

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Η χρήση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδακτική πράξη

Βαζούρας Σπύρος

6^ο Δημοτικό Σχολείο Λιβαδειάς

spvazouras@sch.gr

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Περίληψη (1)

Σε αρκετές περιπτώσεις, κατά την εφαρμογή διδακτικών σεναρίων στη σχολική τάξη επιλέγεται η χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Πρόκειται για τη διδακτική αξιοποίηση ειδικών εφαρμογών υπολογιστικής, διαδικτυακής και πολυμεσικής τεχνολογίας με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργούνται ελκυστικές συνθήκες και εμπειρίες μάθησης οι οποίες φαίνεται να υποστηρίζουν με επιτυχία συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους.

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Περίληψη (2)

Η αξιοποίησή τους πραγματοποιείται σ' ένα ευρύ φάσμα της διδακτικής πρακτικής που ξεκινά από τη γνωστική και την ψυχολογική προετοιμασία των μαθητών, τη διερεύνηση και την ανίχνευση των πρότερων γνώσεων τους, επεκτείνεται στην παρουσίαση του νέου γνωστικού αντικείμενου και στην απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων, ενώ μπορεί να επεκταθεί μέχρι και την αξιολόγηση της διδακτικής δραστηριότητας και των μαθησιακών αποτελεσμάτων.

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Περίληψη (3)

Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια που διαθέτουν κατάλληλο παιδαγωγικό σχεδιασμό μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες που είναι πολύτιμες στον πραγματικό κόσμο, π.χ. αφαιρετικότητα, πειραματισμός, διερεύνηση, επίλυση προβλήματος, λήψη αποφάσεων και συνεργατικότητα.

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Περίληψη (4)

Στην εργασία παρουσιάζεται ο πολλαπλός ρόλος των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία του μαθήματος «Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας» στο Δημοτικό Σχολείο, μέσα από μια πολυετή διδακτική εμπειρία στο σχολικό εργαστήριο πληροφορικής. Παράλληλα, αναδεικνύεται ο ιδιαίτερος και σημαντικός ρόλος των ίδιων των εκπαιδευτικών - καθώς οι δικές τους αντιλήψεις και πεποιθήσεις φαίνεται πως επιδρούν καθοριστικά, θετικά ή αρνητικά - στην ένταξη των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδακτική πράξη.

Λέξεις - κλειδιά



- Εκπαίδευση
- Διδασκαλία
- Ψηφιακό παιχνίδι
- Τ.Π.Ε.

Βασικές Έννοιες

- ❑ Ο όρος **«Παιχνίδι»** περιγράφει μία δομημένη ή ημιδομημένη δραστηριότητα ανταγωνιστικού ή/και συνεργατικού χαρακτήρα, ατομική ή ομαδική, που γίνεται για ψυχαγωγικούς σκοπούς ακολουθώντας συγκεκριμένους κανόνες για την επίτευξη κάποιου στόχου, π.χ. να ανακηρυχτεί ένας ή περισσότεροι νικητές.
- ❑ Ο όρος **«Εκπαιδευτικό Παιχνίδι»** περιγράφει μια οργανωμένη εκπαιδευτική δραστηριότητα με μορφή παιχνιδιού και με σκοπό τον συνδυασμό ψυχαγωγίας και μάθησης (επίτευξη κάποιων μαθησιακών στόχων).

Δομή & Οργάνωση Παιχνιδιού

- Σκοπός - Στόχος
- Κανόνες
- Ανταγωνισμός
- Συνεργατικότητα
- Προσομοίωση
- Παίκτες - ρόλοι
- Εξοπλισμός / ΤΠΕ
- Οδηγίες
- Περιορισμοί
- Κυρώσεις
- Επιλογές - Ρυθμίσεις
- Ασφάλεια

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (1)

□ Ο όρος «Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι» περιγράφει παιχνίδια σε ειδικές εφαρμογές λογισμικού που αξιοποιούν την υπολογιστική, διαδικτυακή και πολυμεσική τεχνολογία για να δημιουργήσουν ελκυστικές εμπειρίες μάθησης οι οποίες ανταποκρίνονται με επιτυχία σε συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους.

