Ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι: η εμπειρία της διδακτικής πράξης στο 5ο Δημοτικό Σχολείο Λιβαδειάς

Βαζούρας Σπύρος

Email επικοινωνίας: spvazouras@sch.gr

Περίληψη (1/5)

- Τα **ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια** αποτελούν ειδικές εφαρμογές λογισμικού που αξιοποιούν την υπολογιστική και διαδικτυακή πολυμεσική τεχνολογία για να δημιουργήσουν ελκυστικές καταστάσεις παιχνιδιού και μάθησης οι οποίες ανταποκρίνονται με επιτυχία σε συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους.
- Με την ενσωμάτωση των τεχνολογιών της πληροφορικής και της επικοινωνίας στην εκπαίδευση και τη διδασκαλία, τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια αναδεικνύονται σε μια **σημαντική διδακτική ευκαιρία και δυνατότητα** η οποία δικαιολογημένα προσελκύει το ενδιαφέρον της εκπαιδευτικής κοινότητας.

Περίληψη (2/5)

- Επισημαίνεται ο πολυδιάστατος χαρακτήρας της διδακτικής αξιοποίησης των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη σχολική τάξη, καθώς αυτά μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλεία οικοδόμησης και εμπέδωσης της νέας γνώσης, καταγραφής μαθησιακών αποτελεσμάτων, ελέγχου και αυτοαξιολόγησης, ανάπτυξης και διεύρυνσης ποικίλων δεξιοτήτων.
- Αναδεικνύονται ενδιαφέροντα στοιχεία της διδακτικής εμπειρίας, όπως είναι η συμβατότητα μεταξύ της μάθησης και της ψυχαγωγίας, αλλά και τα όρια της διδακτικής αποτελεσματικότητας της χρήσης ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Περίληψη (3/5)

- Παρουσιάζεται η εμπειρία της διδακτικής χρήσης ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών από μαθητές/μαθήτριες της πέμπτης και της έκτης τάξης του **5ου Δημοτικού Σχολείου Λιβαδειάς**, κατά το σχολικό έτος 2021-2022, στο πλαίσιο του μαθήματος Τεχνολογίες Πληροφορικής & Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) και ειδικότερα για το γνωστικό αντικείμενο της ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου.

Περίληψη (4/5)

- Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να επιλύσουν διαδραστικά ψηφιακά σταυρόλεξα και κουίζ ερωτήσεων σωστού - λάθους, σχετικά με τους κανόνες της ασφαλούς πλοήγησης στο διαδίκτυο και «παίζουν» ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι σε περιβάλλον προσομοίωσης, ακολουθώντας διάφορες διαδρομές, «ρίχνοντας» ένα ηλεκτρονικό ζάρι και επιλέγοντας κάρτες που περιγράφουν καλές και κακές πρακτικές για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου.

Περίληψη (5/5)

- Οι μαθητές/μαθήτριες συμμετέχουν ενεργητικά στην εκπαίδευση, είτε ατομικά, είτε σε ομάδες, ανάλογα με τις πραγματικές συνθήκες οργάνωσης και λειτουργίας του σχολικού εργαστηρίου πληροφορικής, οικοδομούν νέες γνώσεις και δεξιότητες, ανακαλούν βασικές έννοιες του μαθησιακού αντικειμένου και εισάγονται στη διαδικασία της αυτοαξιολόγησης.
- Επισημαίνεται η ιδιαίτερη σημασία των παιδαγωγικών αντιλήψεων των ίδιων των εκπαιδευτικών για την ενσωμάτωση και την εδραίωση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη σχολική τάξη.

Λέξεις - κλειδιά

- **Ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι**
- **Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση**
- **Τ.Π.Ε.**

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (1/5)

- Ο όρος «**εκπαιδευτικό παιχνίδι»** περιγράφει μια οργανωμένη εκπαιδευτική δραστηριότητα με μορφή παιχνιδιού και με σκοπό τον συνδυασμό ψυχαγωγίας και μάθησης (επίτευξη κάποιων μαθησιακών στόχων).
- 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.

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (2/5)

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
- ανήκουν στην κατηγορία των ενεργητικών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (3/5)

- Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι έχει **τρεις βασικούς πυλώνες**:

(i) Χρήση Τ.Π.Ε.

(ii) Ανάπτυξη και λειτουργία παιχνιδιού

(iii) Μηχανισμός μάθησης / ενεργοποίηση γνωστικών διεργασιών

- Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν και οι προσομοιώσεις γνωστών «παραδοσιακών» παιχνιδιών: παζλ, κουίζ, σταυρόλεξα, φωτεινός παντογνώστης, κάρτες & ζάρια, Scrabble, Monopoly κ.α.

