3ο Πανελλήνιο Συνέδριο
Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

ΚΙΚΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ ΧΡΙΣΤΙΝΑ
mkikidou@yahoo.gr
kriskaragianni@gmail.com

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

Διάρθρωση της παρουσίασης

Βιβλιογραφική ανασκόπηση

Παιχνίδι	Εκπαιδευτική παιχνιδοποίηση

Διδακτική Πρόταση

Υπόθεση	Ερευνητικό ενδιαφέρον

Παραδειγματικά ψηφιακά παιχνίδια

Ενδεικτική αναφορά εργαλείων, ψηφιακών περιβαλλόντων

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

Το παιχνίδι ως τεχνική μάθησης:

- Ενισχύει τη μάθηση μέσω δοκιμής – λάθους
- Αναπτύσσει τις στρατηγικές που σχετίζονται με τη μνήμη
- Προωθεί τις επικοινωνιακές δεξιότητες
- Δίνει νόημα στη νέα γνώση *(Anderson et al., 2008)*

Το παιχνίδι στην τάξη ως εκπαιδευτικό εργαλείο:

- Δημιουργεί ενθουσιώδη ατμόσφαιρα και χαλαρό περιβάλλον
- Ενεργοποιεί τους μαθητές/τριες
- Διευκολύνει την ανάκληση της νέας γνώσης

(Γρίβα & Σέμογλου, 2015)

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

Εκπαιδευτική παιχνιδοποίηση

Η παιχνιδοκεντρική προσέγγιση (Game-Based Learning):

•Ενισχύει τη μάθηση, την κριτική σκέψη, δίνει έμφαση στην ιδιαίτερα θετική διάθεσή των μαθητών/τριών και στην κινητροδότηση *(Domnus, 2010).*

•Δίνει έμφαση στην εκπαιδευτική αξία των παιχνιδιών, ως περιβάλλοντα που βελτιστοποιούν την εμπλοκή και δέσμευση των μαθητών/τριών και την κινητροδότηση τους *(Κικίδου Μαρία, 2022).*

•Προωθεί την επικοινωνία σε «πραγματικές δραστηριότητες» που ενισχύουν την αυθεντικότητα και το επίπεδο ενδιαφέροντος

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

Ψηφιακή Εκπαιδευτική παιχνιδοποίηση

Η ψηφιακή εκπαιδευτική παιχνιδοποίηση με τη χρήση των Τ.Π.Ε.:

•Προωθεί την επικοινωνία

•Δημιουργεί το κατάλληλο περιβάλλον ενσωμάτωσης διαφόρων πηγών και ψηφιακών εργαλείων

•Μετατρέπει τη γνώση από παθητική σε ενεργή, διαδραστική, επικοινωνιακή, συνεργατική *(Δημητριάδου, 2016)*

•Χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία που είναι αυθεντικά, σύγχρονα και ενημερωμένα

•Καθιστά τη μάθηση ιδιαίτερα ελκυστική

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

Υπόθεση: κατά τη διδασκαλία γλωσσικών μαθημάτων (ελληνικής ή αγγλικής γλώσσας) η αυθεντική χρήση της γλώσσας, ενισχύεται από ψηφιακά παιχνίδια που επικεντρώνονται στην επικοινωνία και δεν είναι απομόνωμένα από το συγκείμενο. Η συνθήκη που καλούμαστε να διαχειριστούμε αφορά σε μαθητές/τριες Δημοτικού και Γυμνασίου Ελληνικού Σχολείου στην Ευρώπη κατά τη διδασκαλία της ελληνικής και της αγγλικής ως ξένης γλώσσας .

Συμμετέχοντες: Μαθητές Γυμνασίου Ελληνικού Σχολείου στην Ευρώπη
Διάρκεια: 1 Τετράμηνο

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

Γιατί το θέμα παρουσιάζει ερευνητικό ενδιαφέρον;

- Νέα κοινωνικά και εκπαιδευτικά δεδομένα
- Αλλαγή στην αντίληψη για τη διδασκαλία γλωσσών
- Νέες Τεχνολογίες στην εκπαίδευση/ ψηφιακά μαθησιακά περιβάλλοντα
- Ψηφιακή εκπαιδευτική παιχνιδοποίηση
- Ο εκπαιδευτικός ως ερευνητής

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια

Αυθεντικό περιεχόμενο και υλικό που προωθεί την έκθεση σε πραγματικές περιστάσεις επικοινωνίας

Διάδραση: ομαδικά ή εταιρικά, ατομικά, στην ολομέλεια κλπ.

