

Παιχνίδι και Σχολικές Βιβλιοθήκες: Δημιουργική Προσέγγιση στην Εκπαίδευση

Δρ. Πανωραία Γαϊτάνου

Βιβλιοθηκονόμος, Προϊσταμένη Βιβλιοθήκης Σχολής
Εθνικής Άμυνας (ΓΕΕΘΑ)

rgaitanou@gmail.com

Περιεχόμενα Παρουσίασης

- Στόχος της μελέτης
- Εκπαιδευτικά παιχνίδια
- Παραδείγματα παιχνιδιών που ενισχύουν τη μάθηση
- Σχολικές Βιβλιοθήκες
- Εκπαιδευτικό παιχνίδι και Σχολική Βιβλιοθήκη
- Συνεργασία Βιβλιοθηκονόμων και Εκπαιδευτικών
- Πρακτικές προσεγγίσεις
- Εμπόδια και προκλήσεις
- Συμπεράσματα
- Αναφορές

Στόχος της μελέτης

Η παρούσα μελέτη εξετάζει την **αξία του παιχνιδιού** στον **εκπαιδευτικό χώρο**, καθώς και τον σημαντικότερο ρόλο που δύνανται να διαδραματίσουν οι **σχολικές βιβλιοθήκες** σε αυτόν τον τομέα.

→ Ειδικότερα, ερευνάται ο τρόπος με τον οποίο το **παιχνίδι** συμβάλλει στην **ενίσχυση της μάθησης** και κυρίως τους τρόπους με τους οποίους οι σχολικές βιβλιοθήκες μπορούν να προάγουν περαιτέρω τη διαδικασία αυτή.

Εκπαιδευτικά παιχνίδια

- **Αύξηση της συμμετοχής των μαθητών** στη διαδικασία της μάθησης, καθώς παρέχουν μια διασκεδαστική προσέγγιση της εκπαίδευσης
- **Βελτίωση των αποτελεσμάτων στη μάθηση**
- **Ανάπτυξη κρίσιμων δεξιοτήτων**, όπως ο συντονισμός, η λήψη αποφάσεων, η επίλυση προβλημάτων και η δημιουργικότητα.
- **Αντιμέτωπιση της αποστροφής από τη μάθηση**: πολλοί μαθητές βρίσκουν τη μάθηση βαρετή ή αποθαρρυντική, τα παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν στην αντιμετώπιση αυτής της αποστροφής και να δώσουν κίνητρο για τη μάθηση
- **Ενθάρρυνση της συνεργασίας**: οι μαθητές μαθαίνουν να εργάζονται μαζί και να λύνουν προβλήματα ως ομάδα

Ενδεικτικές έρευνες που εξετάζουν τη χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση

Van Eck, R. (2006). Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16–30

→ Μελέτη που εξετάζει πώς τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να ενισχύσουν τη μάθηση και να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή.

Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546

→ Μελέτη που εξετάζει πώς τα εκπαιδευτικά παιχνίδια επηρεάζουν την κατανόηση των μαθημάτων και πως μπορούν να προωθήσουν τη διαδικασία μάθησης.

Khazaei, K., & Jalilian, N. (2015). The Effect of Educational Computer Games on Primary School Students Achievement and Creativity. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 5(2(18)), 23-39

→ Μελέτη που διερευνά τον τρόπο με τον οποίο τα εκπαιδευτικά υπολογιστικά παιχνίδια επηρεάζουν την εκπαιδευτική επίδοση και τη δημιουργικότητα των μαθητών στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Sabirli, Zülkif Eser, & Çoklar, Ahmet Naci (2020). The Effect of Educational Digital Games on Education, Motivation and Attitudes of Elementary School Students against Course Access. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(4), 325-338

→ Μελέτη που ερευνά πώς τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια επηρεάζουν τη διαδικασία εκπαίδευσης και την αντίληψη των μαθητών σχετικά με τα μαθήματα.

Παραδείγματα παιχνιδιών που ενισχύουν τη μάθηση

→ Προσφέρουν διαφορετικές μορφές μάθησης και είναι σχεδιασμένα για να ενισχύουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες των παικτών σε διάφορους τομείς, π.χ. τη βελτίωση των μαθηματικών, των επιστημών, της ιστορίας, της γλώσσας.

