Ενσωμάτωση ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στη διδασκαλία και τη μάθηση στο δημοτικό σχολείο: Τα παιδιά μαθαίνουν παίζοντας kahoot!

Αγγελική Τοτόλου, antotolou@gmail.com

1.Εισαγωγή

Στο δημοτικό σχολείο διαπιστώνεται η ανάγκη για αλλαγή των διδακτικών πρακτικών προκειμένου να αντιμετωπιστεί κατάλληλα η ποικιλομορφία του μαθητικού πληθυσμού.

Το ζητούμενο είναι ένα σχολείο για όλους τους μαθητές όπου θα λαμβάνονται υπόψη οι αρχές της εξατομίκευσης και της διαφοροποίησης της διδασκαλίας.

Σκοπός είναι:

Να διερευνηθούν θέματα που σχετίζονται με την αξιοποίηση του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στη διδασκαλία και τη μάθηση στο δημοτικό σχολείο.

- Τίθεται λοιπόν το ερώτημα: Ποια τα οφέλη από την εφαρμογή του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στην εκπαίδευση;

2.Θεωρητικό υπόβαθρο

- Ορίζοντας τα παιχνίδια ως πηγές μάθησης:

Παιχνίδι: μια δομημένη ή ημιδομημένη δραστηριότητα που τυπικά προορίζεται για διασκέδαση και κάποιες φορές εφαρμόζεται για εκπαιδευτικούς σκοπούς και ανάγκες (Gareau & Guo, 2009)

Δυνατότητες ψηφιακών παιχνιδιών

- Καλλιέργεια δεξιοτήτων και στάσεων
- Προώθηση συνεργασίας
- Ενίσχυση αυτοπεποίθησης
- Πρόκληση ενθουσιασμού
- Μάθηση μέσα από την πράξη
- Επίλυση προβλήματος
- Διευκόλυνση ανάκλησης πληροφοριών
- Καλύτερη κατανόηση

- Με βάση τις σύγχρονες αντιλήψεις της γνωστικής ψυχολογίας και τις αρχές του εποικοδομισμού προκύπτει ανάγκη για διαφοροποίηση, αφού οι μαθητές επιτυγχάνουν όταν η διδασκαλία οργανώνεται σύμφωνα με τα μαθησιακά τους επίπεδα. Έτσι οι μαθητές βρίσκουν νόημα σε αυτό που κάνουν και αποκτούν ενδιαφέρον για το σχολείο. Η έμφαση στην κατανόηση οδηγεί σε ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της νέας επιστήμης της μάθησης: την επικέντρωσή της στις διαδικασίες της γνώσης (Piaget, 1978; Vygotsky, 1978).

Η νέα γνώση οικοδομείται πάνω σε ήδη υπάρχουσα γνώση.

- 1.Οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να δίνουν προσοχή στις γνώσεις και πεποιθήσεις που μεταφέρουν οι μαθητές στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες, να παρακολουθούν τις αλλαγές στις αντιλήψεις καθώς προχωρεί η διδασκαλία και να βοηθούν κάθε μαθητή να επιτύχει βαθιά κατανόηση.
- 2.Η διδασκαλία πρέπει να ανταποκρίνεται στα διαφορετικά επίπεδα ετοιμότητας των μαθητών.
- 3.Οι μαθητές μιας τάξης διαφέρουν ως προς το γνωστικό υπόβαθρο, τον τρόπο που μαθαίνουν και τις εμπειρίες που έχουν.
- 4.Το θέμα της πολλαπλής νοημοσύνης όπως τέθηκε από τον Gardner, καθώς και το θέμα της συναισθηματικής νοημοσύνης (Goleman, 1998) προσφέρουν νέα θέαση στο τι σημαίνει να είναι κανείς «ευφυής».

- Με τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας επιχειρείται η σύνδεση των σύγχρονων ερευνητικών δεδομένων σχετικά με το πώς μαθαίνει ο άνθρωπος με τη διδακτική πράξη.
- Τα παιδιά δομούν προσωπικά τη μάθησή τους και αναζητούν νόημα σε αυτό που μαθαίνουν. Για να γίνει αυτό αξιοποιούν τις προηγούμενες εμπειρίες τους, τα ενδιαφέροντά τους και προσεγγίζουν τη μάθηση με διαφορετικούς τρόπους (Παντελιάδου, 2008).

- Σταδιακά επέρχεται μετατόπιση του εκπαιδευτικού από το βιβλιο-κεντρικό μάθημα στο στοχο-κεντρικό, διαφοροποιημένο.
- Η διδασκαλία σχεδιάζεται επί τη βάσει παιδαγωγικών στόχων και προϋποθέτει τη χρήση πολλαπλού εκπαιδευτικού υλικού. Επικεντρώνεται στην κατάκτηση εννοιοκεντρικής κατανόησης και στην καλλιέργεια κριτικής σκέψης.
- Δίνεται στους μαθητές η ευκαιρία για ανάπτυξη της δημιουργικότητας, για πολλαπλούς τρόπους απόδοσης της γνώσης - πολυτροπικότητα (προφορικά, γραπτά, με τη συμβολή των αισθήσεων), για πολυ-αισθητηριακή επεξεργασία του υλικού, για κοινωνικοποίηση κατά την εργασία με θετική αλληλεξάρτηση.

