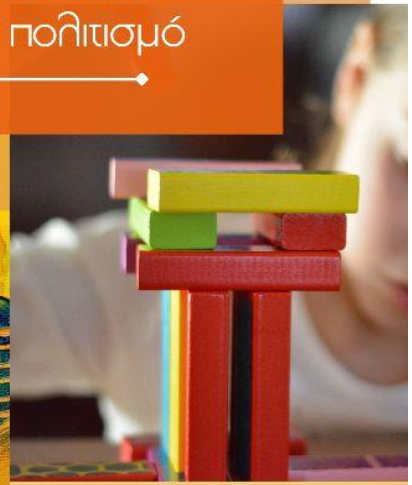
2° Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



29-31 Οκτωβρίου 2021

Τίτλος εισήγησης: Προσεγγίζοντας την Ελληνική Επανάσταση με παιγνιώδη τρόπο: «Παίζοντας» με τις Αγωνίστριες του 1821.

Έλενα Νταβλαμάνου

Εκπαιδευτικός ΠΕ70 (Ιδιωτικό Δημ. Σχολείο «Άγιος Ιωσήφ» Βόλου), Med, Συγγραφέας

edsn29@yahoo.gr

Αθανασία Ελευθερούλη

Εκπαιδευτικός ΠΕ05 (Ιδιωτικό Δημ. Σχολείο «Άγιος Ιωσήφ» Βόλου), Συγγραφέας

ellinogaliko@gmail.com

Άξονες της εργασίας

01 **Η ένταξη των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, ηλεκτρονικών και μη στην εκπαίδευση (Game Based Learning).**

02 **Παρουσίαση δράσεων και παιχνιδιών με αφορμή το βιβλίο: *«Ηρωικά Πρόσωπα της Ελληνικής Ιστορίας - Αγωνίστριες του 1821» (Εκδόσεις Γράφημα).***

Η υλοποίηση του συγκεκριμένου προγράμματος πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης κατά τα σχολικό έτος 2020-2021. Η παρούσα εργασία περιγράφει τον σχεδιασμό και την υλοποίηση δράσεων βασισμένων στις αρχές του Game Based Learning, στο Δημοτικό Σχολείο «Άγιος Ιωσήφ» Βόλου, με αφορμή το βιβλίο *«Ηρωικά Πρόσωπα της Ελληνικής Ιστορίας - Αγωνίστριες του 1821» (Εκδόσεις Γράφημα).*

Στόχος του προγράμματος ήταν:

Οι μαθητές/τριες να έρθουν σε επαφή με τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, ηλεκτρονικά και μη, να αναπτύξουν κριτική και δημιουργική σκέψη, να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους και να γνωρίσουν τις Αγωνίστριες της Ελληνικής Επανάστασης του 1821, μέσω νέων παιδαγωγικών προσεγγίσεων.

01

Game Based Learning- Ηλεκτρονικά παιχνίδια στην εκπαίδευση

Η χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση και τη διδασκαλία αποτελεί μια διαφορετική προσέγγιση σε ό,τι αφορά τις μεθόδους διδασκαλίας. Από τις πρώτες έρευνες που έγιναν για τη χρήση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση (Gordon, 1970), αποδείχθηκε ότι αποτελούν μία πηγή κινήτρου για τους/τις μαθητές/τριες να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους, να τις αναπτύξουν εφαρμόζοντάς τες, διασκεδάζοντας ταυτόχρονα (Malone, 1980).

Τα παιχνίδια αποτελούν μέρος της ζωής των ανθρώπων από τη βρεφική ηλικία. Η αγάπη που δείχνουν τα παιδιά και ο ενθουσιασμός, αλλά και η παιδαγωγική αξία τους ήταν η αφορμή για την εύρεση μιας νέας μεθόδου διδασκαλίας.

Το Game-Based Learning τα τελευταία χρόνια αποτελεί μια μέθοδο που προτιμούν όλο και περισσότεροι εκπαιδευτικοί για την επίτευξη μιας πιο αποτελεσματικής μάθησης. Είναι μια υποσχόμενη μέθοδος και παράλληλα μια νέα τάση για την οποία απαιτείται περισσότερη εμπειρική έρευνα για τα αποτελέσματά της.

Οι σημερινοί μαθητές από πολύ μικρή ηλικία είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση των νέων τεχνολογιών αφού καθημερινά στέλνουν μηνύματα με το κινητό τους και παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια (Ζαφείρη, 2013).

