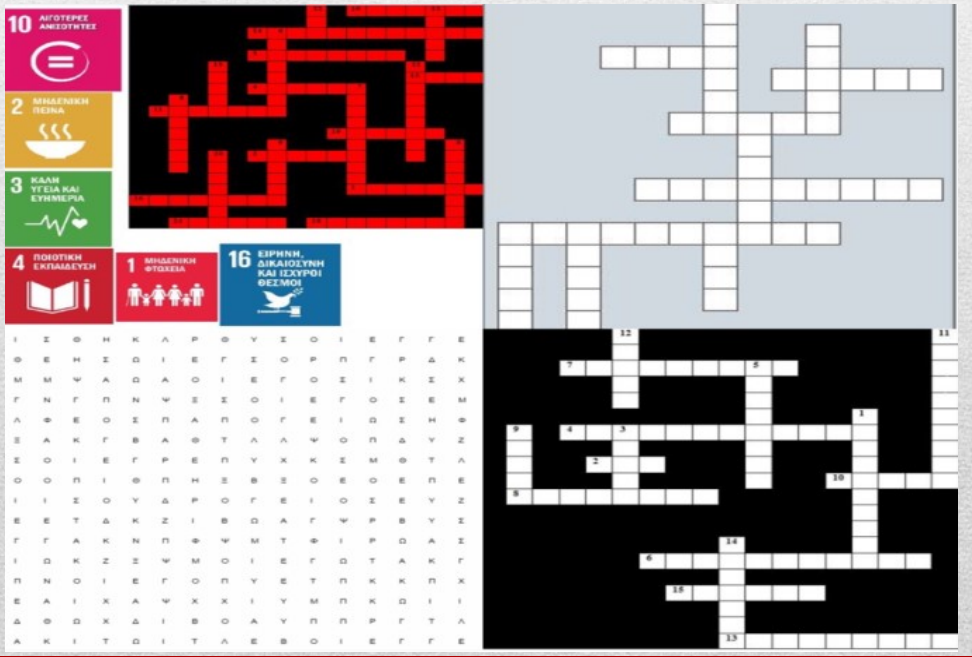
«Η ένταξη του Ψηφιακού Scrabble στις Διαδικασίες Μάθησης της Εκπαίδευσης για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη στο μάθημα της Γλώσσας της Δ΄ Τάξης του Δημοτικού Σχολείου»



Το Παιχνίδι !

- Η λέξη «**παιχνίδι**» («game») είναι μία έννοια μάλλον αφηρημένη, που έχει πολλές σημασίες και επιδέχεται πολλές ερμηνείες. Για το λόγο αυτό και δεν υπάρχει στη βιβλιογραφία κάποιος διεθνώς αποδεκτός ορισμός.

- Το παιχνίδι, παιγνίδιο ή παίγνιο θεωρείται ότι είναι μία δομημένη ή ημιδομημένη δραστηριότητα ανταγωνιστικού χαρακτήρα, που διεξάγεται, έχοντας ως στόχο την ψυχαγωγία εκείνων που μετέχουν ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο, ακολουθώντας ορισμένους κανόνες για την επίτευξη κάποιου στόχου, ώστε να ανακηρυχτεί ένας ή περισσότεροι νικητές.

- Σύμφωνα με την **Garvey** το παιχνίδι έχει 4 βασικά χαρακτηριστικά: α) είναι ευχάριστο για τον παίκτη, β) δεν έχει εξωγενείς στόχους αλλά έναν εγγενή στόχο, που είναι η επιδίωξη της απόλαυσης, γ) είναι αυθόρμητο και εκούσιο και δ) εμπλέκει ενεργά τον παίκτη.

Επιλογή του Scrabble

- Γνωρίζοντας πως το αναλογικό scrabble, που επινοήθηκε το 1931 από τον αμερικανό αρχιτέκτονα Άλφρεντ Μόσερ Μπατς (Alfred Mosher Butts), συνιστά ένα πνευματικό επιτραπέζιο παιχνίδι λέξεων, που απαιτεί τύχη, τεχνική, γνώση και ευρηματικότητα, επιλέξαμε να εντάξουμε το γνωστικό περιεχόμενο της Γλώσσας, όπως αυτό προβλέπεται στο αναλυτικό πρόγραμμα, αλλά και επιπλέον γνώσεις, που παραλείπονται από το σχολικό εγχειρίδιο, σε αντίστοιχες ψηφιακές εκδοχές αυτού του παιχνιδιού

Ψηφιακό Scrabble

- Ειδικότερα, αφού λάβαμε υπόψη μας τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης, αποφασίσαμε να σχεδιάσουμε και να αναπτύξουμε ένα ηλεκτρονικό **παιχνίδι**, το ψηφιακό scrabble, με τη σκέψη πως αυτό θα μπορούσε να προσδώσει ζωντάνια στην εκπαιδευτική διαδικασία και να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών (**μαθητοκεντρικό μοντέλο**).
- Γνωρίζοντας πως τα ψηφιακά παιχνίδια διασκεδάζουν τα παιδιά, κάναμε μέσω αυτού του παιχνιδιού μια προσπάθεια να συνδυάσουμε την ευχαρίστηση των μαθητών με τους μαθησιακούς στόχους της 13ης ενότητας του μαθήματος της Γλώσσας της Δ΄ Τάξης του Δημοτικού Σχολείου, με τίτλο «Όλοι διαφορετικοί, όλοι ίδιοι».

Το ψηφιακό scrabble

Σε ποιες κατηγορίες παιχνιδιών ανήκει;

- ηλεκτρονικά παιχνίδια,
- αμιγώς εκπαιδευτικά, εφόσον προσφέρει την αίσθηση ενός διασκεδαστικού παιχνιδιού αλλά και την απαιτούμενη γνώση, επιδιώκοντας συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς σκοπούς
- ειδικά παιχνίδια και όχι σε εκείνα που απαιτούν κίνηση
- βάσει του στόχου που επιδιώκουν, εντάσσονται στα λεγόμενα παιχνίδια αίσθησης και διανόησης, αφού αποσκοπούν στην άσκηση της αντίληψης, της μνήμης, της κρίσης και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων των εκπαιδευόμενων
- μη εντελεχή παιχνίδια, σε εκείνα δηλαδή που διαθέτουν πιο χαλαρή ή και καθόλου σύνδεση μεταξύ του περιεχομένου και της δομής τους, καθώς πρόκειται για παιχνίδια γνώσεων, που έχουν προσαρμοστεί στους σκοπούς συγκεκριμένου γνωστικού αντικειμένου
- παιχνίδια ισχυρής συνοχής, αφού έχουν δημιουργηθεί για ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο, το οποίο έχει ενσωματωθεί στη δομή τους και η γνώση του διαδραματίζει σπουδαίο ρόλο στην τελική έκβασή τους,
- παιχνίδια κλειστής δομής, εφόσον δημιουργήθηκε για συγκεκριμένο σκοπό, περιεχόμενο και παίκτες, χωρίς να απασχολεί το ενδεχόμενο επαναχρησιμοποίησης του
- παιχνίδια που απαιτούν σκέψη και όχι δράση
- σύγχρονα παιχνίδια, δίνοντας την ευκαιρία στους παίκτες να παίζουν χωρίς να περιμένουν τη σειρά τους
- παιχνίδια που διεξάγονται σε παρτίδες, ολοκληρώνονται δηλαδή μονάχα όταν όλοι οι αρχικοί παίκτες εξακολουθούν να παίζουν μέχρι το τέλος. Όταν κάποια ομάδα παικτών κερδίσει, τότε το παιχνίδι τελειώνει.
- παιχνίδια που είναι βασισμένα στα αντανακλαστικά, στα οποία δεν έχει σημασία η απομνημόνευση του περιεχομένου αλλά η αντανακλαστική αντίδραση των εκπαιδευόμενων, δηλαδή η ικανότητά τους να αντιδρούν γρήγορα σε κάποιο ερέθισμα, όπως είναι το να απαντούν άμεσα στο ερώτημα, που θέτει το παιχνίδι και παρουσιάζεται ταχύτατα στην οθόνη του υπολογιστή