Λειτουργία: quiz, σταυρόλεξα, λαβύρινθοι, παιχνίδια μνήμης, δωμάτια απόδρασης, παζλ κλπ.

Web2 εργαλεία/ εφαρμογές: learning apps, genially, wordwall, kahoot, jigsawplanet, ABCya, κλπ.

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ WEB 2.0 ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ Ή ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1. LEARNING APPS
2. GENIALLY
3. WORDWALL
4. JIGSAW PLANET
5. KAHOOT

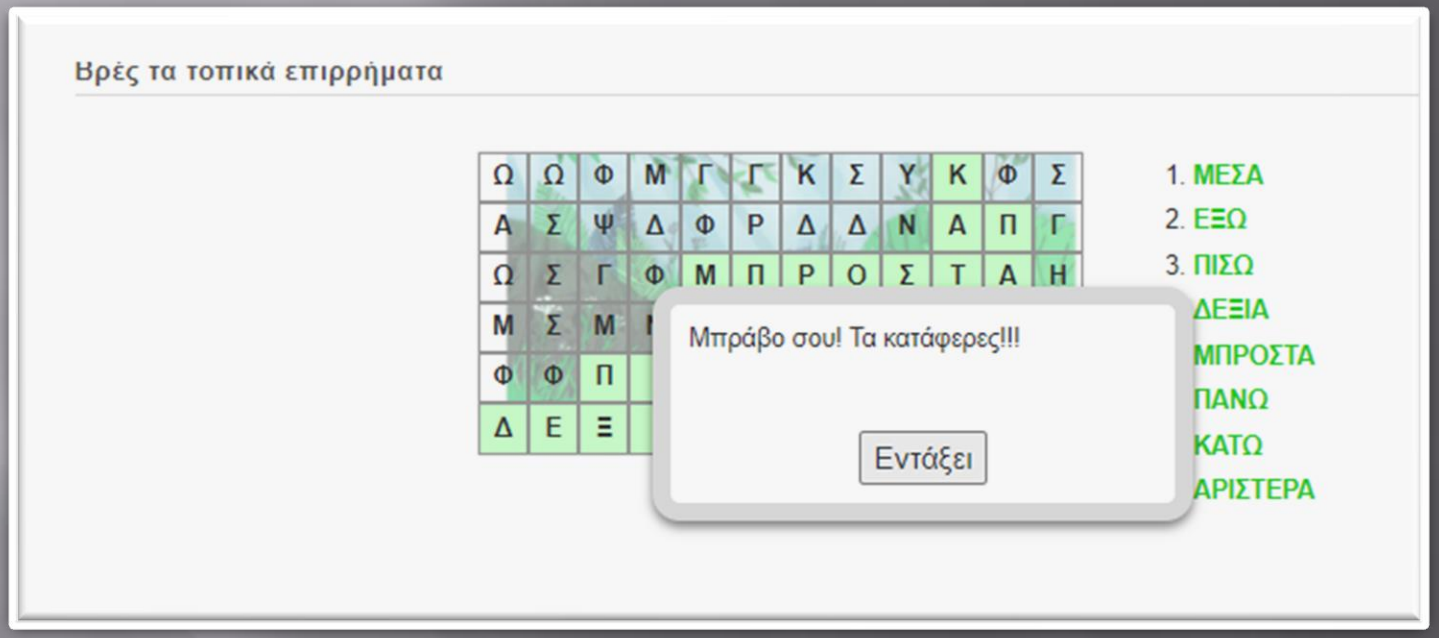
ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

1. LEARNING APPS:

- Δωρεάν εφαρμογή με εγγραφή.
- Δυνατότητα δημιουργίας και χρήσης πολλών τύπων παιχνιδιών.
- Άμεση αποθήκευση, ενσωμάτωση, αποστολή συνδέσμου, qrcode.
- Προσδίδει ενθουσιασμό και κίνητρο.
- Εύχρηστο.

