

# 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη  
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5  
Νοεμβρίου  
2023

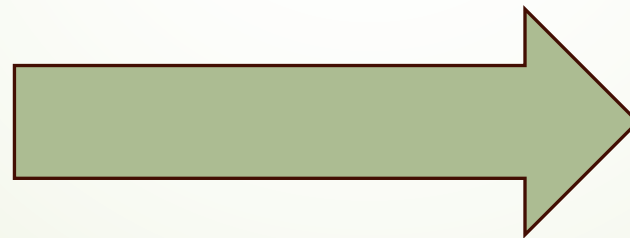
**«Ψηφιακά παιχνίδια και εξ  
αποστάσεως εκπαίδευση στην  
εποχή της πανδημικής κρίσης: μια  
κριτική αποτίμηση του σχεδιασμού  
και της αξιοποίησης των  
εκπαιδευτικών ψηφιακών  
παιχνιδιών»**

**Αλεξάνδρα Παναγοπούλου,  
adapanagor@hotmail.com**

# ΠΑΝΔΗΜΙΚΗ ΚΡΙΣΗ ΚΑΙ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

► Η ραγδαία εξάπλωση του κορονοϊού (Covid-19) στις αρχές του 2020, οδήγησε σε μια πρωτόγνωρη κατάσταση όλους τους τομείς της κοινωνικής ζωής, ενώ αναπόφευκτη ήταν η αναστολή λειτουργίας όλων των σχολικών μονάδων και των εκπαιδευτικών δομών, επιβάλλοντας παράλληλα την «επείγουσα εξ' αποστάσεως εκπαίδευση» (emergency remote teaching), με σκοπό την αρχική διαχείριση μιας σοβαρής κατάστασης.

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση ανέδειξε νέα ζητήματα, σε μια εποχή έντονων μετασχηματισμών και πολύπλοκων αναγκών των σύγχρονων εκπαιδευομένων.



Η επείγουσα εξ αποστάσεως εκπαίδευση διέδωσε τη χρήση εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών ως μια εναλλακτική μέθοδο διδασκαλίας.

# ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Η διάκριση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών πραγματοποιείται με βάση το:

- α) περιεχόμενο, το οποίο στοχεύει στη μετάδοση γνώσεων,
- β) το «δόλωμα», το οποίο έχει ως απώτερο στόχο την ολόπλευρη ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και μάθησης,
- γ) τα μέσα που προκαλούν την εμπλοκή και ταυτόχρονα παρέχουν μαθησιακά κίνητρα και
- δ) τα μέσα αξιολόγησης.

Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια έχουν ήδη εγκαθιδρύσει μια νέα προοπτική στο σύνολο της μαθησιακής κουλτούρας, η οποία δείχνει να ανταποκρίνεται επαρκώς στα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες των εκπαιδευομένων.

Καινοτομία= ενίσχυση μαθησιακής διαδικασίας

Σημαντική διευκόλυνση με σκοπό την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων

Μοχλός μεταρρύθμισης του εκπαιδευτικού συστήματος

# ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια ταξινομούνται σε τρεις μεγάλες κατηγορίες με βασικό κριτήριο την εκπαιδευτική τους χρήση. Οι κατηγορίες είναι οι εξής:

- α) εκπαιδευτικά παιχνίδια,
- β) παιχνίδια αναψυχής/ψυχαγωγίας και
- γ) εκπαιδευτικά παιχνίδια αναψυχής (Ezziyyani, 2019).

➤ **Τα εκπαιδευτικά λογισμικά περιλαμβάνουν προγράμματα:**



- α) **εξάσκησης (Drill & Practice)**, τα οποία στοχεύουν στην εξάσκηση της διδαχθείσας ύλης, υπό τη μορφή ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής και ασκήσεων,
- β) **παρουσίασης (Tutorial)**, τα οποία παρουσιάζουν το εκάστοτε μάθημα με εμπλουτισμένα χαρακτηριστικά, χρησιμοποιούνται παραδείγματα, δίνονται επεξηγήσεις, ενώ παράλληλα η όλη διαδικασία ενισχύεται με τη χρήση της εικόνας,
- γ) **εκπαιδευτικών παιχνιδιών (Educational game)**,
- δ) **προσομοιώσεις (Simulation)**, δηλαδή αναπαραστάσεις πραγματικών συστημάτων ή φαινομένων, ενώ ταυτόχρονα οι εκπαιδευόμενοι έχουν τη δυνατότητα να παρεμβαίνουν και να παρατηρούν τα αποτελέσματα,
- ε) **λογισμικών επίλυσης προβλημάτων (Problem solving)** και
- στ) **λογισμικών εικονικής πραγματικότητας (Virtual Reality)** (Μουζακιώτου και Κανονάκη, 2015).