Εκμάθηση ξένων γλωσσών

"**Duolingo**" και "**Rosetta Stone**" → βοηθούν τους μαθητές να μάθουν νέες γλώσσες μέσω διαδραστικών ασκήσεων

Ιστορία: Μάθηση μέσω των εποχών

"**Civilization**" και "**Age of Empires**" → χρησιμοποιούνται για την εκμάθηση της ιστορίας και την κατανόηση των κοινωνικών διεργασιών

Μαθηματική εκπαίδευση

"**Math Blaster**" και "**Coolmath Games**" → σχεδιάστηκαν για τη βελτίωση των μαθηματικών δεξιοτήτων

Σχολική Βιβλιοθήκη

Η **Σχολική Βιβλιοθήκη** έχει ως στόχο τη στήριξη της διδασκαλίας στο **Σχολείο**.

→ Πρόκειται για ένα **δυναμικό χώρο**, όπου οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες έρευνας, ανακαλύπτουν τη χαρά της γνώσης και επεκτείνουν το πεδίο των γνώσεών τους (**Βαϊτσάκης, 2010**).

Στο **χώρο των σχολικών βιβλιοθηκών**, παρέχονται στους μαθητές πλούσιοι εκπαιδευτικοί πόροι, βιβλία, περιοδικά και παραμύθια που ενισχύουν τόσο την αφοσίωση τους στην ανάγνωση όσο και τη φαντασία τους.

Εκπαιδευτικό παιχνίδι και Σχολική Βιβλιοθήκη

Ο ρόλος των **σχολικών βιβλιοθηκών** είναι κρίσιμος στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Οι σχολικοί βιβλιοθηκονόμοι

- μπορούν να υποδείξουν δραστηριότητες και παιχνίδια που είναι προσαρμοσμένα στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών, προσφέροντάς τους μια πλούσια εκπαιδευτική εμπειρία.
- μπορούν να παίξουν έναν σημαντικό ρόλο στην υποστήριξη της χρήσης των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στην εκπαίδευση και στη βελτίωση της μάθησης, της κινητοποίησης και των στάσεων των μαθητών έναντι των μαθημάτων.

Η **διασύνδεση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού με τις σχολικές βιβλιοθήκες** δεν προσφέρει μόνο μια ευχάριστη εμπειρία μάθησης, αλλά ενισχύει επίσης τη σχολική τους επίδοση, ενθαρρύνοντας την ανάπτυξη γλωσσικών, κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων.

Συνεργασία Βιβλιοθηκονόμων και Εκπαιδευτικών

Προκειμένου να επιτευχθεί ο στόχος για την ενδυνάμωση της μάθησης μέσω του παιχνιδιού, απαιτείται η **συνεργασία και η ενεργή συμμετοχή** τόσο των εκπαιδευτικών όσο και των βιβλιοθηκονόμων.

→ Οι **εκπαιδευτικοί** μπορούν να αξιοποιήσουν τον πολύτιμο πόρο των σχολικών βιβλιοθηκών για να επεκτείνουν τις μαθησιακές εμπειρίες των μαθητών τους, δημιουργώντας προσαρμοσμένα μαθήματα και δραστηριότητες που συνδυάζουν το παιχνίδι με την ανάγνωση και την τέχνη.

→ Οι **βιβλιοθηκονόμοι** μπορούν να προωθήσουν παιχνίδια και δραστηριότητες που σχετίζονται με την ανάγνωση και την τέχνη, δημιουργώντας έναν ελκυστικό και πολυμορφικό χώρο μάθησης.

Πρακτικές Προσεγγίσεις

Ένας τρόπος να συνδυαστεί το παιχνίδι με τις δραστηριότητες των σχολικών βιβλιοθηκών είναι η **δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών** που θα βασίζονται στο **περιεχόμενο των βιβλίων**.

→ Οι βιβλιοθηκονόμοι και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συνεργαστούν για να αναπτύξουν **διαδραστικά παιχνίδια** και δραστηριότητες που θα εμπνεύσουν τους μαθητές να διαβάσουν τα βιβλία και να εξερευνήσουν το περιεχόμενό τους.



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ Σενάριο 1

Μπορεί να δημιουργηθεί ένα **εκπαιδευτικό παιχνίδι εμπνευσμένο από ένα λογοτεχνικό έργο** που βρίσκεται στη σχολική βιβλιοθήκη.