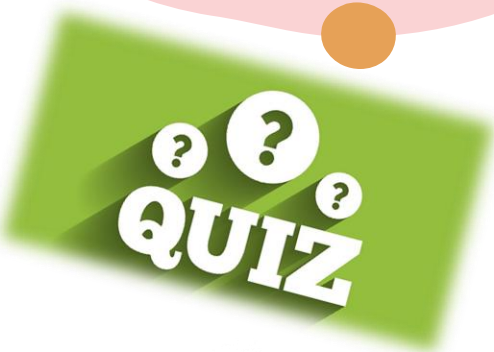
Επομένως, και το ψηφιακό παιχνίδι αξιοποιείται ως μαθησιακό μέσο, καθώς δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να μάθουν παίζοντας ή δημιουργώντας, κάτι που έχει θετικό αντίκτυπο στην ενεργοποίησή τους, αλλά και στην αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Γκινάλα, 2015).

*Το παιχνίδι, συμβάλλει στη διαμόρφωση του ανθρώπινου χαρακτήρα καθ’ όλη τη διάρκεια της ζωής του ατόμου. Σύμφωνα με θεωρίες που έχουν αναπτυχθεί, τα παιχνίδια ενισχύουν τη συνεργασία και η συμμετοχή σε ομαδικά παιχνίδια περιορίζει την όποια αλαζονική και άπληστη συμπεριφορά (Καππάτου, 2009).

*Όταν ένα άτομο συμμετέχει σε κάποιο παιχνίδι, ενεργοποιεί το σώμα, τη σκέψη, τη γλώσσα και όλα τα εκφραστικά του στοιχεία με σκοπό να προσεγγίσει στο μεγαλύτερο δυνατό βαθμό τους σκοπούς του παιχνιδιού. Ανεξάρτητα από το αν πετύχει ή όχι τους στόχους του, το άτομο, μέσω της ευθυμίας και της εκτόνωσης, εξασφαλίζει τη ψυχολογική του ισορροπία (Λασηθιωτάκη, 2016).

Το παιχνίδι μπορεί να οριστεί ως μια δραστηριότητα με τα ακόλουθα γνωρίσματα.

- Διασκέδαση
- Διαχωρισμός χρόνου και τόπου
- Αβεβαιότητα
- Πλαίσιο κανόνων
- Πλασματική πραγματικότητα



Με τη χρήση παιχνιδιών :

- οι μαθητές, παίρνουν μέρος σε δραστηριότητες που ενέχουν στοιχεία από παιχνίδια
-οι δραστηριότητες είναι πιο ελκυστικές και διασκεδαστικές
-αναπτύσσεται η επικοινωνιακή και συνεργατική ικανότητα

-γίνεται εμπλοκή της προσαρμογής των νοητικών και σωματικών λειτουργιών του συμμετέχοντα σε συγκεκριμένους κανόνες για την επίτευξη σκοπών (Παπαδοπούλου, 2017).

Η ψηφιακή μάθηση δεν έχει περιορισμούς σε χώρο και σε χρόνο.

- Οι Stege, Van Lankveld & Spronck πραγματοποίησαν έρευνα σύμφωνα με την οποία επιβεβαιώνονται οι θετικές επιδράσεις που έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Συγκεκριμένα, τα αποτελέσματα έδειξαν ότι τα παιδιά παρουσιάζουν σημαντική βελτίωση με τη διδασκαλία με ηλεκτρονικό παιχνίδι σε σχέση με τη χρήση βιβλίων (Stege et al., 2011).

- Η έρευνα των Virvou, Katsionis & Manos, ανέδειξε την ικανότητα των παιχνιδιών να αυξάνουν τη συγκέντρωση των μαθητών –ακόμη κι αυτών που δυσκολεύονται ως προς την αφομοίωση των γνώσεων- καθώς παίζουν ένα παιχνίδι (Virvou et al., 2005).

- Οι Bourgonjon, Valcke, Soetaert & Schellens, κατέδειξαν ότι υφίσταται θετική επίδραση των παιχνιδιών στη συνεργασία των παιδιών.(Bourgonjon et al., 2008).

- Σύμφωνα με τον Squire, ο οποίος χρησιμοποίησε ηλεκτρονικά παιχνίδια για τη διδασκαλία της ιστορίας, οι μαθητές κατέκτησαν τις γνώσεις βασιζόμενοι σε διάφορες στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων, τα οποία βίωναν μέσα από τον εικονικό κόσμο των παιχνιδιών (Squire, 2008).

