούλου, Παναγιωτόπουλος, 2009). Ως εκ τούτου το ποσοστό των παιδιών που ασχολούνται με ψηφιακά παιχνίδια είναι αρκετά μεγάλο και παρατηρούμε πως με την πάροδο του χρόνου το ποσοστό αυτό αυξάνεται μέσα από την εξέλιξη της τεχνολογίας και την άμεση διάθεση τεχνολογικών μέσων.

5. Τι είδους ψηφιακά παιχνίδια προτιμάς να παίζεις;

ΔΡΑΣΗΣ	60
QUIZ	17
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ	40
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ	32
ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗΣ	21
ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΡΟΛΩΝ	28
ΛΟΓΙΚΗΣ	17
ΑΘΛΗΤΙΚΑ	8

Πίνακας 5

Το ερώτημα αυτό είναι πολύ σημαντικό καθώς θα αναδείξει τις προτιμήσεις των παιδιών και θα μπορέσουμε να αντιληφθούμε κατά πόσο θα δείξουν ενδιαφέρον στην νέα εκπαιδευτική διαδικασία.

Σχετικά με τα είδη ψηφιακών παιχνιδιών που προτιμούν να παίζουν τα παιδιά βλέπουμε πως το μεγαλύτερο μέρος είναι δράσης και στρατηγικής. Τις συγκεκριμένες απαντήσεις τις έδωσε το 98% των αγοριών με το υπόλοιπο 2% να προτιμά αθλητικά παιχνίδια.

Όσον αφορά τα κορίτσια οι απαντήσεις ήταν μοιρασμένες στα παιχνίδια προσομοίωσης, απόδοσης ρόλων, λογικής, διασκέδασης και quiz με τις περισσότερες ψήφους να δίνονται στα παιχνίδια διασκέδασης. Παρατηρούμε πως τα κορίτσια απέφυγαν τα παιχνίδια στρατηγικής και δράσης καθώς όπως σχολίασαν μετά την συμπλήρωση του ερωτηματολογίου είναι πιο «άγρια» και όχι τόσο χαριτωμένα.

Στην αντίστοιχη έρευνα που διενεργήθηκε σε δημοτικά σχολεία της Αχαΐας το 22,4% από τους 707 μαθητές απάντησαν πως προτιμούν τα αθλητικά παιχνίδια, το 10% παιχνίδια δράσης και το 9% παιχνίδια προσομοίωσης (Μπερδέκλης, Γιαννοπούλου, Παναγιωτόπουλος, 2009).

6. Προτιμάς να παίζεις ψηφιακά παιχνίδια ή να παρακολουθείς τηλεόραση;

ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ / ΑΓΟΡΙΑ	83
ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ / ΑΓΟΡΙΑ	17
ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ / ΚΟΡΙΤΣΙΑ	68
ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ / ΚΟΡΙΤΣΙΑ	55

Πίνακας 6

Μέσα από το ερωτηματολόγιο στόχος και σκοπός είναι να αποκτήσουμε συνολική εικόνα για τις προτιμήσεις των παιδιών και μέσα σε αυτό συγκαταλέγεται και η παραπάνω ερώτηση.

Τα κορίτσια στην συγκεκριμένη ερώτηση σχεδόν μοιράστηκαν στις απαντήσεις τους αλλά όπως ανέφερα και νωρίτερα είναι εντυπωσιακό πλέον το ποσοστό της επιλογής των ψηφιακών παιχνιδιών και από τα κορίτσια. Εξήγησαν βέβαια πως σε αρκετά παιχνίδια συνδέουν την παρακολούθηση στην τηλεόραση και τη γνωριμία με χαρακτήρες, με τα παιχνίδια στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Στα αγόρια είναι ξεκάθαρη η προτίμηση στα ψηφιακά παιχνίδια καθώς έχουν μεγαλύτερη ροπή στην ενεργή δράση τους και στην συμμετοχή τους για την εξέλιξη της ιστορίας που είτε δημιουργούν μόνοι τους είτε τους παραδίδεται ως πρωτογενές υλικό. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής έχει αντικαταστήσει σε μεγάλο βαθμό την τηλεόραση παρέχοντας στα παιδιά περισσότερες ευκαιρίες για παιχνίδι αλλά και πιο δημιουργική απασχόληση.

7. Προτιμάς τα ομαδικά βιντεοπαιχνίδια ή τα ατομικά;

ΑΤΟΜΙΚΑ / ΑΓΟΡΙΑ	79
ΟΜΑΔΙΚΑ / ΑΓΟΡΙΑ	21
ΑΤΟΜΙΚΑ / ΚΟΡΙΤΣΙΑ	121
ΟΜΑΔΙΚΑ / ΚΟΡΙΤΣΙΑ	2

Πίνακας 7

Σε συνέχεια της προηγούμενης ερώτησης παραμένουμε στην εξέταση των προτιμήσεων των παιδιών. Κατά τη διάρκεια της έρευνας μας τα παιδιά θα κληθούν να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους και καλό είναι να γνωρίζουμε εκ των προτέρων τις διαθέσεις τους για τα ομαδικά ή ατομικά βιντεοπαιχνίδια.

Παρατηρούμε πως το μεγαλύτερο μέρος των μαθητών, σε πολύ μεγάλο ποσοστό όπως είναι φανερό, παίζει ατομικά παιχνίδια. Αυτό θα μπορούσε εύκολα να δικαιολογηθεί καθώς για τα περισσότερα ομαδικά παιχνίδια οι χρήστες οφείλουν να κάνουν χρήση του διαδικτύου και στις συγκεκριμένες ηλικίες στις οποίες απευθύνεται το ερωτηματολόγιο συχνά οι γονείς για την προστασία των παιδιών από τους κινδύνους του διαδικτυακού χώρου δεν επιτρέπουν τη χρήση του.

Συνήθως, οι συμμετέχοντες στα παιχνίδια αυτά δεν δίνουν τα πραγματικά τους στοιχεία αλλά παρουσιάζονται με ψευδώνυμα και ως εκ τούτου δεν είναι εφικτό κανείς να επαναπαυτεί ότι το παιδί μπορεί να είναι προστατευμένο.

Έπειτα από σχολιασμό που έγινε μέσα στις τάξεις, κατέστη γνωστό πως τα παιδιά που έχουν μεγαλύτερα αδέρφια είναι αυτά που έχουν πρόσβαση σε διαδικτυακά παιχνίδια και αφιερώνουν χρόνο για την κοινή διασκέδαση τους στα online, ομαδικά παιχνίδια. Ίσως, με την σιγουριά ότι συμμετέχει και κάποιο μεγαλύτερο ηλικιακά μέλος της οικογένειας στο παιχνίδι να αισθάνονται περισσότερη ασφάλεια στην αλληλεπίδραση με άλλους παίκτες.

8. Στο σχολείο σου αρέσει να παίζεις ομαδικά παιχνίδια;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	92
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	8
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	89
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	34

Πίνακας 8

Στον αντίποδα των απαντήσεων της προηγούμενης ερώτησης είναι φανερό ότι τα παιδιά δείχνουν πολύ μεγάλο ενδιαφέρον για τα ομαδικά παιχνίδια στον χώρο του σχολείου. Το στοιχείο αυτό μας δίνει ακόμα μεγαλύτερη ώθηση για την έρευνα στο να προωθήσουμε τη συνεργατική εκπαίδευση των παιδιών μέσα από τα ψηφιακά παιχνίδια. Οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να παίζουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια μέσω του υπολογιστή, μαζί με τους συμμαθητές τους, να συνεργάζονται και τέλος να αποκτούν πρόσβαση στη γνώση με τον ιδιαίτερο και καινοτόμο αυτό τρόπο.

9. Παίζεις κάθε μέρα ψηφιακά παιχνίδια;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	73
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	27
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	71
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	52

Πίνακας 9

Οι ερωτήσεις 9 και 10 αφορούν την επαφή που έχουν οι μαθητές με τα ψηφιακά παιχνίδια και βασική πληροφορία αποτελεί η συχνότητα της ενασχόλησης.

Οι περισσότεροι γονείς στις ηλικίες αυτές συνήθως επιτρέπουν την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κυρίως τα σαββατοκύριακα και ίσως μία με δύο ώρες αφού έχουν ολοκληρώσει

τα παιδιά τα μαθήματά τους. Σύμφωνα με την μελέτη του Dr. Jesus Rujol η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έως εννέα ώρες την εβδομάδα δεν παρουσιάζει κινδύνους για την πνευματική και σωματική υγεία των παιδιών ηλικίας 7 έως 11 ετών. Στην συγκεκριμένη έρευνα βλέπουμε πως τα 144 από τα 223 παιδιά έχουν καθημερινή επαφή με videogames, περίπου το 65% των παιδιών.

Στην έρευνα των σχολείων της Αχαΐας το 18,4% παίζει κάποιες μέρες της εβδομάδας, το 35,2% ανέφερε πως παίζει μόνο τα σαββατοκύριακα ενώ το 21,8% απάντησε πως παίζει καθημερινά.

Και στην ερώτηση αυτή γίνεται άμεσα αντιληπτό πως όσο περνούν τα χρόνια τόσο το ποσοστό της ενασχόλησης με τα ψηφιακά παιχνίδια αυξάνεται (Μπερδέκλης, Γιαννοπούλου, Παναγιωτόπουλος, 2009).

10. Εάν παίζεις κάθε μέρα ψηφιακά παιχνίδια, πόσο χρόνο αφιερώνεις ημερησίως;

0 – 1 ΩΡΑ	72
0 – 2 ΩΡΕΣ	49
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ 2 ΩΡΕΣ	23

Πίνακας 10

Από τα 144 παιδιά που απάντησαν θετικά στην ερώτηση εάν παίζουν καθημερινά βιντεοπαιχνίδια τα μισά ασχολούνται το μέγιστο για 1 ώρα. Τα παιδιά που απάντησαν πως παίζουν για περισσότερες από 2 ώρες είναι τα παιδιά που έχουν τα μεγαλύτερα αδέρφια και αφιερώνουν μαζί χρόνο στην ασχολία αυτή κυρίως στα διαδικτυακά παιχνίδια.

Στο σημείο αυτό αξίζει να επισημανθεί πως τα παιδιά αυτά που παίζουν περισσότερες ώρες και κυρίως διαδικτυακά παιχνίδια έχουν έντονα τα στοιχεία του ανταγωνισμού, της φαντασίας αλλά και τις συνεργασίας. Τα στοιχεία αυτά σύμφωνα με τους Malone & Pepper (1987) αποτελούν παράγοντες για τα κίνητρα των παικτών αυτού του τύπου παιχνιδιών.

Στην έρευνα για την εργασία «Διερεύνηση της σχέσης μαθητών του δημοτικού σχολείου με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια» των Μπερδέκλή, Γιαννοπούλου και Παναγιωτόπουλου αναφέρεται πως κατά κύριο λόγο οι μαθητές ασχολούνται δυο με τέσσερις ώρες καθημερινά ενώ όσοι παίζουν μόνο τα σαββατοκύριακα μπορεί να ασχοληθούν και έως 10 ώρες (Μπερδέκλης, Γιαννοπούλου, Παναγιωτόπουλος, 2009).

11. Πιστεύεις ότι την ώρα που παίζεις στα ηλεκτρονικά παιχνίδια απομακρύνεσαι από την πραγματικότητα;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	89
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	11
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	93
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	30

Πίνακας 11

Κατά το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής τα παιδιά δείχνουν έντονη επιθυμία και φανέρωνουν την ανάγκη τους να απομακρύνονται από την πραγματικότητα για λίγο. Με την ερώτηση αυτή επιθυμία είναι να ληφθεί η απάντηση εάν είναι κάτι το οποίο επιδιώκουν παίζοντας παιχνίδια στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και κατά πόσο θα τους αρέσει η μεταφορά σε άλλα μέρη κατά την κατασκευή των θεάτρων στα μαθήματα.

Τα παιδιά τις περισσότερες φορές επιδιώκουν να απομακρύνονται από την πραγματικότητα κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών είτε είναι μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή είτε με φυσική επαφή καθώς ένα από τα βασικότερα στοιχεία που δυστυχώς εκλείπει στην ηλικία τους είναι η φαντασία.

Μέσω του παιχνιδιού μεταφέρονται σε έναν φανταστικό κόσμο όπου τους επιτρέπεται να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους αλλά και να ξεδιπλώσουν και να χτίσουν τον χαρακτήρα τους.

Δρουν ανεξάρτητα, ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις του εκάστοτε παιχνιδιού και δεν βρίσκονται «εγκλωβισμένα» σε ελεγχόμενες εξωτερικές δραστηριότητες.

12. Πιστεύεις ότι μέσω των παιχνιδιών αυτών ενισχύεται η φαντασία και η δημιουργικότητά σου;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	82
--------------	----

ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	18
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	102
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	21

Πίνακας 12

Φαντασία και δημιουργικότητα είναι δύο βασικά χαρακτηριστικά που χρειαζόμαστε στο Minecraft για να κατασκευάσουμε τα απαιτούμενα κτίσματα των θεάτρων.

Τα ψηφιακά παιχνίδια παρότι εμπεριέχουν δεδομένα που δεν δύνανται να τροποποιηθούν, παρέχουν τη δυνατότητα στους χρήστες να μεταφέρονται σε ένα διαφορετικό περιβάλλον από αυτό που συνηθίζουν να βρίσκονται και να έχουν ικανότητες που στην πραγματική ζωή δεν είναι εφικτές.

Η προοπτική της κατοχής μίας υπερδύναμης δίνει στα παιδιά ένα επιπλέον κίνητρο για την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πολλές φορές υπάρχει η ευκαιρία δημιουργίας ενός ολόκληρου κόσμου βασισμένου αποκλειστικά στην κρίση των παιδιών και στις δικές τους προτιμήσεις.

Ο χρήστης εισέρχεται σε έναν δικό του, μη πραγματικό κόσμο που στην ουσία για εκείνον είναι πραγματικός και μπορεί να κινηθεί και να αντιδράσει ελεύθερα όπως εκείνος κρίνει εξερευνώντας όχι μόνο τον περίγυρο αλλά και τον εαυτό του.

13. Θεωρείς πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να ενταχθούν στην εκπαίδευση;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	98
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	2
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	112
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	11

Πίνακας 13

Το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών θεωρεί πως μπορούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια να ενταχθούν στην εκπαίδευση. Υπάρχει όμως ένα μικρό μέρος που δεν το πιστεύει αυτό.

Έπειτα από συζητήσεις εκμαιεύτηκε το συμπέρασμα πως οι μαθητές που απάντησαν αρνητικά δεν μπορούν να αντιληφθούν πώς ένα παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει μέσο για τη μάθηση.

Τα παιδιά αυτά δεν έχουν κατανοήσει πως ένα μεγάλο μέρος της καθημερινότητας τους, που εμπεριέχει παιχνίδια, είναι τρόπος διδασκαλίας τόσο κοινωνικών γνώσεων αλλά και εκπαιδευτικών.

Τα παιδιά που απάντησαν θετικά έδειξαν απίστευτο ενθουσιασμό και μόνο στο άκουσμα της ιδέας, θέτοντας τα ίδια τις δικές τους προτάσεις.

Να επισημανθεί πως κατά την απάντηση του ερωτηματολογίου αυτού τα παιδιά δεν γνώριζαν για την ένταξη του Minecraft στο μάθημα.

14. Θα ήταν πιο ελκυστική η μάθηση με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	0

Πίνακας 14

Πρέπει να θεωρηθεί αυτονόητο πως μία τέτοια ερώτηση δεν θα μπορούσε να λείπει από το ερωτηματολόγιο καθώς η ίδια η ερώτηση είναι ο σκοπός ολόκληρης της έρευνας. Ποια είναι όμως η άποψη των παιδιών;

Η απάντηση είναι καθολικά θετική καθώς δεν πρέπει να ξεχνάμε πως για τα παιδιά το παιχνίδι είναι ο βασικότερος παράγοντας στη ζωή τους. Είναι πιο πιθανό να αντισταθούν σε οτιδήποτε άλλο αλλά όχι στο παιχνίδι. Ακόμα και σε συνθήκες πολέμου, τα παιδιά θα προσπαθήσουν με όλα τα πιθανά μέσα να παίξουν όπως εύστοχα παρουσιάζεται και στο μυθιστόρημα του Boyne John «*Το αγόρι με τη ριγέ πιτζάμα*».

Αναμφισβήτητα, λοιπόν, ιδιαίτερα στο εκπαιδευτικό οικοσύστημα, θα ήταν απόλυτη πρόκληση η εκμάθηση με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Δυστυχώς, κάτι το οποίο είναι ευρέως διαδεδομένο σε άλλες χώρες για τα παιδιά στην Ελλάδα είναι κάτι σχεδόν ξένο στο μεγαλύτερο ποσοστό.

15. Πιστεύεις ότι θα ήταν πιο αποδοτική η μάθηση εάν γινόταν χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	0

Πίνακας 15

Η θετική απάντηση που δόθηκε από τους μαθητές είναι απόλυτη και ξεκάθαρη ως προς το ότι το gamification θα μπορούσε να είναι μία από τις σύγχρονες και πολύ αποδοτικές εκπαιδευτικές τάσεις μάθησης. Τα παιδιά απάντησαν θετικά με περίσσιο ενθουσιασμό.

Να σημειωθεί πως οι συγκεκριμένες τάξεις ήρθαν σε επαφή με την μάθηση μέσω υπολογιστή μόνο στο επίπεδο της πλατφόρμας Webex όπου πραγματοποιήθηκε η εξ αποστάσεως διδασκαλία στα δημόσια σχολεία κατά την περίοδο της καραντίνας. Οι εναλλακτικοί τρόποι εξ αποστάσεως διδασκαλίας στην πλατφόρμα αυτή ήταν η χρήση «Polls» δηλαδή δημοσκοπήσεων κατά τη διάρκεια του μαθήματος ώστε να έχει την ευχέρεια ο εκπαιδευτικός να λαμβάνει τις απαντήσεις όλων των μαθητών ταυτόχρονα, «Break out rooms» για να χωρίζονται οι μαθητές σε ομάδες έως πέντε ατόμων, η χρήση «Padlet» ενός ψηφιακού αποθετηρίου όπου είναι εφικτό να αναρτούν πληροφορίες, εικόνες, βίντεο, φύλλα εργασίων και άλλα, τον ψηφιακό τροχό³⁶ όπου επιλέγεται τυχαία ο μαθητής που θα πάρει τον λόγο και τα ψηφιακά Quiz όπως kahoot, wordwall, quiz κ.α που αξιοποιήθηκαν από τους εκπαιδευτικούς.

16. Γνωρίζεις το παιχνίδι Minecraft;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	120
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	3

Πίνακας 16

Έπειτα από την εκμείυση απαντήσεων που αφορούν γενικά τα ψηφιακά παιχνίδια έφτασε η στιγμή για πιο συγκεκριμένες κατευθύνσεις στο παιχνίδι το οποίο θα χρησιμοποιηθεί. Η αναγνώριση του παιχνιδιού έχει σημαντικό ρόλο καθώς τα παιδιά δεν θα δυσκολευτούν ιδιαίτερα στην πρώτη επαφή όπως θα γινόταν με ένα εντελώς άγνωστο αντικείμενο για αυτά.

Η μεγάλη απήχηση μέσω της δημιουργικότητας και της ευκολίας που έχει το συγκεκριμένο παιχνίδι σε όλο το εύρος των ηλικιακών ομάδων το έχει καταστήσει γνωστό ακόμα και σε παιδιά που δεν είναι παίκτες του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

Το παιχνίδι της Microsoft έχει ξεπεράσει τον αριθμό των 100 εκατομμυρίων ενεργών παιχτών και συνεχώς ο αριθμός αυτός αυξάνεται καθιστώντας το ένα από τα παιχνίδια με τις περισσότερες πωλήσεις στην ιστορία.

Μόνο τρία παιδιά απάντησαν πως δεν το γνωρίζουν, αν και σύντομα έγιναν γνώστες μέσω του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής.

17. Έχεις παίξει ποτέ Minecraft;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	67
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	33
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	72
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	51

Πίνακας 17

Μεγάλο και πάλι το ποσοστό των παιδιών που έχουν παίξει έστω μία φορά Minecraft δίνοντας ακόμη πιο ξεκάθαρη εικόνα για την ευκολία της ένταξής του στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Είναι από τα παιχνίδια που, καθότι δεν χρειάζεται να είσαι καθημερινά σε επαφή, είναι εύκολο για τα παιδιά να δημιουργούν τον δικό τους κόσμο, να έχουν απόλυτη ανεξαρτησία στις κινήσεις και στην πορεία του παιχνιδιού με πολύ λίγους και απλούς κανόνες. Έχουν τον πλήρη έλεγχο του χώρου

³⁶ <https://wheelofnames.com/> Ανακτήθηκε Νοέμβριος 12, 2022.

που δημιουργούν και ανά πάσα ώρα και στιγμή μπορούν να διακόψουν το παιχνίδι τους ή ακόμη και να τερματίσουν ότι έχουν φτιάξει μέσω της διαγραφής του.

Σύμφωνα με τον Zedda-Sampson (2013), περίπου το 40% των παιδιών ηλικίας 8 έως 10 ετών παίζουν ήδη Minecraft, που είναι μεγάλος αριθμός, λαμβάνοντας υπόψη ότι μόνο το 14-17% περίπου από αυτούς χρησιμοποιεί δημοφιλείς ιστότοπους όπως το Facebook και μόνο το 8-16% παίζει online.

18. Πόσο καλά μπορείς να ανταποκριθείς στην πλατφόρμα του;

ΚΑΘΟΛΟΥ	84
ΛΙΓΟ	18
ΑΡΚΕΤΑ	38
ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	59
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ	24

Πίνακας 18

Για να μπορέσουν να καθοριστούν και να προετοιμαστούν τα μαθήματα σημαντικό παράγοντας είναι οι δυνατότητες των παιδιών στο συγκεκριμένο παιχνίδι.

Από τους 139 μαθητές που έχουν έρθει σε επαφή με τον κόσμο του Minecraft έστω μία φορά μόλις οι 18 μπορούν να ανταποκριθούν σε μικρό βαθμό στην πλατφόρμα κι αυτό διότι δεν έχουν παίξει αρκετές φορές ώστε να εξοικειωθούν με τον τρόπο του παιχνιδιού.

Απεναντίας, οι μαθητές που έχουν εξαιρετικές γνώσεις του παιχνιδιού είναι 24 ενώ αυτοί που ξέρουν να παίζουν αρκετά και πολύ καλά είναι 97.

Με δεδομένα τα παραπάνω δεν εκπλήσσει το γεγονός πως στο άκουσμα εντός του σχολικού χώρου της εκπαιδευτικής αξιοποίησης ενός τόσο γνωστού παιχνιδιού η έκπληξη και η αναμονή των παιδιών είναι τεράστια.

19. Θεωρείς πως το Minecraft μπορεί να αξιοποιηθεί ως βιωματική μάθηση;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	98
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	2
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	103
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	20

Πίνακας 19

Πριν απαντηθεί η συγκεκριμένη ερώτηση, καθώς θεωρήθηκε εξ αρχής πολύ σημαντική η άποψη των παιδιών πάνω στο συγκεκριμένο θέμα, αναλύθηκε στην τάξη τι είναι η βιωματική μάθηση, ώστε να έχουν πλήρη επίγνωση για την απάντηση που θα δώσουν.

Οι μελετητές που εργάστηκαν για την εννοιολογική αποσαφήνιση του όρου της βιωματικής μάθησης όπως ο John Dewey (1938), David Kolb(1984), και Carl Rogers(1969) έδωσαν εξ αρχής τα στοιχεία πως έγκειται στην μάθηση αυτή που δεν εγκλωβίζεται στα στεγανά του παραδοσιακού τρόπου με μόνη απαίτηση την απομνημόνευση αλλά φέρνει τον μαθητή στο επίκεντρο. Η θεωρία συνδέεται με την πράξη και οι μαθητές καλούνται να ερευνήσουν και να δράσουν σύμφωνα με τις γνώσεις που έχουν αποκομίσει από τον εκπαιδευτικό σε συνδυασμό με την κριτική τους σκέψη και ο συνδυασμός αυτός θα τους οδηγήσει στην εμπειρία και τη βιωματική μάθηση.

Συγκεκριμένα ο Dewey (1938) είπε «η εκπαίδευση είναι από την εμπειρία, για την εμπειρία και μέσω της εμπειρίας» και ο Kolb (1984) ότι «η μάθηση είναι η διαδικασία κατά την οποία η γνώση αναπτύσσεται μέσα από τον μετασχηματισμό της εμπειρίας. Η γνώση είναι επακόλουθο του συνδυασμού της κατανόησης και μετασχηματισμού της εμπειρίας». Σύμφωνα με τον τελευταίο, κατά την βιωματική μάθηση, οι εκπαιδευόμενοι δρουν, στοχάζονται, μαθαίνουν και εφαρμόζουν.

Ο Carl Rogers (1969) διαχωρίζει τη μάθηση σε δύο είδη, τη γνωστική, η οποία είναι η θεωρητική γνώση που παρέχεται από τον εκπαιδευτικό και τα βιβλία και την εμπειρική που είναι στην ουσία η εφαρμοσμένη γνώση.

Στο πλαίσιο αυτό γίνεται κατανοητό στους μαθητές πως η ερώτηση αφορά την εφαρμογή γνώσεων που θα λάβουν μέσα στην τάξη, μέσα από την θεωρία, στο παιχνίδι Minecraft. Καθότι δεν

έχουν βιώσει κάτι αντίστοιχο τους φάνηκε σχετικά δύσκολη η απόπειρα αυτή αλλά και πάλι σε μεγάλο ποσοστό αντέδρασαν θετικά.

3.1.2 Θεωρητικό Μέρος Μαθημάτων

ι. Αρχιτεκτονική Λειτουργία & Εξέλιξη Θεάτρων

Έπειτα από την απόδοση των απαντήσεων στο πρώτο ερωτηματολόγιο, ξεκίνησε η γνωριμία των μαθητών με την ιστορία των θεάτρων από τις απαρχές του είδους έως σήμερα, μέσα από το θεωρητικό ιστορικό πλαίσιο αλλά και εικόνες και εικονοσειρές (βίντεο) ώστε να είναι πιο εύκολα επεξεργάσιμη και κατανοητή. Σκοπός είναι να μπορέσουν οι μαθητές να αποκτήσουν μια γενική εικόνα του μαγικού κόσμου του θεάτρου, που μας καλλιεργεί, μας ανυψώνει την ψυχή και το μυαλό και μας ταξιδεύει μέσα από το πραγματικό στο φανταστικό ώστε να την αποδώσουν μέσα από το ψηφιακό παιχνίδι με την δική τους οπτική και συναισθηματική αξία.