Το ψηφιακό scrabble

Σε ποιες κατηγορίες παιχνιδιών ανήκει;

- παιχνίδια με κανόνες
- διασκεδαστικά παιχνίδια
- παιχνίδια, που μπορούν να παιχτούν και από έναν μόνο παίχτη στον υπολογιστή με ή χωρίς πρόσβαση στο διαδίκτυο, με τη διαφορά πως στη συγκεκριμένη περίπτωση το παιχνίδι ξεκινάει όταν όλες οι ομάδες είναι έτοιμες, ώστε να ξεκινήσουν μαζί, την ίδια ακριβώς στιγμή
- παιχνίδια, που έχουν υλική μορφή και ονομάζονται υλικά παιχνίδια
- παιχνίδια παράλληλα και ομαδικά
- ανταγωνιστικά παιχνίδια
- παιχνίδια που παίζονται στον υπολογιστή χωρίς να είναι απαραίτητη η σύνδεση στο διαδίκτυο και σε εκείνα που παίζονται στο διαδίκτυο
- παιχνίδια μικρής μυϊκής καταβολής
- παιχνίδια που ενεργοποιούν όχι τις σωματικές αλλά τις ψυχικές βιωματικές καταστάσεις
- παιχνίδια σχολικής ηλικίας

Το ψηφιακό scrabble

Σε ποια είδη παιχνιδιών ανήκει;

- πνευματικά παιχνίδια, που βασίζονται στις ικανότητες και όχι στον παράγοντα τύχης
- παιχνίδια εξάσκησης ικανοτήτων, όπου το αποτέλεσμα καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από τις διανοητικές ικανότητες του παίκτη
- στους γρίφους, που απαιτούν χρόνο, εφόσον ενσωματώνουν περισσότερες απαιτήσεις, μελέτη και λογικούς υπολογισμούς
- παιχνίδια, που διαθέτουν οπτική μορφή και όχι σενάριο, εγείρουν προβληματισμούς και ενισχύουν τον ευγενή πνευματικό ανταγωνισμό
- ουδέτερα παιχνίδια, τα οποία παίζονται και από τα δύο φύλα, δηλαδή και από αγόρια και από κορίτσια
- παιχνίδια πανουργίας, που ελκύουν το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων, καθώς απαιτούν τη συμμετοχή της νοημοσύνης τους
- επειδή περιέχουν λίγους, απλούς και πολύ εύκολους κανόνες ανήκουν στα εντεταγμένα παιχνίδια
- γλωσσικά παιχνίδια, που περιλαμβάνουν λέξεις, προτάσεις, κανόνες και προϋποθέτουν κάποια στοιχειώδη γλωσσική ικανότητα, συμβάλλοντας στην εκμάθηση λεξιλογίου και τη σωστή χρήση της γλώσσας καθώς και στην ανάπτυξη γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων
- παιχνίδια στρατηγικής, στα οποία αντί για πιόνια υπάρχουν γράμματα
- παιχνίδια προσοχής και μνήμης
- συνδυαστικά παιχνίδια, αφού από τη μία προκαλούν ευχαρίστηση στους μαθητές και από την άλλη τους ωθούν στην μάθηση

Εργαλεία ανάπτυξης ψηφιακών scrabble

- Για τη δημιουργία της ψηφιακής μορφής του scrabble, χρησιμοποιήθηκαν δύο εργαλεία ανάπτυξης, αφενός το **Microsoft Word**, που είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου, σε συνδυασμό με το πρόγραμμα ζωγραφικής Microsoft Paint και αφετέρου το **Microsoft Excel**, που αποτελεί μια πολύ ευρέως διαδεδομένη εφαρμογή υπολογιστικών φύλλων.
- Ειδικότερα, με τη βοήθεια του **Microsoft Word** δημιουργήσαμε έναν πίνακα και χρωματίσαμε όσα τετράγωνα ήταν απαραίτητο, ώστε αυτός να μοιάζει με το ταμπλό της αναλογικής μορφής του scrabble και στη συνέχεια με τη βοήθεια του προγράμματος της ζωγραφικής προσθέσαμε τις εικόνες αλλά και το σχετικό κείμενο, βάσει του οποίου οι μαθητές θα μπορούσαν να ξεκινήσουν το παιχνίδι.
- Αξιοποιήσαμε το πλέγμα των κελιών, τα οποία είναι διατεταγμένα σε αριθμημένες σειρές και στήλες, στο πρόγραμμα του **Microsoft Excel**, προκειμένου να δημιουργήσουμε πίνακα, παρόμοιο με το ταμπλό του scrabble και χρωματίσαμε όσα κελιά ήταν απαραίτητο, για να μπορούν να σχηματιστούν οι κατάλληλες λέξεις.

- Άλλα εργαλεία, που χρησιμοποιήθηκαν: **EclipseCrossword**, **Crossword Labs**, **Find the Words** ή **Κρυπτόλεξο** της Ψηφιακής Εκπαιδευτικής Πλατφόρμας E-me και **HotPotatoes**.

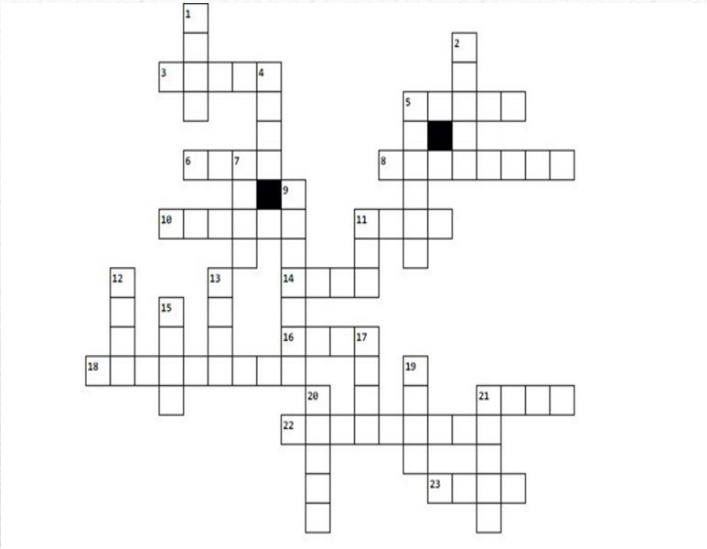
- Τα ψηφιακά scrabble, που δημιουργήθηκαν, απευθύνονται στους μαθητές της Δ΄ τάξης του δημοτικού σχολείου, ηλικίας 9-10 ετών. Υποθετικά, θεωρήσαμε πως οι μαθητές της τάξης αυτής είναι συνολικά δεκαέξι (16) στον αριθμό και αποτελούνται από οκτώ (8) αγόρια και οκτώ (8) κορίτσια.

- Οι διάφορες μορφές ψηφιακού scrabble σχεδιάστηκαν με τέτοιο τρόπο, ώστε να περιέχεται σε αυτές όλο το περιεχόμενο της 13ης ενότητας του μαθήματος της Γλώσσας της Δ΄ τάξης του δημοτικού σχολείου με τίτλο «Όλοι διαφορετικοί όλοι ίδιοι».