# Πλεονεκτήματα των Ψηφιακών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών στην εποχή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης


Αναμφίβολα τα **πλεονεκτήματα των ψηφιακών παιχνιδιών είναι ποικίλα**, τα οποία εντοπίζονται κατά κύριο λόγο στον πνευματικό, γνωστικό, συναισθηματικό και κοινωνικό τομέα για τους/τις εκπαιδευόμενους/ες. Η αξιοποίησή τους στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση κρίνεται απαραίτητη, αφού μέσα από τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια οι εκπαιδευόμενοι/ες έχουν τη δυνατότητα να αποκτούν γνώσεις και ερεθίσματα μέσω ευχάριστων και ενδιαφέρουσων συνθηκών. Η ενσωμάτωση στη διδασκαλία αποτελεί μια πρακτική που διαφοροποιείται από τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, όπου οι γνώσεις διαδίδονται μέσω εγχειριδίων και βίντεο.

Πιο αναλυτικά:

- Κεντρίζουν στις περισσότερες των περιπτώσεων το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων.
- Αίσθηση του ελέγχου, περιέργεια και ανάπτυξη φαντασίας ενισχύουν την εμπλοκή των μαθητών/τριών σε όλα τα στάδια της διδακτικής πράξης (Γκίκας, 2017).
- Εφαρμόζονται και δοκιμάζονται γνώσεις.

- 
- 
- Αναπτύσσονται δεξιότητες και καλλιεργείται πολυεπίπεδα η σκέψη (Pastore και Falvo, 2010· Papadakis, 2018· Ezziyyani, 2019).
  - Εργαλεία μάθησης, που ενισχύσουν σημαντικά τα κίνητρα τόσο των εκπαιδευτικών, όσο και των εκπαιδευόμενων.
  - Οι μαθητές/τριες έρχονται σε επαφή με πραγματικές μαθησιακές και γνωστικές εμπειρίες (Pastore και Falvo, 2010).
  - Άμεση ανατροφοδότηση, δημιουργούν συνθήκες πρόκλησης, προκαλούν τη διάδραση και την ενεργητική συμμετοχή, κατασκευάζοντας ένα πλαίσιο ανάπτυξης δεξιοτήτων.
  - Υποστηρίζουν πολυποίκιλα την επιτάχυνση της μάθησης,



- 
- Διευκολύνουν την απόκτηση γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων.
  - Καλλιεργούν την κριτική σκέψη.
  - Δημιουργούν προϋποθέσεις ανάπτυξης στρατηγικών συλλογής πληροφοριών και επίλυσης προβλημάτων (Ιορδανίδου και Λούφη, 2019).
  - Μέσω της συνεργασίας, της εξωτερίκευσης συναισθημάτων και της έκφρασης διαφορετικών απόψεων, ιδεών και επιχειρημάτων κατά τη διάρκεια του ομαδικού παιχνιδιού, και γενικώς μέσα από την όλη κοινωνικοποιητική διαδικασία ενισχύεται σε κάθε περίπτωση η αυτενέργεια, ενώ αποβάλλεται σε σημαντικό βαθμό το αίσθημα ντροπής.

- Χρήση μεταγνωστικών στρατηγικών, αναπτύσσοντας την ικανότητα της αυτενέργειας και της αυτονομίας.
- Απελευθερώνουν την έκφραση, προκαλούν με ποικίλα μέσα την εξωτερίκευση των σκέψεων, όπως και των συναισθημάτων, εφαρμόζουν συναισθηματικές και γνωστικές διεργασίες, μέσα σε ένα πλαίσιο επαναπροσδιορισμού των ανθρώπινων σχέσεων, διαμόρφωσης μίας νέας εκπαιδευτικής κουλτούρας, παροχής ίσων εκπαιδευτικών ευκαιριών και της ενεργής συμμετοχής σε όλο το φάσμα της μαθησιακής διεργασίας.
- Βελτίωση των κινητικών δεξιοτήτων, την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, την καλλιέργεια της ποιοτικής επικοινωνίας, την επινοητικότητα και το ευ ζην (Paravlasopoulos κ.ά., 2022).