Η λέξη Θέατρο είναι παγκόσμια, όμως γεννήθηκε στην χώρα μας και οι πρόγονοί μας ήταν αυτοί που συντέλεσαν στην γέννηση της. Θα αποτελούσε σοβαρή παράλειψη να μην τονιστεί πως το θέατρο είναι ίσως η μοναδική τέχνη που περιλαμβάνει τόσο μεγάλη ποικιλία μορφών τέχνης όπως λογοτεχνία, ζωγραφική, αρχιτεκτονική, μουσική και άλλες. Είναι η τέχνη που μας καλλιεργεί ψυχικά και πνευματικά εμπλουτίζοντας τη ζωή μας με πολιτισμική συνείδηση κουβαλώντας στο σκαρί της την ιστορία, τη συλλογική μνήμη, τον επαναπροσδιορισμό αξιών και ιδεών αποσκοπώντας στην μόρφωση και την παιδεία. Η μουσική και η δραματική τέχνη οδήγησαν στην ανέγερση θεατρικών κτιρίων και στη συνέχεια η σκηνοθεσία, η σκηνογραφία, η αρχιτεκτονική και άλλοι συντελεστές αποτέλεσαν τους βασικούς παράγοντες εξέλιξης, εμπλουτισμού και ωρίμανσης των χώρων (Φέσσα – Εμμανουήλ, 1994).

Ο Simon Tidworth (1973) είπε πως «*Η αρχιτεκτονική και η δραματουργία είναι αδερφές τέχνες, αλλά όπως οι περισσότερες αδερφές δεν καταφέρνουν να συνεργαστούν με τρόπο ώστε να αναδεικνύεται ό,τι καλύτερο έχει η καθεμιά τους. Τα μεγάλα δημιουργικά πνεύματα του δράματος – οι Έλληνες τραγικοί, οι συγγραφείς των μεσαιωνικών μυστηρίων, ο Σαίξπηρ, ο Λόπε ντε Βέγκα, ο Μολιέρος, ο Κορνήλιος και ο Ρακίνας – ικανοποιήθηκαν με στοιχειώδη μέσα παραστάσεων. Ο Ίψεν και ο Τσέχωφ δεν ζήτησαν περισσότερα. Το αγαπημένο «οικείο θέατρο» του Στρίνμπεργκ ήταν ένα συνηθισμένο δωμάτιο. Και αντίστροφα, όλα τα θέατρα που παρουσιάζουν το μεγαλύτερο αρχιτεκτονικό ενδιαφέρον – ελληνικά θέατρα της περιόδου 300-100 π.Χ., ρωμαϊκά θέατρα της περιόδου 100-300 μ.Χ., θέατρα της Ιταλικής Αναγέννησης και θέατρα της Ευρώπης και της Αμερικής χτισμένα ανάμεσα στο 1700 και το 1875 – ανήκουν στις εποχές που η δραματική τέχνη βρισκόταν σε ύφεση».*

Σύμφωνα με τα λόγια αυτά η ιστορική πορεία της θεατρικής αρχιτεκτονικής δεν συμπίπτει ποιοτικά ή ποσοτικά με εκείνη της ιστορίας του θεάτρου όμως αναμφισβήτητα αποτελεί τον πυλώνα εξερεύνησης της ιστορίας των πολιτισμών σε βάθος αιώνων. Η σχέση τους, μάλιστα, καλείται ως αμφίδρομη καθώς τόσο ο θεατρικός χώρος επηρεάζει τη σκηνική δραστηριότητα αλλά και η δραματουργία καθορίζει σε λίγες αλλά υπαρκτές περιπτώσεις τη μορφή του θεατρικού χώρου.

Τα θεατρικά αρχιτεκτονήματα του παρελθόντος αποτελούν έως σήμερα πρότυπα κατασκευής νέων θεάτρων, όπως το θέατρο της Επιδαύρου, το ελισαβετιανό θέατρο, η Σκάλα του Μιλάνου και η όπερα του Παρισιού τα οποία δεν μένουν απλά ως αντιπροσωπευτικές εκφράσεις της εκάστοτε περιόδου αλλά ως στοιχεία παράδοσης κα πολιτισμού ικανά να αξιοποιηθούν έως σήμερα.

- Υπαίθρια και κλειστά θέατρα

Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων της Θεατρικής Αγωγής στις τάξεις Γ' και Δ' Δημοτικού τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την ιστορία του θεάτρου, τη δημιουργία του και την εξέλιξή του έως σήμερα. Γίνεται γνωστό πλέον πως το θέατρο είναι μία σύνθετη δημιουργία που προϋποθέτει την συνύπαρξη τεχνών και ανθρώπων καθώς και καλλιτεχνική ομαδικότητα.

Το θέατρο θεωρείται ανέκαθεν μέσο υψηλής πνευματικής καλλιέργειας, καθώς έχει ως στόχο τόσο την τέρψη όσο και την επιμόρφωση των θεατών. Μέσα στο θεωρητικό πλαίσιο του μαθήματος εντάσσονται στοιχεία πρακτικής φύσεως, που επιτρέπουν στους μαθητές να αποκτήσουν μεγαλύτερη εξοικείωση με τους χώρους του θεάτρου και να αφομοιώσουν στοιχεία που θα τους επιτρέψουν την βέλτιστη επαφή τους με βασικά στοιχεία του πολιτισμού. Ως εκ τούτου μπορούν να βιώσουν την ευχαρίστηση του παιχνιδιού και μέσω αυτού να γνωρίσουν την ζωή (Αντωνιάδης, 1994).

Για την σωστή ανταπόκριση των μαθητών στο ψηφιακό παιχνίδι Minecraft, αρχικά πραγματοποιούνται μαθήματα που σχετίζονται με την αρχιτεκτονική των θεάτρων από τις απαρχές της δημιουργίας τους.

Στα αρχαία ελληνικά χρόνια ως θέατρο αποκαλούνταν οι θεατές που αποτελούσαν το ακροατήριο και όχι τα κτίσματα όπου παρουσιάζονταν τα θεάματα. Κατά την διάρκεια της ιστορίας του θεάτρου πραγματοποιήθηκαν στον σκηνικό χώρο αρχιτεκτονικές μετατροπές που προκάλεσαν, αναπόφευκτα, δραστικές επεμβάσεις στον χαρακτήρα των έργων (Horst-Dieter Blume ,1986).

Ο χώρος της κατασκευής ενός θεάτρου απασχολούσε ιδιαίτερα τους ανθρώπους ακόμα και στις πρωτόγονες κοινωνίες πριν καν τη δημιουργία του όρου «θέατρο» καθώς για την διεξαγωγή των τελετουργιών ήταν απαραίτητο να βρεθεί χώρος με συμβολική αξία όπως βράχοι ή ποτάμια (Στοιχεία Θεατρολογίας,1999). Στη συνέχεια, η αρχιτεκτονική των θεάτρων σε κάθε μία εποχή μετέδιδε τα επικρατούντα στοιχεία πολιτισμού αλλά και την γενικότερη εικόνα μιας πόλης τόσο οικονομικά και πολιτικά όσο πνευματικά και καλλιτεχνικά. Ήταν ένα μέσο προβολής, ένα σύμβολο.

Στο θεωρητικό πλαίσιο γίνεται γνωστό πως οι πρώτες παραστάσεις τελούσαν σε υπαίθριους χώρους με μόνα στοιχεία την σκηνή -για να μεταμφιέζονται οι υποκριτές-, την ορχήστρα -όπου λάμβανε χώρα η δράση- και ξύλινες βαθμίδες για τους θεατές. Σε αρκετές πρώιμες περιπτώσεις, μάλιστα, οι θεατές κάθονταν στο έδαφος καθώς ο χώρος διεξαγωγής των παραστάσεων ήταν αμφιθεατρικός στους πρόποδες κάποιου λόφου ως φυσικό πρανές.

Εν συνεχεία και με την κατάκτηση γνώσεων, όπως της μηχανικής και αρχιτεκτονικής κατασκευάζονται θέατρα που δεν απαιτούν την φυσική κλίση ενός λόφου αλλά τεχνικά μέσα ώστε να δημιουργηθεί αμφιθεατρικός χώρος για το κοινό. Υπήρχε απόλυτη εναρμόνιση του αρχιτεκτονήματος με την φύση³⁷.

Τα υπαίθρια θέατρα ήταν τα πρώτα που συναντάμε στην αρχαιότητα και στην Ελλάδα έχουμε την τύχη να διαθέτουμε αρκετά εκ των οποίων κάποια λειτουργούν έως σήμερα και επιτρέπουν παραστάσεις.

Το Θέατρο του Διονύσου ή Θέατρο Διονύσου Ελευθερέως θεωρείται το πρώτο πέτρινο θέατρο του κόσμου και αποτελεί το σημαντικότερο υπαίθριο θεατρικό χώρο στην αρχαία Αθήνα κατασκευασμένο κάπου στις αρχές του 5^{ου} αιώνα. Λόγω της ηλικίας των κτιριακών εγκαταστάσεων αλλά και εξαιτίας του γεγονότος ότι για αρκετά χρόνια ήταν το μοναδικό θέατρο που πραγματοποιούνταν παραστάσεις με καινούργιες τεχνικές, με συνεχείς μετατροπές στις ήδη υπάρχουσες εγκαταστάσεις, πλέον έχουν απομείνει ελάχιστα υπολείμματα από την αρχική αρχιτεκτονική του θεάτρου (Horst-Dieter Blume ,1986).

Το πρώτο τμήμα που κατασκευάστηκε ήταν η κυκλική ορχήστρα ενώ για τους θεατές σύμφωνα με μελέτες δεν υπήρχαν αρχικά θέσεις αλλά βρίσκονταν όρθιοι γύρω από τη σκηνή ενώ αργότερα εντάχθηκαν στον χώρο τα ικρία, δηλαδή ξύλινα καθίσματα (Γώγος, 2005). Γύρω στο 500 π.Χ. τα ικρία κατέρρευσαν και εξαιτίας του μεγάλου πλήθους των θεατών, καθώς το θέατρο είχε παιδευτική αξία και όλοι είχαν δικαίωμα συμμετοχής, γύρω στο 484 π.Χ. επινοήθηκε η ημικυκλική διάταξη για το κοινό³⁸.

Το κοίλον, ο χώρος που προοριζόταν για τους θεατές έγινε πιο επικλινές ώστε σύμφωνα με τη διαμόρφωση αυτή να είναι εφικτή η καλύτερη δυνατή θέαση του έργου και πλαισιώθηκε από δύο

³⁷ [https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαίο_ελληνικό_θέατρο_\(αρχιτεκτονική\)](https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαίο_ελληνικό_θέατρο_(αρχιτεκτονική)) Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

³⁸ http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj_id=10341 Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

πλάγιους αναλημματικούς τοίχους για να βοηθούν στην συγκράτηση του εδάφους από την διάβρωση δημιουργώντας παράλληλα ισόπεδες επιφάνειες (Γώγος, 2005).

Η συγκεκριμένη δομή είναι σχεδιασμένη και κατασκευασμένη ώστε να αντιστέκεται στην πλευρική πίεση του εδάφους, όταν υπάρχει επιθυμητή αλλαγή στο ύψος, που υπερβαίνει την γωνία ανάπαυσης του εδάφους³⁹. Με την κατασκευή των πλάγιων τοίχων δημιουργήθηκαν κατά μήκος τους οι διάδρομοι για την έλευση των ηθοποιών κατά την διάρκεια των έργων αλλά και των θεατών στην αρχή και στο τέλος κάθε παράστασης. Ανάμεσα στο 338 και το 326 επί Λυκούργου το κοίλον έγινε λίθινο και αυξήθηκε ο αριθμός θέσεων για το κοινό στις 17.000.

Οι τροποποιήσεις του θεάτρου συνεχίστηκαν όμως οι πιο ριζικές συντελέστηκαν κατά τους ρωμαϊκούς χρόνους όπου ο χώρος της ορχήστρας μειώθηκε αισθητά για να αξιοποιηθεί ως αρένα για μονομαχίες. Κατά το 61 μ.Χ. κατασκευάστηκε νέα μνημειώδης πρόσοψη σκηνής, scaenae frons, με μήκος που ξεπερνούσε τα σαράντα μέτρα, αφήνοντας στο παρελθόν τα ζωγραφιστά σκηνικά των ελληνιστικών χρόνων (Φέσσα – Εμμανουήλ Ε., 1994).

Στο εν λόγω θέατρο, στην Ακρόπολη, στο οποίο παίχθηκαν έργα του Αισχύλου, του Αριστοφάνη, του Σοφοκλή και του Ευριπίδη, όπως γίνεται αντιληπτό, δεν δίνονται πλέον παραστάσεις αλλά χρησιμοποιείται το Ωδείο Ηρώδου του Αττικού⁴⁰ που κατασκευάστηκε κατά κύριο λόγο για μουσικές εκδηλώσεις κατά την ρωμαϊκή εποχή το 161 μ.Χ. από εύπορη αριστοκρατική οικογένεια της Αθήνας και είναι ένα σύμβολο για την πόλη της Αθήνας.

Το αρχαίο Θέατρο της Μεγαλόπολης ήταν το μεγαλύτερο θέατρο στην Ελλάδα καθώς η χωρητικότητά του εκτιμάται σε 20.000 θεατές και κατασκευάστηκε κατά τον 3ο αιώνα π.Χ. Ανασκάφηκε το 1890 και σήμερα είναι μερικώς αναστηλωμένο.

Αναμφισβήτητα, στα μαθήματα γίνεται αναφορά και στο αρχαίο θέατρο της Επιδαύρου που αποτελεί ένα σύμβολο για τον χώρο του θεάτρου αλλά και από αρχιτεκτονικής άποψης, καθώς η κατασκευή του κοίλου είναι μοναδική και επιτρέπει τόσο την καλύτερη ακουστική όσο και την καλύτερη αισθητική του θεάτρου. Θεωρείται πως άρχισε να χτίζεται στα τέλη του 4^{ου} αιώνα και ολοκληρώθηκε παίρνοντας τη σημερινή του μορφή στα μέσα του 2^{ου} αιώνα. Είναι από τα πρώτα θέατρα στα οποία γίνεται ιδιαίτερη μνεία στα μαθήματα καθώς είναι προσφορότερο για την πρώτη γνωριμία και ανάλυση των επιμέρους αρχιτεκτονικών μερών ενός θεάτρου γιατί έχει διατηρηθεί σε ικανοποιητικό βαθμό η αρχική του μορφή (Horst-Dieter Blume, 1986).

Στον ελλαδικό χώρο υπάρχουν επίσης και σύγχρονες κατασκευές υπαίθριων θεάτρων όπως το θέατρο του Λυκαβηττού, το Ανοιχτό Θέατρο Κολωνού στον Λόφο Ιππείου Κολωνού, το Θέατρο Βράχων Μελίνα Μερκούρη στον Βύρωνα που βρίσκεται στους πρόποδες του Υμηττού, το Βεάκειο Δημοτικό Θέατρο στον Λόφο του Προφήτη Ηλία που αποτελεί το κέντρο της πνευματικής και καλλιτεχνικής κίνησης του Πειραιά τους καλοκαιρινούς μήνες και πολλά άλλα.

Και σε άλλες χώρες υπάρχουν υπαίθρια-ανοιχτά θέατρα αλλά σε σαφώς μικρότερο αριθμό συγκριτικά με την Ελλάδα που είναι η χώρα που γέννησε το θέατρο. Στη Νέα Υόρκη υπάρχει το υπαίθριο θέατρο του Σέντραλ Παρκ, στην Βερόνα το Ρωμαϊκό της θέατρο, στο Λονδίνο το θέατρο στο Ρήτζεντς Παρκ και το Μίνιακ στην Κορνουάλη που είναι σκαλισμένο σε βράχο πάνω από τον ωκεανό (Robin May, 1987).

Τα υπαίθρια αρχαία θέατρα όμως έπαψαν να χτίζονται με την επικράτηση του χριστιανισμού καθώς η Ορθοδοξία απέρριπτε το θέατρο. Παρά το γεγονός αυτό όμως όταν γίνονταν παρουσίαση λαϊκού θέματος αυτή πραγματοποιούνταν στην ύπαιθρο. Η Χριστιανική Θρησκεία αργότερα βέβαια υιοθέτησε στοιχεία του θεάτρου ακόμα και στην αρχιτεκτονική. Ιδιαίτερα το εσωτερικό ενός ναού μας θυμίζει αρκετά τα πρώτα θεατρικά οικοδομήματα με την πρόσοψη του Ιερού, τις τρεις Πύλες, την Αγία Τράπεζα που έχουμε δει και ως αντίστοιχα στοιχεία του θεάτρου με την σκηνή, τις τρεις θύρες ως πόρτες επί σκηνής και την αρχαία θυμέλη αντίστοιχα⁴¹. (βλ. Παράρτημα 3ο)

³⁹ https://el.wikipedia.org/wiki/Αναλημματικός_0 Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

⁴⁰ https://el.wikipedia.org/wiki/Ωδείο_Ηρώδου_του_Αττικού Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

⁴¹ https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαίο_ελληνικό_θέατρο Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

Τα πρώτα χειμερινά κλειστά θέατρα στην Ελλάδα κατασκευάστηκαν στα Επτάνησα κατά τον 18ο αιώνα, άμεσο αποτέλεσμα της επιρροής από την Ιταλία που ξεχώριζε για την θεατρική αρχιτεκτονική της⁴². Στον Ελλαδικό χώρο αμέσως μετά την απελευθέρωση και την δημιουργία ανεξάρτητου κράτους επιθυμώντας την ανάδειξη μιας νέας αστικής τάξης κατασκευάστηκαν θέατρα σε μεγάλες πόλεις.

Το θέατρο από την αρχαιότητα έως τις μέρες μας είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τις κοινωνικές αξίες, όπως τις εκφράζει κάθε εποχή καθώς συνδέεται με την κοινωνική πραγματικότητα, τους θεσμούς της δημοκρατίας και τη θρησκεία. Το θέατρο έχει σχέση αλληλεπίδρασης με κοινωνικά φαινόμενα καθώς και επηρεάζει και επηρεάζεται από αυτά. Κατοπτρίζει την κοινωνία, συνδέεται με την παιδεία, την πολιτική, τις καλές τέχνες, τους ταξικούς αγώνες, τη φιλοσοφία και τις κοινωνικές αναζητήσεις. Ως επί το πλείστον, ο δραματικός μύθος εκφράζει τους κοινωνικούς θεσμούς, τον πολιτισμό και την ιστορία και το γεγονός αυτό έχει επηρεάσει και την αρχιτεκτονική κατασκευή των θεάτρων.

Στη συνέχεια, το 1864 θεμελιώνεται το Δημοτικό Θέατρο Απόλλων στην Ερμούπολη της Σύρου⁴³ από τον Pietro Simpro, Ιταλό αρχιτέκτονα, που λειτουργεί έως σήμερα αφού αποκαταστάθηκε έπειτα από τις ζημιές που υπέστη κατά τον Β' Παγκόσμιο πόλεμο.

Λίγα χρόνια αργότερα, το 1871 κατασκευάζεται το Θέατρο Απόλλων στην Πάτρα από τον αρχιτέκτονα Ernst Ziller ο οποίος σχεδίασε το Βασιλικό Θέατρο δηλαδή το Δημοτικό Θέατρο στην Αθήνα⁴⁴.

Το 1884 και για 11 χρόνια έως την αποπεράτωση του κατασκευάζεται ένα από τα πιο ιδιαίτερα θέατρα, το Δημοτικό Θέατρο του Πειραιά⁴⁵ το οποίο αποτελεί έως τις μέρες μας σύμβολο της πόλης, τόσο αρχιτεκτονικό όσο και πολιτιστικό.

Ένα ακόμα θέατρο στο οποίο γίνεται εκτενής αναφορά στα μαθήματα είναι το Μαλλιανοπούλειο Δημοτικό Θέατρο της Τρίπολης το οποίο ολοκληρώθηκε το 1910 βασισμένο στα σχέδια του αρχιτέκτονα Ανδρέα Μεταξά αποτελώντας για ολόκληρη την Πελοπόννησο πολιτιστικό σημείο αναφοράς⁴⁶.

Στην πλατεία Κοτζιά, στην Αθήνα, το 1857 ο βασιλιάς Όθωνας ξεκινά την ανέγερση του Δημοτικού Θεάτρου της Αθήνας. Διακόπηκε όμως η κατασκευή και τελικά ολοκληρώθηκε το 1888 υπό της βασιλείας του Γεωργίου σε σχέδια Ziller. Δυστυχώς υπήρξαν αρκετά μελανά στοιχεία που δυσχέραναν την αξιόλογη χρήση του θεάτρου. Η επιλογή του σημείου ανεγέρσεως θεωρήθηκε εξαρχής λανθασμένη λόγω της κλίσης του εδάφους, του μικρού μεγέθους του οικοπέδου και της απόκεντρης θέσεως⁴⁷. (βλ. Παράρτημα 4^ο)

Η σχέση του θεάτρου με την αρχιτεκτονική σε όλο το βάθος της ιστορίας είναι άμεση. Ως εκ τούτου για την ολόπλευρη απόδοση του μαθήματος η ιστορία του θεάτρου σχετίζεται με την αρχιτεκτονική και εν συνεχεία οι μαθητές την αποτυπώνουν μέσα από τα δικά τους μάτια και την δική τους αισθητική στο ψηφιακό παιχνίδι Minecraft.

Οι μαθητές μέσα από τα θεατρικά οικοδομήματα λαμβάνουν συνεχώς πληροφορίες τόσο για πολιτιστικά θέματα της εκάστοτε εποχής όσο και πολιτικά ακόμα και ψυχαγωγικά. Κατά την διάρκεια λειτουργίας τους τα θέατρα αποτελούν χώρους ζωντανής επικοινωνίας των ηθοποιών με το κοινό αλλά και αργότερα όταν παύουν να λειτουργούν συγκαταλέγονται στη λίστα των μνημείων που αποδίδουν τα απαραίτητα στοιχεία για την κατανόηση της σκηνικής τέχνης αλλά και των

⁴² <https://portnet.gr/politismos/1439-dimotika-theatra-mnhmeia-arxitektonikis-kai-istorias.html> Ανάκτηση Ιούλιος 11, 2022.

⁴³ [https://el.wikipedia.org/wiki/Θέατρο_Απόλλων_\(Ερμούπολη\)](https://el.wikipedia.org/wiki/Θέατρο_Απόλλων_(Ερμούπολη)) Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

⁴⁴ https://el.wikipedia.org/wiki/Θέατρο_Απόλλων_Πάτρας Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

⁴⁵ <https://www.dithepi.gr/> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

⁴⁶ https://el.wikipedia.org/wiki/Μαλλιανοπούλειο_Δημοτικό_Θέατρο_Τρίπολης Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

⁴⁷ <https://exploringgreece.tv/athina/dimotiko-theatro-athinon-to-emvlimatiko-ktirio-poy-ezise-mono-60-chronia/30133/> Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022.

διαμορφωτικών της παραγόντων όπως οι τεχνολογικοί, οι πολιτισμικοί, οι οικονομικοί και οι κοινωνικοί.

Πέραν των θεάτρων που βρίσκονται στην Ελλάδα όμως γίνεται ιδιαίτερη αναφορά και στα θέατρα που βρίσκονται τόσο στις ευρωπαϊκές χώρες όσο και στις άλλες ηπείρους ώστε να ενημερωθούν για την αρχιτεκτονική τους και την ιστορία τους.

Το Minack Theater στην Κορνουάλη, το οποίο αναφέρθηκε και νωρίτερα στα ανοιχτά θέατρα είναι μία ιδιαίτερη περίπτωση ιδιωτικού χώρου που παραχωρήθηκε σε θεατρική ομάδα για το ανέβασμα παραστάσεων. Είναι από τα πιο εντυπωσιακά θέατρα παγκοσμίως καθώς είναι χτισμένο στην άκρη ενός γκρεμού με θέα στον κόλπο Porthcurno⁴⁸.

Το Teatro alla Scala, στο Μιλάνο της Ιταλίας, ολοκληρώθηκε το 1778 όταν και εγκαινιάστηκε. Είναι από τα διασημότερα θέατρα όπερας και μπαλέτου στον κόσμο και έχουν εμφανιστεί πάρα πολλοί από τους καλύτερους καλλιτέχνες παγκοσμίως⁴⁹.

Το θέατρο Shakespeare's Globe στο Λονδίνο το οποίο χτίστηκε το 1599 και καταστράφηκε από πυρκαγιά στις 29 Ιουνίου 1613. Στη συνέχεια κατασκευάστηκε εξ αρχής στην ίδια τοποθεσία τον Ιούνιο του 1614 ενώ μια σύγχρονη ανακατασκευή του με το όνομα " *Shakespeare's Globe* " άνοιξε το 1997⁵⁰.

Το Carnegie Hall στη Νέα Υόρκη κατασκευάστηκε μεταξύ 1889 και 1891, καλύπτει 27.618 τετραγωνικά μέτρα και σχεδιάστηκε σε τροποποιημένο ιταλικό αναγεννησιακό στιλ⁵¹.

Το National Noh Theatre στην Ιαπωνία το οποίο κατασκευάστηκε τον Σεπτέμβριο του 1983 όπου παρουσιάζονται παραδοσιακές ιαπωνικές παραστατικές τέχνες και περιλαμβάνει και εκθεσιακή αίθουσα όπου εκτίθενται κοστούμια, μάσκες και στηρίγματα που έχουν χρησιμοποιηθεί σε βάθος χρόνο σε αρκετές παραστάσεις⁵².

- **Διαίρεση του χώρου**

Τα παιδιά ενθουσιάζονται με τις διαφορετικές προσεγγίσεις των θεάτρων και το μεγάλο εύρος αρχιτεκτονικών δομών. Ανοίγεται ο ιδιαίτερος κόσμος των καλών τεχνών, αναβαθμίζοντας την αισθητική τους αντίληψη μέσα από απτά στοιχεία πολιτισμού, αυτά των θεατρικών οικοδομημάτων.

