Η έννοια της παιχνιδοποίησης και η συμβολή της στην εκπαίδευση

Κασούμη Κωνσταντίνα, ΠΕ70, kkassoumi@dioptradynamic.gr

Προσεγγίζοντας την παιχνιδοποίηση

Η ψηφιακή επανάσταση και ο μετασχηματισμός που βρήκαν πρόσφορο έδαφος στους περισσότερους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, διευκόλυναν σημαντικά την ψηφιακή μάθηση.

Στη σύγχρονη εποχή, που τόσο τα παιδιά όσο και οι ενήλικες είναι εξοικειωμένοι με την ψηφιακή τεχνολογία, η παιχνιδοποίηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης, δια μέσου ενός περιβάλλοντος που προωθεί τη μάθηση μέσω της ψυχαγωγίας και της ενεργούς συμμετοχής, εκτιμάται ότι έχει σημαντικά οφέλη για τους εκπαιδευόμενους καθώς έτσι η μάθηση πραγματοποιείται στην πράξη.

Τι είναι η παιχνιδοποίηση;

- Η παιχνιδοποίηση(άλλοτε παιγνιδοποίηση ή παιγνιοποίηση) αποτελεί απόδοση του αγγλικού όρου **gamification**.Η πρώτη χρήση του όρου χρονολογείται το 2002 και αποδίδεται στον βρετανό σχεδιαστή και προγραμματιστή ψηφιακών παιχνιδιών Nick Pelling.Αποκτά ωστόσο ευρεία χρήση έπειτα από μια δεκαετία.(Deterding et al.2011)
- Ο Kapp(2012) ορίζει την παιγνιοποίηση ως τη «...χρήση της μηχανικής των παιχνιδιών, της αισθητικής και του τρόπου σκέψης τους με στόχο την εμπλοκή των ανθρώπων, την ενίσχυση της δράσης και την επίλυση προβλημάτων.»

Διάφοροι ορισμοί….

- Η παιχνιδοποίηση αποτελεί την εφαρμογή της λογικής που αξιοποιείται στα παιχνίδια(game thinking), προκειμένου να αυξηθεί το ενδιαφέρον και η συμμετοχή των χρηστών, καθώς επίσης και για να μάθουν οι τελευταίοι να επιλύουν προβληματικές καταστάσεις.(Zichermmann &Cunnigham, 2011)
- Η παιχνιδοποίηση έγκειται στην εκμετάλλευση στοιχείων των παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένου της γλώσσας διάδρασης, αξιολόγησης των αποστολών, ελέγχου, κανόνων και περιβάλλοντος αλληλεπίδρασης με στόχο τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας.(Landers,2014)

Ο όρος παιχνιδοποίηση

Αναφέρεται:

- Στη χρήση στοιχείων, μηχανισμών και σχεδιαστικών αρχών.
- Στην αισθητική και στον τρόπο σκέψης που χρησιμοποιούνται σε ψηφιακά παιχνίδια.
- Σε καταστάσεις και διαδικασίες που δεν αποτελούν παιχνίδι.
- Σε κίνητρα ενθάρρυνσης της ενεργούς συμμετοχής.

Ανάδυση νέας γενιάς εγγράμματων ψηφιακά ατόμων

Είδη της Παιχνιδοποίησης

Σύμφωνα με τον Kapp(2013) εντοπίζονται δύο είδη Παιχνιδοποίησης.

- **Η Παιχνιδοποίηση Δομής(Structural Gamification)**

Αναφέρεται στην προσθήκη στοιχείων των παιχνιδιών προκειμένου να ενεργοποιηθεί και να κινητοποιηθεί ο εκπαιδευόμενος. Ουσιαστικά εκείνο που παιχνιδοποιείται είναι η δομή γύρω από το περιεχόμενο και όχι το ίδιο το περιεχόμενο. Βασικός σκοπός είναι η παρώθηση των εκπαιδευομένων να ασχοληθούν με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο μέσω εξωτερικών ανταμοιβών.

Είδη της Παιχνιδοποίησης

- **Η Παιχνιδοποίηση Περιεχομένου(Content Gamification**)

Πρόκειται για την εκμετάλλευση μηχανισμών των παιχνιδιών τα οποία μεταποιούν το περιεχόμενο. Μια κοινή εφαρμογή αυτού του τύπου παιχνιδοποίησης αποτελεί η πρόσθεση στοιχείων: μια ιστορία, ένα μυστήριο, περιέργεια κ.α. Έτσι το περιεχόμενο αποκτά παιχνιδιώδη χαρακτήρα χωρίς να αλλοιώνονται οι αρχικοί εκπαιδευτικοί στόχοι.

