Ψηφιακά Παιχνίδια: Διαδικτυακές Εκπαιδευτικές δράσεις στο πλαίσιο ψηφιακών εκθέσεων

Δημήτρης Βεργόπουλος

Νίκη Καλογεροπούλου

Περίληψη

Η ανάπτυξη ενός ψηφιακού παιχνιδιού με τη μορφή λογισμικού για μάθηση βασισμένη σε παιχνίδι έχει υιοθετηθεί σε πολιτιστικά περιβάλλοντα και μουσεία, θέτοντας σημαντικές προκλήσεις για τους επιμελητές των μουσείων/μουσειοπαιδαγωγούς, τους σχεδιαστές παιχνιδιών και τους μηχανικούς λογισμικού.Η παρούσα εργασία στοχεύει να δώσει έμφαση στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών από τους επισκέπτες κατά την πλοήγησή τους στην εξερεύνηση μιας ψηφιακής έκθεσης και να παρουσιάσει μια μελέτη περίπτωσης ψηφιακού παιχνιδιού.

Λέξεις- κλειδιά:Ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών, ψηφιακές εκθέσεις, μουσειακή μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια

Στόχος

Στόχος αποτελεί να καταδείξει ότι τα διαδικτυακά ψηφιακά παιχνίδια, που πλαισιώνουν τις ψηφιακές εκθέσεις καλύπτουν τους επικοινωνιακούς και εκπαιδευτικούς λόγους τους, ανοίγοντας καινούρια μονοπάτια διάδρασης και ουσιαστικότερης μάθησης.

Μεθοδολογία

Το μεθοδολογικό εργαλείο έρευνας που χρησιμοποιήθηκε ήταν το ερωτηματολόγιο,ενώ βαρύτητα δόθηκε στην επιτόπια παρατήρηση. Επιπλέον, η έρευνα εμπλουτίστηκε παράλληλα και με άλλες μεθόδους, όπως η βιβλιογραφική επισκόπηση και η διαδικτυακή έρευνα, που αφορούσε κυρίως σε διαδικτυακές εκπαιδευτικές εφαρμογές. Πολύτιμες πληροφορίες παρείχαν και τα σχετικά συνέδρια και η αρθρογραφία ειδικών μελετητών και ερευνητών.

Δραστηριότητες

Ο σχεδιασμός της εκπαιδευτικής εφαρμογής για το σκοπό της έρευνας εμπεριείχε δραστηριότητες με ενέργειες που περιορίζονταν σε ασκήσεις και παιχνίδια με τη μορφή της ερώτησης και της συμπλήρωσης.

Συμπεράσματα

Οι ευκρινείς εφικτοί εκπαιδευτικοί-μαθησιακοί στόχοι, η ύπαρξη κινήτρων μάθησης και ενασχόλησης για την εμπλοκή των χρηστών, η σύνδεση του αντικειμένου/θέματος της εφαρμογής με τη ψηφιακή έκθεση, η ύπαρξη ισορροπίας ανάμεσα στο διδακτικό περιεχόμενο και τους διδακτικούς στόχους, η σχεδίαση της εμφάνισης και η δυνατότητα της εκτέλεσης των ενεργειών με εναλλακτικές μορφές και η ψυχαγωγία προσέλκυσαν το ενδιαφέρον των χρηστών με θετικά αποτελέσματα ως προς την αφομοίωση.

Βιβλιογραφία

Γιαννούτσου,Ν., (2015).Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική στο Νικονάνου (επιμ.). *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.
Γιαννούτσου,Ν.,Μπούνια,Α. Ρούσσου,Μ.,Αβούρης,Ν.,(2011).Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού: μία κριτική θεώρηση επιλεγμένων παραδειγμάτων. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*.
Γκαζή,Α., Νικηφορίδου,Α.(2008β).Η χρήση των νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις μουσείων: ένα μέσον ερμηνείας», στο Μπούνια, Α., Οικονόμου, Μ., Νικονάνου, Ν., (επιμ.),Η τεχνολογία στην υπηρεσία της πολιτιστικής κληρονομιάς Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
Prensky, M. (2009). Μάθηση Βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι. Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαίδευση και την κατάρτιση. Αθήνα: Μεταίχμιο.