- EclipseCrossword

Τα λάθη χρωματίζονται με κόκκινο χρώμα και οι μαθητές πρέπει να συμπληρώνουν τα κενά με κεφαλαία γράμματα

- CrosswordLabs



Across

3. Στον τόπο μου το ... είναι πολύ καλό. (μακλί)

5. Η ισότητα των .. αποτελεί ένα θεμελιώδες ανθρώπινο δικαίωμα. (φωνύλ)

6. Ο Σωκράτης ανέβηκε στην πιο ... κορφή του βουνού. (ηψήλ)

8. Η δασκάλα είπε να ... τα ρήματα. (λουκεμίν)

10. Ο Νίκος .. στο εξωτερικό για δουλειές. (πιελίε)

11. Στις μέρες μας, πολλοί πιστεύουν πως οι ανισότητες μεταξύ των ανθρώπων έχουν λιγοστέψει, ... η πραγματικότητα τους διαψεύδει. (όωμς)

Down

1. ... δυνατά γιατί δε σε ακούω. (αλμί)

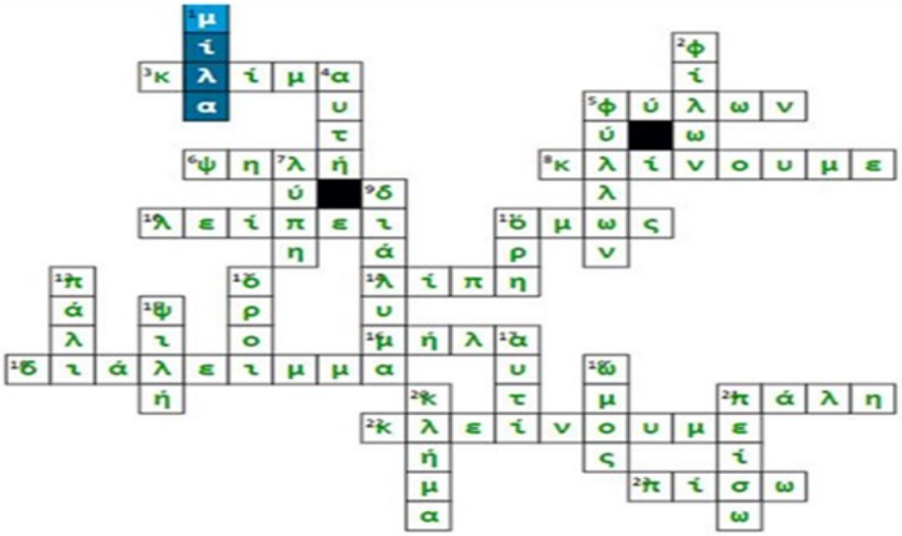
2. Ο Κώστας άκουσε τις συμβουλές των ... του και άρχισε να διεκδικεί τα δικαιώματά του χωρίς να φοβάται. (λωνίφ)

4. Πρέπει να αποδεχόμαστε τη διαφορετικότητα των άλλων ανθρώπων, γιατί ... τούς κάνει ξεχωριστούς. (υήτα)

5. Η διατήρηση καθαρών και υγιών των ...., βοηθά τα φυτά να αναπνεύσουν. (λύφλων)

7. Ένιωθε μεγάλη .. που όλοι τον κοιτούσαν καχύποπτα επειδή ήταν μελαμψός. (πύλη)

9. Στο μάθημα της χημείας, επειδή η Χριστίνα δεν



Across

✓**3.** Στον τόπο μου το ... είναι πολύ καλό. (μακλί)

✓**5.** Η ισότητα των .. αποτελεί ένα θεμελιώδες ανθρώπινο δικαίωμα. (φωνύλ)

✓**6.** Ο Σωκράτης ανέβηκε στην πιο ... κορφή του βουνού. (ηψήλ)

✓**8.** Η δασκάλα είπε να ... τα ρήματα. (λουκεμίν)

✓**10.** Ο Νίκος .. στο εξωτερικό για δουλειές. (πιελίε)

✓**11.** Στις μέρες μας, πολλοί πιστεύουν πως οι ανισότητες μεταξύ των ανθρώπων έχουν λιγοστέψει, ... η πραγματικότητα τους διαψεύδει. (όωμς)

Down

1. ... δυνατά γιατί δε σε ακούω. (αλμί)

✓**2.** Ο Κώστας άκουσε τις συμβουλές των ... του και άρχισε να διεκδικεί τα δικαιώματά του χωρίς να φοβάται. (λωνίφ)

✓**4.** Πρέπει να αποδεχόμαστε τη διαφορετικότητα των άλλων ανθρώπων, γιατί ... τούς κάνει ξεχωριστούς. (υήτα)

✓**5.** Η διατήρηση καθαρών και υγιών των ...., βοηθά τα φυτά να αναπνεύσουν. (λύφλων)

✓**7.** Ένιωθε μεγάλη .. που όλοι τον κοιτούσαν καχύποπτα επειδή ήταν μελαμψός. (πύλη)

✓**10.** Ο Νίκος .. στο εξωτερικό για δουλειές. (πιελίε)

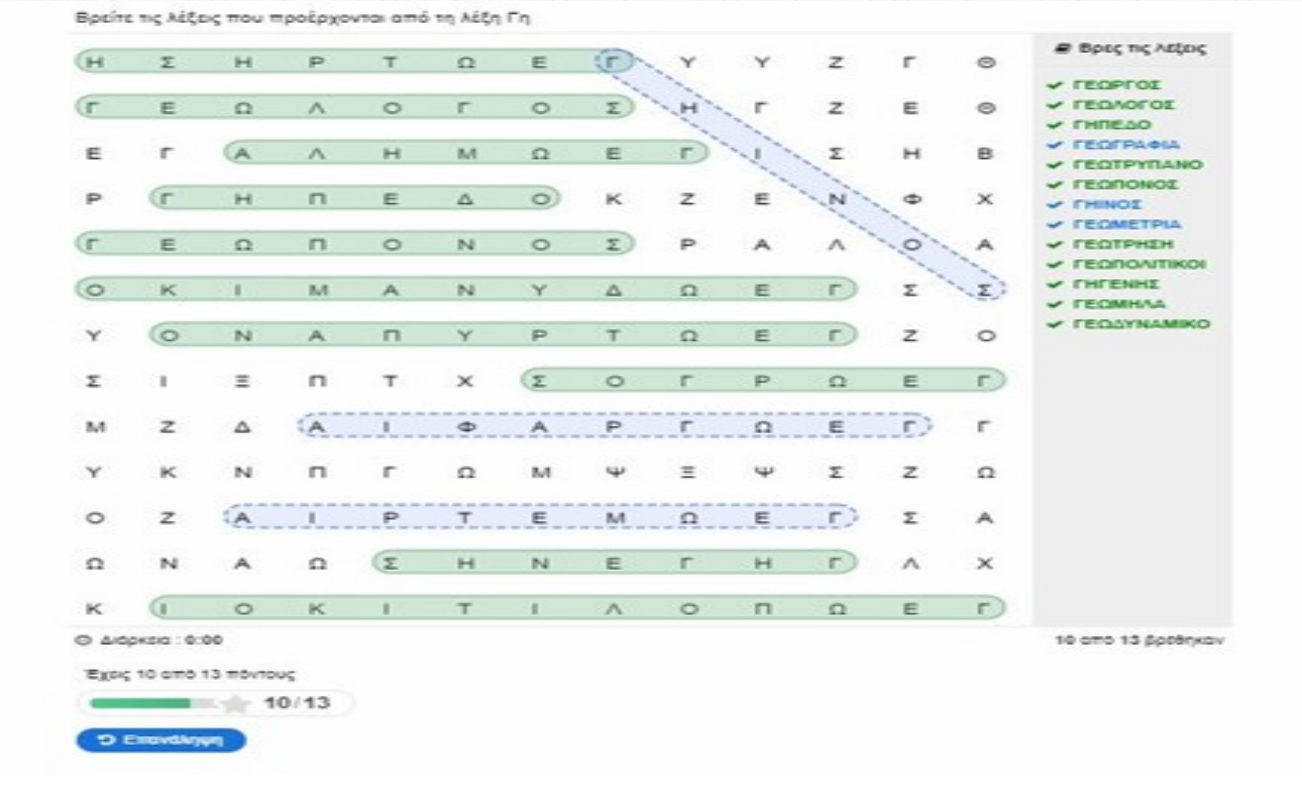
×**11.** Στις μέρες μας, πολλοί πιστεύουν πως οι ανισότητες μεταξύ των ανθρώπων έχουν λιγοστέψει, ... η πραγματικότητα τους διαψεύδει. (όωμς)