Στη συνέχεια των μαθημάτων, και αφού οι μαθητές έχουν ήδη αποκτήσει μία πρώτη επαφή με θέατρα ανά τον κόσμο, αναλύονται επιμέρους θέματα τόσο της αρχιτεκτονικής όσο και της αισθητικής των θεάτρων. Αντιλαμβάνονται τους όρους πολιτιστική ταυτότητα, παραδοσιακό πνεύμα, πρωτοτυπία μέσα από τον άνθρωπο ως δημιουργό πολιτισμού.

Αρχικά, αναφέρονται στα παιδιά οι τρεις κατηγορίες του χώρου, ώστε να είναι εφικτό να διαχωρίσουν την έννοια της λέξης στο θέατρο.

Υπάρχει ο δραματικός χώρος, ο φανταστικός χώρος που έχει δημιουργήσει ο συγγραφέας και μεταφέρεται μπροστά μας μέσα από τα λόγια των ηθοποιών και τις σκηνικές οδηγίες καθ' όλη τη διάρκεια της σκηνικής δράσης. Ο θεατής λαμβάνει τα μηνύματα και μεταφέρεται στον συγκεκριμένο χώρο, ο οποίος βέβαια μπορεί να μεταβάλλεται, νοητά καθώς τόσο ο χώρος όσο και ο χρόνος που αναφέρονται σε ένα θεατρικό έργο δεν είναι άμεσα αισθητοί (Στοιχεία Θεατρολογίας, 1999).

Στη συνέχεια, υπάρχει ο σκηνικός χώρος τον οποίο αντιλαμβάνεται ο θεατής λαμβάνοντας τα απαραίτητα ερεθίσματα από την πρώτη στιγμή που εισέρχεται στο θέατρο καθώς είναι αυτός που αναπαριστά τον δραματικό χώρο. Είναι η σκηνογραφία και ο διάκοσμος τα οποία περιβάλλουν το έργο και δίνουν άμεσα πληροφορίες και ενδείξεις για την υπόθεση της παράστασης. Η σκηνογραφία είναι πιθανό να αλλάζει και να διαμορφώνεται κατά τη διάρκεια του έργου εξυπηρετώντας τον δραματικό χώρο και την εξέλιξη της πλοκής όπως και το σκηνικό να διαφοροποιείται με τα

⁴⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Minack_Theatre Ανάκτηση Ιούλιος 22, 2022

⁴⁹ https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_alla_Scala Ανάκτηση Ιούλιος 22, 2022

⁵⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Globe_Theatre Ανάκτηση Ιούλιος 22, 2022

⁵¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Carnegie_Hall Ανάκτηση Ιούλιος 22, 2022

⁵² https://en.wikipedia.org/wiki/National_Noh_Theatre Ανάκτηση Ιούλιος 22, 2022

απαιτούμενα αντικείμενα και υλικά δημιουργώντας μια εικαστική σύνθεση που συμβάλλει στην παρουσίαση του έργου. Ο σκηνικός χώρος είναι εφικτό να διαφοροποιείται από παράσταση σε παράσταση του ίδιου έργου καθώς είναι επιλογή του σκηνοθέτη και αφορά την αίσθηση που θέλει να μεταδώσει στον θεατή (Στοιχεία Θεατρολογίας, 1999).

Επιπλέον, υφίσταται ο αντικειμενικός χώρος, δηλαδή τα αρχιτεκτονικά κελύφη και η τοποθεσία τους. Θέατρα, ανοιχτοί χώροι ακόμη και κτίσματα όπως αποθήκες μπορούν να αξιοποιηθούν για θεατρικές παραστάσεις. Είναι ο χώρος που μεταμορφώνεται μέσω της σκηνογραφίας και επηρεάζει ολόκληρη την παράσταση τόσο από μεριάς των θεατών όσο και των καλλιτεχνικών παραγόντων της δημιουργίας του έργου. Η τοποθεσία του οικοδομήματος, εάν βρίσκεται σε πόλη ή σε προάστια, η αρχιτεκτονική του, εάν είναι ανοιχτό-υπαίθριο θέατρο ή κλειστό ακόμα και η αρχιτεκτονική του μορφολογία ως προς το είδος της σκηνής αποτελούν βασικούς παράγοντες ενός έργου (Στοιχεία Θεατρολογίας, 1999).

Οι μαθητές καλούνται να διαχωρίσουν τους χώρους αυτούς ώστε κατά την πρακτική εξάσκηση στον ψηφιακό κόσμο του Minecraft να μπορέσουν να αποδώσουν τα θεμιτά αποτελέσματα που θα ικανοποιούν την αισθητική τους και τη γνήσια, αυθεντική δημιουργία τους.

- Τα μέρη του θεάτρου

Τα μέρη του αρχαίου θεάτρου αποτελούν εξαρχής τη βασικότερη αρχιτεκτονική δημιουργία που οδήγησε στη σημερινή μορφή των θεάτρων. Η αρχική μορφολογία αποτελούνταν από τριπλή διαίρεση του θεατρικού χώρου ενώ αξίζει να σημειωθεί πως ανέκαθεν υπήρχε οργανική ενότητα καθώς ανάμεσα στους ηθοποιούς και τους θεατές δεν παρεμβαλλόταν κάποιο χώρισμα.

Για την διερεύνηση των αρχιτεκτονικών χώρων των θεάτρων, σε βάθος χρόνων, και τις εξελικτικές φάσεις της μορφολογίας των θεάτρων αναπόφευκτα ξεκινάμε από τα αρχαία ελληνικά θέατρα. Από αρχιτεκτονικές δομές, όπως το θέατρο του Διονύσου, μπορούμε να αντλήσουμε τις απαραίτητες πληροφορίες σε συνδυασμό με τα αρχαία θεατρικά έργα τα οποία αποτελούν βασική πηγή στοιχείων για τον δραματικό χώρο και τη μεταφορά του στον σκηνικό.

Ορχήστρα

Το πρώτο κατασκευαστικό μέρος του θεάτρου ήταν η ορχήστρα, κυκλικό πλάτωμα που προοριζόταν για τον χορό και αυτό διότι η γέννηση του θεάτρου και της έννοιας της αναπαράστασης βασίζεται στις λατρευτικές εκδηλώσεις, οι οποίες πραγματοποιούνταν μέσω της όρχησης και του τραγουδιού του χορού.

Η ορχήστρα ήταν κυκλικός ή ημικυκλικός χώρος ανάμεσα στους θεατές και τη σκηνή. Λαμβάνοντας υπόψιν τα κείμενα και την αποτύπωσή τους θεατρικά γίνεται εύκολα αντιληπτό πως κατά την εξέλιξη του μύθου, σε αρκετά από αυτά, ο χορός αναμειγνυόταν με τους ηθοποιούς. Ως εκ τούτου υπάρχει η άποψη πως οι υποκριτές και οι χορευτές αρχικά βρίσκονταν στο ίδιο υψομετρικό επίπεδο στον χώρο. Αργότερα, φαίνεται πως διαφοροποιήθηκε το στοιχείο αυτό. Για την είσοδο του χορού στην ορχήστρα γινόταν χρήση των πλευρικών διόδων, τις λεγόμενες παρόδους, είτε έρχονταν από την πόλη είτε από τους αγρούς⁵³.

Τέλος, το θέατρο εξαρχής συνδέεται με την λατρεία του Διονύσου και για τον λόγο αυτό εντοπίζουμε στο κέντρο του ανοιχτού κυκλικού χώρου λατρείας του θεού την θυμέλη. Η θυμέλη ήταν βωμός του Διονύσου των αρχαίων ελληνικών θεάτρων, στο κέντρο της ορχήστρας, όπου στεκόταν ο κορυφαίος του χορού.

Συνήθως, πίσω από την σκηνή ήταν οι θέσεις του αυλητή, του μουσικού που πλαισιώνει την παράσταση με τις νότες από τον αυλό και του υποβολέα, του ανθρώπου δηλαδή που τόσο κατά την διάρκεια της πρόβας αλλά και της παράστασης φρόντιζε να υπενθυμίζει τα λόγια στους υποκριτές σε περίπτωση που τα ξεχάσουν. Και οι δύο αυτοί συντελεστές των αρχαίων παραστάσεων έχουν εκλείψει σήμερα.

Σκηνή

⁵³ https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαίο_ελληνικό_θέατρο Ανάκτηση Ιούλιος 15, 2022.

Η σκηνή, ένα ξύλινο επίμηκες οικοδόμημα πίσω από το μέρος της ορχήστρας, ήταν ο χώρος που αρχικά προοριζόταν για τα σκεύη και τα υλικά που θα χρησιμοποιούνταν κατά τη διάρκεια της παράστασης από τους υποκριτές καθώς και σαν χώρος αποδυτηρίων ώστε να αλλάζουν κουστούμια. Ήταν, χρονικά, το τελευταίο τμήμα του θεάτρου που απέκτησε την οριστική του μορφή⁵⁴.

Η σκηνή αποτελούσε το φόντο της παράστασης ενώ αργότερα που κατασκευάστηκε το υπερυψωμένο δάπεδο μπροστά από την σκηνή για να ερμηνεύουν τον ρόλο τους οι υποκριτές, το επονομαζόμενο λογειόν, η σκηνή απεικόνιζε είτε πρόσοψη ναού είτε ανακτόρου ανάλογα με την υπόθεση του έργου (Surgers, 2017). Ο Αισχύλος ήταν αυτός που απ' ό,τι μπορούμε να διαπιστώσουμε προχώρησε στην καινοτομία της ένταξης της σκηνής στην θεατρική δράση στην Ορέστεια το 458π.Χ. (Ο. Taplin, 1977).

Πλέον, οι υποκριτές είχαν τη δυνατότητα να βγαίνουν και να μπαίνουν στην ορχήστρα από τη μία ή τις τρεις θύρες που συνήθιζαν να έχουν τα ανάκτορα που αναπαρίσταντο στη σκηνή ενώ η είσοδος τους από εξωτερικούς χώρους σύμφωνα με το κείμενο γίνονταν από τις 2 παρόδους. Μάλιστα, στο θέατρο του Διονύσου ήταν σύνηθες, οι ερχόμενοι από το λιμάνι ή την πόλη να εισέρχονται από τη δεξιά πάροδο ενώ οι ερχόμενοι από τους αγρούς από την αριστερή ώστε να ταυτίζονται τοπογραφικά με τον πραγματικό χώρο της Αθήνας.

Κατά το τέλος του 5^{ου} αιώνα π.Χ. το οικοδόμημα της σκηνής φαίνεται να ήταν διώροφο και μάλιστα υπήρχε ένας υπερυψωμένος χώρος, ένας εξώστης, το θεολογείο, για να παρουσιάζονται οι θεοί, φυσικά πολύ πιο ψηλά από τους κοινούς θνητούς.

Κοίλον

Το κοίλον ήταν ο χώρος που προοριζόταν για τους θεατές και ενώ στην αρχή δεν υπήρξε κατάλληλη μέριμνα και στέκονταν όρθιοι γύρω από την ορχήστρα. Στην συνέχεια κατασκευάστηκαν ξύλινα καθίσματα, τα ικρία ή όπως ονομάζονται έως σήμερα εδώλια, τα οποία κατά την αρχιτεκτονική εξέλιξη του χώρου και ανταποκρινόμενοι στις απαιτήσεις του αριθμού των θεατών τα μετέτρεψαν σε λίθινα⁵⁵.

Τα καθίσματα κατασκευάζονταν αμφιθεατρικά ακολουθώντας την μορφή της πλαγιάς του λόφου όπου έχει οριστεί ως θεατρικός χώρος έτσι ώστε οι θεατές να έχουν πλήρη οπτική του χώρου. Οι πρώτες σειρές καθισμάτων, αποτελούν τιμητικές θέσεις που προοριζόνταν για τον ιερέα του Διονύσου και τους ανώτερους κρατικούς λειτουργούς (Maass, 1972), άρχοντες και επίσημους φορείς και ονομάζονται προεδρίες.

Το κοίλον χωριζόταν κάθετα από διαδρόμους, τις κλίμακες, που εξυπηρετούσαν την μετακίνηση των θεατών στα καθίσματα που βρίσκονταν σε ψηλότερες θέσεις. Υπήρχαν και οριζόντιοι διάδρομοι, συνήθως ένας ή δύο για την διευκόλυνση της μετακίνησης που ονομάζονταν διαζώματα. Οι δραματικοί αγώνες και οι θεατρικές παραστάσεις διαρκούσαν πολλές ώρες και για τον λόγο αυτό ξεκινούσαν νωρίς το πρωί γιατί οι θεατές είχαν ως μόνη διευκόλυνση για να βλέπουν τα δρώμενα το φυσικό φως της ημέρας.

Αναμφισβήτητα, δεν μπορούσε να καταστεί εφικτό να βλέπουν σε τόσο μεγάλη απόσταση αλλά το σημαντικότερο ήταν να υπάρχει η δυνατότητα να ακούνε. Έχουν γίνει πολλές μελέτες για τις ακουστικές συνθήκες των αρχαίων θεάτρων καθώς ο αρχιτεκτονικός τους σχεδιασμός επέτρεπε μέχρι και ο ψίθυρος των υποκριτών να φτάσει με ευκρίνεια στην τελευταία σειρά.

Σύμφωνα με τη μελέτη του Shankland (1973), η εξαιρετική ακουστική κάποιων θεάτρων, και ιδιαίτερα της Επιδαύρου που αφορά η μελέτη του, έγκειται στο γεγονός της ορθής γεωμετρικά κατασκευής των καθισμάτων. Με το τέχνασμα αυτό η ηχητική ένταση διαχέεται ομοιόμορφα στον χώρο.

- **Είδη θεατρικών σκηνών**

Επιπροσθέτως, στη διαμόρφωση των θεατρικών χώρων σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν τα είδη των θεατρικών σκηνών που έχουν κατασκευαστεί κατά τη διάρκεια των ετών.

⁵⁴ https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαίο_ελληνικό_θέατρο Ανάκτηση Ιούλιος 15, 2022.

⁵⁵ https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαίο_ελληνικό_θέατρο Ανάκτηση Ιούλιος 15, 2022.

Παράγοντες όπως το μέγεθος της σκηνής, τα θεωρεία των επισήμων, εξώστες, η ύπαρξη παρασκηνίων, όπου βρίσκονται τα καμαρίνια για την προετοιμασία των ηθοποιών, το βεστιάριο με τα ρούχα της παράστασης και το φροντιστήριο με τα απαραίτητα αντικείμενα, διάδρομοι, ο τεχνικός εξοπλισμός, όπως τα συστήματα φωτισμού, μουσικής και ηχητικών εφέ. Επίσης, οι μηχανισμοί αλλαγής σκηνικών, ο χώρος υποδοχής ή αλλιώς αίθουσα αναμονής όπου οι θεατές μπορούν να περιμένουν για την έναρξη της παράστασης ή την ώρα του διαλείμματος, αποτελούν στοιχεία για την καλύτερη δυνατή ευχαρίστηση τόσο των θεατών όσο και των συντελεστών μίας παράστασης.

Αμφιθεατρική σκηνή

Συγκεκριμένα, όσον αφορά τα είδη της σκηνής αρχικά εντοπίζουμε τη μορφή του αμφιθεάτρου. Σύμφωνα με τα γνωστά σε εμάς στοιχεία είναι το πρώτο είδος σκηνής από το αρχαίο ελληνικό θέατρο κατά το οποίο τα καθίσματα του κοινού έχουν κατασκευαστεί σε κλιμακωτή διάταξη σε ημικύκλιο παρέχοντας ευρύ οπτικό πεδίο ώστε οι θεατές να παρακολουθούν χωρίς ενοχλήσεις τις παραστάσεις κοιτάζοντας προς το κεντρικό σημείο, αυτό της ορχήστρας αρχικά⁵⁶. Συνήθως η σκηνή, της οποίας η χρήση από τους ηθοποιούς έγινε αργότερα, βρίσκεται απέναντι από τα καθίσματα για να παρακολουθούν τη δράση στη σκηνή όλοι οι θεατές χωρίς να δυσχεραίνονται.

Ιταλική σκηνή / θέατρο προσκηνίου

Σαν δεύτερο είδος θεατρικής σκηνής λαμβάνουμε την Ιταλική. Είναι το είδος σκηνής που τα παιδιά γνωρίζουν καλύτερα καθώς αντιστοιχεί στις σκηνές που έχουν τα περισσότερα θέατρα σήμερα. Ονομάζεται έτσι καθώς κατασκευάστηκε πρώτη φορά στην Ιταλία, την περίοδο της Αναγέννησης, και οι ηθοποιοί βλέπουν τους θεατές κατά πρόσωπο. Δεν υπάρχουν πλάγιες θέσεις καθώς είναι μετωπική και αποτελείται από ένα υπερυψωμένο προσκήνιο όπου εκτυλίσσεται η δράση και την πλατεία με τις θέσεις για το κοινό. Σε κάποιες περιπτώσεις υπάρχουν και θεωρεία, δηλαδή υπερυψωμένες θέσεις κατά μήκος των πλαϊνών τοίχων που προσφέρουν καλύτερη θέαση για κάποιους θεατές. Στο σύγχρονο θέατρο συναντάμε κατά κύριο λόγο αυτό το είδος της σκηνής καθώς απαιτούνται λιγότερα τετραγωνικά αξιοποιήσιμου χώρου αλλά ταυτόχρονα μειώνεται η απόσταση της πλατείας από τη σκηνή.

Ελισαβετιανή σκηνή / Apron stage / thrust stage

Επόμενο είδος είναι η Ελισαβετιανή σκηνή όπου η σκηνή προεκτείνεται στον χώρο της πλατείας με τους θεατές να βρίσκονται γύρω της μειώνοντας κι άλλο την απόσταση μεταξύ σκηνής και πλατείας⁵⁷. Κατά την περίοδο της Αγγλικής Αναγέννησης αναπτύχθηκε το ελισαβετιανό θέατρο δυστυχώς όμως δεν έχει διασωθεί κανένα θέατρο της εποχής ώστε να έχουμε ξεκάθαρη εικόνα της αρχιτεκτονικής τους. Όμως, για την ελισαβετιανή σκηνή έχουμε ως στοιχείο την απεικόνιση που είχε κάνει ο Ολλανδός Γιοχάνες ντε Βιτ το 1596 του Swan Theatre (Εικόνα 16^η).

Το οικοδόμημα θυμίζει αρκετά σε μορφή αυτή ενός πανδοχείου. Ήταν ανοιχτά θέατρα, με βασικό υλικό κατασκευής το ξύλο και με υπερυψωμένη σκηνή για τους υποκριτές. Η σκηνή στο πίσω μέρος της είχε έναν ψηλό τοίχο από τις πόρτες του οποίου οι ηθοποιοί μπορούσαν να βγαίνουν και να μπαίνουν στη σκηνή. Πάνω από τον τοίχο αυτό υπήρχε μία οροφή που είχε τη μορφή πύργου δίνοντας μια ιδιαίτερη αίσθηση στον χώρο. Οι θεατές είχαν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν την παράσταση είτε όρθιοι γύρω από την σκηνή είτε καθήμενοι σε πάγκους στις γαλαρίες (Hartnoll, 1980, Brockett, 2008).

⁵⁶ [https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαίο_ελληνικό_θέατρο_\(αρχιτεκτονική\)](https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαίο_ελληνικό_θέατρο_(αρχιτεκτονική)) Ανάκτηση Ιούλιος 25,2022.

⁵⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Apron_stage Ανάκτηση Ιούλιος 25,2022.



Εικόνα 16^η: Το σκίτσο του Swan Theatre το 1595 ενώ βρίσκεται σε εξέλιξη μία παράσταση. (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ec/The_Swan_cropped.png/220px-The_Swan_cropped.png Ανάκτηση Ιούλιος 23, 2022)

Στη σύγχρονη εποχή η ελισαβετιανή σκηνή γίνεται γνωστή μέσω του όρου apron stage ή thrust stage όπου η σκηνή «εισέρχεται» στον χώρο των θεατών.

Κυκλική σκηνή / σκηνή- αρένα

Κατά τον 20^ο αιώνα, επιδιώκοντας την ακόμα μεγαλύτερη επαφή κοινού και υποκριτών κατασκευάζεται η κυκλική σκηνή. Η κατασκευή της αφορά μία σκηνή στο κέντρο του χώρου και τους θεατές να βρίσκονται γύρω από αυτήν σε όλο το μήκος της. Για πρώτη φορά δεν συναντάμε υπερυψωμένη σκηνή αλλά είτε στο ίδιο ύψος με τους θεατές είτε ακόμα χαμηλότερη. Πρωτοπόρος του είδους στην χώρα μας ήταν ο Λεωνίδας Τριβιζάς, το 1961, όπου κλήθηκε να κερδίσει το στοίχημα της σκηνοθεσίας και τα κατάφερε ανεβάζοντας έργα με μεγάλη επιτυχία (Σκουρολιάκος, 2021)

Η ιαπωνική σκηνή του θεάτρου Καμπούκι

Καταχωρημένο από το 2005 στον κατάλογο μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς της UNESCO το θέατρο Καμπούκι δεν αποτελεί μόνο ένα διαφορετικό είδος σκηνής αλλά και ένα διαφορετικό είδος θεάτρου με το θέαμα να αποτελεί το βασικό του στοιχείο. Όσον αφορά όμως αποκλειστικά το αρχιτεκτονικό κομμάτι της σκηνής αυτή περιλαμβάνει πέραν του υπερυψωμένου προσκηνίου και έναν διάδρομο το λεγόμενο «μονοπάτι των λουλουδιών» (χαναμίτσι, hanamichi), που βρίσκεται ανάμεσα στους θεατές χωρίζοντας στην πραγματικότητα την πλατεία σε δύο ίσα μέρη. Η ύπαρξη του διαδρόμου αυτού ενισχύει τη συμμετοχή των θεατών και δημιουργείται ένα συνονθύλευμα ηθοποιών και κοινού⁵⁸.

Πολυμορφική σκηνή (black-box theatre)

Στην πολυμορφική σκηνή γίνεται αναδιαμόρφωση του χώρου με εύκολη μεταβολή των θέσεων του κοινού αλλά και της σκηνής⁵⁹. Η σκηνή μπορεί να μετακινηθεί είτε κατά την διάρκεια της παράστασης εξυπηρετώντας την πλοκή αλλά και για διαφορετικές παραστάσεις ανάλογα με την υπόθεση του έργου και τις σκηνοθετικές οδηγίες. Συνήθως είναι ένα τετράγωνο δωμάτιο με βαμμένους μαύρους τους τοίχους ώστε να μην μεταδίδεται καμία ένδειξη και αίσθηση στον θεατή καθιστώντας τον «tabula rasa», άγραφο πίνακα, δηλαδή κενό και έτοιμο να προσλάβει τα μηνύματα της παράστασης χωρίς προιδεασμούς.

⁵⁸ <https://www.gr.emb-japan.go.jp/portal/gr/culture/culture18.htm> Ανάκτηση Ιούλιος 25, 2022.

⁵⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Black_box_theater Ανάκτηση Ιούλιος 25, 2022.

Σαν αίσθηση το black box theater μας θυμίζει τον ορισμό του θεάτρου που έδωσε ο Πίτερ Μπρουκ, ένας από τους σημαντικότερους Βρετανούς θεατρικούς σκηνοθέτες του 20ού αιώνα, στο βιβλίο του «Ο Άδειος Χώρος», «Μπορώ να διαλέξω έναν οποιονδήποτε άδειο χώρο και να τον ονομάσω γυμνή σκηνή. Ένας άνθρωπος διασχίζει αυτό τον άδειο χώρο, ενώ ένας άλλος τον παρακολουθεί· αυτό χρειάζεται, όλο κι όλο, για να συγκροτηθεί η θεατρική πράξη» (Brook, 1968).

Η πολυμορφική σκηνή έχει πολύ λίγα τεχνικά μέσα, τα καθίσματα και η σκηνή είναι φορητά ώστε να είναι ευέλικτα και ο χώρος δεν έχει πολλές κολώνες και στηρίγματα τόσο για να είναι ελεύθερος για τις αναδιαμορφώσεις αλλά και για να επιτυγχάνεται η μίξη του κοινού με τους ηθοποιούς.

3.1.3 Εκμάθηση Παιχνιδιού Minecraft στη Σχολική Τάξη

Έπειτα από τη θεωρητική προσέγγιση και εκμάθηση της ιστορίας του θεάτρου οι μαθητές έχουν πλήρη εικόνα και γνώση των μερών του θεάτρου και της αρχιτεκτονικής τους. Από την πρώτη οργανωμένη μορφή θεάτρου που κατασκευάστηκε στον αρχαίο ελλαδικό χώρο έως τα πιο σύγχρονα παγκόσμια οικοδομήματα οι συμμετέχοντες θα κληθούν να κατασκευάσουν στον εικονικό κόσμο του Minecraft υπαρκτούς θεατρικούς χώρους που γνωρίσαμε και αναλύσαμε μέσα στην τάξη αλλά και δικές τους δημιουργίες βασισμένες στις γνώσεις που αποκόμισαν εκθέτοντας στοιχεία πολιτισμών και κουλτούρας.

Εξαπτίας του γεγονότος ότι αρκετοί μαθητές έχουν γνώση του παιχνιδιού αλλά υπάρχουν και κάποιοι που δεν έχουν έρθει ξανά σε επαφή, αφιερώθηκαν κάποιες ώρες ώστε να περιγράψουμε το παιχνίδι και το περιβάλλον του, να γνωρίσουμε τις απαιτήσεις και τις δυνατότητές του και να μπορέσουμε με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο να δημιουργήσουμε το δικό μας ψηφιακό αποθετήριο θεάτρων στο Minecraft.