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

LEARNING APPS



ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

2. GENIALLY:

Υψηλό επίπεδο ενδιαφέροντος και συμμετοχής.

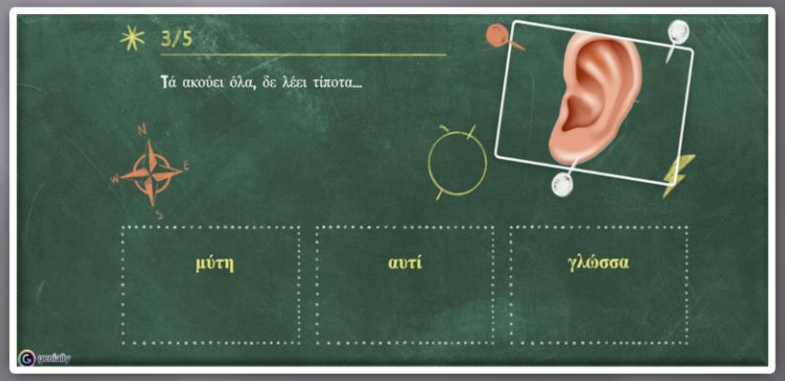
Πολλές επιλογές εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (παρουσιάσεις, κουίζ, escape games, infographics κλπ)

Προώθηση της δημιουργικότητας και έκφρασης

Ανάπτυξη κριτικής σκέψης.

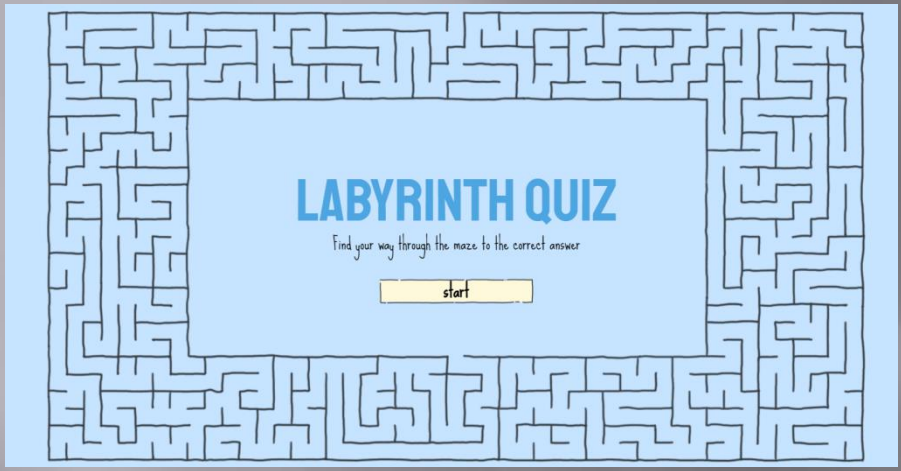
ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