✓**14.** Το χοιρινό κρέας έχει πολλά ... (πίλη)

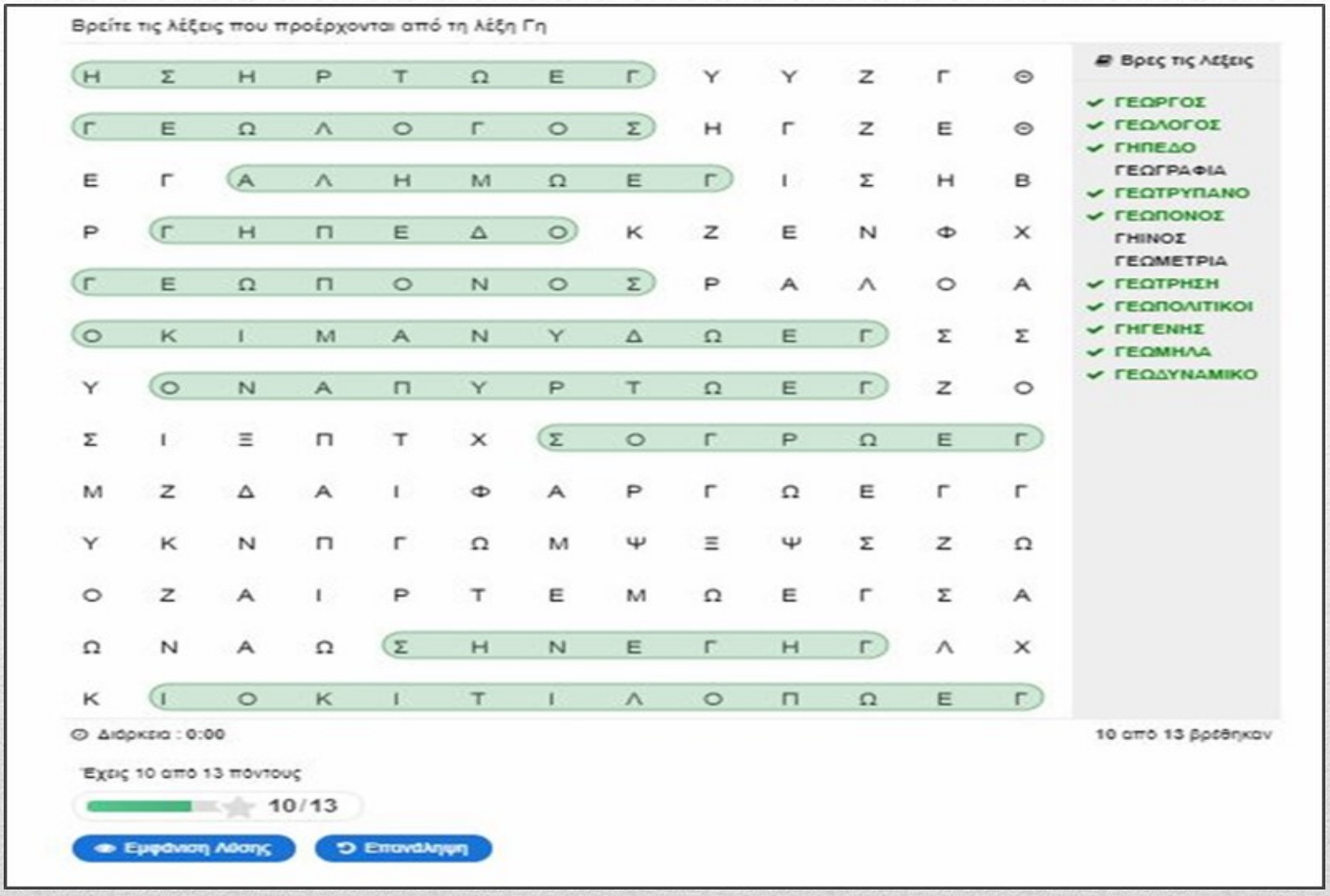
×**16.** Σήμερα έφαγα τρία ... (ήλαμ)