Δυνατότητες παιχνιδοποίησης

- Ένταξη στοιχείων που κάνουν τις δραστηριότητες που απαιτούν σκέψη, πιο ελκυστικές. Αυτό επιτυγχάνεται με τη δημιουργία ενός ελκυστικού περιβάλλοντος, τη διαμόρφωση του προφίλ (avatar),την αυτόματη βαθμολογία κ.α
- Ευκαιρία για πειραματισμό με κανόνες, συναισθήματα και ρόλους.
- Εφαρμογή διαφόρων τρόπων μάθησης και επομένως καλύτερη επίτευξη των μαθησιακών στόχων.
- Πολλές ευκαιρίες δοκιμών, λάθους και πρακτικής

Διαστάσεις της παιχνιδοποίησης

- **Γνωσιακή**

Ο εκπαιδευόμενος βρίσκεται στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας και καλείται να ανταποκριθεί σε εργασίες ή προκλήσεις στις οποίες αναζητά κάθε φορά λύση μέσω του πειραματισμού και της ανακάλυψης.

- **Ψυχολογική- συναισθηματική**

Στο περιβάλλον των παιχνιδιών αναπτύσσονται ποικίλα συναισθήματα τόσο θετικά όσο και αρνητικά. Θετικές συναισθηματικές εμπειρίες ενισχύουν άμεσα το μαθησιακό κίνητρο ενώ αρνητικές μπορούν να οδηγήσουν με τη συσσώρευση της γνώσης που αποκτάται μέσα από επανειλημμένες αποτυχίες, στην χαρά της επιτυχίας.

- **Κοινωνική**

Μέσα από ένα παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να πειραματιστούν σε νέους ρόλους, με νέες ταυτότητες, εξερευνώντας και ανακαλύπτοντας πτυχές του εαυτού τους.

Αντιστοιχίες της εκπαιδευτικής διαδικασίας και του παιχνιδιού

Παιχνίδια

- Ενέργειες ➡ μέσω εμποδίων ➡ επίτευξη στόχων
- Αξιολόγηση επιπέδου και προόδου
- Έντονο στοιχείο ανταγωνισμού

Εκπαιδευτική διαδικασία

- Ενέργειες ➡ μέσω εκπαιδευτικού υλικού ➡ επίτευξη στόχων(μάθηση)
- Δεξιότητες και μαθησιακά αποτελέσματα
- Συνεργατική μάθηση

Αρχές εφαρμογής της παιχνιδοποίησης

- Καθορισμός των χαρακτηριστικών των εκπαιδευομένων
- Καθορισμός των μαθησιακών στόχων
- Δημιουργία μαθησιακού περιεχομένου και δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης διαμέσου πολλών και διαφορετικών διαδρομών.

Μηχανισμοί και στοιχεία παιχνιδοποίησης

Η παιχνιδοποίηση δανείζεται βασικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών ώστε να επιτύχει τους βασικούς της στόχους, μεταξύ των οποίων συγκαταλέγονται τα εξής:

- **Γραφικό περιβάλλον**, που μπορεί να αναπαριστά και ένα εικονικό περιβάλλον.
- **Προκλήσεις** (challenges) και **εργασίε**ς (tasks) που καλούνται να ολοκληρώσουν οι συμμετέχοντες.
- **Βαθμοί- πρόοδος:** συγκεντρώνονται με την ολοκλήρωση των εργασιών και την επίτευξη των στόχων
- **Διακρίσεις, βραβεία ή εμβλήματα (badges):** Κερδίζονται από τους εκπαιδευόμενους ως ανταμοιβή για την ολοκλήρωση των εργασιών και την επίτευξη των στόχων.