Ως πρώτη επαφή, τα παιδιά περιεργάστηκαν και ασχολήθηκαν με τα παιχνίδια Lego μέσα στην τάξη, μπαίνοντας στην διαδικασία να δημιουργήσουν με κύβους. Τα Lego είναι μια σειρά παιχνιδιών που σου δίνουν τη δυνατότητα να κατασκευάσεις οτιδήποτε θελήσεις αποκλειστικά με πολύχρωμα πλαστικά τουβλάκια που συν αρμολογούνται και συνδέονται με αποτέλεσμα την κατασκευή κτισμάτων, οχημάτων, ανθρώπων και ό,τι άλλο αποφασίσεις. Στη συνέχεια τα τουβλάκια αυτά διασπώνται, ξεχωρίζονται δηλαδή και μπορούν να χρησιμοποιηθούν εκ νέου σε νέες κατασκευές καινούριων αντικειμένων⁶⁰. Αφιερώθηκε αρκετός χρόνος παίζοντας Lego ώστε τα παιδιά να μπουν στη διαδικασία να σκεφτούν και να σχεδιάσουν μαζί, συνεργατικά, τι είναι αυτό που θέλουν να φτιάξουν, να εξάρουν την φαντασία τους και να «οικοδομήσουν» μαζί κάτι δικό τους που θα αποτελεί προϊόν ατομικής και συλλογικής προσπάθειας. Όπως έχει πει και ο Αϊνστάϊν, «*Η δημιουργικότητα είναι κολλητική, περάστε την ο ένας στον άλλον*».

Σκοπός της Θεατρικής Αγωγής, ιδιαίτερα στις μικρότερες ηλικίες είναι μέσα από παιχνίδια ανοιχτού τύπου, να μεταμορφώνουμε αντικείμενα της καθημερινότητάς μας σε εργαλεία που μπορεί να μας φανούν χρήσιμα στο παιχνίδι μας ή ακόμα και να δημιουργήσουμε ένα ολόκληρο παιχνίδι βασισμένο στη φαντασία μας και τα «μεταμορφωμένα» αντικείμενα. Τα παιδιά είναι αυτά που κατευθύνουν το παιχνίδι και ορίζουν την εξέλιξή του μέσα από τη δράση. Με την αξιοποίηση των Lego επιτεύχθηκε αυτό ο σκοπός.

Στη συνέχεια, αναφερθήκαμε στο παιχνίδι Minecraft εξηγώντας πως είναι σαν να μπορούμε να παίξουμε με τα τουβλάκια Lego, αλλά ψηφιακά, σε ένα τρισδιάστατο εικονικό περιβάλλον που παρέχει απεριόριστη ελευθερία κινήσεων. Το Minecraft είναι ένα παιχνίδι ανοιχτής αρχιτεκτονικής που σου δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσεις κατασκευές παντός τύπου με τη μορφή του παιχνιδιού Lego, δηλαδή με τουβλάκια⁶¹. Με τον τρόπο αυτό, είναι εφικτό όπως στον πραγματικό κόσμο δημιουργείς με τα Lego στον ψηφιακό να δημιουργείς με το Minecraft (Bebbington & Vellino, 2015). Οι κατασκευαστικές δυνατότητες και η μεγάλη ποικιλία τρόπων αξιοποίησης των δυνατοτήτων αυτών

⁶⁰ <https://el.wikipedia.org/wiki/Lego> Ανάκτηση Ιούλιος 23, 2022.

⁶¹ https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki Ανάκτηση Ιούλιος 23, 2022.

επιτρέπει στους μαθητές να επιλέξουν τον τρόπο που θα παίξουν και αφήνει ανοιχτό το περιθώριο της φαντασίας και ως αποτέλεσμα και της δημιουργίας.

Στη συνέχεια, εξηγήθηκε λεπτομερώς το παιχνίδι Minecraft, τις λειτουργίες του και τον χειρισμό του. Αρχικά, αναφέρθηκε το γεγονός ότι το παιχνίδι περιλαμβάνει έναν απέραντο κόσμο που μπορεί να αξιοποιηθεί και μία ημέρα, ένα 24ωρο δηλαδή, στο παιχνίδι διαρκεί 20 λεπτά. Στην αρχή ο παίκτης τοποθετείται σε τυχαίο σημείο μέσα στον κόσμο όπου γύρω του μπορεί να διακρίνει στοιχεία που αντιστοιχούν και στον πραγματικό κόσμο. Δέντρα, γρασίδι, βουνό, θάλασσα ακόμα και δύσκολες καιρικές συνθήκες όπως βροχή και χιόνι μπορούν να υποδεχτούν τον παίκτη με την είσοδό του στο παιχνίδι⁶².

Εισερχόμενος ο παίκτης στο Minecraft καλείται συλλέγοντας τα απαραίτητα στοιχεία και κυρίως ξυλεία -κόβοντας δέντρα από τον περιβάλλοντα χώρο- να κατασκευάσει αρχικά ένα υποτυπώδες κατάλυμα ώστε να μείνει προστατευμένος από εξωτερικούς κινδύνους και καιρικές συνθήκες. Στη συνέχεια, με τα ξύλα και τις πέτρες που μπορεί να συλλέξει, φτιάχνει εργαλεία κατάλληλα για την κατασκευή του κόσμου που επιθυμεί να δημιουργήσει αλλά και για την εύρεση τροφής⁶³. Συνεχώς ξεδιπλώνονται νέες ικανότητες και δυνατότητες καθιστώντας το παιχνίδι ένα πολύτιμο εργαλείο φαντασίας και δημιουργικότητας.

Το παιχνίδι εντάσσεται στην κατηγορία sandbox – ανοιχτής αρχιτεκτονικής όπου ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει ένα περιβάλλον ώστε να εκτελέσει κάποιο στόχο. Ο στόχος εδώ είναι η δημιουργία ενός χώρου θεάτρου που θα ανταποκρίνεται σε όλες τις απαιτούμενες προδιαγραφές ενός πραγματικού θεάτρου και θα συνοδεύεται από αισθητική σπτική. Το παιχνίδι μας μεταφέρει σε ανοιχτό χώρο – κόσμο, όπου οι παίκτες έχουν απεριόριστους πόρους να κατασκευάσουν ό,τι επιθυμούν. Είναι δημιουργικό και αποσκοπεί στην αποτύπωση συνδυασμού γνώσεων και φαντασίας των παιδιών. Επικεντρώνεται στη δημιουργικότητα και την οικοδόμηση επιτρέποντας στους παίκτες να χτίσουν κατασκευές και συγκεκριμένα χώρους θεάτρου από κύβους σε έναν τρισδιάστατο κόσμο.

Στο περιβάλλον του παιχνιδιού κινούνται δύο τύποι παικτών οι achievers και οι socializers και δίνεται η δυνατότητα να αλληλοεπιδρούν για την καλύτερη επίτευξη του στόχου. Οι παίκτες – μαθητές, έχουν πρόσβαση σε όλους τους πόρους και τα στοιχεία του παιχνιδιού μέσω του μενού αποθέματος και μπορούν να τα τοποθετήσουν ή να τα αφαιρέσουν αμέσως. Το παιχνίδι είναι σε προοπτική πρώτου προσώπου από προεπιλογή, αλλά οι παίκτες έχουν την επιλογή για προοπτική τρίτου προσώπου.

Ο κόσμος του παιχνιδιού είναι ουσιαστικά άπειρος και δημιουργείται διαδικαστικά καθώς τον εξερευνούν οι παίκτες. Όταν ξεκινούν έναν νέο κόσμο, οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν μία από τις τέσσερις βαθμίδες δυσκολίας, που κυμαίνονται από ήπια έως σκληρή. Στο μάθημά μας θα επιλέξουμε την ήπια στο κομμάτι Creativity, δηλαδή τον τομέα του παιχνιδιού που αφορά την μεταποίηση και την επεξεργασία των κύβων ώστε να κατασκευαστεί το επιθυμητό οικοδόμημα.

Κάθε μαθητής είτε ξεχωριστά είτε ομαδικά, σε συνεργασία με συμμαθητές του, καλείται να δημιουργήσει έναν χώρο πολιτισμού και συγκεκριμένα θεάτρου βασιζόμενος στις γνώσεις που έχει αποκομίσει για τα θέατρα του κόσμου ανά τους αιώνες ή στη δημιουργική φαντασία του.

Το παιχνίδι έχει πέντε διαφορετικούς τύπους λειτουργίας, επιβίωσης (survival), περιπέτειας (adventure), δημιουργίας (creative), σκληροπυρηνικό (hardcore) και θέασης (spectator) και τέσσερα διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Στο μάθημά μας θα εισέλθουμε αποκλειστικά στον κόσμο της δημιουργίας με τον μικρότερο βαθμό δυσκολίας αφού σκοπός μας δεν είναι να δοκιμάσουμε την επιβίωση αλλά την δημιουργία⁶⁴.

Τα παιδιά θα κληθούν να κατασκευάσουν θέατρα με πρότυπα είτε από αυτά που αναφέρθηκαν στα μαθήματα είτε δικής τους κατασκευής και φαντασίας. Το παιχνίδι θα γίνει

⁶² https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki Ανάκτηση Ιούλιος 23, 2022.

⁶³ https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki Ανάκτηση Ιούλιος 23, 2022.

⁶⁴ https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki Ανάκτηση Ιούλιος 23, 2022.

συνεργατικά καθώς δίνεται η δυνατότητα να παίζει ατομικά κάποιος παίκτης αλλά και με άλλους και θα συνεργαστούν για να επιτύχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Έτσι, τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν ένα θέατρο από οποιαδήποτε εποχή επιθυμούν σύμφωνα με τα πρότυπα είτε τα ελληνικά είτε τα διεθνή ακόμη και ένα ιδανικό για εκείνα θέατρο όπως το έχουν φανταστεί.

3.1.4 Κατασκευές Μαθητών στο Minecraft

Μετά το πέρας χρονικής διάρκειας περίπου δύο μηνών για την ολοκλήρωση των θεωρητικών προσεγγίσεων είμαστε όλοι έτοιμοι για να δραστηριοποιηθούμε πρακτικά πλέον μέσα στον ψηφιακό κόσμο του Minecraft. Τα παιδιά έχουν εξοικειωθεί με τους χώρους του θεάτρου, με την αρχιτεκτονική τους και ήδη έχουν εκδηλώσει έντονο ενδιαφέρον για τα σχέδια που θέλουν να κατασκευάσουν στο Minecraft.

Δυστυχώς, εξαιτίας της έλλειψης των απαιτούμενων εργαλείων, εντός των σχολικών μονάδων, όπως προαναφέρθηκε, το πείραμα θα σταματούσε εδώ. Τα παιδιά θέλησαν με οποιοδήποτε τρόπο να προχωρήσουμε στο πρακτικό μέρος καθώς το ενδιαφέρον τους είχε εστιαστεί στο παιχνίδι και την ελεύθερη δημιουργία. Οι μαθητές κατενθουσιασμένοι με το εγχείρημα και επιθυμώντας να λάβουν μέρος στο πείραμα, έπειτα από τη συγκατάθεση των γονέων τους, αποφάσισαν να δουλέψουν συνεργατικά, εξ αποστάσεως, από τα σπίτια τους. Αφιερώνοντας μία ώρα την εβδομάδα, όσο θα ήταν και το μάθημά μας με φυσικές παρουσίες στην τάξη, άρχισαν την κατασκευή των θεατρικών χώρων.

Οι δυσκολίες που αντιμετώπισαν ήταν αρκετές καθώς και για τα παιδιά η διαδικασία αυτή ήταν κάτι καινούργιο. Κατάλαβαν πόσο σημαντική ήταν η επικοινωνία μεταξύ τους και πως τα εφόδια της συνεργασίας θα τους βοηθούσαν να προχωρήσουν τις ιδέες τους και να τις αναπτύξουν. Αρκετές φορές, και με την «παρουσία» του ιού COVID 19 να είναι ηχηρή διέκοψαν τις προσπάθειες. Όλοι όμως στο μυαλό τους επεξεργάζονταν τα επόμενα βήματα. Αντάλλαξαν τηλέφωνα και οι συναθροίσεις στα σπίτια έγιναν εβδομαδιαίο φαινόμενο για την ολοκλήρωση των έργων τους. Με ιδιαίτερο τρόπο κατάφεραν με πείσμα και μεράκι να επιτύχουν τον στόχο τους.

Οι μαθητές επέλεξαν κάποια θέατρα ώστε να εμπνευστούν από αυτά και να κατασκευάσουν σύμφωνα με τις εικόνες και το ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο τους, το Ωδείο Ηρώδου Αττικού, το θέατρο Επιδαύρου, το θέατρο La Scala στο Μιλάνο, το Shakespeare's Globe στο Λονδίνο, το Carnegie Hall στη Νέα Υόρκη, το National Noh Theatre στην Ιαπωνία και το Ρωμαϊκό ωδείο Νικόπολης στην Ήπειρο. Η συνεργασία τους ήταν εξαιρετική και παρά τις δυσκολίες, καθότι δεν επιτράπη η εφαρμογή στον χώρο του σχολείου, το αποτέλεσμα ευχαρίστησε ιδιαίτερα τους μικρούς δημιουργούς οι οποίοι συνεχίζουν ακόμα και σήμερα με αμείωτο ενδιαφέρον τις κατασκευές.

Το κάθε τμήμα ήταν και μία ομάδα. Τα παιδιά αποφάσισαν να μην χωριστούν σε υποομάδες αλλά να δημιουργήσουν όλοι μαζί τα θέατρα βασισμένοι στις γνώσεις τους και την φαντασία τους. Πριν ξεκινήσουν τις κατασκευές συζήτησαν στον χώρο του σχολείου το πως φαντάζεται ο καθένας ξεχωριστά το οικοδόμημα γεγονός που τους έφερε πολύ κοντά και αντάλλαξαν απόψεις γνωρίζοντας ο ένας καλύτερα τον άλλο. Στη συνέχεια, προσπάθησαν σχεδιάζοντας και ζωγραφίζοντας σε ένα χαρτί να αποτυπώσουν σε ένα γενικότερο πλαίσιο τις ιδέες τους ώστε να έχουν ένα πλάνο στο μυαλό τους.

Προσπαθώντας να επιτύχουν όσο πιο ρεαλιστικά αποτελέσματα, αξιοποίησαν τις γνώσεις τους στα μαθηματικά και ζήτησαν κάποιες φορές την βοήθεια και άλλων εκπαιδευτικών ώστε το δημιούργημά τους να είναι όσο το δυνατόν πιο άρτιο αρχιτεκτονικά. Υπολόγισαν το εμβαδόν, το ύψος των τοίχων, το μέγεθος της σκηνής και μετά την κάλυψη των λειτουργικών μερών, αποφάσισαν τις λεπτομέρειες για τα θέματα αισθητικής όπως τα χρώματα που θα χρησιμοποιούσαν.

Έπειτα, κανόνισαν συναντήσεις σε σπίτια αλλά και μέσω της πλατφόρμας, ώστε να ξεκινήσουν τις κατασκευές. Συγκινητικό γεγονός από τα παιδιά που γνώριζαν το παιχνίδι, ήταν η αποδοχή των υπόλοιπων και η προσπάθεια να καταφέρουν να τους μεταλαμπαδεύσουν τις γνώσεις

τους με υπομονή ώστε όλοι να συμμετέχουν. Σε αρκετές περιπτώσεις, διέγραφαν ό,τι είχαν φτιάξει ξεκινώντας πάλι από την αρχή μόνο και μόνο για να συμφωνούν όλοι μεταξύ τους.

Κάθε εβδομάδα κατά τη διάρκεια των μαθημάτων μας, υπήρχε ενημέρωση για την πορεία των έργων τους και με προσωπική καθοδήγηση είτε μέσα στην τάξη είτε μέσω της πλατφόρμας του παιχνιδιού γινόταν προσπάθεια για περαιτέρω βοήθεια και καθοδήγηση.

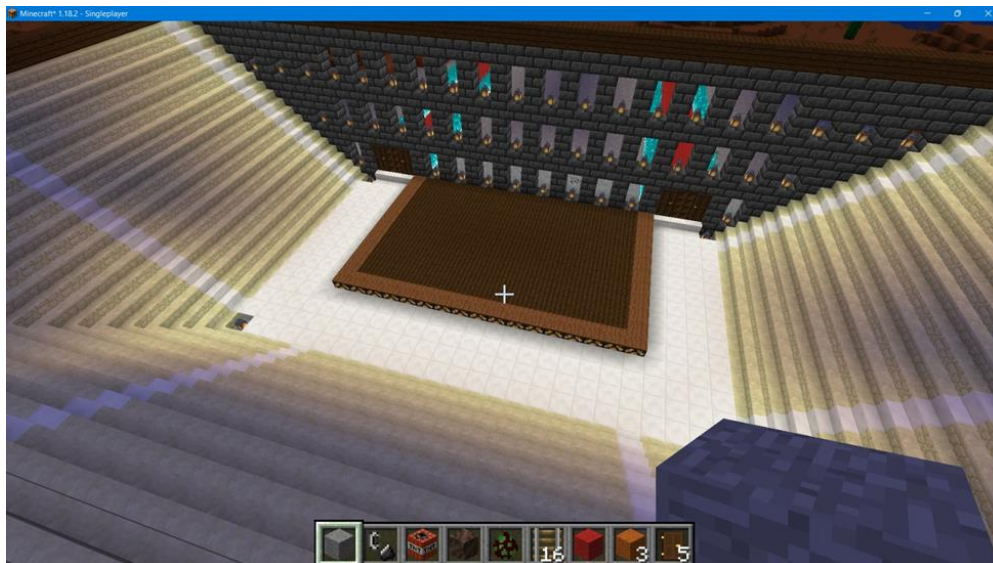
Ιδιαίτερο ενδιαφέρον είχε η αναζήτηση από μεριάς μαθητών πληροφοριών από άλλους δασκάλους. Οι εκπαιδευτικοί ενημέρωναν πως οι μικροί «αρχιτέκτονες» ζητούσαν πληροφορίες πάνω σε θέματα μαθηματικών για την επιτυχή και ισορροπημένη κατασκευή των θεατρικών χώρων, σε εικαστικά στοιχεία που θα μπορούσαν να τους φανούν χρήσιμα αλλά και ιστορικά κομμάτια που θα τους κατηύθυναν πιο ορθά στις ιδέες τους. Παράλληλα και οι γονείς εξέφρασαν τον ενθουσιασμό τους καθώς τα παιδιά ασχολούνταν και στο σπίτι με πολιτιστικά στοιχεία, τους μετέφεραν τις γνώσεις τους και εξέθεταν τις ιδέες τους προκειμένου να μεταδώσουν τις γνώσεις τους αλλά και να λάβουν τα εύσημα.

Οι κατασκευές τους περιλάμβαναν τόσο ανοιχτά όσο και κλειστά θέατρα με ιδιαίτερες λεπτομέρειες που τα κάνουν να ξεχωρίζουν. Αν και προβληματίστηκαν με τις ορθές γωνίες και τις τετράγωνες κατασκευές κατάφεραν να παρουσιάσουν αυτό που είχαν εμπνευστεί. Οι χώροι που παρουσίασαν είναι είτε ντυμένοι με πίνακες είτε με παράθυρα ανοιχτά στο εξωτερικό μέρος.

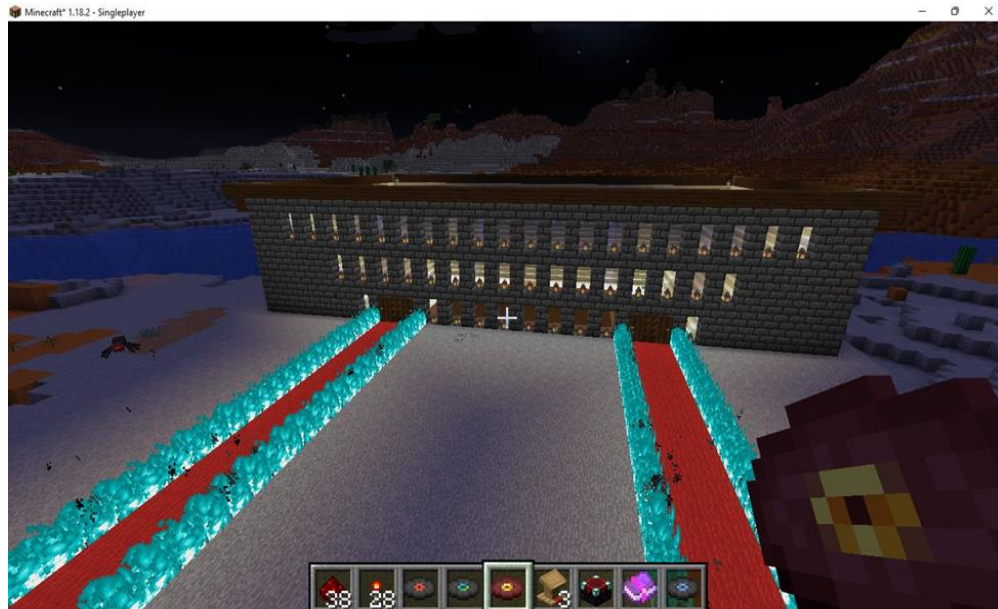
Σε άλλες κατασκευές έχουν τοποθετήσει τις σκηνές στο μπροστά μέρος του κτίσματος και άλλες στο κέντρο όπως διδάχθηκαν κατά τα θεωρητικά μαθήματα για τα είδη σκηνών. Έφτιαξαν φυσικό φωτισμό από πυρσούς θέλοντας να προσδώσουν ένα πιο ρομαντικό ύφος στα θέατρα. Τοποθέτησαν κουρτίνες στη σκηνή του κλειστού θεάτρου και κατασκεύασαν χώρο αναμονής για τους θεατές. Επίσης ασχολήθηκαν και με την δημιουργία εξωτερικού χώρου των θεάτρων σχεδιάζοντας διαδρόμους προσέλευσης του κόσμου.

Οι μαθητές κατάφεραν να συνδυάσουν τη θεωρία με την πράξη και να μεταφέρουν σε ένα παιχνίδι τις γνώσεις που αποκόμισαν με εξαιρετικά αποτελέσματα που ικανοποίησαν και τους θεατές τους και τους δημιουργούς. Βελτίωσαν τις ήδη υπάρχουσες δεξιότητές τους και ανέπτυξαν και τη δεξιότητα της αρχιτεκτονικής, μέσα από τα δημιουργήματά τους. Κατανόησαν κομμάτια πολιτισμού που τους ήταν εντελώς άγνωστα και αφομοίωσαν πληροφορίες που τις εναπόθεσαν στις κατασκευές τους. Μέσα από μία ολιστική προσέγγιση παρουσίασαν τα έργα τους σε όλο το σχολείο ζητώντας να εδραιωθεί η τεχνική αυτή, του συνδυασμού θεωρητικών μαθημάτων και ψηφιακών παιχνιδιών και να ενσωματωθεί και σε άλλα μαθήματα.

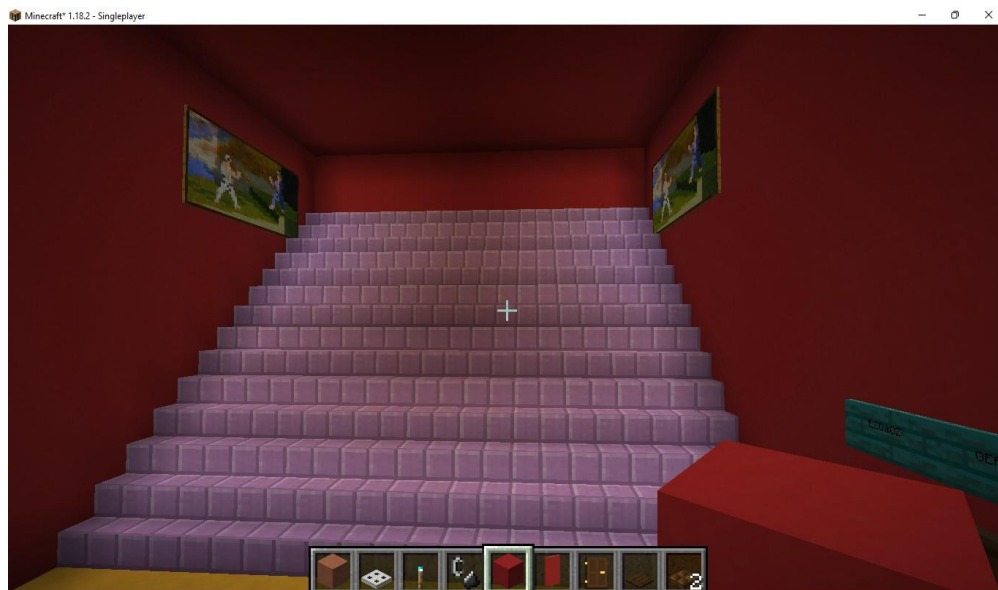
Ακολουθούν ενδεικτικές εικόνες από τις δημιουργίες των μαθητών.



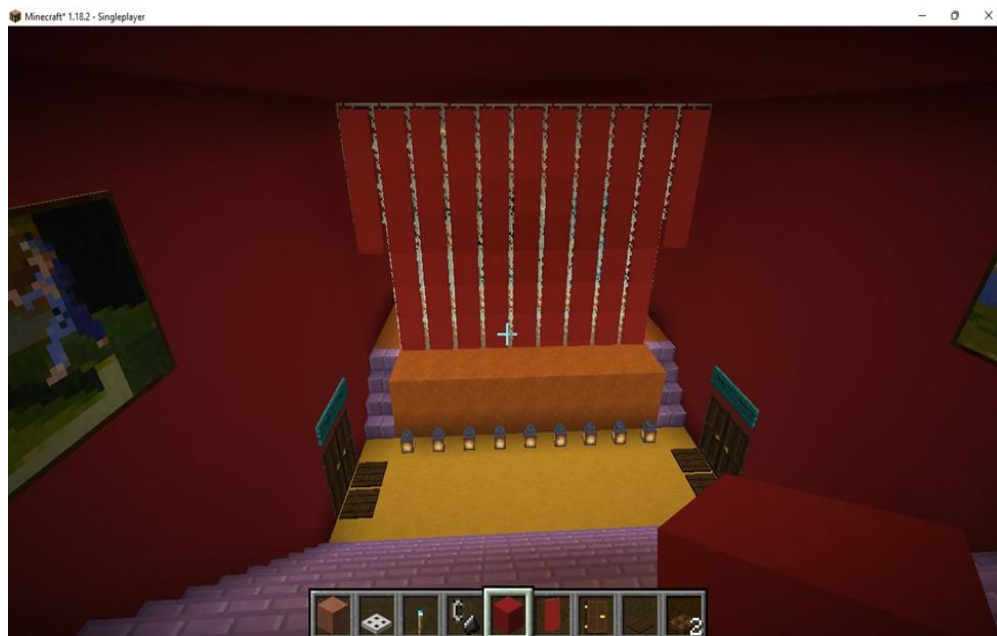
Εικόνα 17^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Α. Προσέγγιση Ωδείου Ηρώδου Αττικού.