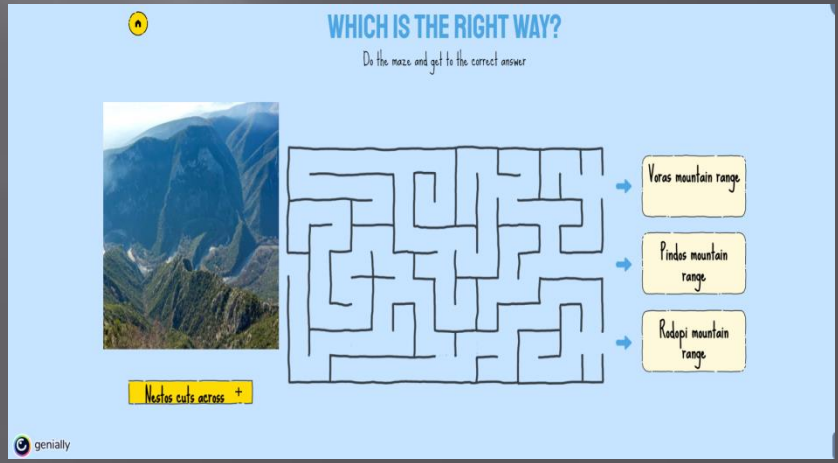
GENIALLY



ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

GENIALLY





ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

3. WORDWALL:

- Δωρεάν (με συγκεκριμένο όμως αριθμό δραστηριοτήτων)
- Δημιουργία και χρήση πολλών τύπων παιχνιδιών (σωστό λάθος, αναγραμματισμοί, κρεμάλα, σταυρόλεξα κλπ)
- Προώθηση της δημιουργικότητας και φαντασίας
- Άμεση αποθήκευση και ενσωμάτωση

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

WORDWALL

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

4. JIGSAWPLANET:

Δωρεάν, εύκολο στη χρήση

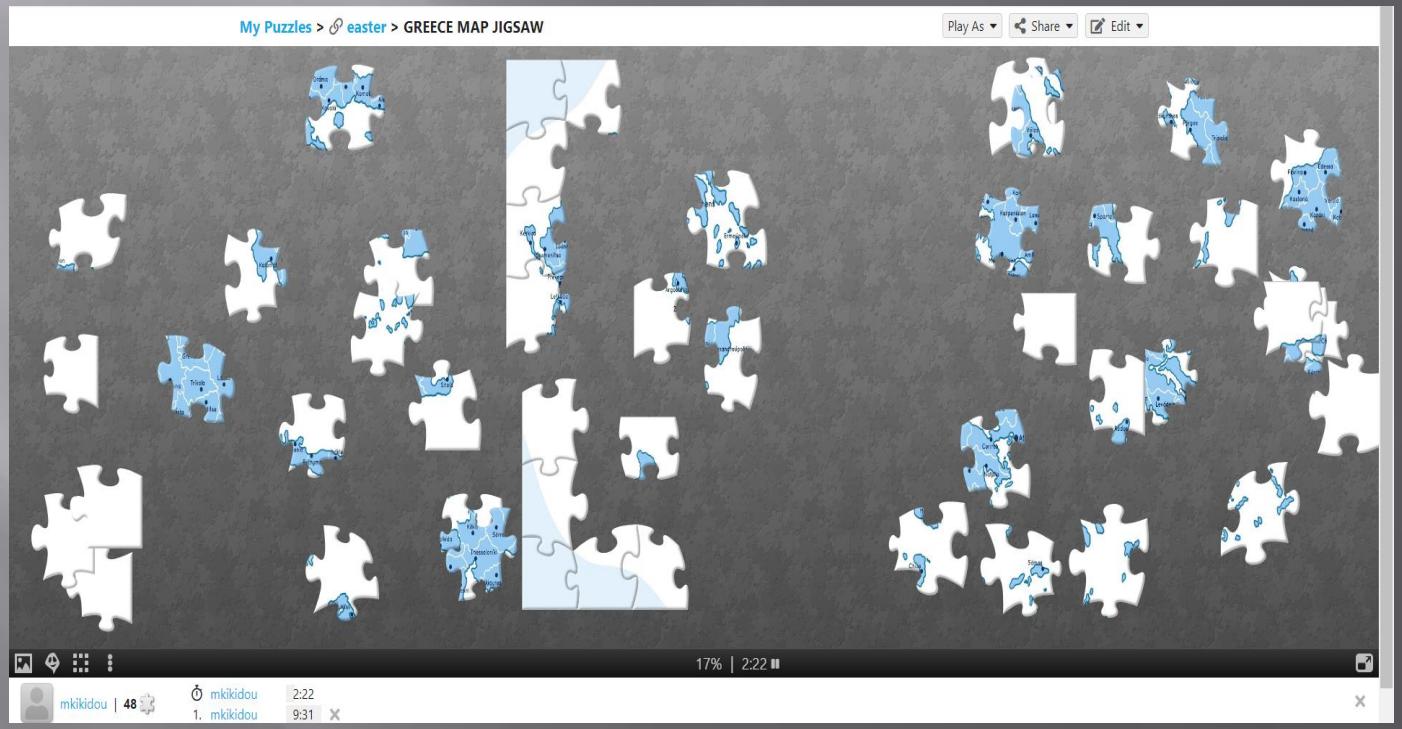
Δημιουργία και ενσωμάτωση παζλ (ποικίλων επιπέδων δυσκολίας και κομματιών, τύπων)