Ενδείξεις, που φανερώνουν εάν μια λέξη είναι σωστή ή λανθασμένη

- Find the Words

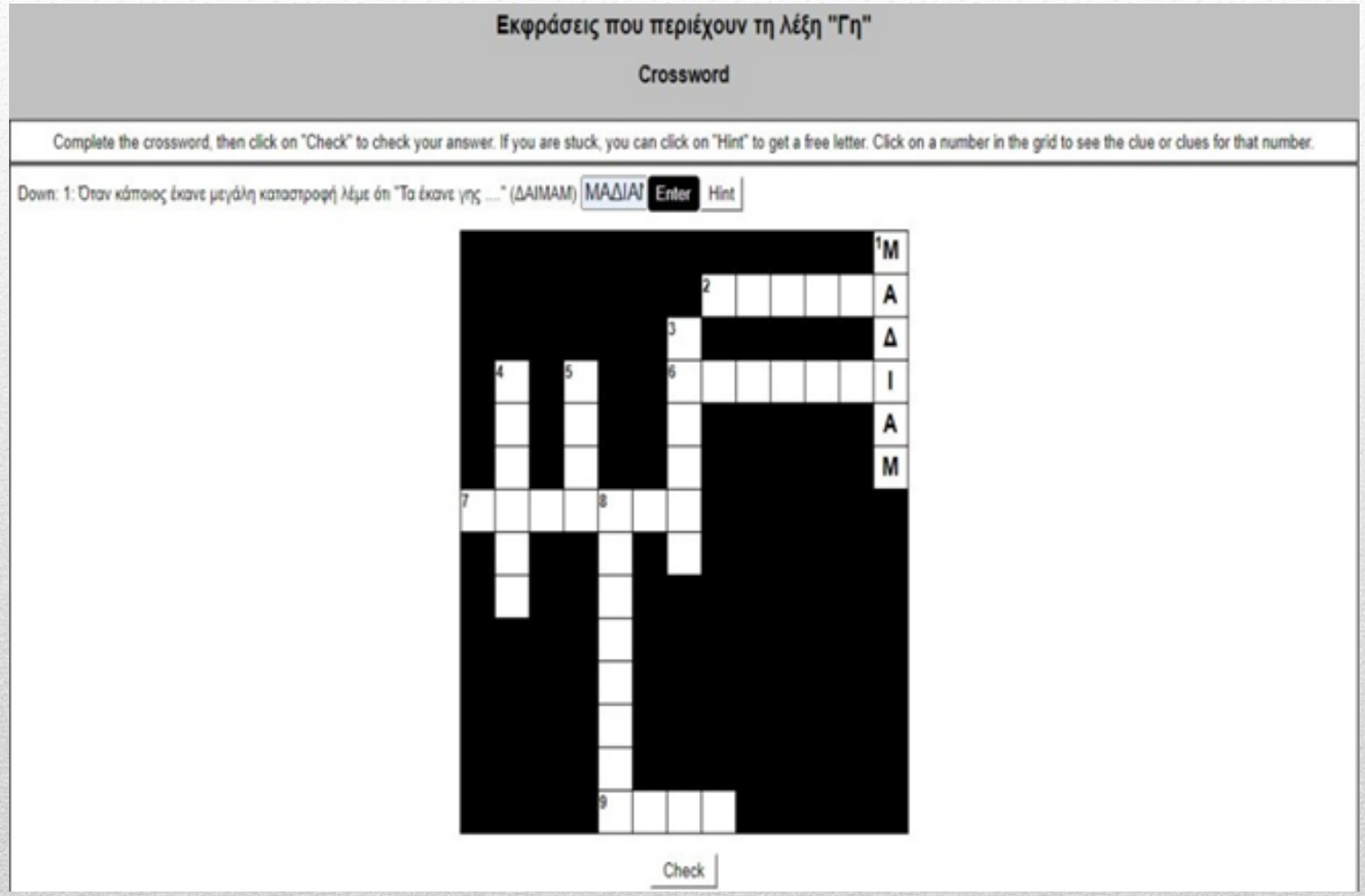


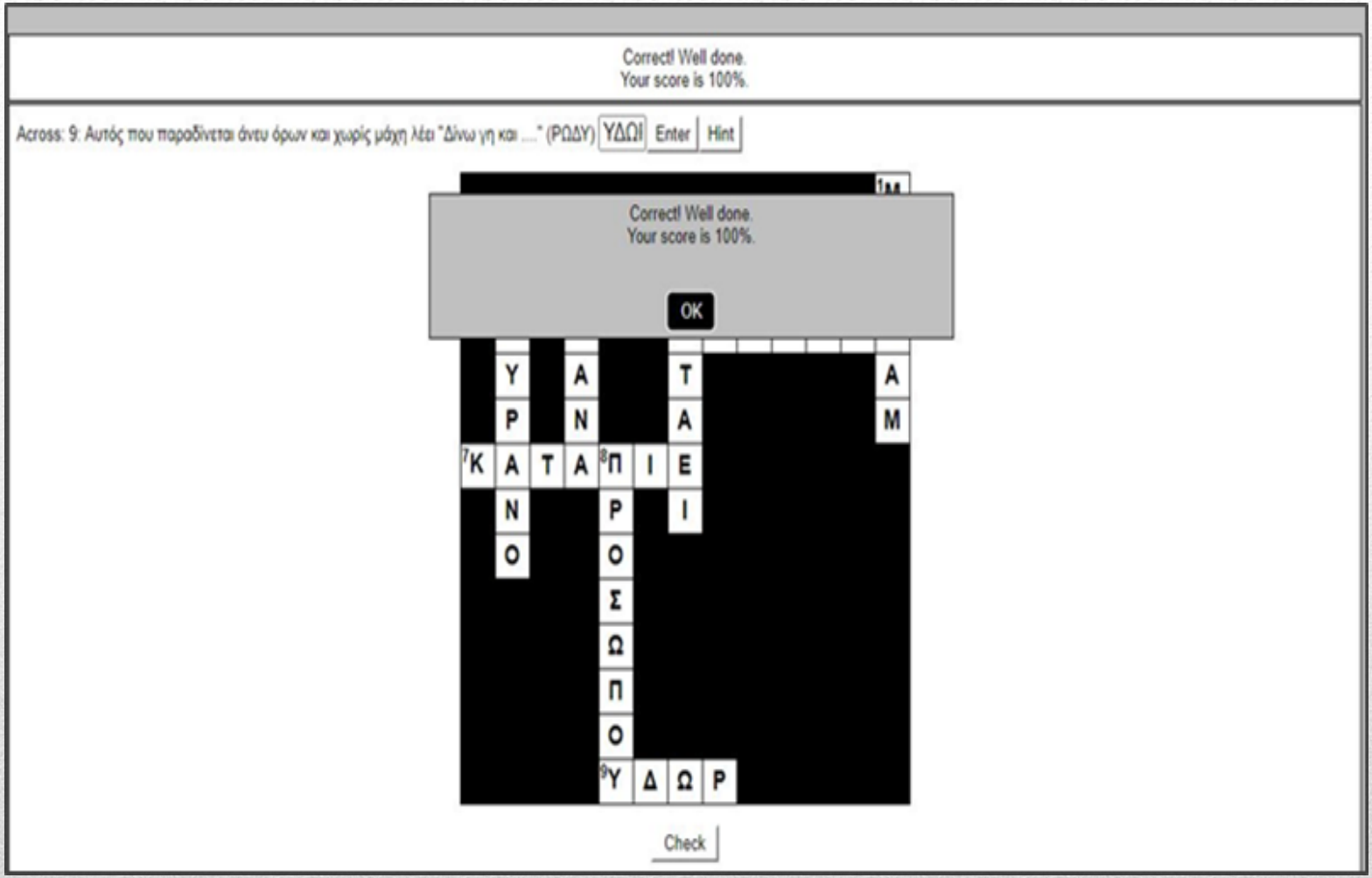
Οι μαθητές μπορούν να δουν, πατώντας το κουμπί «Εμφάνιση λύσης», πού κρύβονταν οι λέξεις που δεν κατάφεραν να βρουν



Οι μαθητές μπορούν να δουν, πατώντας το κουμπί «Έλεγχος», πόσες λέξεις που έχουν τη «Γη» ως πρώτο συνθετικό έχουν βρει. Οι Λέξεις που υπάρχουν στο ταμπλό των γραμμάτων μπορεί να είναι συνεχόμενες, οριζόντιες, κάθετες ή και αντίστροφες, δηλαδή να ξεκινούν από τα δεξιά και να καταλήγουν στα αριστερά.