- Ρυθμίζουν τα συναισθήματά τους, τροποποιώντας κάθε φορά τις αντιδράσεις του, ενώ θα πρέπει να συνυπολογίζουν προηγούμενες εμπειρίες και να εφαρμόζουν τη λογική σκέψη (Antonopoulou κ.ά., 2022· Mystakidis κ.ά., 2017).
- Ενισχύουν τις νευρογνωστικές δραστηριότητες (προσοχή και εστίαση), ενώ ενισχύουν πολλαπλά την αυτοπεποίθηση, τη μνήμη, τη χωρική προσοχή και την αντίδραση σε ποικίλα ερεθίσματα.



## Ο ρόλος του σύγχρονου Εκπαιδευτικού απέναντι στη χρήση των Ψηφιακών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών

**Μια βασική συνιστώσα για τη σωστή εφαρμογή των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών αποτελεί ο ρόλος που κατέχει ο σύγχρονος εκπαιδευτικός.**

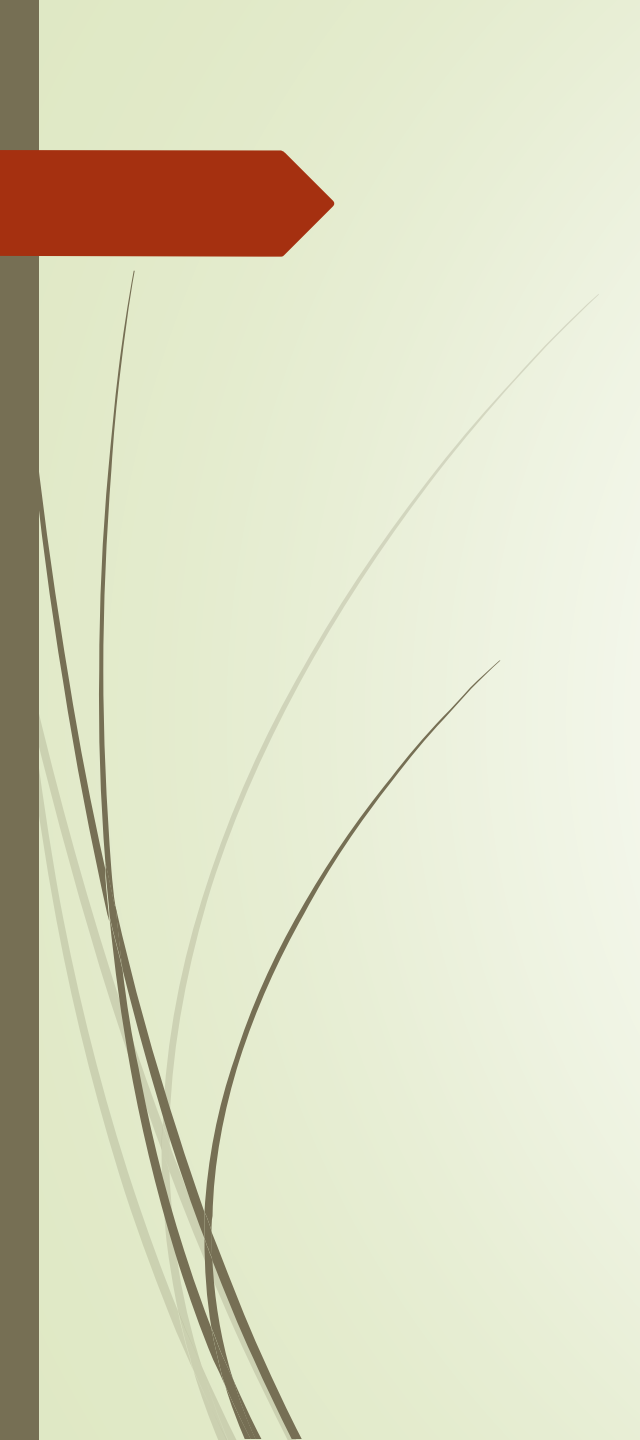
### **Πιο αναλυτικά:**

- Καθορίζει τις παραμέτρους του περιεχομένου, της δόμησης και της σχεδίασης,
- Είναι υπεύθυνος για τη διασφάλιση της ποιότητας της μάθησης, όπως επίσης και για τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων.
- Ενσωματώνει τα κατάλληλα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια στις μεθόδους διδασκαλίας του, συνδυάζοντας ταυτόχρονα τεχνικές συζήτησης, χωρίς τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή, καθώς το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι από μόνο του δύναται να προκαλέσει σύγχυση στους χρήστες του.
- Δημιουργεί το μαθησιακό περιβάλλον, το οποίο σε κάθε περίπτωση βασίζεται στους κανόνες του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού,
- Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι συμβουλευτικός, ενώ πολλές είναι οι φορές που συνεργάζεται με του/τις μαθητές/τριές του/της, ώστε να επιλύσουν την εκάστοτε προβληματική κατάσταση.