□ Κάθε ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι έχει τρεις βασικούς πυλώνες:

(i) Χρήση ΤΠΕ

(ii) Ανάπτυξη και λειτουργία παιχνιδιού

(iii) Μηχανισμός μάθησης και ενεργοποίηση γνωστικών διεργασιών

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (2)

Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια:

- ❑ έχουν τα τυπικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, π.χ. κατάσταση έναρξης, κανόνες και στόχοι, κατάσταση τέλους
- ❑ έχουν σχεδιαστεί και λειτουργούν με σαφείς εκπαιδευτικούς και μαθησιακούς στόχους και προορίζονται, κατά βάση, για την υποστήριξη της διδακτικής πράξης και της μάθησης
- ❑ γεννούν στους χρήστες ισχυρό κίνητρο εμπλοκής και συμμετοχής, ενώ προσφέρουν άμεση διαδραστική εμπειρία και δημιουργούν την αίσθηση της ψυχαγωγίας

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (3)

Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν - μεταξύ πολλών άλλων τύπων και κατηγοριών - και οι προσομοιώσεις γνωστών «παραδοσιακών» παιχνιδιών:

- παζλ
- κουίζ
- σταυρόλεξα
- φωτεινός παντογνώστης
- κάρτες και ζάρια
- Scrabble, Monopoly κ.α.

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (4)

Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια μπορούν να αξιοποιηθούν κατά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση της διδασκαλίας με διάφορους εναλλακτικούς τρόπους:

- παρουσίαση γνωστικού θέματος
- διερεύνηση γνωστικού θέματος
- εξάσκηση - εφαρμογή
- επανάληψη & εμπέδωση του γνωστικού θέματος
- έλεγχος μαθησιακών αποτελεσμάτων & ανατροφοδότηση
- αξιολόγηση διδακτικών δραστηριοτήτων

Ο ρόλος των εκπαιδευτικών (1)

- ❑ Οι απόψεις και οι επιλογές των εκπαιδευτικών καθορίζουν την ενσωμάτωση και την εδραίωση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη σχολική τάξη.
- ❑ Η παραδοσιακή σχέση των εκπαιδευτικών με τα τυπικά μέσα διδασκαλίας (βιβλία, πίνακας κ.α.) αναστέλλει πολλές φορές την ένταξη των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στην καθημερινή διδακτική πράξη.
- ❑ Οι εκπαιδευτικοί, συχνά, δεν διαθέτουν τον αναγκαίο διδακτικό χρόνο, ούτε έχουν τα απαραίτητα κίνητρα για να εντάξουν τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια στον διδακτικό σχεδιασμό τους.

Ο ρόλος των εκπαιδευτικών (2)

- ❑ Για την αποτελεσματική αξιοποίηση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών είναι απαραίτητο οι εκπαιδευτικοί να διαθέτουν βασικές τεχνολογικές γνώσεις και δεξιότητες, αυτοπεποίθηση και κυρίως φιλοσοφία παιδαγωγικής ένταξης των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση.
- ❑ Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί έχουν ελάχιστη εμπειρία στην αξιοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία - όχι μόνο ψηφιακών, αλλά πολλές φορές και συμβατικών - ενώ δεν υπάρχουν προγράμματα επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών για το θέμα αυτό.

Επισημάνσεις

- ❑ Η μάθηση και η ψυχαγωγία δεν είναι έννοιες ασυμβίβαστες.
- ❑ Η μάθηση μέσω παιχνιδιού μπορεί να είναι αποτελεσματική.
- ❑ Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι αποτελεί σημαντικό εργαλείο σε όλες τις φάσεις σχεδιασμού και υλοποίησης μιας διδακτικής δραστηριότητας στη σχολική τάξη .
- ❑ Η ψηφιακή τεχνολογία - από μόνη της - δεν μπορεί να εγγυηθεί αποτελεσματική μάθηση, αλλά απαιτείται πρόσθετα ένας αξιόπιστος παιδαγωγικός & διδακτικός σχεδιασμός.
- ❑ Σκεπτικισμός και αναστολές για τη χρήση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Ενδεικτικές αναφορές

- Allesi, M.S., & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development*. Boston, MA: Pearson Education.
- Gee, J. P. (2005). *Why Video Games Are Good for your Soul: Pleasure and Learning*. Melbourne, AU: Common Ground.
- Michael, D.R., & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology.
- Prensky, M. (2005). Computer games and learning: digital game-based learning. In R. Joost & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 97-122). Cambridge, London: The MIT Press.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Paragon House.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Squire, K. (2003). Video games in education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, 2(1), 49-62.

Σας ευχαριστώ ...