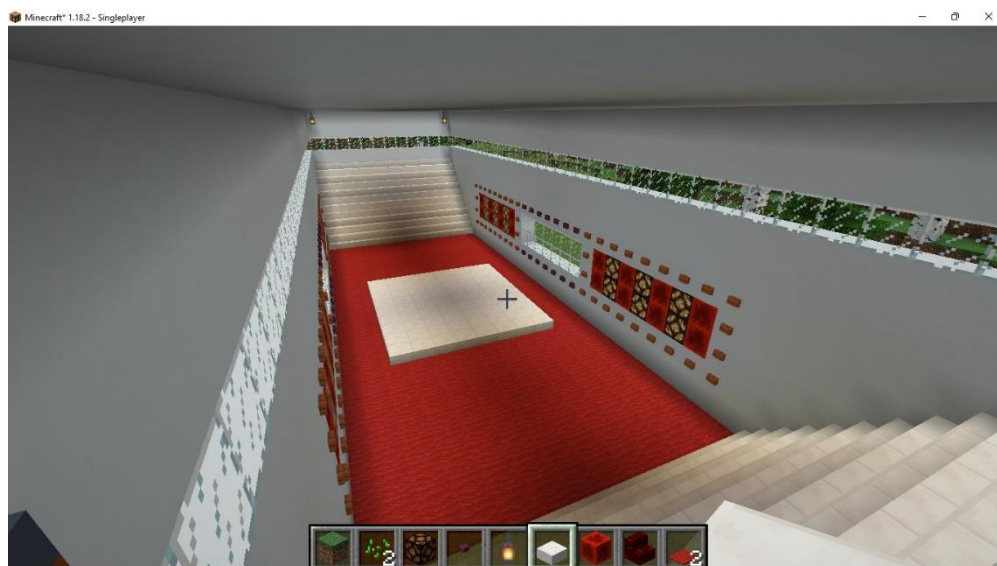
Εικόνα 18^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Α. Προσέγγιση Ωδείου Ηρώδου Αττικού.



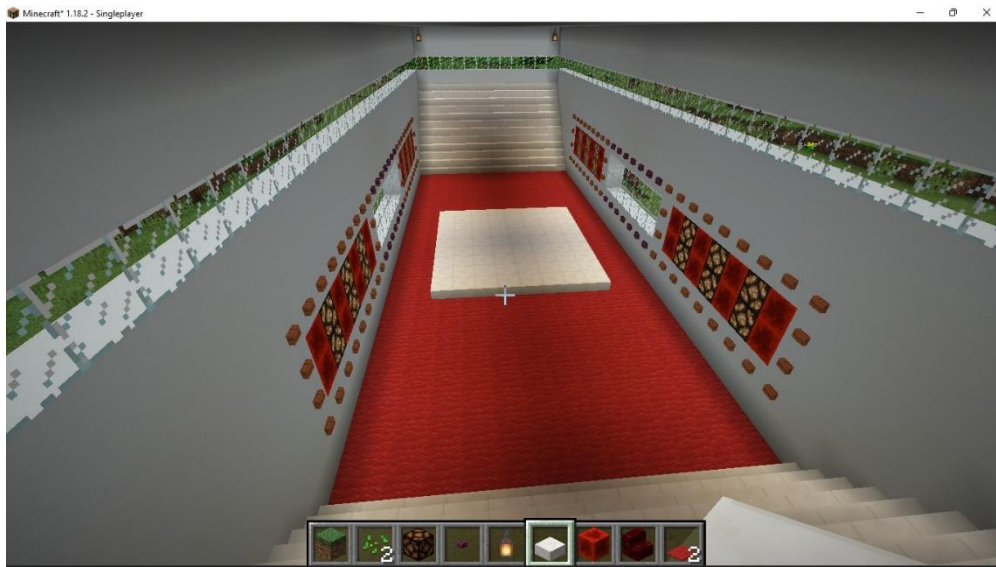
Εικόνα 19^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Β. Προσέγγιση θεάτρου La Scala.



Εικόνα 20^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Β. Προσέγγιση θεάτρου La Scala.



Εικόνα 21^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Γ. Προσέγγιση θεάτρου Carnegie Hall.



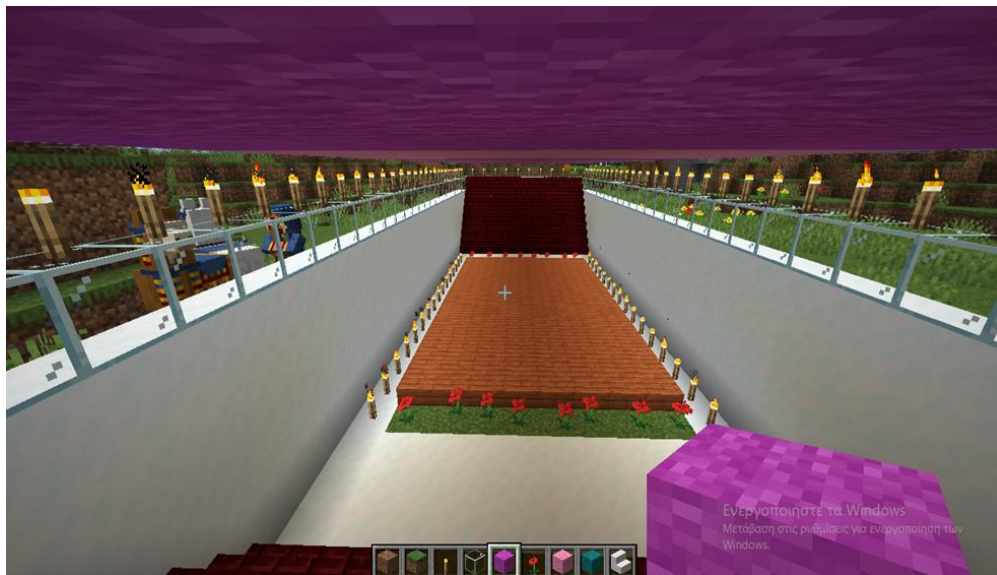
Εικόνα 22^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Γ. Προσέγγιση θεάτρου Carnegie Hall.



Εικόνα 23^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Δ. Προσέγγιση Globe Theatre.



Εικόνα 24η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Δ. Προσέγγιση Globe Theatre.



Εικόνα 25η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Δ. Προσέγγιση Globe Theatre.



Εικόνα 26η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Ε. Προσέγγιση Globe Theatre.



Εικόνα 27η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας Ε. Προσέγγιση Globe Theatre.



Εικόνα 28^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας ΣΤ. Προσέγγιση του National Noh Theatre.



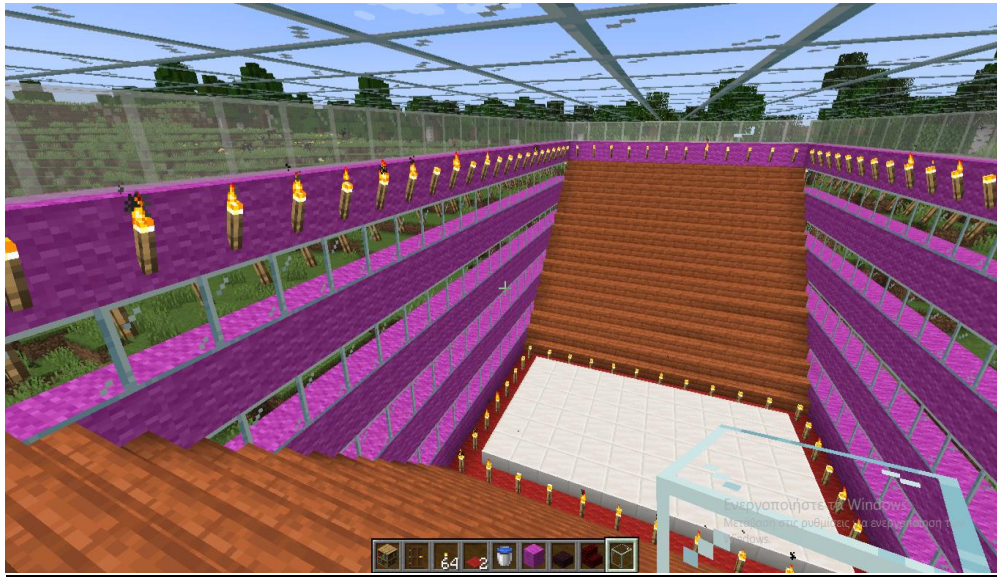
Εικόνα 29^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας ΣΤ. Προσέγγιση του National Noh Theatre.



Εικόνα 30η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας ΣΤ. Προσέγγιση του National Noh Theatre.



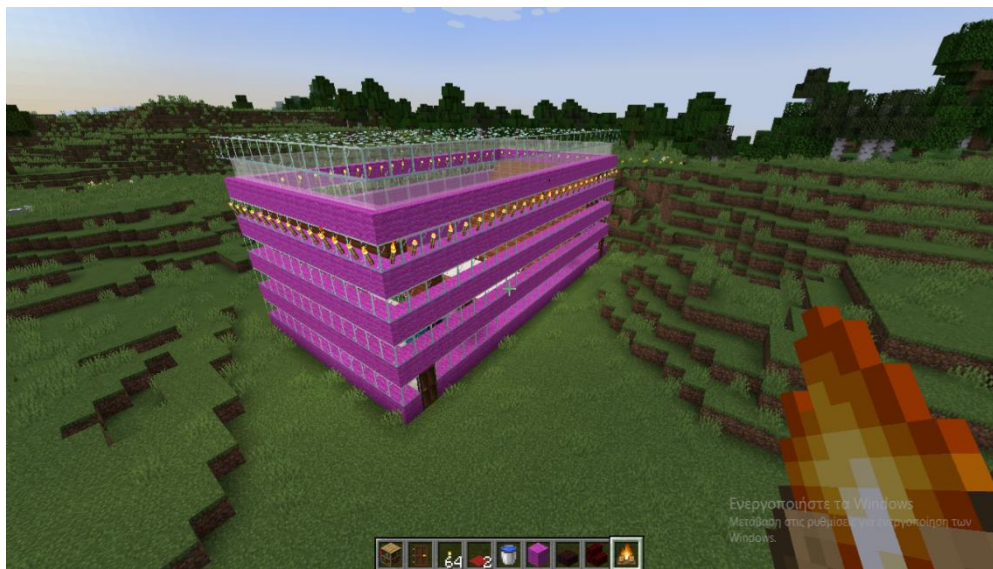
Εικόνα 31^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας ΣΤ. Προσέγγιση του National Noh Theatre.



Εικόνα 32^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας ΣΤ. Προσέγγιση του National Noh Theatre.



Εικόνα 33^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας ΣΤ. Προσέγγιση του National Noh Theatre.



Εικόνα 34^η : Κατασκευή θεάτρου – Προσπάθεια ομάδας ΣΤ. Προσέγγιση του National Noh Theatre.

3.1.5 Ερευνητικά Ερωτήματα και Αποτελέσματα – Μέρος 2^ο

Μετά την ολοκλήρωση της πειραματικής εκπαιδευτικής διαδικασίας τα παιδιά κλήθηκαν εκ νέου να απαντήσουν σε ένα δεύτερο ερωτηματολόγιο απ' όπου θα αντλήσουμε τα αποτελέσματα που είχε η διαδικασία αυτή στους ίδιους τους μαθητές. Απώτερος στόχος της υφιστάμενης έρευνας μέσω του συγκεκριμένου ερωτηματολογίου είναι η εξέταση των αποτελεσμάτων και η εξαγωγή συμπερασμάτων για την ένταξη του παιχνιδιού Minecraft στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής. Το βασικό μέλημα δεν είναι η αποτίμηση μόνο από τον εκπαιδευτικό αλλά και από τους συμμετέχοντες στο πρωτοποριακό εκπαιδευτικό πείραμα. Οι ερωτήσεις αφορούν, αρχικά, το πρακτικό μέρος του μαθήματος όπως η επαφή με το παιχνίδι αλλά και μία εκτίμηση πάνω στη νέα μέθοδο διδασκαλίας.

Και το δεύτερο ερωτηματολόγιο (βλ. Παράρτημα 5^ο) όπως και το πρώτο είναι στην πιο απλή μορφή καθώς ο σκοπός δεν είναι να δυσανασχετήσουν οι μαθητές αλλά με ευχαρίστηση να δώσουν τις περισσότερες δυνατές πληροφορίες με ειλικρίνεια. Και στο ερωτηματολόγιο αυτό έχουν κατασκευαστεί γραφήματα παρουσιάζοντας τα ποσοστά των απαντήσεων (βλ. Παράρτημα 6^ο).

Το πείραμα, όμως, δεν είχε ως στόχο να σταματά στα επιφανειακά ζητήματα. Μέσα από αυτό το ταξίδι επιθυμούμε να διαπιστώσουμε κατά πόσο τα παιδιά είχαν όχι μόνο γνωστικές απολαβές αλλά και συναισθηματικές τόσο ατομικά όσο και συλλογικά. Σκοπός ήταν η αίσθηση της δημιουργίας και της συνεργασίας να έχει ως αποτέλεσμα και την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης και τη δημιουργία σχέσεων που πριν την εφαρμογή δεν υπήρχαν.

1. Δυσκολεύτηκες να μάθεις να κινείσαι στον χώρο του Minecraft;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	0
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	100
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	123

Πίνακας 19

Πέραν των μαθητών που ήδη γνώριζαν να κινούνται στο χώρο του παιχνιδιού υπήρχαν και οι μαθητές που ήρθαν σε επαφή με το παιχνίδι μέσω του μαθήματός μας. Ως εκ τούτου οφείλουμε σε πρώτο στάδιο να διερευνήσουμε εάν η διαδικασία αυτή δυσκόλεψε κάποιον μαθητή ακόμα και από αυτούς που είχαν ξαναπαίξει το παιχνίδι.

Κανένα, όμως, από τα παιδιά που συμμετείχαν στην εκπαιδευτική αξιοποίηση του Minecraft δεν δυσκολεύτηκε να κατανοήσει και να εφαρμόσει τον τρόπο παιχνιδιού. Τα παιδιά σήμερα είναι αρκετά εξοικειωμένα με την τεχνολογία και επιπλέον το βασικότερο στοιχείο που τα χαρακτηρίζει είναι ότι έχουν την δυνατότητα να απορροφούν την γνώση πολύ γρήγορα και εύκολα να την χρησιμοποιούν στην πράξη.

2. Πιστεύεις πως σε βοήθησε στο μάθημα της θεατρικής αγωγής;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	0

Πίνακας 20

Ο βασικός σκοπός της ιδιαίτερης αυτής εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι να καταφέρουν οι μαθητές μέσα από τον παιγνιώδη τρόπο να φτάσουν στη γνώση και να λάβουν όλα εκείνα τα στοιχεία που θα τους βοηθήσουν να κατανοήσουν πολλά περισσότερα πράγματα ανοίγοντας τους ορίζοντες της σκέψης τους.

Και σε αυτή την ερώτηση υπάρχει θετική ομοφωνία στην απάντηση. Όλα τα παιδιά συμφώνησαν πως μέσω του παιχνιδιού μπόρεσαν να αποκομίσουν πολλά περισσότερα στοιχεία για τον πολιτισμό, την ιστορία των θεάτρων, τα είδη των σκηνών καθώς μέσα από τις δικές τους δημιουργίες απέκτησαν την εμπειρία και ανέπτυξαν σχεδιαστικές ικανότητες βασισμένες στις θεωρητικές γνώσεις.

3. Θα μπορούσε το συγκεκριμένο παιχνίδι να αξιοποιηθεί και σε άλλα μαθήματα;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	0

Πίνακας 21

Το ελκυστικό περιβάλλον του παιχνιδιού και η παιγνιώδης μέθοδος απόκτησης γνώσεων προσελκύουν σε πολύ μεγάλο βαθμό τους μαθητές στο εκπαιδευτικό οικοσύστημα. Αναγνώρισαν και οι ίδιοι στοιχεία όπως δημιουργικότητα, πρωτοβουλία, συνεργασία και φαντασία που προκύπτουν από την χρήση του παιχνιδιού και τελικά συνειδητοποίησαν ότι είναι εφικτό ενώ παίζουν να μαθαίνουν διασκεδάζοντας. Σίγουρα, θα ήθελαν να αξιοποιηθεί αυτή η μέθοδος και σε άλλα μαθήματα ώστε να γίνει η απόκτηση γνώσεων, ιδιαίτερα σε μαθήματα με δύσκολες έννοιες, πολύ πιο εύκολη.

4. Αν ναι σε ποια μαθήματα θα θέλατε να αξιοποιηθεί;

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ	145
ΓΛΩΣΣΑ	24
ΑΓΓΛΙΚΑ	32
ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ	22

Πίνακας 22

Με αφορμή τη θετική έκβαση της πειραματικής μάθησης που εφαρμόστηκε μπορούμε να αξιοποιήσουμε το παιχνίδι και σε άλλα μαθήματα σύμφωνα με τις επιθυμίες των παιδιών.

Τα περισσότερα παιδιά δυσκολεύονται αρκετά στο μάθημα των μαθηματικών και θα ήθελαν, εάν είναι εφικτό να ενσωματωθεί το παιχνίδι στη διδασκαλία τους. Επίσης, το μάθημα της γλώσσας, των αγγλικών αλλά και των εικαστικών αποτελούν για τα παιδιά πεδία που μπορεί να ενταχθεί το παιχνίδι και να έχει οφέλη στην κατανόηση, την εκμάθηση αλλά και στην δημιουργία.

5. Πιστεύεις πως σε βοήθησε το Minecraft να συνεργαστείς με τους συμμαθητές σου στον εικονικό κόσμο;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	0

Πίνακας 23

Ένα από τα σημαντικά πλεονεκτήματα της διαδικασίας είναι η συνεργασία των μαθητών καθώς βασικές δεξιότητες που αναπτύσσονται με την ένταξη ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση είναι οι δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας. Οι μαθητές μέσω της ομαδικής, δημιουργικής εργασίας συνεργάστηκαν με τους συμμαθητές τους ώστε να βοηθήσουν ο ένας τον άλλο, να ανταλλάξουν απόψεις και να φέρουν το κοινό επιθυμητό αποτέλεσμα εις πέρας. Πολλά παιδιά απέκτησαν αυτοπεποίθηση και ακολουθώντας το ένστικτο τους αλλά και τις οδηγίες συμμαθητών, μέσω των γνώσεων που τους είχαν παρασχεθεί στο θεωρητικό μέρος του μαθήματος, ανέπτυξαν την κριτική τους σκέψη και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων που προκύπταν κατά το κατασκευαστικό μέρος του μαθήματος.

6. Θεωρείς πως αναπτύξατε πιο στενές σχέσεις με τους συμμαθητές σου έπειτα από τη γνωριμία σας μέσω του παιχνιδιού;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	0

Πίνακας 24

Ένα από τα πιο ευχάριστα γεγονότα που προέκυψε κατά την ενασχόληση με το Minecraft στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής είναι πως αναπτύχθηκαν σχέσεις μεταξύ των παιδιών που προηγουμένως δεν υπήρχαν. Αρκετά παιδιά, που δεν έκαναν παρέα με κάποιους συμμαθητές τους είτε εξαιτίας λανθασμένων συμπεριφορών είτε εξαιτίας συγκυριών, ήρθαν πιο κοντά μέσα από το παιχνίδι και μετέφεραν την σχέση τους σε ένα άλλο επίπεδο, πιο συνεργατικό αρχικά και πιο φιλικό στη συνέχεια.

Η επικοινωνία των παιδιών τα οδήγησε στην συλλογική δραστηριότητα και ο κοινός στόχος που δεν περιλαμβάνει νίκη ή ήττα ενθάρρυνε τις μεταξύ τους επαφές και πλέον η κάθε τάξη λειτουργούσε σαν μία ομάδα, σαν μία οικογένεια. Αξίζει να επισημανθεί πως τα παιδιά στην αρχή ήταν ιδιαίτερα επιφυλακτικά για τη συνεργασία τους αλλά στην πορεία κατάλαβαν πως στην πραγματικότητα θέλουν ακριβώς το ίδιο πράγμα, χωρίς την ύπαρξη ανταγωνισμού ή αντιζηλίας. Η ενθάρρυνση δημιουργίας διαπροσωπικών σχέσεων από το ίδιο το παιχνίδι συντέλεσε στην ανάπτυξη φιλικών σχέσεων και στο προαύλιο.

7. Η εναλλακτική αυτή μέθοδος διδασκαλίας της ιστορίας του θεάτρου σε βοήθησε να κατανοήσεις περισσότερα στοιχεία;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	0

Πίνακας 25

Οι μαθητές μέσω της δημιουργικής δραστηριότητας εξοικειώθηκαν με δύσκολους κατά την κρίση τους όρους όπως αρχιτεκτονική θεάτρων, πνευματική και καλλιτεχνική κίνηση και πολιτιστική κληρονομιά. Μέσω της ενεργούς συμμετοχής και της δια-δραστικής μάθησης το ενδιαφέρον των μαθητών αυξήθηκε και μέσω των κινήτρων που παρέχονται αποκόμισαν ουσιαστικές γνώσεις και όχι επιφανειακές.

8. Μέσω της μεθόδου αυτής θεωρείς ότι η μάθηση ήταν πιο ελκυστική;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	0

Πίνακας 26

Αναφέροντας στους μαθητές, σε πολύ αρχικό στάδιο, την ενσωμάτωση ψηφιακού παιχνιδιού στο μάθημα κατακλύστηκαν από άμετρο ενθουσιασμό. Και μόνο το γεγονός της συμπερίληψης

παιχνιδιού στο μάθημα και ιδιαίτερα ψηφιακού προσέλκυσε τα παιδιά ώστε να δείξουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού αποτελούν έναν από τους πιο σημαντικούς παράγοντες επαφής των παιδιών με στοιχεία του πολιτισμού και συμβάλλουν στην διάδοση στις νέες γενιές και τη διατήρησή τους.

9. Σε εξυπηρετεί να κατασκευάζεις τα θέατρα ατομικά ή συνεργατικά;

ΑΤΟΜΙΚΑ	0
ΣΥΛΛΟΓΙΚΑ	223

Πίνακας 27

Όλα τα παιδιά επέλεξαν τη συνεργασία για την κατασκευή των θεάτρων παρά τη δυνατότητα του παιχνιδιού για single player, ατομικό παιχνίδι δηλαδή. Η αλληλεπίδραση με τους συμμαθητές που εντάσσονται στο καθημερινό ασφαλές περιβάλλον -πέραν της οικογένειας- παρέχει στα παιδιά μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση. Η επαφή με οικεία πρόσωπα στα οποία μπορούν να απευθυνθούν για βοήθεια αλλά και για διασκέδαση με κοινά ενδιαφέροντα ελκύει τους μαθητές για συνεργατικές δραστηριότητες παρά ατομικές.

10. Έπειτα από την εφαρμογή του συγκεκριμένου τρόπου διδασκαλίας θεωρείς πως εντάσσεται στην κατηγορία της βιωματικής μάθησης;

ΑΓΟΡΙΑ / ΝΑΙ	100
ΑΓΟΡΙΑ / ΟΧΙ	0
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΝΑΙ	123
ΚΟΡΙΤΣΙΑ / ΟΧΙ	0

Πίνακας 28

Με την καθολική συμμετοχή των παιδιών και την δραστηριοποίηση τους σε όλα τα μέρη της κατασκευής αντιλήφθηκαν τον ορισμό της εφαρμοσμένης γνώσης. Πλέον με την απόκτηση εμπειριών μέσω της καινοτόμου εκπαιδευτικής μεθόδου η πρόσβαση στη γνώση έγινε πολύ εύκολη και μέσα από την αυτόνομη και ανεξάρτητη δημιουργία αντιλήφθηκαν τη σημασία της βιωματικής μάθησης.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μέσα από τα μαθήματα του μεταπτυχιακού προγράμματος «Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες» δόθηκε το έναυσμα της ενασχόλησης με τα ψηφιακά παιχνίδια και την αξιοποίηση τους στον τομέα της εκπαίδευσης όπου και εργάζομαι. Η σύζευξη τεχνολογιών, πολιτισμού και εκπαίδευσης οδήγησε στην παρούσα εργασία και στην πρακτική εφαρμογή της στην σχολική τάξη και συγκεκριμένα στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής. Πέραν των δυσχερειών που κληθήκαμε να αντιμετωπίσουμε, όπως η έλλειψη τεχνολογικών μέσων στον σχολικό χώρο και η έξαρση του ιού Covid 19 η οποία αποδυνάμωσε το προσωπικό δυναμικό περιοδικά, επιτεύχθηκε το επιθυμητό αποτέλεσμα και η μελέτη ολοκληρώθηκε.

Μέσα από την έρευνα, την μελέτη και την πρωτοποριακή εφαρμογή στην παρούσα εργασία έγιναν αντιληπτά θέματα που αφορούν τα ψηφιακά παιχνίδια, την εκπαίδευση και τον πολιτισμό. Έπειτα από δώδεκα συναπτά έτη ενασχόλησης με το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής στις τάξεις του δημοτικού υπήρξε το ερέθισμα να ασχοληθώ με κάτι νέο και να διαφοροποιήσω τον τρόπο διδασκαλίας μου χάριν του μεταπτυχιακού προγράμματος.

Ο στόχος, φυσικά, δεν είναι άλλος παρά η προσέλκυση των μαθητών στο να μάθουν την ιστορία του θεάτρου και η αναγνώριση της αξίας της ως στοιχείου πολιτισμού. Από την αρχή τα παιδιά έδειξαν ζωηρό ενδιαφέρον, παραμέρισαν την επιφυλακτικότητά τους και ακολούθησαν ένα ξεχωριστό και καινοτόμο μονοπάτι ως μέθοδο διδασκαλίας με σημαντικά οφέλη πέραν της γνώσης.