Μηχανισμοί και στοιχεία παιχνιδοποίησης

- **Επίπεδα (levels**): Σ αυτά κατατάσσονται οι εκπαιδευτικοί ανάλογα με τη βαθμολογία που συγκεντρώνουν

- **Σειρά κατάταξης**: Αντιστοιχεί στα επιτεύγματα των εκπαιδευομένων

Σχεδιασμός της παιχνιδοποίησης

Μια παιχνιδοποιημένη εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να περιλαμβάνει ενέργειες τις οποίες καλούνται να ολοκληρώσουν οι εκπαιδευόμενοι ώστε να συγκεντρώσουν βαθμούς, να ανέβουν επίπεδο και να κερδίσουν κάποια διάκριση. Η ολοκλήρωση οδηγεί και στην επίτευξη συγκεκριμένου μαθησιακού στόχου. Είναι εύκολα κατανοητό πως το είδος των γνώσεων και δεξιοτήτων που επιθυμούμε να κατακτήσουν οι εκπαιδευόμενοι, θα καθορίσει και τα στοιχεία παιχνιδοποίησης που θα εισαχθούν για τη διαμόρφωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Σχεδιασμός της Παιχνιδοποίησης..συνέχεια..

- Η παιχνιδοποίηση βοηθάει τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν αξιοπιστία και αναγνώριση των ακαδημαϊκών τους επιτυχιών και να αναπτύξουν μια σχολική ταυτότητα. Σ αυτό συμβάλλουν όλα τα στοιχεία της παιχνιδοποίησης. Όταν η ταυτότητα αυτή αναπτύσσεται και ανταμείβεται κατάλληλα, είναι πιθανότερο να οδηγηθούμε σε μια θετικότερη σχέση με την εκπαίδευση, κατανόηση των δυνατοτήτων τους από τη μεριά των εκπαιδευομένων και σαφέστατα ενεργητικότερη συμμετοχή στις εκπαιδευτικέ διαδικασίες.

Μαθησιακό περιεχόμενο και δραστηριότητες παιχνιδοποίησης

Δομώντας την παιχνιδοποίηση, αντιλαμβανόμαστε πως το μαθησιακό περιεχόμενο πρέπει να είναι σε διαδραστική μορφή, να περιλαμβάνει πολυμεσικά στοιχεία και να απαιτεί την εμπλοκή του κάθε εκπαιδευτικού. Κάθε εκπαιδευτικός πρέπει να έχει δυνατότητες και ευκαιρίες επίτευξης του τελικού στόχου και επομένως δυνατότητες επανάληψης μέσω των οποίων θα βελτιώσει τη διαδικασία μάθησης.

Μια καλή πρακτική είναι ο κλιμακούμενος βαθμός δυσκολίας ώστε κάθε επόμενη ενέργεια να απαιτεί σύνθεση των γνώσεων και δεξιοτήτων που επιτεύχθηκαν σε προηγούμενες προσπάθειες τόσο επιτυχείς όσο και ανεπιτυχείς. Επιπρόσθετα, η ανατροφοδότηση υποστηρίζει τη μέχρι εκείνη την στιγμή απόδοση του χρήστη και τον παρακινεί να συνεχίσει.

Εργαλεία και εφαρμογές λογισμικού

Υπάρχει η δυνατότητα πλέον επιλογής και ενίσχυσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας με διάφορα εργαλεία και εφαρμογές. Οι περισσότερες εφαρμογές λογισμικών δεν χρειάζονται εγκατάσταση ειδικού λογισμικού στις συσκευές των χρηστών. Επίσης, προσφέρουν ανεξαρτησία ως προς την χρήση τους.

- **Εργαλεία**

Kahoot, ClassDojo, Socrative, Course Hero, Brainscape κ.α

- **Τα συστήματα /διαχείρισης μάθησης LMSs(Learning Management Systems)**

Αποτελούν πρόσφορο πλαίσιο εφαρμογής στοιχείων παιχνιδοποίησης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Καταγράφουν τις επιδόσεις και την πρόοδο των εκπαιδευομένων αλλά εξάγουν και στοιχεία με αξιολογικά στοιχεία.

Σύνοψη

- Η έλλειψη κινήτρων για τη συμμετοχή των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι ένα σημαντικό πρόβλημα που καλούνται οι εκπαιδευτικοί να αντιμετωπίσουν. Η παιχνιδοποίηση αποτελεί μια καινούρια πρακτική στο χώρο της εκπαίδευσης με στόχο την ενίσχυση των κινήτρων των μαθητών.
- Η εμπειρική έρευνα είναι αναγκαία για να επιβεβαιώσει την δυναμική της παιχνιδοποίησης στο χώρο της εκπαίδευσης.

Σας ευχαριστώ πολύ!!!