



DInSAd



**Ψηφιακή ένταξη ενηλίκων με χαμηλό
επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων**

Οδηγίες παιχνιδιού



Εισαγωγή

Το παιχνίδι στοχεύει στην ενίσχυση της ικανότητας των ενηλίκων να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τα ψηφιακά εργαλεία ως προϋπόθεση για τη βελτίωση της προσωπικής και επαγγελματικής τους ζωής, μειώνοντας σημαντικά την τάση ψηφιακού χάσματος μεταξύ γενεών.

Η πρωταρχική ομάδα -στόχος του έργου αποτελείται από: ενήλικες με χαμηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων (απασχολούμενους ή μη).

Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί από διαφορετικούς φορείς εκπαίδευσης και άλλους οργανισμούς που συνεργάζονται με ενήλικες για έναν ευεργετικό τρόπο εκπαίδευσης τους στις ΤΠΕ.

Αυτό το παιχνίδι αναπτύσσεται σε συνεργασία με εταίρους από την Ιταλία, τη Σουηδία, την Ελλάδα, τη Ρουμανία και μεταφράζεται σε όλες τις γλώσσες των εταίρων.

Οδηγίες παιχνιδιού κανόνες του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται από 6 πεδία, το καθένα πεδίο αντιστοιχεί σε ένα νέο θέμα προς μελέτη. Κάθε πεδίο περιλαμβάνει εργασίες που πρέπει να ολοκληρώσουν οι συμμετέχοντες χρησιμοποιώντας κάρτες.

Όλοι οι συμμετέχοντες στο παιχνίδι διαβάζουν την εργασία και την αρχική κάρτα που απαιτείται για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ομάδες και κάθε ομάδα αποτελείται από 3-4 άτομα. Το παιχνίδι βασίζεται στην ακόλουθη αρχή: στον συμμετέχοντα δίνεται μια εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί μέσω συνεπών και λογικής εκτέλεσης. Όλες οι κάρτες είναι διατεταγμένες ξεχωριστά μία προς μία προς τα κάτω, ανάποδα για να αποφευχθεί η εμφάνιση του περιεχομένου. Το παιχνίδι ξεκινά δεξιόστροφα. Η ουσία του παιχνιδιού βασίζεται στην ακολουθία ενεργειών για την εργασία. Η αρχική κάρτα, η οποία θα συμπεριληφθεί στην κάρτα TASKS, θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να καταλάβουν από πού να ξεκινήσουν και ποιο είναι το πρώτο βήμα που πρέπει να κάνουν για να ολοκληρώσουν τη διαδικασία χρησιμοποιώντας έναν υπολογιστή. Η αρχική κάρτα θα έχει το όνομα του πεδίου, το όνομα και τον αριθμό της εργασίας και τη λέξη Έναρξη από τη μία πλευρά, η οποία θα σας βοηθήσει να κατανοήσετε ότι το παιχνίδι ξεκινά από αυτήν την κάρτα. Και από την άλλη πλευρά θα είναι μια εικόνα της πρώτης δράσης.



Για παράδειγμα: Πεδίο 1: ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Εργασία 1: Ενεργοποιήστε τον υπολογιστή
Έναρξη

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο συμμετέχων έχει το δικαίωμα να πάρει μία κάρτα (να την ανοίξει) και να δει αν αντιστοιχεί στα ακόλουθα βήματα που πρέπει να γίνουν για να συνεχιστεί η ακολουθία για να ολοκληρωθεί η εργασία. Εάν ένας συμμετέχων πάρει μια κάρτα που δεν συμμορφώνεται με



τις ακόλουθες ενέργειες, την γυρίζουν πίσω και την τοποθετούν με την όψη προς τα κάτω και συνεχίζουν να αναζητούν την απαιτούμενη κάρτα μεταξύ των τοποθετημένων καρτών. Αφού ο συμμετέχων εισάγει την απαιτούμενη κάρτα, η κίνηση προχωρά στον επόμενο συμμετέχοντα.

Οι κάρτες περιέχουν εικόνες των ενεργειών που απαιτούνται για τη συνεπή εκτέλεση της εργασίας και περιγράφουν τι βρίσκεται πίσω από αυτήν. Κάθε επόμενη κάρτα θα εμφανίζει την ακολουθία ενεργειών.