## Κριτική στα Ψηφιακά Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Ο κόσμος των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών έχει δεχθεί, μεταξύ άλλων, έντονη κριτική. Πιο αναλυτικά:

- Τάση για απομόνωση και η προώθηση του ατομικισμού.
- Ελλοχεύει ο κίνδυνος εθισμού.
- Υποβάθμιση της δημιουργικής σκέψης.
- Δραστική μείωση της αλληλεπίδρασης μεταξύ των εκπαιδευομένων.
- Διάσπαση προσοχής.

- 
- ▶ Πολύωρη και κοπιαστική προετοιμασία.
  - ▶ Αδυναμία σύνδεσης με τους μαθησιακούς στόχους.
  - ▶ Συνεχείς αναβαθμίσεις των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών καθιστά δύσκολη τη διαδικασία αξιολόγησής τους (Coffey, 2009).
  - ▶ Αδυναμία ανταλλαγής και μεταφοράς συναισθημάτων ή εμπλοκής (Muntean, 2011).

# Σχεδιασμός ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών

Ο σχεδιασμός των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα ποικίλων προσεγγίσεων, οι οποίες βρίσκονται σε μια δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ τους.

- α) Οντολογική προσέγγιση, η οποία αποδίδει ιδιαίτερη βαρύτητα στη δομή και τα επιμέρους στοιχεία του εκάστοτε παιχνιδιού.
- β) Αισθητική προσέγγιση, η οποία εστιάζει στην εικαστική οπτική, την ιστορική και εξελικτική σκοπιά.
- γ) Κοινωνική προσέγγιση, που διερευνά την επίδραση που ασκούν τα παιχνίδια στους/στις χρήστες/τριες.
- δ) Κριτική προσέγγιση, κατά την οποία μελετάται η πρόσληψη των παιχνιδιών ως αναπαράσταση μιας ιδεολογίας ή ενός ευρύτερου πολιτιστικού φαινομένου.
- ε) Χρηστική προσέγγιση, η οποία αναδεικνύει τη χρησιμότητα των παιχνιδιών.
- στ) Διερευνητική προσέγγιση, που στοχεύει στην ανάδειξη νέων και ποιοτικότερων παιχνιδιών.
- ζ) Καταφατική προσέγγιση, η οποία προσεγγίζει το εκάστοτε παιχνίδι μέσω ενός θεωρητικού μοντέλου ή μιας θεωρίας μάθησης.

## Προδιαγραφές και κατασκευαστικές αρχές



- ▶ Εξισορρόπηση των επιπέδων δυσκολίας.
- ▶ Διαστάσεις της συναισθηματικής εμπλοκής των εκπαιδευόμενων
- ▶ Δυνατότητα προσαρμογής στις δεξιότητες και τις ιδιαίτερες ανάγκες κάθε παίκτη/τριας (Γρηγοράκη κ.ά., 2013).

## Στόχοι του σχεδιασμού ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών



- ▶ Προώθηση της μάθησης.
- ▶ Ενίσχυση γνωστικών δεξιοτήτων.
- ▶ Δημιουργία προσομοιώσεων, οι οποίες στοχεύουν στην εξάσκηση δεξιοτήτων στα πλαίσια ενός εικονικού περιβάλλοντος (Ιορδανίδου και Λούφη, 2019· Λαντζούνη κ.ά., 2021).
- ▶ Κοινωνική ανάπτυξη και τη μάθηση (Mystakidis κ.ά., 2017).

## Παραδείγματα ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών

- Στο «Φωτόδεντρο - Εθνικό Συσσωρευτή Εκπαιδευτικού Περιεχομένου» του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων της Ελλάδας (<http://photodentro.edu.gr/aggregator/>) διατίθενται ποικίλα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια για όλα τα μαθησιακά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, υπό τη μορφή διαδραστικών ασκήσεων και κουίζ (ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, σωστό-λάθος, αναγραμματισμός κ.ά.).
- Στην ιστοσελίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, στη Γωνιά Μάθησης ([https://europa.eu/learning-corner/learning-materials\\_el](https://europa.eu/learning-corner/learning-materials_el)) προσφέρονται ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, που σχετίζονται με τις ευρωπαϊκές χώρες και γλώσσες, τον πολιτισμό, το κλίμα, την ενέργεια και τη γεωγραφία της Ευρώπης.





