

# 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5  
Νοεμβρίου  
2023

## Από το «παιχνίδι ρόλων» ως διδακτική τεχνική στη φυσική σχολική τάξη στα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων

Βαζούρας Σπύρος

6<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Λιβαδειάς

[spvazouras@sch.gr](mailto:spvazouras@sch.gr)

# 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5  
Νοεμβρίου  
2023

## Περίληψη (1)

Το «παιχνίδι ρόλων» αποτελεί μια ενεργητική εκπαιδευτική τεχνική στη φυσική τάξη και έχει αναδειχθεί στην πράξη ως ένα ισχυρό διδακτικό εργαλείο. Υποστηρίζει διδακτικές δραστηριότητες με μορφή παιχνιδιού για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων. Δημιουργεί ένα πλαίσιο μάθησης που συνυπάρχει με την ψυχαγωγία. Οι μαθητές υποδύονται ρόλους που συνδέονται με μια εξεταζόμενη κατάσταση, διαδικασία, λειτουργία ή σύστημα.

# 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5  
Νοεμβρίου  
2023

## Περίληψη (2)

Μέσα από το βίωμα της συμμετοχής και του ρόλου επιδιώκεται τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα την εξεταζόμενη περίπτωση. Το «παιχνίδι ρόλων» διεξάγεται από ομάδα μαθητών ως μια θεατρική παράσταση, ενώ ιδιαίτερη σημασία αποκτούν οι αρχές συμμετοχής, τα χαρακτηριστικά και η ψυχοδυναμική της ομάδας. Η ομαδοσυνεργατική δράση και η ενεργητική συμμετοχή, η θεατρική και η κοινωνική φύση του παιχνιδιού ρόλων, η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της επικοινωνίας και της συνεργασίας, της ομαδικότητας και της αυτοεκτίμησης αποτελούν σημαντικές πτυχές του πλαισίου της μάθησης.

# 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5  
Νοεμβρίου  
2023

## Περίληψη (3)

Σήμερα, η αλματώδης ανάπτυξη της εκπαιδευτικής ψηφιακής τεχνολογίας αναδεικνύει νέες προκλήσεις. Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων φαίνεται να διασχίζουν το χάσμα μεταξύ ψηφιακού και μη ψηφιακού κόσμου και μπορούν να γίνουν αποδεκτά μέσα βελτίωσης της εκπαιδευτικής εμπειρίας. Προάγουν περισσότερο τη συνεργασία, την επικοινωνία και την ομαδικότητα, παρά τον ανταγωνισμό, αφού μπορεί σε αυτά να μην υπάρχουν νικητές ή χαμένοι, καθώς οι χρήστες αναλαμβάνουν να υποδυθούν ρόλους της επιλογής τους με βασικό στόχο τη δική τους πρόοδο και εξέλιξη.

# 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5  
Νοεμβρίου  
2023

## Περίληψη (4)

Η αλληλεπίδραση, η ανατροφοδότηση, ο αμφίδρομος χαρακτήρας, η πλοκή και τα αφηγηματικά στοιχεία είναι χαρακτηριστικά που καθιστούν τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων ελκυστικές εμπειρίες ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης. Στην εργασία παρουσιάζεται η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού ρόλων και η δυναμική σχέση του με τα παιδιά, καταγράφεται η μετακίνηση από το «παιχνίδι ρόλων» ως ενεργητική διδακτική τεχνική στη φυσική σχολική τάξη στα «ψηφιακά παιχνίδια ρόλων» και ανιχνεύονται οι δυνατότητες, το πλαίσιο και το εύρος της εκπαιδευτικής χρήσης τους.

## Λέξεις - κλειδιά



- Εκπαίδευση
- Μάθηση
- Παιχνίδι ρόλων
- Ψηφιακός κόσμος

## 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).

## Παιχνίδι Ρόλων (1)

□ Το «Παιχνίδι Ρόλων» είναι μια βιωματική και ενεργητική εκπαιδευτική τεχνική που διεξάγεται ως θεατρική παράσταση κατά την οποία οι μαθητές υποδύονται ρόλους που συνδέονται με την εξεταζόμενη κατάσταση, διαδικασία, λειτουργία ή σύστημα. Μέσα από το βίωμα της συμμετοχής και του ρόλου επιδιώκεται η βέλτιστη κατανόηση και η επίτευξη της μάθησης.



## Παιχνίδι Ρόλων (2)

Στο παιχνίδι ρόλων ο εκπαιδευτικός:

- εξηγεί με απλά λόγια στους μαθητές τους στόχους του παιχνιδιού, ενώ δημιουργεί παιγνιώδη ατμόσφαιρα και κλίμα ασφάλειας και εμπιστοσύνης, απαραίτητες προϋποθέσεις για να «βγουν οι μαθητές στη σκηνή», ειδικά αν η εκπαιδευτική τεχνική αυτή δεν έχει ξαναχρησιμοποιηθεί,
- παρουσιάζει αναλυτικά και με σαφήνεια στους μαθητές τους κανόνες του παιχνιδιού, δηλαδή πόσοι είναι οι παίκτες - ρόλοι, τι θα κάνουν, πόσος χρόνος θα χρειαστεί κ.ά.