- Για τον σκοπό αυτό, τα Προγράμματα Σπουδών επεκτείνονται και στη διδασκαλία δεξιοτήτων όπως οι κοινωνικές δεξιότητες, η επικοινωνία, το παιχνίδι.

3. Μάθηση μέσω ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού

- Η μάθηση μέσω του παιχνιδιού είναι μια διαδικασία συνεχούς εξάσκησης και διάδρασης σε ολοένα πιο απαιτητικές δραστηριότητες.
- Επιτυχίες των online παιχνιδιών καθιστούν εμφανή τα επιχειρήματα για τα διδακτικά προσόντα των παιχνιδιών αυτών. Για τον λόγο αυτό χαρακτηρίζονται ως τα «εκπαιδευτικά περιβάλλοντα του μέλλοντος» (Streinkuehler, 2003).

4.Τα παιδιά μαθαίνουν παίζοντας Kahoot!

- Kahoot! είναι μια πλατφόρμα μάθησης βασισμένη σε παιχνίδια που χρησιμοποιείται για την ανασκόπηση των γνώσεων των μαθητών, για διαμορφωτική αξιολόγηση ή ως διάλειμμα από τις παραδοσιακές δραστηριότητες στην τάξη.

- Είναι μια από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια, με 70 εκατομμύρια ενεργούς μοναδικούς χρήστες μηνιαίως και χρησιμοποιείται από το 50% των μαθητών K-12 των ΗΠΑ. Από τότε που κυκλοφόρησε η πλατφόρμα το 2013, έχουν δημοσιευτεί πολλές μελέτες σχετικά με την επίδραση της χρήσης του Kahoot! στην τάξη.

- Οι περισσότεροι δάσκαλοι αναγνωρίζουν ότι είναι μια πρόκληση να διατηρηθεί το κίνητρο, η δέσμευση και η συγκέντρωση των μαθητών με την πάροδο του χρόνου στο μάθημα. Η έλλειψη κινήτρων μπορεί να οδηγήσει σε μείωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων και σε αρνητική ατμόσφαιρα στην τάξη.

- Μια πρόοδος που συντελείται στην τεχνολογία εκμάθησης είναι η μάθηση με βάση το παιχνίδι. Ο James Paul Gee υποστηρίζει ότι τα καλά σχεδιασμένα βιντεοπαιχνίδια είναι αποτελεσματικές μηχανές μάθησης, καθώς παρακινούν και εμπλέκουν τους παίκτες με τέτοιο τρόπο ώστε να μαθαίνουν χωρίς να το γνωρίζουν (Gee, 2003).

- Kahoot! ήταν το πρώτο SRS που σχεδιάστηκε για να παρέχει μια εμπειρία παιχνιδιού χρησιμοποιώντας αρχές σχεδιασμού παιχνιδιών από τη θεωρία για τα εγγενή κίνητρα (Thomas W Malone, 1981) και τη ροή του παιχνιδιού (Sweetser & Wyeth, 2005).

- Kahoot! Πρόκειται για ένα συνδυασμό χρήσης ανταποκρίσεων κοινού, παιχνιδιών ρόλων και χρήσης βίντεο και οπτικοακουστικών βοηθημάτων.
- Το Kahoot! έχει σχεδιαστεί εξαρχής ως βιντεοπαιχνίδι .

- Ο στόχος του Kahoot! είναι η αύξηση της δέσμευσης, των κινήτρων, της απόλαυσης και της συγκέντρωσης για τη βελτίωση της μαθησιακής απόδοσης και της δυναμικής της τάξης.

- Kahoot! Προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας κουλτούρας συνεχούς μάθησης και προσελκύει τους μαθητές όπως ποτέ πριν. Επιτρέπει τον σχεδιασμό ξεχωριστών εμπειριών μάθησης που μπορούν να προσαρμοστούν σε κάθε περίσταση.
- Η μάθηση γίνεται παιχνίδι!

https://kahoot.com/

- https://kahoot.com/schools/kahoot-edu/

- https://apps.apple.com/app/id1529174508

5.Συμπεράσματα - Προτάσεις

- Η εκπαίδευση χρειάζεται αλλαγές και καινοτομίες προκειμένου να ανταποκριθεί στις προκλήσεις της εποχής.
- Η διδασκαλία και η μάθηση πρέπει να εκσυγχρονίζονται αξιοποιώντας πορίσματα ερευνών. Η αλλαγή αυτή αφορά τόσο στις μεθόδους όσο και στα μέσα που χρησιμοποιούνται.
- Ιδιαίτερη είναι η σημασία της συνεργατικής μάθησης σε περιβάλλοντα μάθησης που υποστηρίζονται από τις ψηφιακές τεχνολογίες και το παιχνίδι και στα οποία δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες και γνώσεις.

- Η διαφοροποιημένη διδασκαλία προσφέρει τη δυνατότητα για αποτελεσματική υποστήριξη των μαθητών.
- Στο πλαίσιο αυτό και αξιοποιώντας τις δυνατότητες που προσφέρουν τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια αναμένεται ότι οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργά και ισότιμα στη μαθησιακή διαδικασία.
- Προτείνεται η διερεύνηση του ρόλου του εκπαιδευτικού στην αξιοποίηση του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού, καθώς και στην ανάπτυξη τέτοιων παιχνιδιών.

Ευχαριστώ!