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν την παιχνιδοκεντρική μάθηση στη διδασκαλία, π.χ. της Ιστορίας, παρέχοντας τους τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν με θέματα της Ελληνικής Επανάστασης που δεν θα τους κέντριζαν το ενδιαφέρον με μία ιστορική αφήγηση ή παρουσίαση. Παράλληλα, οι μαθητές/τριες, μέσα από το παιχνίδι, έχουν την δυνατότητα να συνομιλούν βιωματικά με την Επανάσταση, να σκεφθούν κριτικά τις ιστορικές πολυτροπικές πληροφορίες αλλά και τα πρακτικά προβλήματα που αντιμετώπιζαν οι κοινωνικές ομάδες.

Παραδοσιακή Μάθηση και Game-Based Learning

Οι παραδοσιακές μέθοδοι διδασκαλίας επικεντρώνονται περισσότερο στα θεωρητικά θέματα και υπολείπονται στη δημιουργία κινήτρων και πρωτοβουλιών σε βάρος της μάθησης.

Είναι μία μέθοδος διδασκαλίας που επιτρέπει στους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στην διαδικασία μάθησης. Μέσω του παιχνιδιού η μάθηση γίνεται πλέον μια άμεση εμπειρία για τους μαθητές.

Το παιχνίδι μέσα από ποικίλες δραστηριότητες, μπορεί να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών και να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις εκείνες που θα δώσουν κίνητρα συμμετοχής και μάθησης. Έρευνες έχουν δείξει ότι παιχνίδι προκαλεί τον ενθουσιασμό και την ικανοποίηση των παιδιών, αποβάλλοντας συναισθήματα όπως η ένταση και το άγχος.

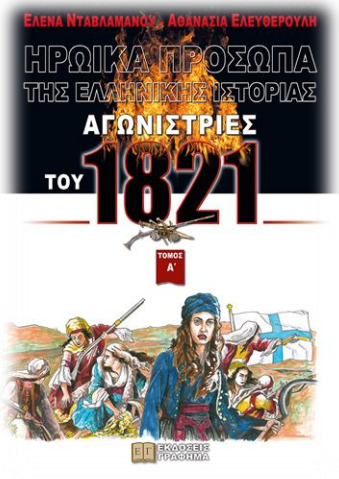
Η αποτελεσματικότητα της μάθησης είναι δυνατόν να αυξηθεί σημαντικά, αν η συστηματική διδασκαλία συνδυαστεί με το παιχνίδι ως μέθοδος διδασκαλίας. Ειδικότερα, στη συνεργατική μάθηση όπου οι μαθητές πρέπει να δουλέψουν σε ομάδες και ενεργούν με γνώμονα τους κοινούς στόχους που έχουν, το παιχνίδι μπορεί να προσφέρει σημαντικά στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς από τη φύση του εμπεριέχει τα στοιχεία της συνεργασίας υπό το πρίσμα ενός κοινού σκοπού (Kagan & Lowenstein, 2004).

Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να επεξεργαστούν τα δεδομένα που προκύπτουν από τις λανθασμένες ενέργειές τους έτσι ώστε να βελτιώσουν τις επόμενες προσπάθειές τους.

Το Game-Based Learning βοηθά πιο αποτελεσματικά στην εκμάθηση μαθηματικών εννοιών όπως η ισότητα και η ανισότητα, η πρόσθεση και η αφαίρεση. Στην Ιστορία ενισχύει την αφομοίωση των γνώσεων γρήγορα και με πιο διασκεδαστικό τρόπο.

02

Παρουσίαση δράσεων



Στοιχεία εφαρμογής

- Η εργασία πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης κατά τα σχολικό έτος 2020-2021 και με αφορμή τα 200 χρόνια από την έναρξη της ελληνικής Επανάστασης του 1821.

- Συμμετείχαν 4 τάξεις το σχολικό έτος 2020-1. Συνολικά πήραν μέρος 60 παιδιά ηλικίας 10-12 ετών.

- Μαθητές/τριες Ε’ και Στ’ τάξη του Ελληνογαλλικού Δημοτικού Σχολείου «Άγιος Ιωσήφ Βόλου».

Δράσεις

Σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν δράσεις με βάση τις αρχές του Game Based Learning καθώς και της Δημιουργικής Γραφής, οι οποίες βοήθησαν τους μαθητές/τριες να αναπτύξουν κριτική και δημιουργική σκέψη, να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους και να γνωρίσουν τις Αγωνίστριες της Ελληνικής Επανάστασης του 1821, μέσω νέων παιδαγωγικών προσεγγίσεων.