→ Οι μαθητές μπορούν να **λύσουν γρίφους**, να απαντήσουν σε ερωτήσεις και να παίξουν ρόλο προσομοιώνοντας καταστάσεις από το βιβλίο.

→ Μπορούν επίσης να **σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν κολάζ** ή άλλου είδους καλλιτεχνικές δημιουργίες με βάση την ιστορία που διάβασαν.



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ Σενάριο 2

Μπορεί να διοργανωθεί **βιβλιο-κυνηγητό στη βιβλιοθήκη**, όπου οι μαθητές θα αναζητήσουν συγκεκριμένα βιβλία ή πληροφορίες που σχετίζονται με το περιεχόμενο των βιβλίων.

→ Αυτό θα προωθήσει την **ενεργό χρήση της βιβλιοθήκης** και την **εξοικείωση των μαθητών με τους βιβλιοθηκονόμους**, που μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμους οδηγούς στην αναζήτηση πληροφοριών.



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ Σενάριο 3

Ένας άλλος τρόπος είναι η **οργάνωση θεματικών εκθέσεων βιβλίων στη βιβλιοθήκη**, στις οποίες οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν βιβλία που σχετίζονται με συγκεκριμένα θέματα, όπως περιπέτεια, φαντασία, ιστορία κ.λπ.

→ Αυτό θα προωθήσει την **ανάγνωση** και την **ανακάλυψη νέων βιβλίων** που θα κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών.



Εμπόδια και προκλήσεις σχετικά με την ενσωμάτωση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση

- **Ανεπαρκής πρόσβαση στην τεχνολογία:** Αυτό μπορεί να αντιμετωπιστεί με την ανάπτυξη πολυμορφικών προγραμμάτων που υποστηρίζουν διάφορες συσκευές και με τη δημιουργία σχολικών πόρων που δεν απαιτούν ακριβό εξοπλισμό.
- **Αντίσταση από τους εμπλεκόμενους,** λόγω προκαταλήψεων. Η επικοινωνία και η εκπαίδευση σχετικά με τα οφέλη των εκπαιδευτικών παιχνιδιών μπορεί να βοηθήσει στην αντιμετώπιση αυτού του προβλήματος.
- **Χρόνος και πόροι:** η ενσωμάτωση παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να απαιτεί πολύ χρόνο και πόρους. Ο τρόπος αντιμετώπισης της πρόκλησης αυτής είναι να χρησιμοποιηθούν υπάρχοντες εκπαιδευτικοί πόροι και εργαλεία, καθώς και να συνεργαστούν οι εμπλεκόμενοι για τη δημιουργία κοινών παιχνιδιών.
- **Εποπτεία και ασφάλεια στο διαδίκτυο,** ώστε να διασφαλιστεί η ασφάλεια των μαθητών στο διαδίκτυο. Η εκπαίδευση των μαθητών για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου και η χρήση φίλτρων μπορούν να βοηθήσουν σε αυτόν τον τομέα.
- **Αξιολόγηση και μέτρηση της απόδοσης,** ώστε να διασφαλιστεί η επιτυχία της ενσωμάτωσης των παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Συμπεράσματα

- Η διασύνδεση του παιχνιδιού με τις σχολικές βιβλιοθήκες προσφέρει μια **ολοκληρωμένη εκπαιδευτική προσέγγιση**, εμπλουτίζοντας την εμπειρία μάθησης και ενθαρρύνοντας τη συμμετοχή και την αυτονομία των μαθητών.
- Μέσω αυτής της διαδικασίας, δημιουργείται ένα καλλιεργημένο εκπαιδευτικό περιβάλλον, που παράγει **δημιουργικούς και αυτόνομους μαθητές**, έτοιμους να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

Ενδεικτικές Αναφορές

- Βαϊτσάκης, Α. (2010). Σχολική βιβλιοθήκη: σκοποί και στόχοι, Διαθέσιμο στο <https://lekythos.library.ucy.ac.cy/handle/10797/12390>
- Richard Van Eck. Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *EDUCAUSE Review*, vol. 41, no. 2 (March/April 2006): 16–30
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546
- Khazaei, K., & Jalilian, N. (2015). The Effect of Educational Computer Games on Primary School Students Achievement and Creativity. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 5(2(18)), 23-39.
- Sabirli, Zülkif Eser, Çoklar, Ahmet Naci (2020). The Effect of Educational Digital Games on Education, Motivation and Attitudes of Elementary School Students against Course Access. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(4), p.325-338