

Οδηγίες για το παιχνίδι του Ντόρα

Γενικές πληροφορίες

Το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από το δοκίμιο του Le Lionnais που παρατίθεται παραπάνω. Το κείμενο περιγράφει πώς δύο έγγλειστοι σε ναζιστικό στρατόπεδο εργασίας χρησιμοποιούσαν την τέχνη για να ξεφύγει η σκέψη τους από τη φρικτή πραγματικότητα που ζούσαν. Ένας άνδρας περιέγραφε πίνακες ζωγραφικής που είχε δει πριν τον πόλεμο στον συγκρατούμενό του, κι εκείνος τους συνέθετε στο μυαλό του, ενώ δεν τους είχε δει.

Σκοπός του παιχνιδιού

Η παραπάνω δραστηριότητα των εγγλειστων σε στρατόπεδα συγκέντρωσης μεταφέρεται στη τάξη και παίζεται ως παιχνίδι με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι μαθητές να ανασυνθέσουν τέσσερις πίνακες, διαφορετικών περιόδων και ρευμάτων, όχι στο μυαλό τους, αλλά στην οθόνη του υπολογιστή. Σε περίπτωση που το σχολείο δε διαθέτει υπολογιστές ή σύνδεση στο διαδίκτυο, η δραστηριότητα θα μπορούσε να γίνει και με παραδοσιακά μέσα, δηλαδή με χαρτόνια και μαρκαδόρους. Τα παιδιά θα μπορούσαν να ζωγραφίσουν τον πίνακα σύμφωνα με την περιγραφή ή να τον συνθέσουν κολλώντας τα κομμάτια του σε κολάζ. Τα κομμάτια που συνθέτουν τους πίνακες υπάρχουν διαθέσιμα στην ηλεκτρονική έκδοσή του παιχνιδιού, οπότε επαφίεται στον εκπαιδευτικό και στις υποδομές του σχολείου να τα εκτυπώσει.

Κανόνες

1. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των δύο ή τριών ατόμων.
2. Ο ένας μαθητής αναλαμβάνει τον ρόλο του αφηγητή και οι άλλοι, καθισμένοι απέναντι του, παίρνουν θέση μπροστά στον υπολογιστή.
3. Ο εκπαιδευτικός αποφασίζει ποιον πίνακα θα δώσει σε κάθε ομάδα και μέσα σε πόσο χρόνο θα πρέπει να ολοκληρωθεί η σχεδίασή του.
4. Ο αφηγητής βλέπει είτε σε εκτυπωμένο χαρτί, είτε στην οθόνη ενός tablet, για δύο λεπτά, πολύ προσεκτικά τον πίνακα. Προσπαθεί να τον παρατηρήσει σε όλες του τις λεπτομέρειες και να τον απομνημονεύσει.
5. Μετά τη λήξη των δύο λεπτών - που μπορεί να μειωθούν σε ένα λεπτό ανάλογα με την τάξη - ξεκινά να περιγράφει τον πίνακα που είδε.
6. Ο δεύτερος και ο τρίτος μαθητής της ομάδας, καθισμένοι στην οθόνη ενός υπολογιστή, κάνουν χρήση των επιλογών που τους προσφέρονται. Κάθε πίνακας απαρτίζεται από 15 κομμάτια που ανήκουν σε 4 διαφορετικές κατηγορίες: πρόσωπα, αντικείμενα-ζώα, ενδύματα και τοπία. Οι μαθητές που πρέπει να σχεδιάσουν τον πίνακα διαλέγουν από αυτές τις κατηγορίες ποιο πρόσωπο, σώμα ή αντικείμενο θα προσθέσουν στον υπό σχεδίαση πίνακα. Τα κομμάτια που υπάρχουν, έχουν το κανονικό μέγεθος του πίνακα.
7. Στόχος, να συνθέσει η ομάδα έναν πίνακα όσο γίνεται πιο πιστό στον αρχικό.
8. Οι ομάδες αξιολογούνται για το αποτέλεσμα τους όταν λήξει ο χρόνος των 10 λεπτών.
9. Βασικός κανόνας, οι οδηγίες είναι μόνο προφορικές.

Για να αυξηθεί ο βαθμός δυσκολίας, μπορεί να μειωθεί ο χρόνος εντός του οποίου πρέπει να ολοκληρωθεί η περιγραφή του κάθε πίνακα. Για παράδειγμα, 5 λεπτά για κάθε πίνακα. Επίσης, ανάλογα με την ηλικία των παιδιών μπορούν να τεθούν περιορισμοί στη χρήση λέξεων π.χ. να μην επιτρέπεται να χρησιμοποιήσουν στην περιγραφή τις λέξεις «πάνω-κάτω», «χοντρός-λεπτός». Οι υπόλοιποι μαθητές σημειώνουν τις παραβάσεις και παραδίδουν την αρνητική βαθμολογία για να συνυπολογιστεί στο τέλος. Με άριστα το 20. Κάθε παράβαση κοστίζει έναν βαθμό στην ομάδα. Νικητές είναι το ζευγάρι που αναπαράστησε πιο πειστικά έναν πίνακα και έχει τους λιγότερους βαθμούς. Κριτές σε αυτήν τη δοκιμασία είναι οι υπόλοιποι μαθητές που παρακολουθούν, αξιολογούν και τεκμηριώνουν την αξιολόγησή τους.