Οι μαθητές έγιναν ενεργητικοί και συμμετοχικοί, αποδέχτηκαν τη γνώμη των συμμαθητών τους και έμαθαν να συζητούν για τη λήψη αποφάσεων ενώ ταυτόχρονα εμπλουτίστηκαν οι γνώσεις τους για την αρχιτεκτονική κληρονομιά και προσέγγισαν στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς δείχνοντας αμείωτο ενδιαφέρον. Μέσα από την προσέλκυση για τα πολιτιστικά στοιχεία, εκδήλωσαν την επιθυμία να επισκεφθούν από κοντά τα θέατρα και χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς και ευαισθητοποιήθηκαν για την διατήρηση και προβολή των πολιτιστικών μας χώρων και της

πολιτιστικής μας ιστορίας. Παράλληλα, διευκολύνθηκε η εκπαιδευτική διαδικασία, εγείροντας το ενδιαφέρον των μαθητών και ενισχύθηκε το εκπαιδευτικό έργο μέσω της βιωματικής μάθησης καθώς αναπτύχθηκε συνεργατική σχέση μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών και σταμάτησε η ύπαρξη πομπού και δέκτη.

Η αξιοποίηση νέων τεχνολογιών στον χώρο της εκπαίδευσης συντελεί στην ενίσχυση της ομαδικότητας, της δημιουργικότητας και της επικοινωνίας των μαθητών παρέχοντας τους ολόπλευρη γνώση μέσω της βιωματικής μάθησης. Το παιχνίδι αποτελεί τον ευκολότερο και αποδοτικότερο τρόπο μάθησης αλλά και τον ευχερέστερο τρόπο καλλιέργειας πολλών και διαφορετικών δεξιοτήτων για τους μικρούς μαθητές. Στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή οι νέοι ασχολούνται ως επί το πλείστον με τα ψηφιακά παιχνίδια τα οποία μέσα από τη διαδικασία της επικοινωνίας και της συνεργασίας προσφέρουν οφέλη στα παιδιά. Πολλά από τα παιχνίδια αυτά, όπως το Minecraft, δεν ακολουθούν τον κλασικό χαρακτήρα των παιχνιδιών και προσφέρουν μια διαφορετική εμπειρία η οποία, παιδαγωγικά ενισχυμένη, αποτελεί διαδικασία μάθησης. Με την παιδαγωγική υποστήριξη και μέθοδο οι ψηφιακές εφαρμογές παιγνιώδους μάθησης συμβάλλουν πολλαπλά στην ενίσχυση του ενδιαφέροντος των μαθητών και τελικά στη γνώση.

Αναλύοντας την έρευνα που διεξήχθη στο πλαίσιο της παρούσης διπλωματικής εργασίας και σύμφωνα με τα αποτελέσματα που λάβαμε έπειτα από τα αναλυτικά ερωτηματολόγια κατά την ερευνητική διαδικασία, εξάγεται αυτομάτως το συμπέρασμα πως ο σχεδιασμός και η περάτωση της καινοτόμου μεθοδολογίας στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής ήταν επιτυχημένα. Οι μαθητές εξέφρασαν την ικανοποίησή τους αξιολογώντας θετικά το όλο εγχείρημα που κατάφερε να υλοποιηθεί παρ' όλες τις δυσκολίες.

Οι μαθητές επιθυμούν την ένταξη ψηφιακών παιχνιδιών στην διδασκαλία που πραγματοποιείται στη σχολική αίθουσα καθώς όπως διαπίστωσαν και οι ίδιοι το παιχνίδι είχε θετική επίδραση σε όλους ανεξαιρέτως. Οι εκπαιδευόμενοι απέκτησαν γνώσεις και δεξιότητες γεγονός που αποδεικνύει την αποτελεσματικότητα της πειραματικής εφαρμογής. Η αρχική υπόθεση για την αποτελεσματικότητα της ένταξης του ψηφιακού παιχνιδιού Minecraft στην εκπαιδευτική διαδικασία κρίνεται ορθή.

Με την μεικτή μέθοδο για την έρευνα με ερωτηματολόγια και την εφαρμογή της πρωτότυπης ιδέας σε πρακτικό επίπεδο έγινε εφικτή η λήψη σφαιρικών αποτελεσμάτων. Επιθυμώντας να μοιραστώ τον ενθουσιασμό μου για την έρευνα δεν απέκλεισα κανένα σχολείο από αυτά που εργαζόμουν την συγκεκριμένη χρονική περίοδο, απεναντίας φρόντισα να συμμετέχουν όλα τα παιδιά και ως εκ τούτου έλαβα περισσότερες απαντήσεις που με οδήγησαν σε ορθά συμπεράσματα. Η διεξαγωγή της έρευνας, λοιπόν, έγινε σε τρία σχολεία όπου συμμετείχαν όλοι οι μαθητές από τα τμήματα της τρίτης και της τετάρτης δημοτικού με εκδήλωση του ίδιου ενδιαφέροντος.

Αν και οι συνάδελφοι εκπαιδευτικοί ήταν αρκετά επιφυλακτικοί, οι γονείς από την αρχή ήταν πολύ θετικοί στο εγχείρημα και μέσα στις δυσκολίες βοήθησαν κι εκείνοι με τον δικό τους τρόπο τα παιδιά δίνοντας τη συγκατάθεσή τους για την ενασχόληση από το σπίτι. Σε αρκετές περιπτώσεις οι συναθροίσεις στα σπίτια των παιδιών έφεραν και τους γονείς πιο κοντά και δημιουργήθηκαν σχέσεις που εν μέσω πανδημίας είχαν αποκλειστεί.

Ένας εξίσου σημαντικός παράγοντας στον οποίο είχαμε θετικά αποτελέσματα είναι οι σχέσεις που αναπτύχθηκαν μεταξύ των παιδιών. Παρ' όλο που τα αγόρια ασχολούνται περισσότερο με τα ψηφιακά παιχνίδια διαπιστώσαμε ότι και τα κορίτσια ανταποκρίθηκαν εξαιρετικά και απόλαυσαν τη διαδικασία με καθοδηγητές πολλές φορές τα αγόρια. Η συνεργασία μέσω της συλλογικής δραστηριότητας είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία σχέσεων που πριν τα παιδιά δεν είχαν. Το ταυτόχρονο, κοινό ενδιαφέρον όλων των παιδιών δημιούργησε παρέες και από διαφορετικά τμήματα μέσα από τις συζητήσεις τους για το παιχνίδι. Απέκτησαν δεσμούς και δημιουργήθηκε ένα φιλικό κλίμα ανάμεσα σε όλα τα παιδιά. Ενώθηκαν σαν ομάδα και αποκτήθηκε πέραν της φιλίας και η εμπιστοσύνη μεταξύ τους και ο σεβασμός.

Και στον ατομικό τομέα αρκετά παιδιά απέκτησαν αυτοπεποίθηση και άφησαν τον εαυτό τους να ξεδιπλώσει τη φαντασία και τη σκέψη χωρίς ενδοιασμούς. Οι μαθητές αναγνώρισαν την αξία της αλληλοβοήθειας και ανέπτυξαν δεσμούς πιο ισχυρούς μέσα από την ανταλλαγή απόψεων και ιδεών. Αντίστοιχα, γνώρισαν καλύτερα ο ένας τον άλλο και δημιουργήθηκε μία δυνατή ομάδα.

Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας και μελέτης αποδεικνύουν πως το ψηφιακό παιχνίδι Minecraft μπορεί να αποτελέσει χρήσιμο εργαλείο μάθησης μέσα στην τάξη και στην γνωριμία με πολιτιστικά στοιχεία. Οι έμπειροι εκπαιδευτικοί που το αξιοποιούν στο μαθησιακό οικοσύστημα είναι σε θέση να προσφέρουν ποιοτική μάθηση και οι δέκτες να απολαμβάνουν τα οφέλη της διαδικασίας αυτής.

Σύμφωνα με το δεύτερο ερωτηματολόγιο, όπου παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της χρήσης του Minecraft και αφορά τον απολογισμό της έρευνας, οι μαθητές έδωσαν σαφείς απαντήσεις, δεν εντοπίζουμε αποκλίσεις απεναντίας οι περισσότερες απαντήσεις συμπίπτουν γεγονός που αποδεικνύει την αξία της ένταξης του ψηφιακού παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τα παιδιά εξοικειωμένα με την τεχνολογία αποκόμισαν γρηγορότερα γνώσεις και αφομοίωσαν περισσότερες πληροφορίες τις οποίες αξιοποίησαν μέσω τις πρακτικής εφαρμογής στον εικονικό κόσμο. Συνεπώς, η μάθηση έγινε βιωματική και ενέπνευσε τα παιδιά για καινοτόμες δημιουργίες και κατασκευές.

Η ένταξη των ψηφιακών παιχνιδιών στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα της Θεατρικής Αγωγής μόνο οφέλη προσέφερε καθώς μέσα από έξυπνα ψηφιακά εργαλεία, όπως το παιχνίδι Minecraft, εμπλουτίστηκαν σε μεγάλο βαθμό οι γνώσεις των μαθητών στην πολιτιστική κληρονομιά. Άλλαξε το ενδιαφέρον τους απέναντι στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής. Πλέον δεν περιμένουν μόνο τα θεατρικά παιχνίδια αλλά και τα θεωρητικά μαθήματα ώστε να λαμβάνουν ιστορικές και πολιτιστικές πληροφορίες και να τις αποτυπώνουν στο Minecraft αλλά και σε παραδοσιακά παιχνίδια στο προαύλιο του σχολείου.

Η αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας μέσα από την βελτίωση της ποιότητας και της μεθόδου του διδακτικού υλικού ενθαρρύνει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών και τη βιωματική μάθηση δίνοντας τους τη δυνατότητα να αναπτύξουν την προσωπικότητά τους, τις ικανότητες και τις δεξιότητές τους. Οι μαθητές μπόρεσαν να εκφραστούν, να αφήσουν ελεύθερη την φαντασία τους και τη δημιουργικότητά τους και να μεταφερθούν σε διαφορετικές χρονικές στιγμές στο παρελθόν και να κατανοήσουν την ιστορία, την ανάπτυξη και εξέλιξη του πολιτισμού.

Το παιχνίδι αποτελεί το πιο αποδοτικό μέσο μάθησης και είναι η πιο ευχάριστη δραστηριότητα των παιδιών. Αξιοποιώντας λοιπόν το παιχνίδι στην ψηφιακή του μορφή βελτιώνονται οι επιδόσεις των μαθητών, κερδίζουμε το ενδιαφέρον τους και επικοινωνούμε, ως εκπαιδευτικοί, στοιχεία που αποτελούν ουσιαστική γνώση και όχι επιφανειακή. Η ένταξη ψηφιακών μέσων στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα θεωρείται τη σημερινή εποχή επιτακτική ανάγκη για όλα τα οφέλη που αναπτύχθηκαν λεπτομερώς μέσα από την θεωρία αλλά και την πράξη της συγκεκριμένης εργασίας.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα 1^ο : Πρώτο Ερωτηματολόγιο

Πρώτο Ερωτηματολόγιο Έρευνας στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής

Κύκλωσε τις απαντήσεις ή συμπλήρωσε όπου χρειάζεται...

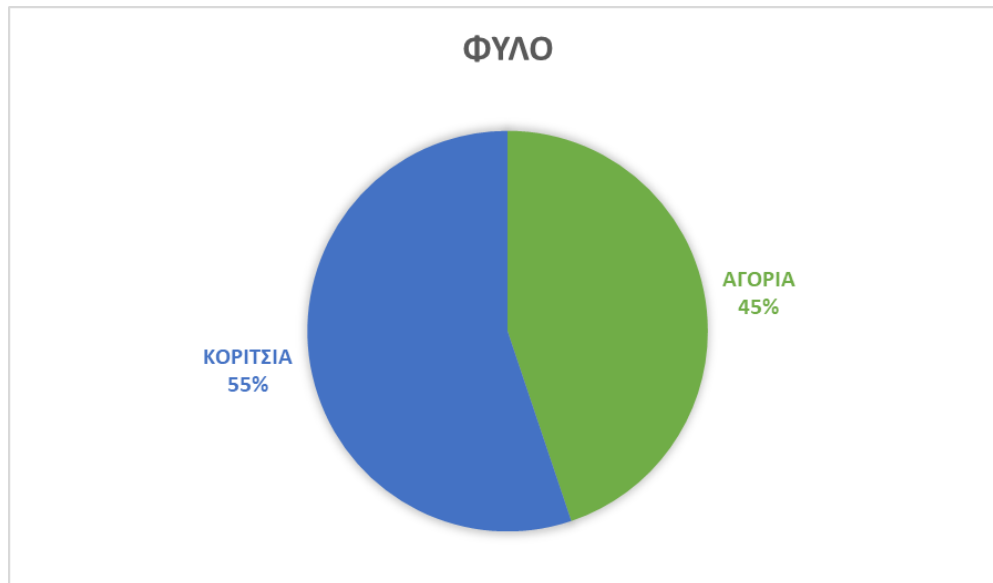
- 1) Είσαι αγόρι ή κορίτσι;
Κορίτσι - Αγόρι
- 2) Έχεις ηλεκτρονικό υπολογιστή στον προσωπικό σου χώρο;
Όχι - Ναι
- 3) Πόσο καλά ξέρεις να χειρίζεσαι τον ηλεκτρονικό υπολογιστή;
Λίγο - Αρκετά - Πολύ Καλά - Άριστα
- 4) Παίζεις παιχνίδια στον ηλεκτρονικό υπολογιστή στον ελεύθερο σου χρόνο;

- Όχι - Ναι
- 5) Τι είδους ψηφιακά παιχνίδια προτιμάς να παίζεις;
Δράσης - Quiz - Διασκέδασης - Στρατηγικής - Προσομοίωσης - Απόδοσης Ρόλων - Λογικής - Αθλητικά
- 6) Προτιμάς να παίζεις ψηφιακά παιχνίδια ή να παρακολουθείς τηλεόραση;
Ψηφιακά Παιχνίδια - Τηλεόραση
- 7) Προτιμάς τα ομαδικά βιντεοπαιχνίδια ή τα ατομικά;
Ομαδικά - Ατομικά
- 8) Στο σχολείο σου αρέσει να παίζεις ομαδικά παιχνίδια;
Όχι - Ναι
- 9) Παίζεις κάθε μέρα ψηφιακά παιχνίδια;
Όχι - Ναι
- 10) Εάν παίζεις κάθε μέρα ψηφιακά παιχνίδια, πόσο χρόνο αφιερώνεις ημερησίως;
0 - 1 Ώρα 0 - 2 Ώρες Περισσότερο
- 11) Πιστεύεις ότι την ώρα που παίζεις στα ηλεκτρονικά παιχνίδια απομακρύνεσαι από την πραγματικότητα;
Όχι - Ναι
- 12) Πιστεύεις ότι μέσω των παιχνιδιών αυτών ενισχύεται η φαντασία και η δημιουργικότητα σου;
Όχι - Ναι
- 13) Θεωρείς πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να ενταχθούν στην εκπαίδευση;
Όχι - Ναι
- 14) Θα ήταν πιο ελκυστική η μάθηση με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;
Όχι - Ναι
- 15) Πιστεύεις ότι θα ήταν πιο αποδοτική η μάθηση εάν γινόταν χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;
Όχι - Ναι
- 16) Γνωρίζεις το παιχνίδι Minecraft;
Όχι - Ναι
- 17) Έχεις παίξει ποτέ Minecraft;
Όχι - Ναι
- 18) Πόσο καλά μπορείς να ανταποκριθείς στην πλατφόρμα του;
Καθόλου - Λίγο - Αρκετά - Πολύ Καλά - Εξαιρετικά
- 19) Θεωρείς πως το Minecraft μπορεί να αξιοποιηθεί ως βιωματική μάθηση;
Όχι - Ναι

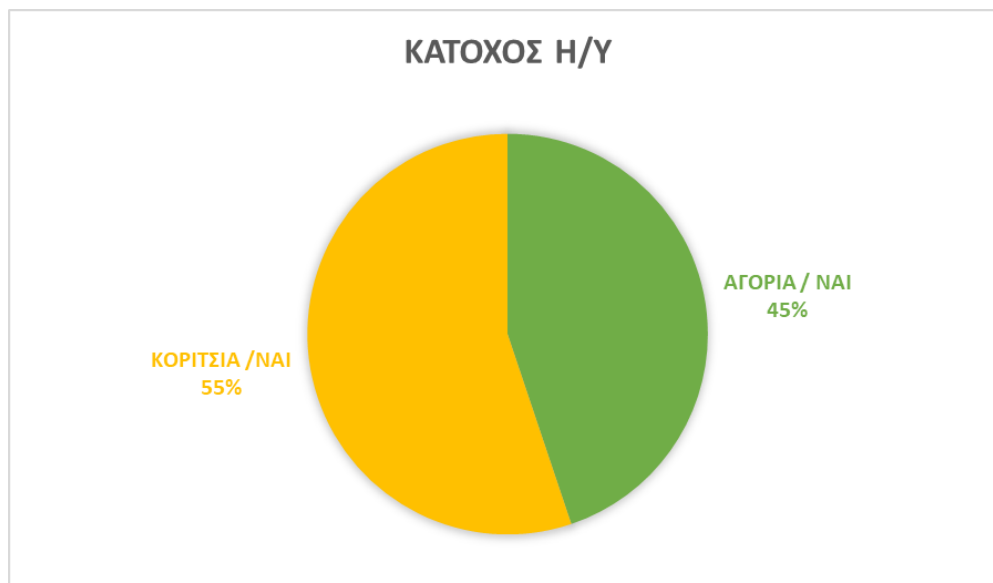
ΣΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!!!

Παράρτημα 2ο : Γραφήματα 1ου Ερωτηματολογίου

1)Είσαι αγόρι ή κορίτσι;



2) Έχεις ηλεκτρονικό υπολογιστή στον προσωπικό σου χώρο;



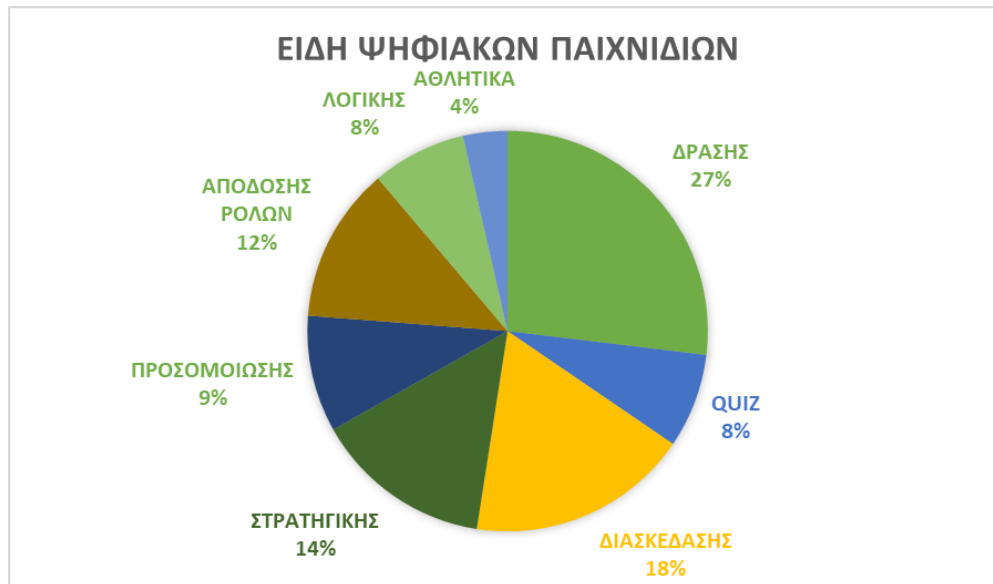
3) Πόσο καλά ξέρεις να χειρίζεσαι τον ηλεκτρονικό υπολογιστή;



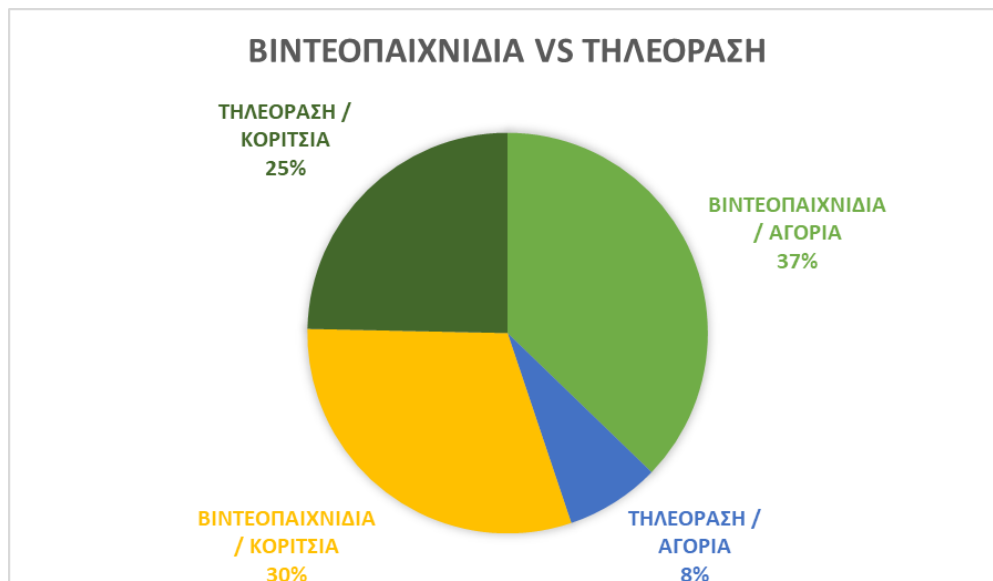
4) Παίζεις παιχνίδια στον ηλεκτρονικό υπολογιστή στον ελεύθερο σου χρόνο;



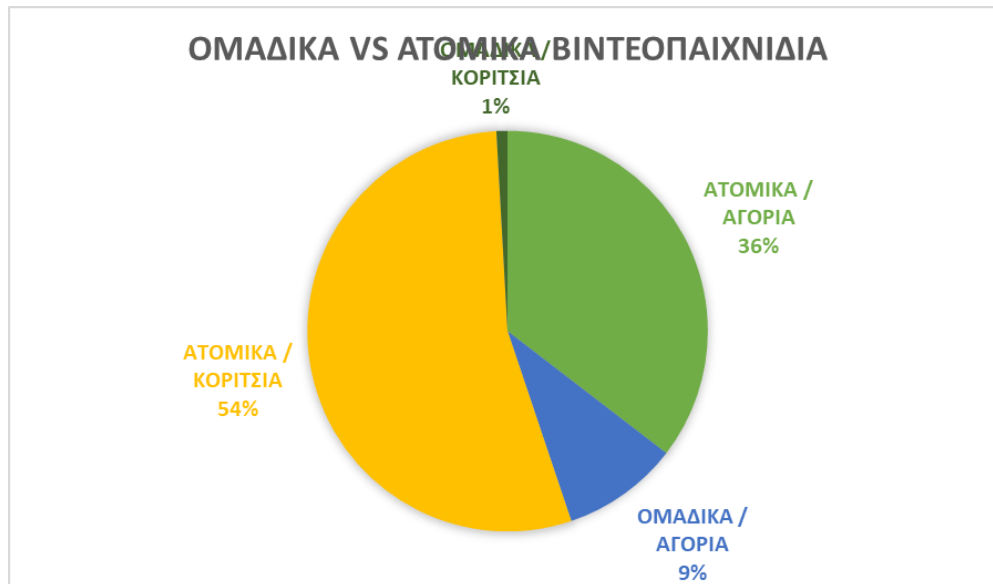
5) Τι είδους ψηφιακά παιχνίδια προτιμάς να παίζεις;



6) Προτιμάς να παίζεις ψηφιακά παιχνίδια ή να παρακολουθείς τηλεόραση;



7) Προτιμάς τα ομαδικά βιντεοπαιχνίδια ή τα ατομικά;



8) Στο σχολείο σου αρέσει να παίζεις ομαδικά παιχνίδια;



9) Παίζεις κάθε μέρα ψηφιακά παιχνίδια;



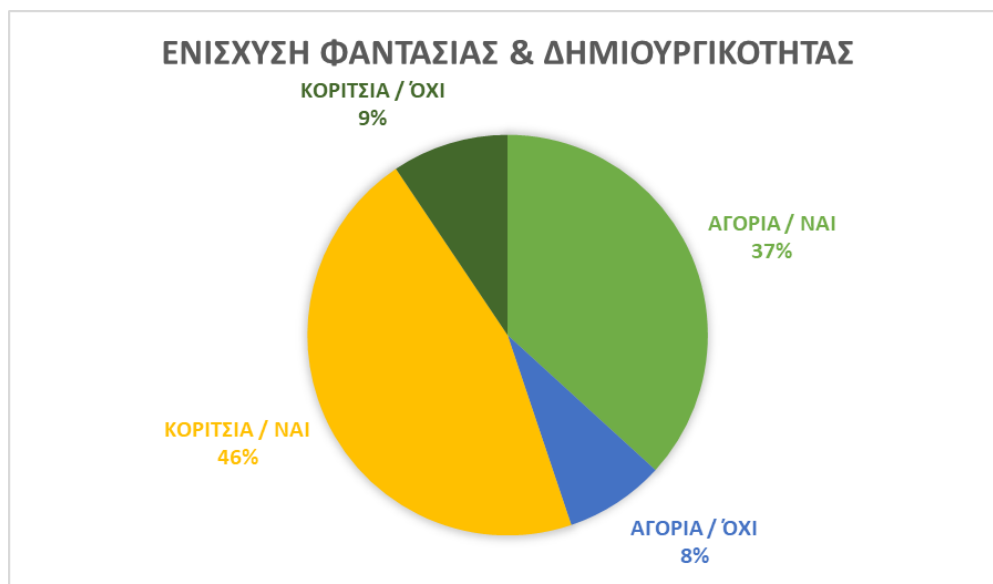
10) Εάν παίζεις κάθε μέρα ψηφιακά παιχνίδια, πόσο χρόνο αφιερώνεις ημερησίως;