## Παιχνίδι Ρόλων (3)

- Η ομαδοσυνεργατική λειτουργία και η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, η θεατρική και η κοινωνική φύση του «παιχνιδιού ρόλων», η προώθηση και η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της επικοινωνίας, της συνεργασίας, της ομαδικότητας και της αυτοεκτίμησης συνιστούν σημαντικές πτυχές κονστρουκτιβιστικής και κοινωνιογνωστικής μάθησης.
- Οι υποκείμενες θεωρίες μάθησης συνδέονται άμεσα με τον τρόπο που θεμελιώνεται η οργάνωση του διδακτικού σχεδιασμού με την ανάπτυξη του «παιχνιδιού ρόλων».

## 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 ψηφιακής τεχνολογίας
  - (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 Παιχνίδι Ρόλων (1)

- ❑ Το ψηφιακό παιχνίδι ρόλων είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι στο οποίο οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν τον ρόλο φανταστικών χαρακτήρων και μέσω συνεργασιών με άλλους δημιουργούν ή παρακολουθούν ιστορίες.
- ❑ Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων φαίνεται να διασχίζουν το χάσμα μεταξύ ψηφιακού και μη ψηφιακού κόσμου.
- ❑ Οι παίκτες καθορίζουν τις ενέργειες των χαρακτήρων τους, μπορούν να αυτοσχεδιάζουν ελεύθερα και με τις επιλογές τους να καθορίζουν την κατεύθυνση και την έκβαση των παιχνιδιών.

## Ψηφιακό Παιχνίδι Ρόλων (2)

- Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων τοποθετούν τον παίκτη σε μια «φανταστική θέση». Ο παίκτης καλείται να «παίξει έναν ρόλο», να ενσαρκώσει έναν χαρακτήρα, να μοιραστεί τους φόβους του, τα κίνητρά του, τις αδυναμίες και τις επιτυχίες του. Το πλαίσιο αυτό, προσδίδει στα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων ιδιαίτερο ενδιαφέρον.
- Στα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων υπάρχει αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών και μεταξύ του αφηγητή και των παικτών. Ένα ψηφιακό παιχνίδι ρόλων σπάνια έχει νικητές ή χαμένους. Αυτό είναι το στοιχείο που διαφοροποιεί τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων από τα άλλα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια.

## Ψηφιακό Παιχνίδι Ρόλων (3)

- ❑ Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων προάγουν περισσότερο τη συνεργασία και την κοινωνικότητα παρά τον ανταγωνισμό, καθώς συγκεντρώνουν τους συμμετέχοντες του σ' ένα ενιαίο σύνολο το οποίο λειτουργεί ως ομάδα.
- ❑ Στα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων σπάνια υπάρχουν νικητές ή χαμένοι, καθώς οι χρήστες αναλαμβάνουν να υποδυθούν ρόλους της επιλογής τους με βασικό στόχο τη δική τους πρόοδο.

# Επισημάνσεις

- ❑ Η μάθηση και η ψυχαγωγία δεν είναι έννοιες ασυμβίβαστες.
- ❑ Η μάθηση μέσω παιχνιδιού μπορεί να είναι αποτελεσματική.
- ❑ Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων φαίνεται να διασχίζουν το χάσμα μεταξύ ψηφιακού και μη ψηφιακού κόσμου.
- ❑ Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων μπορούν να γίνουν αποδεκτά ως μέσα βελτίωσης της εκπαιδευτικής εμπειρίας.
- ❑ Η τεχνολογία και η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων (ή άλλων) δεν μπορούν να εγγυηθούν την αποτελεσματική μάθηση αυτόνομα, αλλά απαιτείται πρόσθετα ένας αξιόπιστος παιδαγωγικός & διδακτικός σχεδιασμός.
- ❑ Σκεπτικισμός και αναστολές για τη χρήση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.



# Ενδεικτικές αναφορές

- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *ACM Computers in Entertainment*, 1(1), 1-4.
- Prensky, M. (2007). *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι: Αρχές, Δυνατότητες και Παραδείγματα, Εφαρμογές στην Εκπαίδευση και την Κατάρτιση, Επικοινωνία και Τεχνολογία*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Prensky, M. (2009). *Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα στην εκπαίδευση και την κατάρτιση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Douglas, T. (1997). *Η Επιβίωση στις Ομάδες. Βασικές αρχές της συμμετοχής σε ομάδες*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Μπαγιάτη, Ε. (2014). *Το Παιχνίδι Ρόλων ως Διδακτική Τεχνική στην Εκπαίδευση*. Ηράκλειο: Περιφερειακή Δ/νση Π/βάθμιας & Δ/βάθμιας Εκπαίδευσης Κρήτης.

Σας ευχαριστώ ...