Σε κάθε κάρτα, η ακολουθία θα επαναληφθεί μόνο με την προσθήκη ενός νέου στοιχείου, για καλύτερη απομνημόνευση. Η τελευταία κάρτα θα περιλαμβάνει μια εικόνα του τελικού αποτελέσματος και περιγραφής, που θα σημαίνει την ολοκλήρωση της εργασίας και την ευκαιρία να μεταβείτε στην επόμενη μόνο μετά από πρακτική χρήση από τον συμμετέχοντα της εργασίας. Ο εκπαιδευτής θα βοηθήσει και θα καθοδηγήσει τη συζήτηση, καθώς και θα συμπληρώσει τις πληροφορίες και θα απαντήσει σε ερωτήσεις όπως απαιτείται. Οι συμμετέχοντες, μαζί με τον εκπαιδευτή, θα προσπαθήσουν να το κάνουν πράξη χρησιμοποιώντας έναν υπολογιστή.

Το πεδίο του παιχνιδιού

Το υλικό έχει σχεδιαστεί για μια ομάδα 3-4 ατόμων και καλύπτει περίπου τρεις μήνες (13 εβδομάδες), με συναντήσεις μία φορά την εβδομάδα. Κάθε συνάντηση διαρκεί 2 έως 3 ώρες, ανάλογα με τις ανάγκες και τα θέματα των συμμετεχόντων.

Ορισμένες εργασίες περιέχουν ειδικά emoticons που παραπέμπουν τους συμμετέχοντες σε μια εργασία που δείχνει πώς να κάνετε αυτήν την εργασία βήμα προς βήμα. Αυτό είναι μια υπενθύμιση για τους παίκτες εάν έχουν ξεχάσει πώς να ολοκληρώσουν μια εργασία.

Τα emoticons για υπενθύμιση:



- για να επαναλάβετε πώς να εκτελέσετε αυτό το βήμα, επιστρέψτε στην εργασία № 19, 25



- για να επαναλάβετε πώς να εκτελέσετε αυτό το βήμα, επιστρέψτε στην εργασία № 57



- για να επαναλάβετε πώς να εκτελέσετε αυτό το βήμα, επιστρέψτε στην εργασία № 72

Σημείωση: Υπάρχουν πολλά συγκεκριμένα προγράμματα περιήγησης που βασίζονται στα διαφορετικά λειτουργικά συστήματα. Για παράδειγμα: Google Chrome, Opera, Firefox, WorldWideWeb κ.λπ. Έτσι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πιο προτιμώμενο πρόγραμμα περιήγησης για να παίξετε αυτό το παιχνίδι.

Ένα παράδειγμα για το πώς να παίζετε

Στην πρώτη συνάντηση παιχνιδιού, ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τους κανόνες του παιχνιδιού, τους στόχους και τα αναμενόμενα αποτελέσματα στους συμμετέχοντες. Στη συνέχεια,



Ξεκινάμε το παιχνίδι. Ας υποθέσουμε ότι οι συμμετέχοντες βρίσκονται στο Βασικό επίπεδο. Οι συμμετέχοντες θα πάρουν μια κάρτα εργασιών, όπως για παράδειγμα, τη δημιουργία ενός φακέλου που θα έχει μια εικόνα και μια περιγραφή του πρώτου σταδίου που θα τους βοηθήσει στη δημιουργία του φακέλου. Στους συμμετέχοντες θα δοθεί επίσης ένα πακέτο καρτών από το οποίο θα επιλέξουν μια κάρτα για να συνεχίσουν τη διαδικασία δημιουργίας φακέλου. Οι κάρτες θα βρίσκονται χωριστά ή μία από την άλλη, με την όψη προς τα κάτω. Οι συμμετέχοντες θα επιλέξουν μια κάρτα για να συνεχίσουν τη διαδικασία δημιουργίας φακέλου. Εάν η κάρτα που έχει επιλέξει ο συμμετέχων αντιστοιχεί στις ακόλουθες ενέργειες, την τοποθετεί πάνω από την προηγούμενη, αλλά αν δεν αντιστοιχεί στη ακολουθία, την επιστρέφει πίσω με την όψη προς τα κάτω. Μόνο αφού ο συμμετέχων πάρει την επιθυμητή κάρτα, η κίνηση προχωρά στην επόμενη. Το παιχνίδι τελειώνει όταν οι συμμετέχοντες δουν την εικόνα του τελικού αποτελέσματος που τους επιτρέπει να προχωρήσουν στην επόμενη εργασία μόνο μετά την πρακτική δημιουργία της εργασίας.

ΕΤΑΙΡΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ



COMUNE DI FORANO
PROVINCIA DI RIETI



Folkuniversitetet