- Το «[PLAY \(Play-Learn- FightAnxiety\)](https://play2fightanxiety.eu/el/play-learn-fight-back-anxiety-2/)» (<https://play2fightanxiety.eu/el/play-learn-fight-back-anxiety-2/>), το οποίο δημιουργήθηκε και σχεδιάστηκε από το Πανεπιστήμιο Πατρών σε συνεργασία με το Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου, αποτελεί ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας, το οποίο απευθύνεται σε φοιτητές/τριες της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης, ενώ οι χρήστες/στριες έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν έναν εικονικό κόσμο.

## **Play, Learn, fight back Anxiety**



- Το «Einstown» (<https://www.tenebrastudios.com/einstown/>) αφορά τη διδασκαλία θεωρημάτων και ορισμών στο διδακτικό αντικείμενο των Μαθηματικών και της Φυσικής, απευθυνόμενο σε μαθητές/τριες Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.



Το «Quizlet» (<https://learn20.wikispaces.com/Quiz+Development>) πρόκειται για ένα διαδικτυακό λογισμικό πρόγραμμα, το οποίο απευθύνεται σε μαθητές/τριες Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Μέσω κουίζ και flashcards δύναται να εξασκήσουν και να εμπεδώσουν σε μεγάλο βαθμό λεξιλόγιο, συναφές με ποικίλους γνωστικούς τομείς.

➤ Το «Wordwall» (<https://wordwall.net/el>) πρόκειται για μία ιστοσελίδα, όπου ο/η εκπαιδευτικός δύναται να δημιουργήσει ψηφιακές διαδραστικές ασκήσεις (κουίζ, συμπλήρωσης λέξεων, αναγραμματισμού, τηλεπαιχνιδιών κλπ.) (Δούρη κ.ά., 2020). Επιπλέον, το «Quizizz» (<https://quizizz.com/?lng=en>) αποτελεί μια αξιόλογη πλατφόρμα, στην οποία ο/η εκάστοτε εκπαιδευτικός δημιουργεί ομαδικά ή ατομικά ψηφιακά παιχνίδια σε μορφή κουίζ (Δούρη κ.ά., 2020).

Το «Kahoot!» (<https://kahoot.com/>) πρόκειται για μια πλατφόρμα, στην οποία ο/η εκάστοτε εκπαιδευτικός δύναται να δημιουργήσει ψηφιακά παιχνίδια (Λαντζούνη κ.ά., 2021). Ακόμα, το «BioMan Biology» (<https://biomanbio.com/>) αποτελεί μία ιστοσελίδα ψηφιακών παιχνιδιών που σχετίζονται με τον τομέα της Βιολογίας (Λαντζούνη κ.ά., 2021). Το «Γριφομπότ» (<http://grifobot.gr/>) είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι που δημιουργήθηκε από το Ερευνητικό Εργαστήριο Γνώσης και Αβεβαιότητας του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, ενώ οι μαθητές/-τριες της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης δύναται να εξασκηθούν στον κώδικα της Πληροφορικής (Λαντζούνη κ.ά., 2021).

- Το GREPOLIS (<https://gr.grepolis.com/>) μέσω δοκιμασιών και αποστολών, οι μαθητές/τριες μεταφέρονται στην Αρχαία Ελλάδα και υποβοηθά τη διδασκαλία τόσο του μαθήματος της Ιστορίας, όσο και των Αρχαίων Ελληνικών (Γρηγοράκη κ.ά., 2013).



- Στην ιστοσελίδα του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου υπάρχει αναρτημένο το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι «1821 - 2021. 200 χρόνια από την επανάσταση, ένα ταξίδι στα χρόνια του Αγώνα» (<https://play.mysch.gr/200/>). Οι μαθητές/τριες εμπλέκονται σε ένα περιπετειώδες ταξίδι των ετών πριν και μετά την Μεγάλη Ελληνική Επανάσταση μέσω της επίλυσης γρίφων και δοκιμασιών, την αναζήτηση λύσεων σε προβλήματα και την απάντηση ερωτήσεων (Ζακόπουλος κ.ά., 2022).

200 Χρόνια από την Επανάσταση

## 1821 - 2021

### 200 χρόνια από την επανάσταση ένα ταξίδι στα χρόνια του Αγώνα

 © 2021 \* Ευάγγελος Κελεσιδής \* Κώστας Κουνελάκης \* Αντωνία Χαρτοφύλακα ISBN: 978-618-00-2846-1

Ετοιμάσου να πάρεις μέρος σ' ένα ταξίδι στο χρόνο και ταυτόχρονα σ' ένα περιπετειώδες παιχνίδι (είναι προτιμότερο να χρησιμοποιηθεί ο Google Chrome).