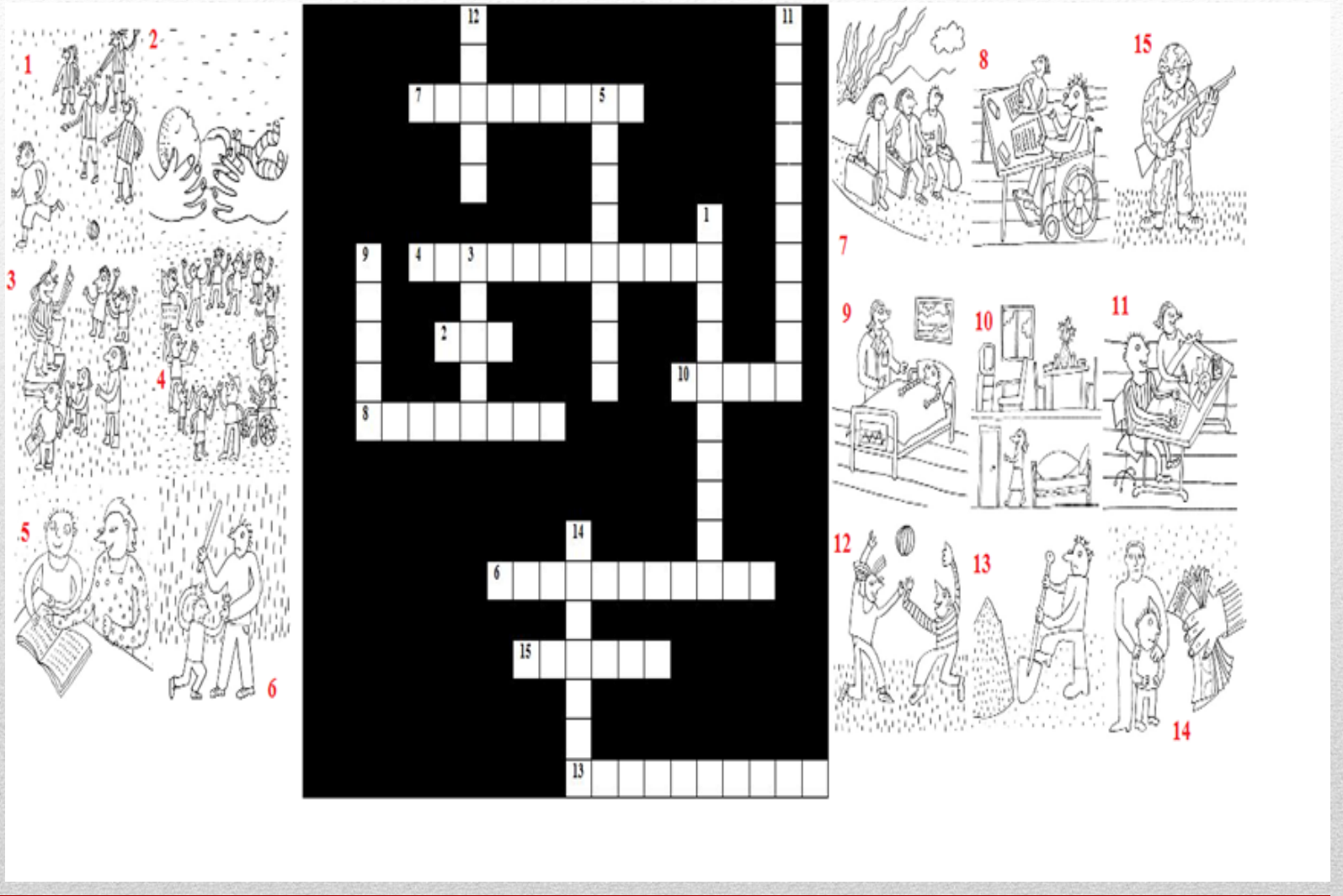
- HotPotatoes





Απαιτούνται κεφαλαία γράμματα, τα οποία γράφουν οι μαθητές στο κουτί, που υπάρχει δίπλα ακριβώς από την πρόταση και στη συνέχεια πατούν Enter. Οι μαθητές, πατώντας το πλήκτρο «Check», μπορούν να διαπιστώσουν, αν κατάφεραν να βρουν όλες τις λέξεις.

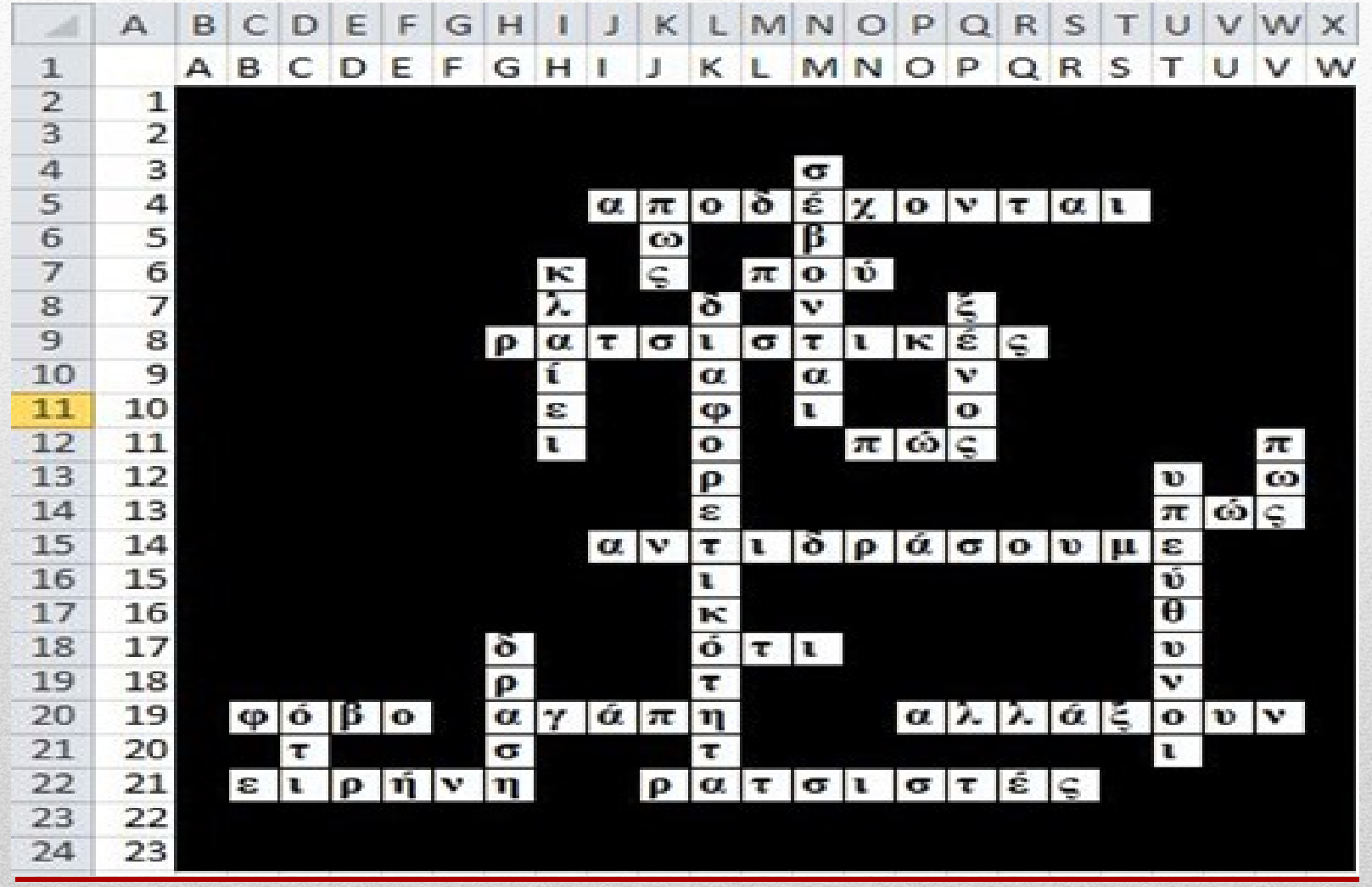
- Microsoft Word



- Microsoft Word

Σύνδεση με τους 17 στόχους της Βιώσιμης Ανάπτυξης

- Microsoft Excel



Ερευνητική Διαδικασία

- Είναι σημαντική, διότι δεν έχει πραγματοποιηθεί παρόμοια έρευνα στο παρελθόν, όσον αφορά στο ρόλο του ψηφιακού scrabble στην εκπαιδευτική διαδικασία.

- Σκοπός της έρευνας είναι η καταγραφή των απόψεων, τόσο φοιτητών/τριών του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Ρεθύμνου, όσο και Εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης από όλη την Ελλάδα για το ψηφιακό παιχνίδι scrabble και το ρόλο, που μπορεί να διαδραματίσει στην εκπαιδευτική διαδικασία και ειδικότερα στις διαδικασίες μάθησης της Εκπαίδευσης για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη στο μάθημα της Γλώσσας της Δ’ τάξης του δημοτικού σχολείου.