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (4/5)

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

- παρουσίαση ή/και διερεύνηση του γνωστικού θέματος
- εξάσκηση
- επανάληψη και εμπέδωση του γνωστικού θέματος
- έλεγχος μαθησιακής κατάστασης (σε κάθε χρονικό στάδιο)
- ανατροφοδότηση
- καταγραφή μαθησιακών αποτελεσμάτων
- αξιολόγηση διδακτικών δραστηριοτήτων

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι (5/5)

- **Μελέτη περίπτωσης**: Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. 5ο Δημοτικό Σχολείο Λιβαδειάς. Ε΄ & ΣΤ΄ τάξη. Μάθημα: Τ.Π.Ε. Γνωστικό θέμα: Ασφαλής χρήση του Διαδικτύου
- **Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια**: σταυρόλεξο, κουίζ σωστού - λάθους, κάρτες & ζάρια
- Οι μαθητές/μαθήτριες συμμετέχουν, ατομικά ή σε ομάδες, ανάλογα με τις πραγματικές συνθήκες οργάνωσης και λειτουργίας του σχολικού εργαστηρίου πληροφορικής

Εκπαιδευτικό λογισμικό (1/2)

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ

Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Εκπαιδευτικό παιχνίδι με θέμα την ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Στόχος του μαθησιακού αντικειμένου είναι να διακρίνουν οι μαθητές ποιες είναι οι καλές και ποιες οι κακές πρακτικές, όταν πλοηγούμαστε στο Διαδίκτυο. Το μαθησιακό αντικείμενο δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να ακολουθήσουν μια διαδρομή, ρίχνοντας το ζάρι και επιλέγοντας κάρτες που περιγράφουν καλές και κακές πρακτικές σχετικά με την ασφαλή χρήση του Διαδικτύου. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ομάδες.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ

Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εμπεδωτική δραστηριότητα μετά τη διδασκαλία των κανόνων ασφαλούς πλοήγησης στο Διαδίκτυο.

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10967

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΦΥΣΙΚΟΥ ΠΟΡΟΥ

http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10967

Εκπαιδευτικό λογισμικό (2/2)

Επισημάνσεις (1/3)

- Η μάθηση και η ψυχαγωγία δεν είναι έννοιες ασυμβίβαστες.
- Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι δύναται να αποτελέσει ένα σημαντικό εργαλείο σε όλες τις φάσεις υλοποίησης μιας διδακτικής δραστηριότητας.
- Η χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη σχολική τάξη δεν μπορεί να εγγυηθεί - από μόνη της - την αποτελεσματική μάθηση, αλλά απαιτείται ένας σωστός παιδαγωγικός και διδακτικός σχεδιασμός.
- Σκεπτικισμός και αναστολές για τη χρήση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Επισημάνσεις (2/3)

- Η επικράτηση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, οφείλεται:

(i) στην ευχαρίστηση που προσφέρουν σε μαθητές / μαθήτριες,

(ii) στην ενεργητική συμμετοχή, την παρουσία του συναγωνισμού και την ικανοποίηση από την επίτευξη στόχων,

(iii) στη διαφυγή σ' έναν φανταστικό κόσμο που δημιουργεί ακαταμάχητη έλξη σε μαθητές / μαθήτριες.

- Για την αποτελεσματική αξιοποίηση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία είναι απαραίτητο οι εκπαιδευτικοί να διαθέτουν αυτοπεποίθηση και την κατάλληλη φιλοσοφία παιδαγωγικής ένταξης των Τ.Π.Ε. στην Εκπαίδευση.

Επισημάνσεις (3/3)

- Οι απόψεις και οι επιλογές των εκπαιδευτικών καθορίζουν την ενσωμάτωση ή/και την εδραίωση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη σχολική τάξη.
- Η παραδοσιακή σχέση των εκπαιδευτικών με τα τυπικά μέσα διδασκαλίας (βιβλία και πίνακας) αναστέλλει πολλές φορές την ένταξη των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στην καθημερινή διδακτική πράξη. Παράλληλα, οι εκπαιδευτικοί δεν έχουν «διδακτικό χρόνο», κίνητρα και υποστήριξη για την ένταξη αυτή.
- Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί έχουν περιορισμένη εμπειρία στην αξιοποίηση παιχνιδιών στη διδασκαλία, όχι μόνο ψηφιακών, αλλά πολλές φορές και συμβατικών. Παράλληλα, δεν υπάρχουν διαθέσιμα σχετικά προγράμματα επιμόρφωσής τους.

Ενδεικτικές αναφορές (1/2)

- 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.

Ενδεικτικές αναφορές (2/2)

- Squire, K. (2003). Video games in education. International Journal of Intelligent Simulations and Gaming, 2(1), 49-62.
- Νικολοπούλου, Κ., & Κουτρομάνος, Γ. (2009). Εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια: Τι πιστεύουν οι φοιτητές για τη χρήση τους στη μαθησιακή διαδικασία. Στο Π. Πολίτης (Επιμ.), *Πρακτικά 1ου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»,* σσ. 285-291.
- Παπαδάκης, Σ., Ορφανάκης, Β.,& Καλογιαννάκης, Μ. (2015). Τα ψηφιακά παιχνίδια στην υπηρεσία της εκπαιδευτικής διαδικασίας. *Πρακτικά 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου ΙΑΚΕ «Το σύγχρονο σχολείο μέσα από το πρίσμα των ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών: Από τη θεωρία στην καθημερινή πρακτική».* https://www.researchgate.net/publication/279528595
- Χανδρινός, Κ. (2022). Η «ανατομία» του ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού. *Περιοδικό i-Teacher, 33,* 61-72.

Σας ευχαριστώ …