Θα αντιμετωπίσεις **8 δοκιμασίες** σε μερικές μόνο από τις πιο σημαντικές στιγμές της επανάστασης που οδήγησαν στην απελευθέρωση της Ελλάδας και στην αναγνώρισή της ως ανεξάρτητο κράτος. Κάθε φορά που τελειώνεις με επιτυχία μια δοκιμασία **θα κερδίζεις μια επαναστατική σημαία**. Φτάνοντας **στο τέλος θα κηρύξεις την ανεξαρτησία της Ελλάδας** και θα αναθέσεις τη διακυβέρνηση της χώρας στον πρώτο της κυβερνήτη, τον Καποδίστρια!

Για να το πετύχεις αυτό θα χρειαστεί να επιστρατεύσεις τις **γνώσεις**, τις **δεξιότητες** και την **ταχύτητά** σου! Για να ολοκληρώσεις όλες τα παιχνίδια χρειάζονται περίπου **45 λεπτά!** Όταν τελειώσεις θα σου απονεμηθεί το βραβείο συμμετοχής στον Αγώνα με τις σημαίες που κέρδισες!

Όνομα:  Γράψε εδώ το όνομά σου για να μπει στο βραβείο


**Ξεκινώ**

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Η πανδημική κρίση, μεταξύ άλλων, ανέδειξε νέα ζητήματα και οπτικές στον χώρο της εκπαίδευσης και ιδίως στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Η μάθηση, η οποία βασίζεται στη χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, θεωρείται ως μια αποτελεσματική παιδαγωγική προσέγγιση.

# ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- ▶ Διαβάθμιση επιπέδων δυσκολίας
- ▶ Συναισθηματική εμπλοκή των εκπαιδευόμενων
- ▶ Προσαρμοστικότητα στις δυνατότητες και τις ιδιαίτερες ανάγκες του/της εκάστοτε εκπαιδευομένου/ης
- ▶ Κίνητρα και επιβραβεύσεις
- ▶ Παντελής απουσία αυστηρών ή ακόμα και άδικων ποινών
- ▶ Παροχή αμοιβαίας βοήθειας και ύπαρξη πνεύματος συνεργασίας
- ▶ Εύχρηστο περιβάλλον
- ▶ Διαρκής παροχή ανατροφοδότησης
- ▶ Σύνδεση με τα κοινωνικά περιβάλλοντα
- ▶ Ελκυστικότητα και μάθηση μέσω της ψυχαγωγίας



Η αξιοποίηση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών ιδίως στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση αναδεικνύουν:

- ψυχολογικές,
- κοινωνικές,
- παιδαγωγικές,
- μαθησιακές και
- νοητικές θετικές επιδράσεις στους/στις εκπαιδευόμενους/ες.

Εκπαιδευτικό και καινοτόμο εργαλείο για τη διδασκαλία όλων των μαθησιακών αντικειμένων και για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης (Πρωτοβάθμια, Δευτεροβάθμια, Τριτοβάθμια και Διά Βίου εκπαίδευση)



άμεση ανατροφοδότηση, ενθάρρυνση για εξερεύνηση και πειραματισμό ➔ θετική στάση των εκπαιδευόμενων και στην εναλλακτική αντιμετώπιση του εκάστοτε γνωστικού αντικειμένου.



# ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΩΣ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

- Καινοτόμος προσέγγιση του μαθησιακού αντικειμένου
- Ανάπτυξη των ικανοτήτων.
- Πολυδιάστατη καλλιέργεια της μάθησης.
- Αύξηση των κινήτρων.
- Ύπαρξη αυτονομίας
- Δυνατότητα ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας

Η αξιοποίησή τους, ιδίως σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, κρίνεται επιτακτική, καθώς οι μαθητές/τριες αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες μέσα από μια ευχάριστη και ενδιαφέρουσα διαδικασία, η οποία μάλιστα διαφέρει από τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, όπου οι γνώσεις διαδίδονται μέσω εγχειριδίων και βίντεο.




# ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ

- Ελλοχεύει ο κίνδυνος εθισμού.
- Πιθανότητα υποβάθμισης της δημιουργικής σκέψης.
- Δραστική μείωση της αλληλεπίδρασης μεταξύ των εκπαιδευομένων.
- Διάσπαση προσοχής
- Πολύωρη και κοπιαστική προετοιμασία.
- Έλλειψη δυνατότητας ανταλλαγής συναισθημάτων.
- Συνεχείς αναβαθμίσεις.
- Αδυναμία σύνδεσης με τους μαθησιακούς στόχους



# Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ/ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

- Ο ρόλος του/της εκάστοτε εκπαιδευτικού σε όλη αυτή τη διαδικασία εφαρμογής είναι πολυσήμαντος και καταλυτικός.
- Καθορίζει τις παραμέτρους του περιεχομένου, της δόμησης και της σχεδίασης.
- Αναλαμβάνει την ευθύνη για τη διασφάλιση της ποιότητας της μάθησης, όπως επίσης και για τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων.