Ενίσχυση της δημιουργικότητας

Ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριων στη δημιουργία και στη χρήση

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

JIGSAW PLANET



ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

5. KAHOOT:

Δωρεάν με εγγραφή

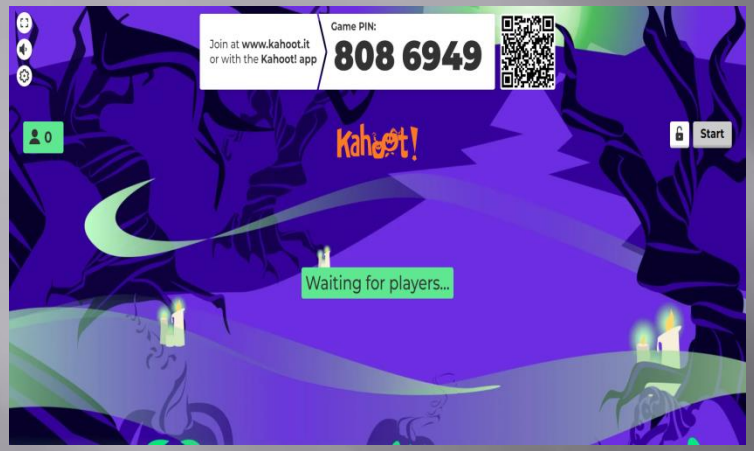
Εύκολη δημιουργία και ενσωμάτωση (και με qrcode)

Ενίσχυση της συνεργασία και της ενεργής συμμετοχής

Επιλογή ψηφιακών παιχνιδιών (κουίζ, σωστού λάθους, παζλ κλπ)

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

KAHOOT



ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

Σας ευχαριστούμε!!!

- Ψηφιακά παιχνίδια που μπορούν να υλοποιηθούν κατά τη διάρκεια της δια ζώσης ή και της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.
- Μάθηση που ενισχύεται από τη χρήση της γλώσσας μέσα σε πραγματικό περιβάλλον επικοινωνίας.
- Χρήση και παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών ενισχύοντας και ισχυροποιώντας τη μαθησιακή διαδικασία.
- Ψηφιακά παιχνίδια: ανοιχτές, δυναμικές εκπαιδευτικές εφαρμογές/ παιχνίδια που διευκολύνουν τη διδασκαλία και την εκμάθηση της γλώσσας, αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα και ενισχύουν τη συνεργασία.

ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ;

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Anderson, T.A.F., Reynolds, B.L., Yeh, X. and Huang, G. (2008) 'Video Games in the English as a Foreign Language Classroom', *Second IEEE International Conference on Digital Games and Intelligent Toys Based Education, Banff*, Canada, pp.188-192.

Donmus, V. (2010) 'The use of social networks in educational computer-game based foreign language learning', *Journal of Procedia – Social and Behavioral Sciences*, vol. 9.

Γρίβα, Ε., & Σέμογλου, Κ. (2015). *Ξένη Γλώσσα και Παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Κυριακίδη.

Δημητριάδου Κ. (2016). *Νέοι προσανατολισμοί της Διδακτικής. Προσαρμογή της διδασκαλίας στις εκπαιδευτικές προκλήσεις του 21ου αιώνα*. Αθήνα: Gutenberg.

Κικίδου Μ. (2022). *"Ταξιδεύω μέσα από την αγγλική γλώσσα στις γειτονιές της Ελλάδας": Σχεδιασμός και εφαρμογή ενός προγράμματος CLIL στο Δημοτικό Σχολείο*. Φλώρινα, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας.

https://create.kahoot.it/

https://app.genial.ly/dashboard

https://wordwall.net/el

https://learningapps.org/

https://www.jigsawplanet.com/