Ερευνητική Διαδικασία

- Επιλέχθηκε η μικτή έρευνα, εφόσον χρησιμοποιήθηκαν για τη συλλογή των ερευνητικών δεδομένων συνδυαστικά τόσο η **ποσοτική έρευνα (ερωτηματολόγιο)** όσο και η **ποιοτική έρευνα (συνέντευξη)**.

- Το ερωτηματολόγιο διανεμήθηκε στους ερωτώμενους μέσω διαδικτύου και δη μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε έγγραφο του Microsoft Word.
- Όσοι έλαβαν μέρος στην έρευνα έπρεπε να το συμπληρώσουν και να το αποστείλουν πίσω, στην ηλεκτρονική διεύθυνση από την οποία τους είχε σταλεί.
- Στην ερευνητική διαδικασία έλαβαν μέρος, φοιτητές/φοιτήτριες του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Ρεθύμνου και διορισμένοι εκπαιδευτικοί της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης από διάφορα σχολεία της χώρας.
- Δώδεκα (12) άτομα: 8 φοιτήτριες και 4 φοιτητές ηλικίας 18-28 και 40-50 ετών.
- Δώδεκα (12) άτομα: 7 γυναίκες και 5 άνδρες εκπαιδευτικοί Π.Ε. ηλικίας 29-39, 40-50 και >51 ετών.

Στόχοι της έρευνας

Α) Ο πρώτος στόχος είναι να ανακαλύψει εάν η χρήση του ψηφιακού scrabble στην εκπαιδευτική διαδικασία προάγει το μαθητοκεντρικό μοντέλο, δηλαδή την ενεργητική συμμετοχή των εκπαιδευόμενων στις διαδικασίες μάθησης.

Β) Ο δεύτερος στόχος αφορά τις δεξιότητες, που μπορούν να αναπτύξουν οι εκπαιδευόμενοι ερχόμενοι σε επαφή με το ηλεκτρονικό παιχνίδι scrabble.

Γ) Ο τρίτος στόχος της έρευνας είναι να συγκεντρώσει τις απόψεις των εκπαιδευτικών, σημερινών και μελλοντικών, σχετικά με το κατά πόσο θεωρούν πως το ψηφιακό scrabble συνδέεται με τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης αλλά και με τη βιώσιμη ανάπτυξη.

Δ) Ο τέταρτος στόχος της ερευνητικής διαδικασίας αφορά τις απόψεις των εκπαιδευτικών, σημερινών και μελλοντικών, σχετικά με το κατά πόσο θεωρούν πως το ψηφιακό scrabble συμβάλλει στη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων ή μπορεί να επιτρέψει την αξιολόγηση αυτών.

Ε) Πέμπτος στόχος της έρευνας είναι να διαπιστωθεί, αφενός, ποια από τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού scrabble άρεσαν και ποια όχι στους σημερινούς και μελλοντικούς εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και αφετέρου, ποιες πιθανές αλλαγές αυτοί θα ήθελαν να κάνουν, προτείνοντας και την αγαπημένη τους εφαρμογή, βάσει της οποίας δημιουργήθηκε το ανάλογο, κάθε φορά, ψηφιακό παιχνίδι και εκφράζοντας τη θέση τους σχετικά με το αν θα χρησιμοποιούσαν στην τάξη το συγκεκριμένο ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Σύγκριση αποτελεσμάτων

- Συγκρίνοντας τα αποτελέσματα της έρευνας, παρατηρούμε πως, σε γενικές γραμμές, η άποψη της πλειονότητας και των δύο δειγμάτων ταυτίζεται και **βλέπει θετικά το ψηφιακό scrabble στην εκπαιδευτική διαδικασία**.

- Ως προς **την προώθηση του μαθητοκεντρικού μοντέλου** και τα δύο δείγματα συμφωνούν ότι μέσω του παιχνιδιού οι μαθητές καθίστανται στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, ότι προκαλείται ενεργός εμπλοκή τους στη διαδικασία μάθησης και πως το scrabble είναι ένα παιχνίδι φιλικό και γνώριμο στους μαθητές, διασκεδαστικό και εύχρηστο και μπορεί να υποστηρίξει διαφορετικούς τύπους μαθητών.
- Ως προς **τις δεξιότητες**, τα περισσότερα άτομα και από τα δύο δείγματα θεωρούν πως το παιχνίδι scrabble προωθεί τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, τις διαπροσωπικές τους σχέσεις και τον ψηφιακό γραμματισμό, τους διευκολύνει στην κατανόηση δυσνόητων λέξεων, στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου τους, στη βελτίωση της ορθογραφίας τους, ενώ παράλληλα φροντίζει και για την ανάπτυξη της μνημονικής τους ικανότητας, της φαντασία και της δημιουργικότητάς τους (11 φοιτητές/τριες έναντι 8 εκπαιδευτικών, που συμφωνούν), για την έκφραση των συναισθημάτων τους και δη την ανάδειξη των θετικών και την αντίστοιχη απομάκρυνση των αρνητικών. Επίσης, η πλειονότητα φοιτητών/τριών και εκπαιδευτικών θεωρεί πως το παιχνίδι δεν απομακρύνει τους μαθητές από τους στόχους της μάθησης.

- Όσον αφορά το κατά πόσο το παιχνίδι scrabble **προωθεί όσα υποστηρίζει η έννοια της βιώσιμης ανάπτυξης**, παρατηρούμε ότι και τα δύο δείγματα εξίσου ταυτίζονται. Πιο συγκεκριμένα:

- Οι περισσότεροι φοιτητές/τριες και εκπαιδευτικοί πιστεύουν πως το scrabble συμβάλλει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των μαθητών, του κριτικού αναστοχασμού, στην οικοδόμηση γνώσης από την πλευρά τους, στην αυτονομία και ανάληψη πρωτοβουλίας εκ μέρους τους.
- Η πλειονότητα των δειγμάτων υποστηρίζει πως το συγκεκριμένο παιχνίδι προσεγγίζει ολιστικά και διαθεματικά τη γνώση, ότι συνδέει το γνωστικό αντικείμενο με τους 4 πυλώνες, τους 17 στόχους και τις αξίες της Βιώσιμης Ανάπτυξης, ότι βοηθά στην ευαισθητοποίηση των μαθητών, ώστε να προσπαθούν μόνοι τους να λύσουν τα προβλήματα, που θίγονται, ότι προάγει τη διαπολιτισμική κατανόηση εκ μέρους των μαθητών και συνδέει τις δραστηριότητες με πραγματικές καταστάσεις της καθημερινότητας των μαθητών.
- Όσον αφορά **τα μαθησιακά αποτελέσματα**, η πλειονότητα και των δυο δειγμάτων τάσσεται υπέρ της άποψης πως το παιχνίδι βελτιώνει τα αποτελέσματα μάθησης και επιτρέπει την άμεση αξιολόγησή τους.