■ Σε μια εποχή έντονων μετασχηματισμών και εξελίξεων σε παγκόσμιο επίπεδο ζητούμενο είναι η παροχή ποιοτικής εκπαίδευσης. Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια δύναται να ενισχύσουν τη μαθησιακή διαδικασία και να διαχειριστούν συνθήκες επείγουσας εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, όπως αυτές που επέβαλλε η πανδημική κρίση.

# Ενδεικτική Βιβλιογραφία

## Ξενόγλωσση

- Ezziyyani M. (2019). Early childhood education: How play can be used to meet children's individual needs. In: *Advanced Intelligent Systems for Sustainable Development. Switzerland: Springer Nature. 232-245. DOI: 10.1007/978-3-030-11884-6\_22*
- Coffey, H. (2009). Digital game-based learning. *Learn NC*. Ανακτήθηκε 14 Οκτωβρίου 2023, από <https://www.dsu.univr.it/documenti/Avviso/all/all036209.pdf>
- Muntean, C. I. (2011, October). Raising engagement in e-learning through gamification. Στο M. Vlada (Επιμ.). *The 6th International Conference on Virtual Learning. Virtual Learning- Virtual Reality. Proceedings of the 6th International Conference On Virtual Learning. October 28 - October 29, 2011. Models & Methodologies, Technologies, Software Solutions Phase II - Period 2010-2020: e-Skills for the 21st Century* (σσ. 323-329). Bucharest: Bucharest University Press. Ανακτήθηκε 2 Ιανουαρίου, 2023, από [http://icvl.eu/2011/disc/icvl/docu-mente/pdf/met/ICVL\\_ModelsAndMethodologies\\_paper42.pdf](http://icvl.eu/2011/disc/icvl/docu-mente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf)
- Papadakis S. (2018). The use of computer games in classroom environment. *International Journal of Teaching and Case Studies*. 9(1).1-25. DOI: 10.1504/IJTCS.2018.10011113
- Papavasopoulos, A., Papadopoulou, A., Konstantinou, N., & Giannakoulopoulos, A. (2022). Insightful puzzle design: Innovative distance education practices as an immediate response to COVID-19. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ.). *Πρακτικά*. 11ο Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση: Εμπειρίες, Προκλήσεις, Προοπτικές. 26- 28 Νοεμβρίου 2021. 11, 4<sup>Α</sup>. 24-35. doi: <https://doi.org/10.12681/icodl.3559>
- Pastore, R. S., & Falvo, D. A. (2010). Video games in the classroom: Pre- and in-service teachers' perceptions of games in the k-12 classroom. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 7(12), 49-57. Ανακτήθηκε 3 Οκτωβρίου, 2023, από [http://www.itdl.org/Journal/Dec\\_10/article05.htm](http://www.itdl.org/Journal/Dec_10/article05.htm)

# Ελληνόγλωσση

Γκίκας, Α. (2017). Το Μάθημα των Θρησκευτικών (ΜτΘ) στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση με Τ.Π.Ε.. Στο Χ.Ε. (Επιμ.). Πρακτικά 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου Θεολόγων: Διδακτικές προσεγγίσεις στο μάθημα των Θρησκευτικών. 311-317. Ανακτήθηκε 7 Οκτωβρίου 2023, από <https://ejournals.lib.auth.gr/religionteaching/article/view/6060>