Στόχος μας ήταν να παρουσιάσουν οι μαθητές/τριες τα έργα τους, να αιτιολογήσουν τις αισθητικές επιλογές τους και να δημιουργήσουν.

Παιχνίδια διαδικτυακά και μη

Οι μαθητές έπαιξαν διαδικτυακά παιχνίδια, παιχνίδια μνήμης, αντιστοίχιση, κουίζ, παζλ αλλά και παιχνίδι με κάρτες στις οποίες απεικονίζονται τα πρόσωπα της Επανάστασης και στο πίσω μέρος, υπάρχουν πληροφορίες για τη ζωή τους.

Η χρήση των παιχνιδιών, ηλεκτρονικών και μη, συγκριτικά με τις συμβατικές μεθόδους, έχει ως αποτέλεσμα την κατάκτηση γνώσεων σε υψηλό βαθμό.

FORTNITE

ΔΗΜΟΣ ΒΟΛΟΥ

10 ΧΡΟΝΙΑ ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ
10ο
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ
Εικαστικό σχέδιο της μαθήτριας Θυρανίας Ρομποβίλα Το Γενικό Λύκειο Αιγίου
www.digifest.info
15-16 Απριλίου 2021
Φεστιβάλ Μαγνησίας
(κόμβος Βόλου)
ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
ΥΠΟ ΤΗΝ ΕΓΚΡΙΣΗ
ΑΡΟΓΟΙ
ΠΕΚΕΣ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ & ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΜΑΓΝΗΣΙΑΣ
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων
ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Ψηφίδα
ΕΠΥ
ΕΕΠΕΚ
ΕΛΛΑΚ

Πληκτρολογήστε εδώ για αναζήτηση
ENG
10:26 πμ
16/4/2021

Παιχνίδι με κάρτες

Μαντώ Μαυρογένους

Είμαι η Μαντώ Μαυρογένους. Γεννήθηκα το 1796. Κατάγομαι από τη Μύκονο. Ήμουν πολύ πλούσια και πολύ μορφωμένη. Τις γνώσεις μου και τα πλούτη μου, τα έδωσα όλα για τον αγώνα για την ελευθερία της χώρας μου. Έγραψα πολλές επιστολές προς τους Φιλέλληνες και Ευρωπαίες κυρίες ζητώντας βοήθεια στον αγώνα. Πέθανα πάμπτωχη το 1848, αφού πρώτα είχα λάβει τιμητικά τον τίτλο του Αντιστράτηγου.

Μπουμπουλίνα

Με λένε Λασκαρίνα Μπουμπουλίνα. Γεννήθηκα στη φυλακή και για αυτό αγαπώ τη λευτεριά της θάλασσας. Παντρεύτηκα και χήρεψα δύο φορές. Έδωσα όλη μου την περιουσία για να φτιάξω καράβια και να συντηρώ τους συναγωνιστές μου. Το καράβι μου είναι ο ‘’Αγαμέμνων’’. Ήμουν η μοναδική γυναίκα υποναύαρχος.

Διαδικτακοί ιστότοποι παιχνιδιών

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2e31b1909f07 ΧΑΙΔΩ ΣΕΧΟΥ

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2dd1145d55cd ΑΣΗΜΩ ΛΙΔΩΡΙΚΗ

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1d337d939daa ΕΛΙΣΣΑΒΕΤ ΥΨΗΛΑΝΤΗ

https://wordwall.net/resource/22797513

https://wordwall.net/resource/23127665

https://wordwall.net/resource/23128625

https://scratch.mit.edu/projects/513803356

Διαδικτυακά εργαλεία

Αφίσες	coggle.it	bubbl.us	postermywall	piktochart
Παιχνίδια	Kahoot/ Quizizz	Online board game generator	Free word search maker/ domino maker	myfreebingocards
Διαδραστικές ασκήσεις	learningapps.org/ live worksheets	Word wall	thinglink	quizlet
Vidéos/ κόμικς	animaker	storyboardthat	pixton/ canvas	animoto

Grazie
Mamana
Welalin
Matondo
Merci
Kiitos
Kia Ora
Thank
Vinaka
Maake
Merci
Asante
Obrigado
You
Merci
Spasibo
Multumesc
Mochchakkeram
Spasibo
Obrigado
Matondo
Maake
Arigato
Merci
Dank Je