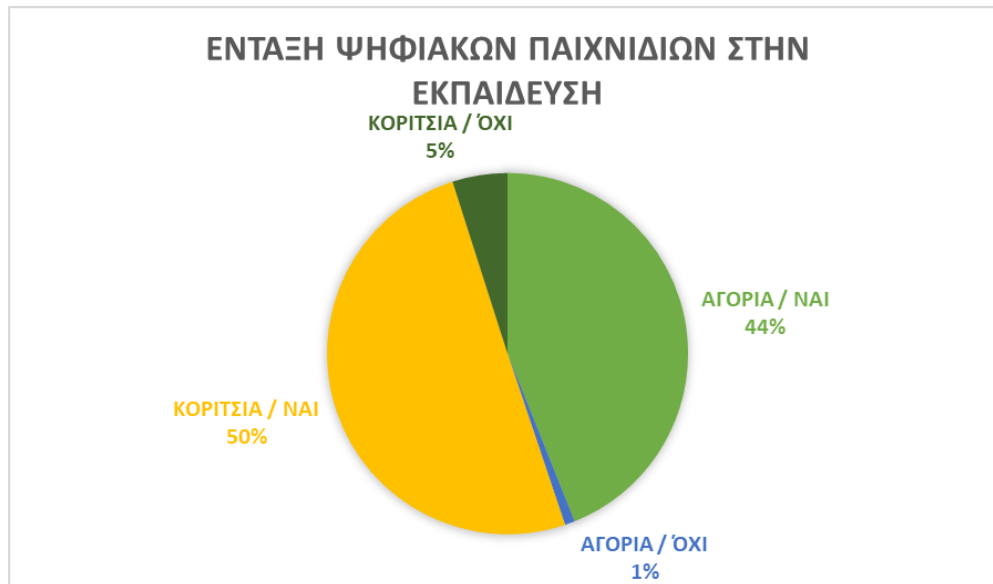
11) Πιστεύεις ότι την ώρα που παίζεις στα ηλεκτρονικά παιχνίδια απομακρύνεσαι από την πραγματικότητα;



12) Πιστεύεις ότι μέσω των παιχνιδιών αυτών ενισχύεται η φαντασία και η δημιουργικότητα σου;



13) Θεωρείς πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να ενταχθούν στην εκπαίδευση;



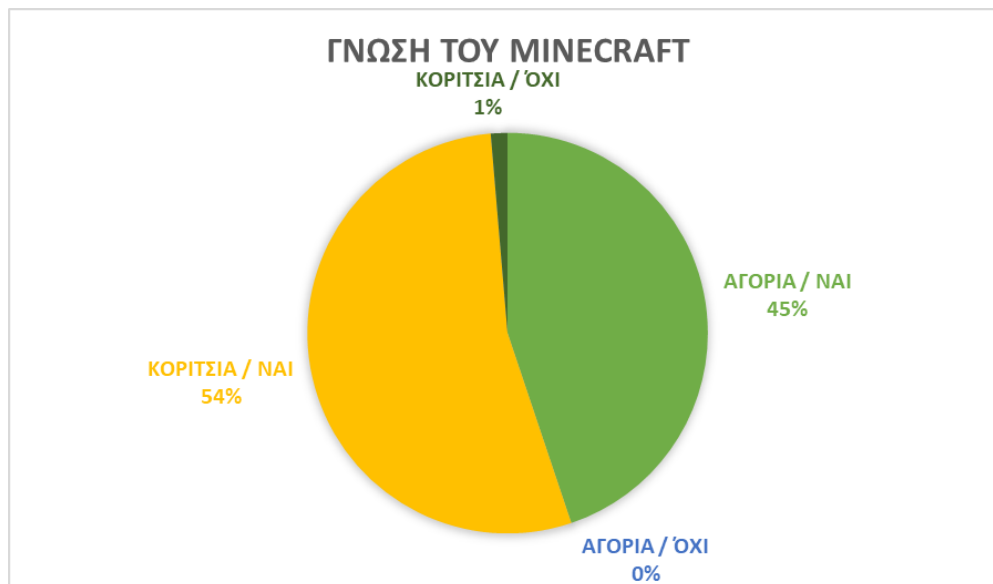
14) Θα ήταν πιο ελκυστική η μάθηση με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;



15) Πιστεύεις ότι θα ήταν πιο αποδοτική η μάθηση εάν γινόταν χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;



16) Γνωρίζεις το παιχνίδι Minecraft;

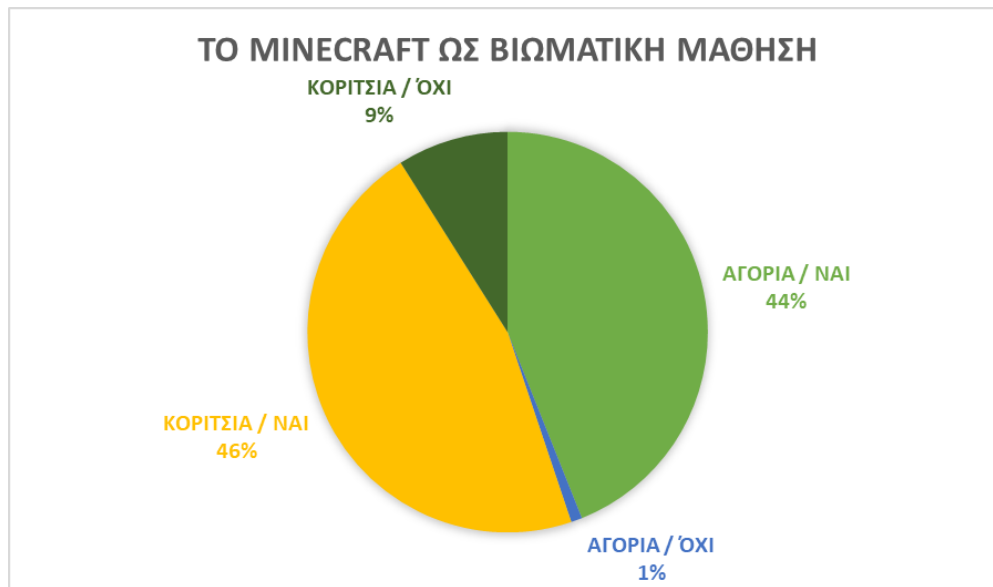
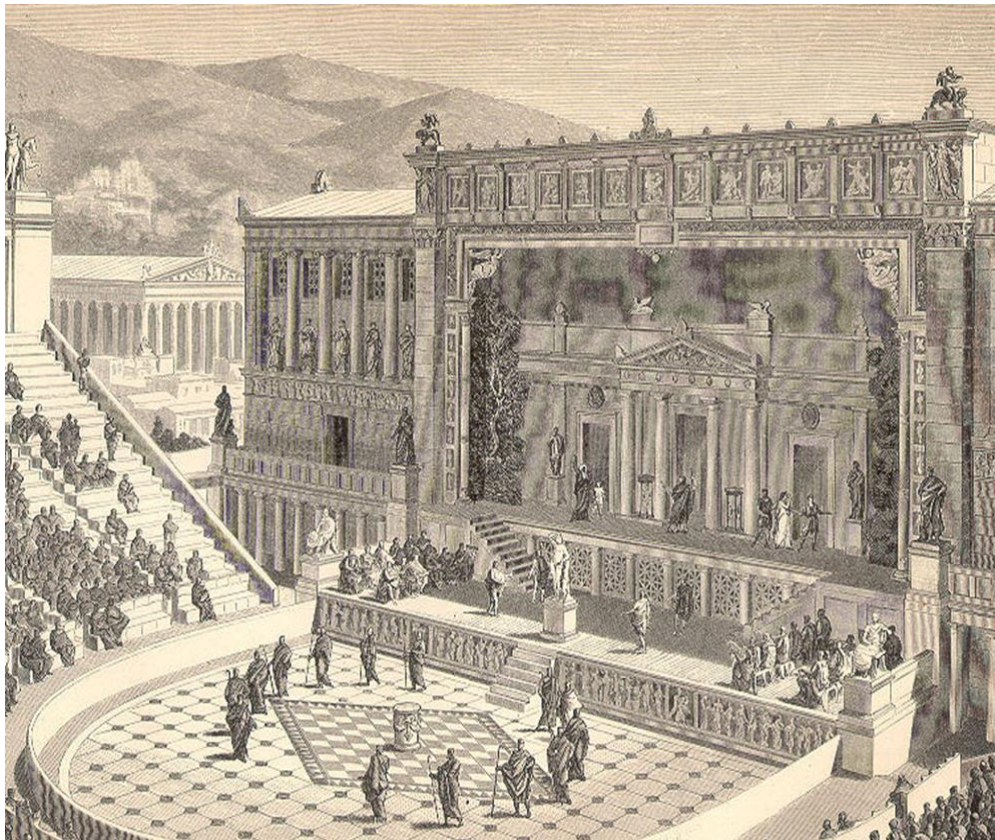


17) Έχεις παίξει ποτέ Minecraft;



18) Πόσο καλά μπορείς να ανταποκριθείς στην πλατφόρμα του;



20) Θεωρείς πως το Minecraft μπορεί να αξιοποιηθεί ως βιωματική μάθηση;**Παράρτημα 3^ο : Ενδεικτικές Εικόνες Υπαίθριων Θεάτρων**

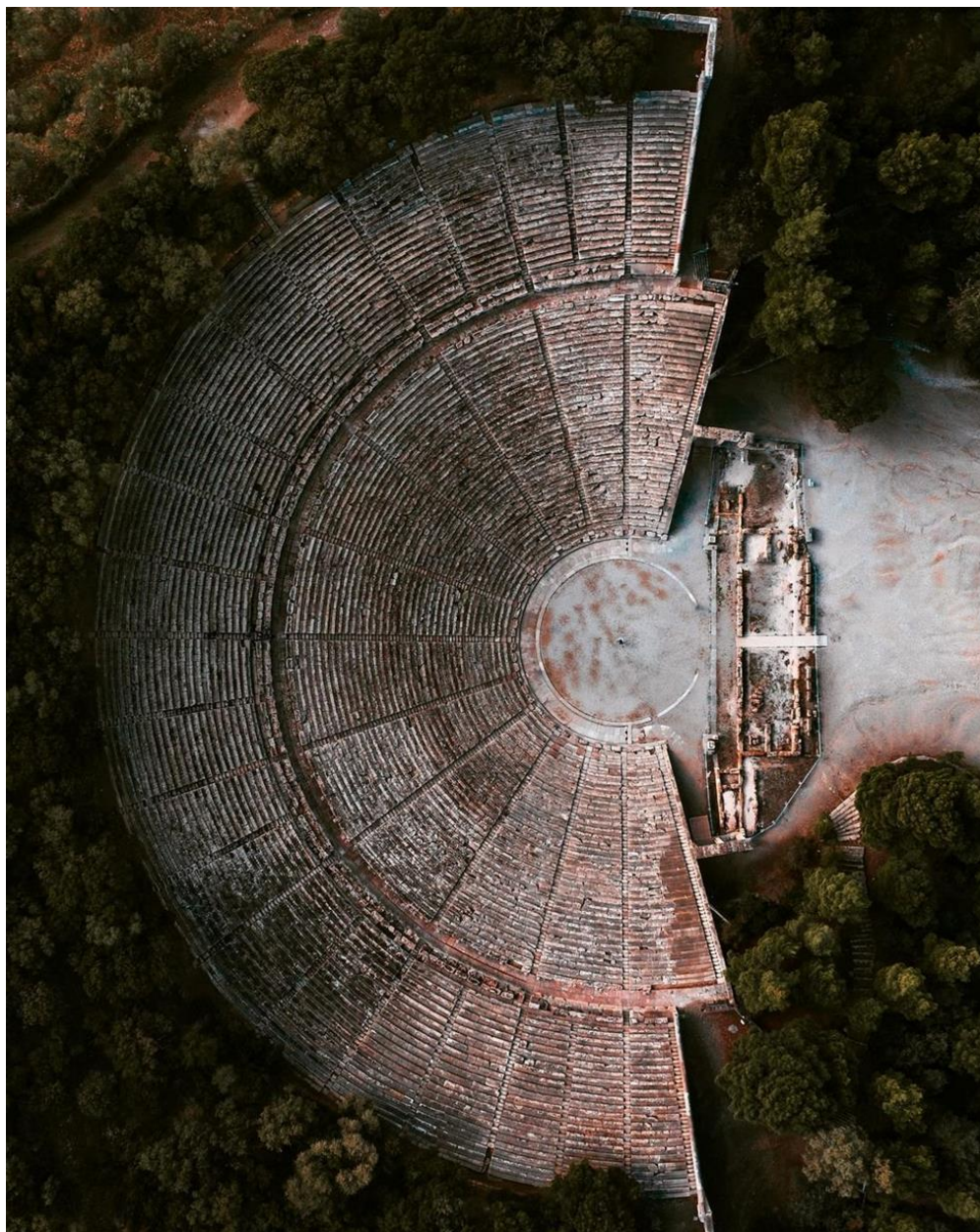
**Εικόνα 3^η : Θέατρο του Διονύσου (Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από:
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2e/DionysiusTheater.jpg>)**



**Εικόνα 4^η : Θέατρο του Διονύσου στη σημερινή του μορφή (Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από:
<https://www.elculture.gr/wp-content/uploads/2020/06/eletheeld.jpg>)**



**Εικόνα 5^η : Ηρώδειο Θέατρο (Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από:
https://www.pontosnews.gr/files/2014/09/fileshrodeio_674885046.jpg)**



Εικόνα 6^η : Θέατρο Επιδαύρου, Φωτογραφία από drone του @pallisd (Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από: <https://www.picuki.com/tag/AncientTheatreOfEpidaurus>)



Εικόνα 7^η : Αρχαίο Θέατρο Μεγαλόπολης (Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από: <https://diazoma.gr/theaters/archαιο-theatro-megalopolis/>)



Εικόνα 8^η : Θέατρο Λυκαβηττού, (Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από: <https://www.reader.gr/life/275290/theatro-lykabittoy-1965-2019-i-istoria-synehizetai-pics-vid>)



Εικόνα 9^η : Βεάκειο Θέατρο, (Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f4/Veakio-2_Piraeus.JPG)



Εικόνα 10^η : Delacorte Theater, Central Park (Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από:
<https://publictheater.org/link/6619398669de45c8a8d5efdfef7f7e3fe.aspx>)



Εικόνα 11^η: Minak Theatre, (Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από : <https://www.pixoto.com/images-photography/landscapes/travel/minak-theatre-cornwall-12313897>)

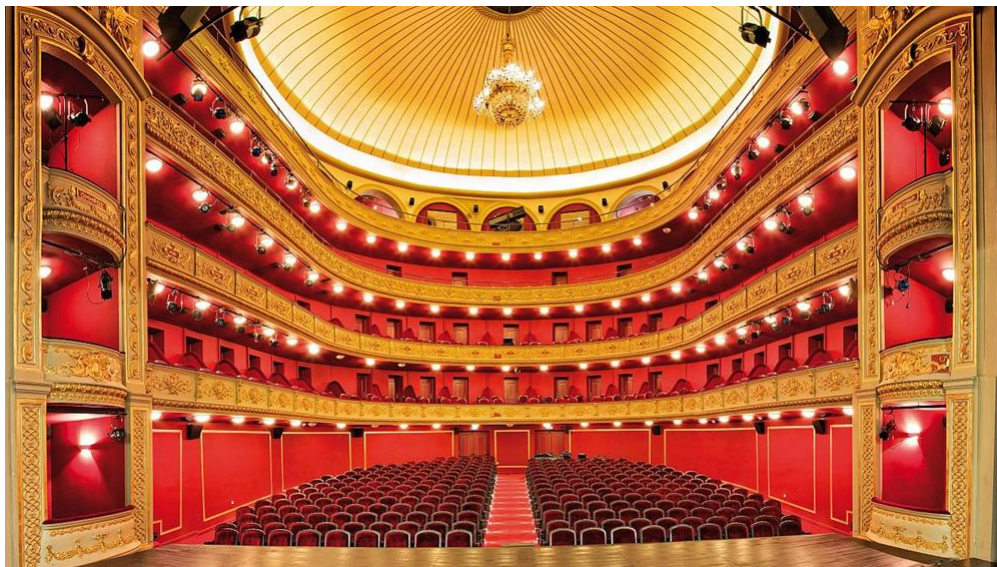
Παράρτημα 4^ο : Ενδεικτικές Εικόνες Κλειστών Θεάτρων



Εικόνα 12^η : Δημοτικό Θέατρο Απόλλων, Ερμούπολη Σύρου, (Ανάκτηση Ιούλιος 11, 2022, από : <https://apollontheater.gr/>)



Εικόνα 13^η : Θέατρο Απόλλων, Πάτρα, (Ανάκτηση Ιούλιος 11, 2022, από: https://el.wikipedia.org/wiki/Θέατρο_Απόλλων_Πάτρας)



Εικόνα 14^η : Δημοτικό Θέατρο του Πειραιά, (Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: <https://www.monopoli.gr/2020/10/29>)



Εικόνα 15^η : Μαλλιαροπούλειο Δημοτικό Θέατρο Τρίπολης, (Ανάκτηση Ιούλιος 11, 2022, από: <https://www.pna.gr/afieromata/item/9702-to-mmalliaropoyleio-theatro->)

Παράρτημα 5^ο : Δεύτερο Ερωτηματολόγιο

Δεύτερο Ερωτηματολόγιο Έρευνας στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής

Κύκλωσε τις απαντήσεις ή συμπλήρωσε όπου χρειάζεται...

- 1) Δυσκολεύτηκες να μάθεις να κινείσαι στον χώρο του Minecraft;
Όχι - Ναι
- 2) Πιστεύεις πως σε βοήθησε στο μάθημα της θεατρικής αγωγής;
Όχι - Ναι
- 3) Θα μπορούσε το συγκεκριμένο παιχνίδι να αξιοποιηθεί και σε άλλα μαθήματα;
Όχι - Ναι
- 4) Αν ναι σε ποια μαθήματα θα θέλατε να αξιοποιηθεί;
.....
- 5) Πιστεύεις πως σε βοήθησε το Minecraft να συνεργαστείς με τους συμμαθητές σου στον εικονικό κόσμο;
Όχι - Ναι
- 6) Θεωρείς πως αναπτύξατε πιο στενές σχέσεις με τους συμμαθητές σου έπειτα από τη γνωριμία σας μέσω του παιχνιδιού;
Όχι - Ναι
- 7) Η εναλλακτική αυτή μέθοδος διδασκαλίας της ιστορίας του θεάτρου σε βοήθησε να κατανοήσεις περισσότερα στοιχεία;

Όχι - Ναι

8) Μέσω της μεθόδου αυτής θεωρείς ότι η μάθηση ήταν πιο ελκυστική;

Όχι - Ναι

9) Σε εξυπηρετεί να κατασκευάζεις τα θέατρα ατομικά ή συνεργατικά;

Ατομικά - Συνεργατικά

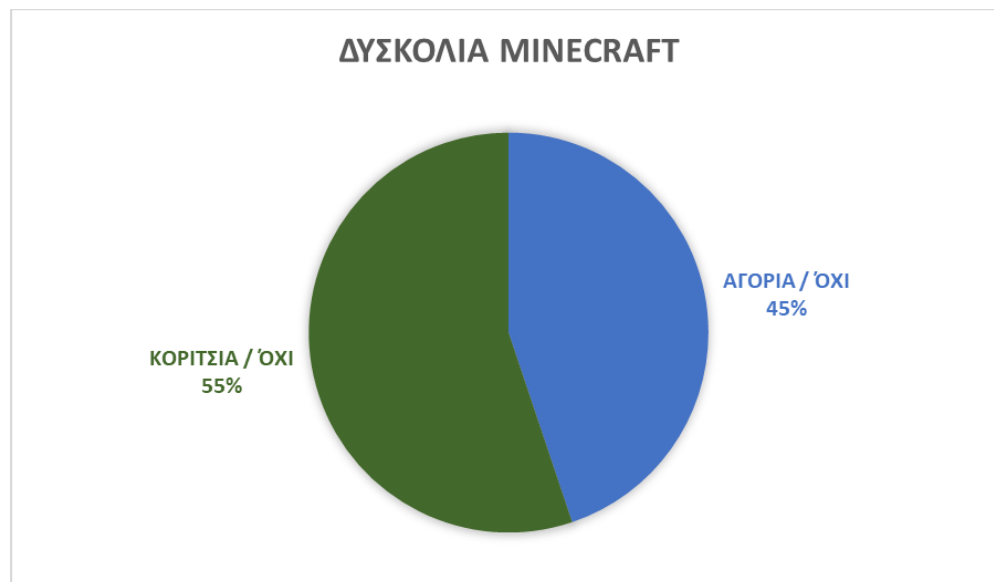
10) Έπειτα από την εφαρμογή του συγκεκριμένου τρόπου διδασκαλίας θεωρείς πως εντάσσεται στην κατηγορία της βιωματικής μάθησης;

Όχι - Ναι

ΣΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!!!

Παράρτημα 6° : Γραφήματα 2ου Ερωτηματολογίου

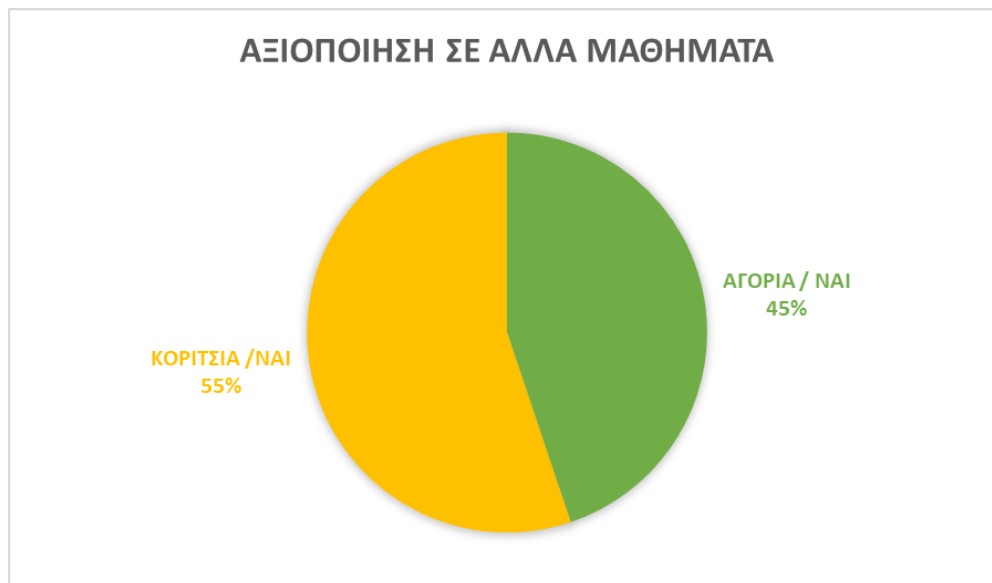
1) Δυσκολεύτηκες να μάθεις να κινείσαι στον χώρο του Minecraft;



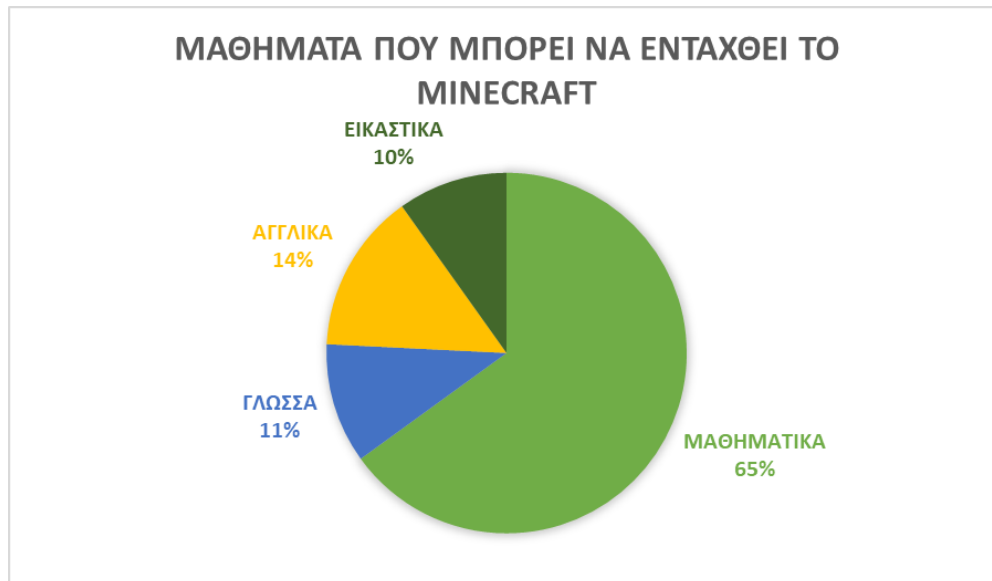
2) Πιστεύεις πως σε βοήθησε στο μάθημα της θεατρικής αγωγής;



3) Θα μπορούσε το συγκεκριμένο παιχνίδι να αξιοποιηθεί και σε άλλα μαθήματα;



4) Αν ναι σε ποια μαθήματα θα θέλατε να αξιοποιηθεί;



5) Πιστεύεις πως σε βοήθησε το Minecraft να συνεργαστείς με τους συμμαθητές σου στον εικονικό κόσμο;



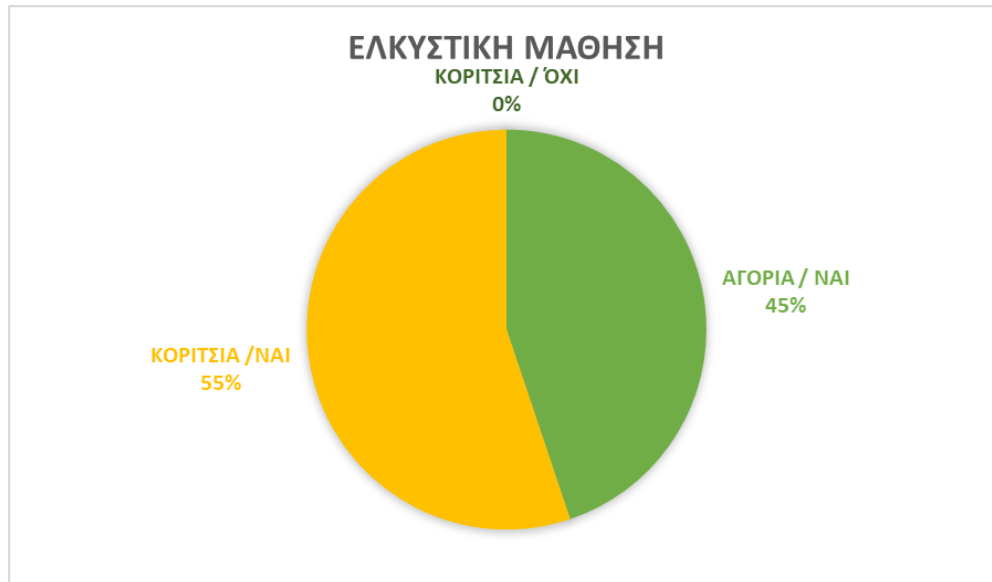
6) Θεωρείς πως αναπτύξατε πιο στενές σχέσεις με τους συμμαθητές σου έπειτα από τη γνωριμία σας μέσω του παιχνιδιού;



7) Η εναλλακτική αυτή μέθοδος διδασκαλίας της ιστορίας του θεάτρου σε βοήθησε να κατανοήσεις περισσότερα στοιχεία;



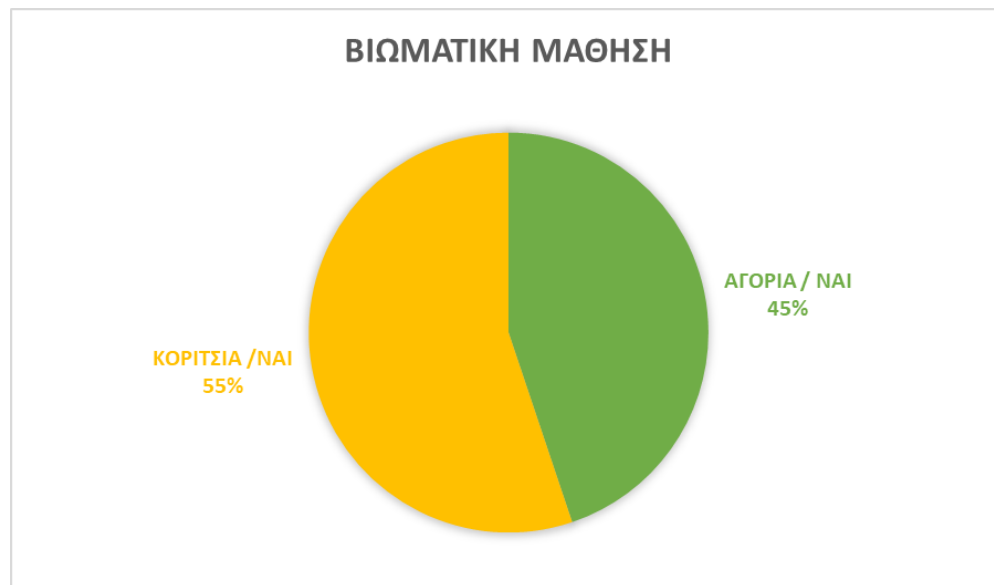
8) Μέσω της μεθόδου αυτής θεωρείς ότι η μάθηση ήταν πιο ελκυστική;



9) Σε εξυπηρετεί να κατασκευάζεις τα θέατρα ατομικά ή συνεργατικά;



10) Έπειτα από την εφαρμογή του συγκεκριμένου τρόπου διδασκαλίας θεωρείς πως εντάσσεται στην κατηγορία της βιωματικής μάθησης;



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Ξένες Βιβλιογραφικές Αναφορές & Αρθρογραφία

Aarseth E., 2003, Playing Research Methodological Approaches to Game Analysis, Digital Arts and Culture Conference, Melbourne

Alton, L., 10 reasons why Minecraft is beneficial for your kids. Ανάκτηση Ιούλιος 15, 2022, από <http://www.lifehack.org/articles/technology/10-reasons-why-minecraft-beneficial-for-your-kids.html>

Amory, A., Naicker, K., Vincent, J. & Claudia, A., 1998, Computer Games as a Learning Resource. Proceedings of ED-MEDIA, EDTELECOM 98, World Conference on Education Multimedia and Educational Telecommunications.