- Γρηγοράκη, Μ., Περάκη, Φ., & Πολίτη, Α. (2013). Αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού σε σχέση με τη μαθησιακή του αποτελεσματικότητα: η περίπτωση του διαδικτυακού παιχνιδιού GREPOLIS κι η παιδαγωγική του ένταξη για τη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας στη Δ΄ Δημοτικού. Στο Α. Λιοναράκης (Ε-πιμ.). Πρακτικά 7ου Συνεδρίου για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση «Μεθοδολογίες Μάθησης». Τόμος 6, Μέρος Β. 55-64. doi: <https://doi.org/10.12681/icodl.592>
- Δούρη, Α., Λαρεντζάκη, Ε., & Μαλικούτη, Ε. (2021). Συγκριτική παρουσίαση ψηφιακών εργαλείων και κλειστών περιβαλλόντων παιχνιδιών χαρακτήρα στη διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας. Στο Α. Σοφός, Α. Κώστας, Γ. Φούζας, Β. Παράσχου (Επιμ.). Πρακτικά 1ου Διεθνούς Διαδικτυακού Εκπαιδευτικού Συνεδρίου. Η απότομη μετάβαση της εκπαιδευτικής μας πραγματικότητας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Στάσεις- Αντιλήψεις- Σενάρια- Προοπτικές- Προτάσεις. 3, 4 & 5 Ιουλίου 2020. 490-501. doi: <https://doi.org/10.12681/online-edu.3261>
- Ζακόπουλος, Β., Κελεσίδης, Ε., Κουνελάκης, Κ., Νιάρη, Μ. και Χαρτοφύλακα, Α. (2022). Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι “1821 - 2021. 200 χρόνια από την επανάσταση, ένα ταξίδι στα χρόνια του Αγώνα”. Ένα εργαλείο στα χέρια του/της εκπαιδευτικού. Στο Παναγιωτακόπουλος, Χ., Καρατράντου, Α., & Αρμακόλας, Σ. (Επιμ.). Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία». Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και Κοινωνικής Εργασίας, Πανεπιστήμιο Πατρών 16-18 Σεπτεμβρίου 2022 (σσ. 255-266). Ανακτήθηκε 2 Οκτωβρίου, 2023, από [https://www.etpe.gr/proceeding\\_articles/to-psifiako-ekpaideftiko-paichnidi-1821-2021-200-chronia-apo-tin-epanastasi-ena-taxidi-sta-chronia-tou-agona-ena-ergaleio-sta-cheria-tou-tis-ekpaideftikou/](https://www.etpe.gr/proceeding_articles/to-psifiako-ekpaideftiko-paichnidi-1821-2021-200-chronia-apo-tin-epanastasi-ena-taxidi-sta-chronia-tou-agona-ena-ergaleio-sta-cheria-tou-tis-ekpaideftikou/)
- Ιορδανίδου, Σ., & Λούφη, Μ. (2019). Σχεδιασμός & Αξιολόγηση μαθήματος ψηφιακού παιχνιδιού στο συνεργατικό περιβάλλον του Edmodo. Στο Α. Lionarakis, Ε. Μανουσού, V. Ioakimidou, M. Niari, A. Angeli, K. Sfakiotaki & V. Koutzekli-dou (Επιμ.). Πρακτικά. 10ο Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Αθήνα, 22-24 Νοεμβρίου 2019. Διαμορφώνοντας από Κοινού το Μέλλον της Εκπαίδευσης. Τόμος 1, Μέρος Β. (σσ. 43-50). doi: <https://doi.org/10.12681/icodl.2302>
- Λαντζούνη, Μ., Δημοπούλου, Α., Πουλόπουλος, Β., & Γουάλλες, Μ. (2021). Παιχνιδοποίηση και εκπαιδευτικά παιχνίδια στη διδασκαλία της Βιολογίας την περίοδο της πανδημίας COVID 19. Θεματικό Τεύχος 81 Διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών: Έρευνα και Πράξη, 81, 167-195. Ανακτήθηκε 10 Οκτωβρίου, 2023, από [https://www.researchgate.net/publication/357836045\\_Paichnidopoiese\\_kai\\_ekpaideutika\\_paichnidia\\_ste\\_didaskalia\\_tes\\_Biologias\\_ten\\_periodo\\_tes\\_pandemias\\_COVID\\_19\\_Gamification\\_and\\_educational\\_games\\_in\\_teaching\\_of\\_biology\\_during\\_the\\_COVID\\_19\\_pandemic](https://www.researchgate.net/publication/357836045_Paichnidopoiese_kai_ekpaideutika_paichnidia_ste_didaskalia_tes_Biologias_ten_periodo_tes_pandemias_COVID_19_Gamification_and_educational_games_in_teaching_of_biology_during_the_COVID_19_pandemic)
- Μουζακιάτου, Σ., & Κανονάκη, Μ.-Ο. (2015). Το οπτικοακουστικό υλικό και η δυναμική του στο Εκπαιδευτικό Υλικό της Εξ Αποστάσεως Διδασκαλίας. Στο Α. Λιοναράκης, Σ. Ιωακείμиду, Γ. Μανουσού, Μ. Νιάρη, Τ. Χαρτοφύλακα & Σ. Παπαδημητρίου (Επιμ.). Πρακτικά 8ου Συνεδρίου για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση «Καινοτομία και Έρευνα». (8), 3<sup>Α</sup>. 46-57. doi: 10.12681/icodl.52