Ausubel, D. P., 1963, The psychology of meaningful verbal learning. New York: Grune and Stratton.

Ausubel, D.P., 2000, The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.

Barab, S. A., Dodge, T., Ingram-Goble, A., Pettyjohn, P., Pepler, K., Volk, C., & Solomou, M., 2010, Pedagogical dramas and transformational play: Narratively rich games for learning. Mind, Culture, and Activity.

Baek, Y. K., 2008, What hinders teachers in using computer and video games in the classroom? Exploring factors inhibiting the uptake of computer and video games. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking

Bebbington, S., & Vellino, A. 2015, Can playing Minecraft improve teenagers' information literacy? Journal of Information Literacy

Blumberg, F., & Sokol, L., 2004, Boys' and girls' use of cognitive strategy when learning to play video games. *Journal of General Psychology*.

Blunt, R., 2007, Does game-based learning work? Results from three recent studies. In *Proceedings of Interservice/Industry Training, Simulation, & Education Conference (I/ITSEC)*. Orlando, FL: NTSA.

Bonacini E., 2011, *Nuove tecnologie per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale*, Aracne.

Bortolotti A., Calidoni M., Mascheroni S., Mattozzi I., 2008, *Per l'educazione al patrimonio culturale*, Edizione a stampa.

Bos, B., Wilder, L., Cook, M., & O'Donnell, R., 2014, *iSTEM: Learning mathematics through Minecraft*. *Teaching Children Mathematics*

Bottino, R. M., Ferlino, M. O., Tavella, M., 2007, Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers and Education*, 49(4), 1272–1286. Ανάκτηση Ιούλιος 17, 2022, από:

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131506000418>

Brand, J. and Kinash, S., 2013, *Crafting minds in Minecraft*. *Learning and Teaching papers*. Paper 53. Bond University. Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από :

<http://epublications.bond.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=tl>

Braun, C. & Giroux, J., 1989, *Arcade Video games: Proxemic, Cognitive, and Content Analyses*. *Journal of Leisure Research*

Brockett, O. G. & Franklin J. H., 2008, *History of the theatre*. USA: Pearson, 10th ed.

Brook, P., 1968, *The Empty Space*, Touchstone Edition, New York.

Bruner, J. S., 1972, *Nature and use of immaturity*, *American Psychologist*.

Caponetto, L., Earp, J., Ott, M., 2013, *Aspects of the Integration of Games into Educational Processes*.

Cassie, Q., Herro, D., Shekell, C., Cian, H., & Jacques, L., 2020, *Connected Learning in STEAM Classrooms: Opportunities for Engaging Youth in Science and Math Classrooms*.

International Journal of Science and Mathematics Education, Ανάκτηση Ιούλιος 11, 2022, από: <https://doi.org/10.1007/s10763-019-10034-z>

Cheung, A. C., & Slavin, R. E., 2012, How features of educational technology applications affect student reading outcomes: a meta-analysis. *Educational Research Review*

Ciampa, K., 2013, *Learning in a mobile age: an investigation of student motivation*. *Journal of Computer Assisted Learning*.

Ciavarrò, C., 2006, *The Design, Development and assessment of an educational sports-action video game: implicitly changing player behavior*. B. Sc., Simon Fraser University, Master Thesis.

Colias, M., 2015, *Game on: Middle school history classes dig into Minecraft*. Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: http://globegazette.com/news/local/game-on-middle-school-history-classes-dig-into-minecraft/article_6fcb67b2-7597-545b-9434-0952fd384664.html

Conrad, R., & Donaldson, J. A., 2004, *Engaging the online learner: Activities and resources for creative learning*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Dawes, L., & Dumbleton, T., 2001, *Computer games in education project*. London: British Educational Communications and Technology Agency.

Dezuanni, M., 2010, *Digital media literacy: Connecting young people's identities, creative production, and learning about video games*. In D. E. Alvermann (Ed.), *Adolescents' online literacies: Connecting classrooms, digital media, and popular culture*, New York, NY: Peter Lang.

Dewey, J., 1938, *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.

- Dijkers, S., 2015, *Teachercraft: How teachers learn to use Minecraft in their classrooms*. Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Di Salvo, B. J., Crowley, K., & Norwood, R., 2008. *Learning in context: Digital games and young Black men*. Games and Culture.
- Dourish, P., 2001, *Where the action is: The foundations of embodied interaction*. Cambridge, MA: MIT Press. MINECRAFT AND LEARNING 39 Entertainment Software Association. (2014). Games: Family life. Ανάκτηση Ιούλιος 25, 2022, από: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/11/Games_Families-11.4.pdf
- Education Training and Awareness-Raising, Netherlands, Herwijnen, 2018, GeoCraftNL: Minecraft Heritage Project by GeoFort. Ανάκτηση Ιούλιος 22, 2022, από: <https://www.europeanheritageawards.eu/winners/geocraftnl-minecraft-heritage-project-geofort/>
- Edwards, B., Edwards B., B., Griffiths, S., Reynolds, F., F., Stanford, A., Woods, M., 2021, *The Bryn Celli Ddu Minecraft Experience: A Workflow and Problem-Solving Case Study in the Creation of an Archaeological Reconstruction in Minecraft for Cultural Heritage Education*
- Elford Stephen, 2015, *MinecraftEdu Featured Educator*. Ανάκτηση Ιούλιος 23, 2022, από: <http://minecrafteду.tumblr.com/post/117511692581/stephen-elford-minecrafteдуfeatured-educator>
- Elliott, D. (2014). *Levelling the playing field: Engaging disadvantaged students through gamebased pedagogy*. Australian Journal Of Language & Literacy, 37 (2). Ανάκτηση Ιούλιος 27, 2022, από: <http://search.informit.com.au/documentSummary;dn=318000104098307;res=IELHSS>
- Entertainment Software Association., 2014. Games: Family life. Ανάκτηση Ιούλιος 28, 2022, από: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/11/Games_Families-11.4.pdf
- Ertmer, P. A., 1999, *Addressing first- and second-order barriers to change: strategies for technology integration*. Educational Technology Research and Development
- Fromme J., 2003, *Computer Games as a Part of Children's Culture*, Game research the international journal of computer game research
- Gallagher, C., 2014, *An educator's guide to using Minecraft® in the classroom: Ideas, inspiration, and student projects for teachers*. San Francisco, CA: Peachpit Press
- Garskof, J., 2014, *The ready-for-anything mind*. Scholastic Parent & Child
- Gee, J., 2003, *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Entertainment.
- Gee, J. P., 2005, *Why video games are good for your soul: Pleasure and learning*. Melbourne, AU: Common Ground.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Rev. and updated ed. New York, NY: Palgrave Mcmillan
- Gee J. P., 2010, *A situated-sociocultural approach to literacy and technology*. In E. Baker (Ed.), *The new literacies: Multiple perspectives on research and practice* (pp. 165–193). New York, NY: Guilford
- Griffiths, M. D., 2002, *The educational benefits of videogames*. Education and Health.
- Gros B., 2007, *Digital Games in Education*, Journal of Research on Technology in Education.
- Habgood M., 2007, *The effective integration of digital games and learning content*, PHD Thesis, University of Nottingham.
- Habgood, M. P. J., Ainsworth, S. E., & Benford, S., 2005, *Endogenous fantasy and learning in digital games*. Simulation & Gaming
- Hamalainen, R., 2008, *Designing and evaluating collaboration in a virtual game environment for vocational learning*. Computers & Education. Ανάκτηση Ιούλιος 14, 2022, από: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131506000741>

Heintz S. & Effie Law, 2018, Digital Educational Games, Methodologies for Evaluating the Impact of Game Type, Leicester, University of Leicester.

Hillier, B., 2014, Minecraft prime sales pass 14 million, bringing total to over 35 million. Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: <http://www.vg247.com/2014/02/03/minecraftprime-sales-pass-14-million-bringing-total-to-over-35-million/>

Hollett, T., & Ehret, C., 2014, Bean's world: (Mine)crafting affective atmospheres for gameplay, learning, and care in a children's hospital. *New Media and Society*.

Huizinga J., 1955, *Homo Ludens, A study of the Play Element in Culture*, Boston, Beacon Press.

Johnson, D.W. & Johnson, R.T., 1996, Cooperation and the use of technology. In D. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology*, NY: Macmillan.

Junco R., 2014, April 28, Beyond "screen time": What Minecraft teaches kids. *The Atlantic*.

Inkpen, K., Klawe, M., Booth, K., & Uptis, R., 1995, *Playing Together beats Playing Alone, Especially for girls*, CSCL 95, Bloomington, Indiana

Inkpen, K., Uptis, R., Klawe, M., Hsu, D., Leroux, S., Lawry, J., Anderson, A., Ndunda, M., & Sedighian, K., 1994, We Have Never Forgetful Flowers in Our Garden: Girls' Responses to Electronic Games, *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*

Ito, M., Bittanti, M., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., Boyd, D., Horst, H., et al., 2008, *Living and learning with new media: summary of findings from the digital youth project*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning

Karsenti P., Bugmann J., Gros P., 2017, *Transforming Education with Minecraft*, Montreal, CRIFPE.

Ke, F., 2008, Computer games application within alternative classroom goal structures: Cognitive, metacognitive, and affective evaluation and interpretation. *Educational Technology Research and Development*.

Ke, F., & Abras, T., 2013, Games for engaged learning of middle school children with special learning needs. *British Journal of Educational Technology*.

Kenkel, D., 2015, *Minecraft or mindcraft: Co-designing and co-learning in a virtual world*. Adminfo,

Kirriemuir, J., 2002, *Video gaming, education and digital learning technologies*. D-Lib Magazine

Klawe, M., 1999, *Computer games, education and interfaces: The E GEMS project*. In *Proceedings of the Graphics Interface 1999 Conference*, Ontario, Canada.

Klopfer, E., Osterweil, S., and Salen, K., 2009, *Moving Learning Games Forward*. Educational Arcade. Massachusetts, United States of America, Massachusetts Institute of Technology

Kolb, D., 1984, *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice-Hall.

Kress, G., & van Leeuwen, T., 1996, *Reading images: The grammar of visual design*. London, UK: Routledge.

Kress, G., & van Leeuwen, T., 2001, *Multimodal discourse: Modes and media of contemporary communication*. London, UK: Arnold.

Lenhart, A., 2015, April 9, *Teens, social media, and technology overview 2015*.

Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A., Evans, C., & Vitak, J. (2008). *Teens, video games, and civics: Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement*. Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: <http://www.pewinternet.org/2008/09/16/teensvideo-games-and-civics/>

Lewis Ellison, T., 2016, "I can build whatever I want...": Using digital participatory-choice cultures to support one youth's digital story choices and creation. Manuscript submitted for publication.

Lewis Ellison, Jessica N. Evans, Jim Pike, Minecraft, Teachers, Parents, and Learning: What They Need to Know and Understand, Ανάκτηση Ιούλιος 11, 2022, από: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1123979.pdf>

Lipponen, L., 2002, Exploring foundations for computer-supported collaborative learning. In G. Stahl (Ed.), 4th CSCL: Foundations for a CSCL Community (CSCL-2002), pp. 72–81, Colorado, LEA, NJ, USA. Ανάκτηση Ιούλιος 17, 2022, από <http://sistemas-humanocomputacionais.wdfiles.com/local--files/capitulo%3Acolaboracao-auxiliada-porcomputador/cscl-foundations.pdf>

Lopes, R. (2010). Scenario Adaptivity in Serious Games, International, Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games. Ανάκτηση Σεπτέμβριος 10, 2022, από: <http://delivery.acm.org/10.1145/1830000/1822389/p268-lobes.pdf>

Luigini A. e Pancioli C., 2018, Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio, Franco Angeli Editore, Milano Italy.

M. Bieber, 1961, The History of the Greek and Roman Theater, 2Princeton.

M. Maass, 1972, Die Prohedrie des Dionysostheaters in Athen, Muenchen.

Malone, T. W., & Lepper, M.R., 1987, Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. Aptitude, learning and instruction. Cognitive and affective process analysis. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, N.J.

Mitchell, A., & Savill-Smith, C. ,2004, The use of computer and video games for learning. UK: Learning and Skills.

Mortara, M. Catalanv, Δ., Bellotti, F., Fiuccic, G., Houry-Panchetti, M. & Petridis. P., 2014, Learning cultural heritage by serious games, Journal of Cultural Heritage.

Murray, B., Silver-Pacuilla, H., & Helsel, I. F., 2007, Improving basic mathematics instruction: Promising technology resources for students with special needs. Technology in Action

Norton-Meier, L., 2005, Joining the video game literacy club: A reluctant mother tries to join the FLOW. Journal of Adolescent and Adult Literacy.

O. Taplin, 1977, The Stagecraft of Aeschylus: the dramatic use of exits and entrances in Greek tragedy, Oxford, Clarendon Press.

Owen, M., 2000, Structure and discourse in a telematic learning environment. Educational Technology & Society, 3 (3), Ανάκτηση Σεπτέμβριος 22, 2022, από: https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.3.3.179?seq=1#page_scan_tab_contents

Panitz, T., 1999, Collaborative versus cooperative learning: A comparison of the two concepts which will help us understand the underlying nature of interactive learning. Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED448443.pdf>

Pappas, C., 2014, Instructional design models and theories: Cooperative and collaborative theory. Ανάκτηση Ιούλιος 28, 2022, από: <http://elearningindustry.com/cooperative-and-collaborative-theory>.

Peter Brook, 1968, The Empty Space, Λονδίνο, Penguin.

Petrov Anton, April 2014, Using Minecraft in Education: A Qualitative Study on Benefits and Challenges of Game-Based Education.

Piaget, J., 1951, Play, dreams, and imitation in childhood. New York, NY: W. W. Norton.

Prensky, M., 2001, Digital game-based learning. New York, NY: McGraw Hill

Prensky, M., 2007, Digital Game-Based Learning. Minnesota: Paragon House Edition.

R.Shankland, 1973, 'Acoustics of Greek Theatres', Physics Today.

Rezaiyan, A., Mohammadi, E., & Fallah, A. P., 2007, Effect of computer game intervention on the attention capacity of mentally retarded children. *International Journal of Nursing Practice*.

Risberg, C., 2015, More than just a video game: Tips for using Minecraft to personalize the curriculum and promote creativity, collaboration, and problem solving. *Illinois Association for Gifted Children Journal*.

Robin, May, 1987, *History of the Theatre*, Chartwell Books Inc.

Rogers, Alan, 1999, Improving the quality of adult literacy programmes in developing countries: the 'real literacies' approach, Elsevier Science Ltd.

Rogers, C.R., 1969, *Freedom to Learn*. Columbus, OH: Merrill.

Rogers, F., & Sharapan, H., 1994, How children use play. *Education Digest*

Sáez-López, J. M., Miller, J., Vázquez-Cano, E., & Domínguez-Garrido, M. C. (2015). Exploring application, attitudes, and integration of video games: MinecraftEdu in middle school. *Educational Technology & Society*.

Salen K. & Zimmerman E., 2003, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge : MIT :Press.

Scarlett M., 2015, *Gaming Geography: Using Minecraft to Teach Essential Geographic Skills*.

Schellens, T., & Valcke, M., 2005, Collaborative learning in asynchronous discussion groups: what about the impact on cognitive processing? *Computers in Human Behavior*, 21 (6), 957–975. Ανάκτηση Ιούλιος 11, 2022, από : <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563204000421>

Scholten Henk, 2016, *Geocraft: The real world in Minecraft*, Ανάκτηση Ιούλιος 21, 2022, από : <https://www.geospatialworld.net/article/geocraft-real-world-minecraft/>

Sequeira, L. M. & Morgado, L., 2013, *Virtual Archaeology in Second Life and OpenSimulator*. Virtual World Research

Shaffer, D. W., Squire, K. D., Halverson, R., & Gee, J. P., 2005, *Video games and the future of learning*. Phi Delta Kappan.

Short D., 2012, *Teaching Scientific Concepts, Using a Virtual World Minecraft*, Teaching Science.

Smerdon, B., Cronen, S., Lanahan, L., Anderson, J., Iannotti, N., Angeles, J., et al., 2000, *Teachers' tools for the 21st century: a report on teachers' use of technology*. Washington, DC: National Center for Education Statistics.

Squire, K., 2003, *Video games in education*. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*.

Stahl, G., 2011, *Essays in computer-supported collaborative learning*. Philadelphia. Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από : <http://gerrystahl.net/elibrary/cscl/cscl.pdf>.

Streeck, J., Goodwin, C., & LeBaron, C., 2011, *Embodied interaction: Language and body in the material world*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.

Strijbos, J. W. & Martens, R. L., 2001, Coördinatieprocessen tijdens computerondersteund samenwerkend leren [Coordination processes during CSCL]. In P. A. Kirschner (Ed.), *Factoren die collaboratief leren beïnvloeden* [Factors that influence collaborative learning]. Open University of the Netherlands: Onderwijs Heerlen

Surgers A., 2017, *Scenographies Du Theatre Occidentale*, Armand Colin.

Tamim, R. M., Bernard, R. M., Borokhovski, E., Abrami, P. C., & Schmid, R. F., 2011, What forty years of research says about the impact of technology on learning: a second-order meta-analysis and validation study. *Review of Educational Research*.

Thirunarayanan, M. O., & Vilchez, M. (2012). Life Skills Developed by Those Who Have Played in Video Game Tournaments. *Interdisciplinary Journal Of Information, Knowledge &*

Management. Ανάκτηση Σεπτέμβριος 10, 2022, από: <http://www.ijikm.org/Volume7/IJIKMv7p205-220Thirunarayanan642.pdf>

Thorsteinsson G., Niculescu A., 2012, Using Mobile Technology for Problem Need Identification in School-aged Children Environment.

Tidworth S., 1973, Theatres; an illustrated history, Pall Mall Press.

Ulicsak M., & Wright, M., 2010, Games in education: Serious games. Bristol, UK: Futurelab. Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από: <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL60/FUTL60.pdf>

Waarlo Niels, Volkskrant, H2O Esports, Ανάκτηση Ιούλιος 18, 2022, από: <https://h20.gg/en/the-cultural-impact-of-minecraft/>

Walton, M., 2012, Minecraft in education: how video games are teaching kids. Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: <http://www.gamespot.com/features/minecraft-in-educationhow-video-games-are-teaching-kids-6400549/>

Wang Yu, T., 2009, Learning in the virtual world: The pedagogical potentials of massively multiplayer online roleplaying games. International Education Studies.

Waxman, O., 2012, 9 21, MinecraftEDU teaches students through virtual world-building. Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: <http://techland.time.com/2012/09/21/minecrafteduteaches-students-through-virtual-world-building/>

Whale, D., & O'Hanlon, M., 2014, Adventures in Minecraft. London, UK: Wiley Press

Wood, E., Mueller, J., Willoughby, T., Specht, J., & Deyoung, T., 2005, Teachers' perceptions: barriers and supports to using technology in the classroom. Education, Communication, Information

Young M. F., Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., Yukhymenko, M., 2012, Our princess is in another castle: A review of trends in serious gaming for education.

Zedda-Sampson, L., 2013, Is U a word or do you spell it with a Z? English spelling in Australian schools - are we getting it write? Literacy Learning: The Middle Years

Ελληνικές Βιβλιογραφικές Αναφορές & Αρθρογραφία

Hartnoll, P., 1980, Ιστορία του Θεάτρου. Μτφρ. Ρούλας Πατεράκη. Αθήνα: Υποδομή.

Horst-Dieter Blume, 1986, Εισαγωγή στο αρχαίο θέατρο, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Rogers, A., 1999, Η εκπαίδευση ενηλίκων, Μεταίχμιο, Αθήνα.

Ανδρουλάκης, Γ., 1999, Cadre théorique délimitant le champ actuel de la didactique des langues, Πάτρα, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Αντωνιάδης, Α., 1994, Το παιχνίδι, University Studio Press, Θεσσαλονίκη.

Γραμματάς Θ., Μουδατσάκης Τ., Τζαμαργιάς Π., Δερμιτζάκης Χ., 1999, Στοιχεία Θεατρολογίας, ΥΠΕΠΘ, ΟΕΔΒ, Αθήνα.

Γώγος Σ., 2005, Το αρχαίο θέατρο του Διονύσου. Αρχιτεκτονική μορφή και λειτουργία, ΜΙΛΗΤΟΣ.

Μουγιακάκος Π., Μώρου Α., Παπαδημούλης Χ., Φραγκή Μ., 2012, Θεατρική Αγωγή, ΥΠΕΠΘ, ΙΤΥΕ – ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ.

Μπερδεκλής Φ., Γιαννοπούλου Α., Παναγιωτακόπουλος Χ., 2009, Διερεύνηση της σχέσης μαθητών του δημοτικού σχολείου με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Σχολείο 2.0 – 6^ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΕΕΠ-ΔΤΠΕ, Πειραιάς, ISBN 978-960-88368-7-7

Πανουτσόπουλος, Η., 2010, Αξιοποίηση των Ψηφιακών Παιχνιδιών στο πλαίσιο του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών των Σχολείων Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Αθήνα: Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων: Πανεπιστήμιο Πειραιώς.

Πατσιούδη Α., 2020, Ψηφιακά Παιχνίδια. Ορισμός, χαρακτηριστικά, κατηγορίες, Αθηνοδρόμιο. Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: <https://www.athinodromio.gr/%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AC-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CE%BF%CF%81%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82-%CF%87%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9/>

Ρετάλης, Σ., Αβούρης, Ν., Αναστασιάδης, Π., 2005, Οι προηγμένες τεχνολογίες διαδικτύου στην υπηρεσία της μάθησης, Καστανιώτης, Αθήνα.

Σαμαρά Χ., 2007, Μοντελοποίηση και ανάπτυξη πολυμεσικού συστήματος ηλεκτρονικής μάθησης με χρήση αντικειμένων μάθησης και δυνατότητες προσαρμογών στο χώρο του διαδικτύου, Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Θεσσαλονίκη.

Σκουρολιάκος Π., 2021, Κυκλικό θέατρο, Αυγή, Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022 από: https://www.avgi.gr/tehnas/397819_kykliko-theatro.

Φέσσα-Εμμανουήλ Ε., 1994, Αρχιτεκτονική του νεοελληνικού θεάτρου: 1720-1940, ΑΘΗΝΑ.

Χρηστάκης Κ., 2018, Η εκπαίδευση και ο εκπαιδευτικός τον 21ο αιώνα, Επιστημονικά, Ανάκτηση Ιούλιος 10, 2022, από: <https://meallamatia.gr/ekpaidefsi-kai-o-ekpaideftikos-ton-21o-aiona/>