- **Διαφορές δειγμάτων**

- Οι **μισοί** μονάχα **φοιτητές** συμφωνούν ως προς την ανάπτυξη της υπευθυνότητας των μαθητών, **έναντι της πλειονότητας του δείγματος των εκπαιδευτικών**, που τάσσονται υπέρ της άποψης ότι το παιχνίδι βοηθά σε αυτή την ανάπτυξη
- Οι **περισσότεροι εκπαιδευτικοί** θεωρούν πως το παιχνίδι συμβάλλει στο να αποκτήσουν οι μαθητές ενσυναίσθηση, ενώ οι **φοιτητές/τριες** στην πλειονότητά τους είναι **αναποφάσιστοι** ως προς το ζήτημα αυτό.
- Μία ακόμη διάσταση απόψεων ανάμεσα στα δύο δείγματα αφορά το ζήτημα του κοινωνικού αισθήματος, όπου οι **περισσότεροι φοιτητές/τριες** ισχυρίζονται πως το ψηφιακό scrabble **συμβάλλει στην ανάπτυξή του**, ενώ οι **περισσότεροι εκπαιδευτικοί** παραμένουν **διχασμένοι** και δεν γνωρίζουν αν συμφωνούν ή διαφωνούν.
- Στο **δείγμα των εκπαιδευτικών** υπήρξε κάποιος, που διαφώνησε με το παιχνίδι, λόγω του ότι το θεώρησε δύσκολο για τους μαθητές, επειδή απαιτούσε και πολύ χρόνο, προκειμένου να εφαρμοστεί στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επίσης, στο **δείγμα των εκπαιδευτικών**, εκφράστηκε προβληματισμός σχετικά με το αν το παιχνίδι μπορεί να αναπτύξει την κριτική σκέψη των μαθητών, αλλά και η άποψη πως αρνητικό στοιχείο του scrabble είναι ότι δεν διαθέτει εικόνα και ήχο και ότι τα μαρκαρισμένα τετραγωνίδιά του, θα έπρεπε να είναι περισσότερο διακριτά.

- Δείγμα Φοιτητών/τριών

Ομόφωνα οι ερωτώμενοι, φοιτητές και φοιτήτριες του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Ρεθύμνου, απάντησαν ότι θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν το scrabble στην τάξη τους, άλλοι γιατί θεωρούν πως το παιχνίδι αυτό ***συμβάλλει στην επίτευξη των μαθησιακών αποτελεσμάτων*** και άλλοι διότι το θεωρούν ***αρκετά ευχάριστο, εύκολο και διασκεδαστικό και κατάλληλο για να τραβήξει την προσοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών***.

- Δείγμα Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Ομόφωνα οι ερωτώμενοι εκπαιδευτικοί απάντησαν ότι θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν το scrabble στην τάξη τους, άλλοι γιατί θεωρούν πως ***είναι ένα παιχνίδι ευχάριστο και διασκεδαστικό, που συμβάλει στην οικοδόμηση της γνώσης*** και άλλοι γιατί θεωρούν πως ***ωθεί τους μαθητές στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους, μέσα από την ενεργή συμμετοχή τους στη μαθησιακή διαδικασία***. Ένας, μάλιστα, εκπαιδευτικός επισημαίνει πως το συγκεκριμένο παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για την έναρξη του μαθήματος αλλά και για ανακεφαλαίωση – ανατροφοδότηση.

Εκείνος ο εκπαιδευτικός, στον οποίο δεν άρεσε καθόλου το scrabble απάντησε πως θα το χρησιμοποιούσε στην τάξη, αλλά στην απλή μορφή του με πέντε μόνο ερωτήσεις, γιατί θεωρεί πως οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες θα δυσκολεύονταν.

- Δείγμα Φοιτητών/τριών

Η πλειονότητα των φοιτητών/τριών εντυπωσιάστηκε με τις εικόνες, που περιέχει η μορφή του παιχνιδιού, που κατασκευάστηκε με τη βοήθεια του Microsoft Word, αλλά και με τους αναγραμματισμούς και τα κρυπτόλεξα, ενώ σε γενικές γραμμές τούς άρεσε το γεγονός ότι το scrabble παρουσιαζόταν σε διάφορες εκδοχές του.

- Δείγμα Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Από την άλλη πλευρά, οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί θαύμασαν στο scrabble το γεγονός ότι οι μαθητές αναγκάζονται να αναζητήσουν τις λέξεις και έτσι να μετέχουν ενεργητικά στη μαθησιακή διαδικασία και πως το scrabble δίνει κίνητρα στους μαθητές και τους εντυπωσιάζει, ενώ βελτιώνει και την ορθογραφία τους.

- Οι περισσότεροι φοιτητές/τριες αλλά και εκπαιδευτικοί θεωρούν πως δεν υπήρξε κάτι, που να μην τους άρεσε στο ψηφιακό παιχνίδι, ενώ και στα δύο δείγματα εκφράστηκε η άποψη πως ένα αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού αφορά τη μορφή του scrabble στο Microsoft Excel, η αντίστροφη πορεία λέξεων στα κρυπτόλεξα και το γεγονός πως οι μαθητές χρειάζονται πολύ χρόνο για την εκτέλεση των παιχνιδιών scrabble.
- Οι περισσότεροι φοιτητές/τριες και εκπαιδευτικοί δεν πρότειναν κάποια αλλαγή στο παιχνίδι, ενώ **και στα δύο δείγματα** προτάθηκε η αλλαγή ως προς τη μη χρήση της εκδοχής του scrabble, που σχεδιάστηκε στο Microsoft Excel, και ως προς τη ρύθμιση του παιχνιδιού, ώστε να μην εμφανίζονται οι λέξεις με αντίστροφη πορεία στα κρυπτόλεξα.
- Σαν αλλαγή στο δείγμα των φοιτητών/τριών προτάθηκε η προσθήκη περισσότερων scrabble με εικόνες και χρώματα, προκειμένου οι εκπαιδευτικοί να τραβήξουν περισσότερο την προσοχή των μαθητών, ενώ στο δείγμα των εκπαιδευτικών σαν αλλαγή προτάθηκε ο συνδυασμός περισσότερων γραμμάτων και περισσότερων κατευθύνσεων, ενώ από τον ερωτώμενο, στον οποίο δεν άρεσε το παιχνίδι, προτάθηκε η λύση της χρήσης ενός διαφορετικού παιχνιδιού, που να περιέχει ήχο, εικόνα και βίντεο.
- **Ομόφωνα** οι ερωτώμενοι και των δύο δειγμάτων απάντησαν ότι θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν το scrabble στην τάξη τους.

- Οι περισσότεροι φοιτητές/τριες προτιμούν όλες τις εφαρμογές, ειδικά εκείνες με τους αναγραμματισμούς και τα κρυπτόλεξα (Find the Words) και ακολουθούν εκείνοι, που προτιμούν το scrabble με τις εικόνες (Microsoft Word).
- Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί Π.Ε. προτιμούν όλες τις εφαρμογές με τους αναγραμματισμούς αλλά και την εφαρμογή Find the Words (κρυπτόλεξα) και έπειτα την εφαρμογή HotPotatoes, καθώς και το scrabble με τις εικόνες (Microsoft Word).
- Να σημειωθεί ότι στο δείγμα των φοιτητών/τριών κανένας από τους δώδεκα (12) συμμετέχοντες δεν είχε κατασκευάσει προηγουμένως κάποιο ψηφιακό παιχνίδι, οπότε δεν μπορούσε να γνωρίζει για τις εφαρμογές αυτές. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι εκπαιδευτικοί να αναφέρουν λεπτομέρειες και να αιτιολογούν στην τελευταία ερώτηση της συνέντευξης, που έδωσαν, τους λόγους για τους οποίους προτιμούν κάποια εφαρμογή, κάτι που δεν συνέβη, αντίστοιχα, με το δείγμα των φοιτητών/τριών.
- Τόσο για τους σημερινούς όσο και για τους μελλοντικούς εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, το ψηφιακό scrabble συνιστά ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι, που έχει πολύ μεγάλες πιθανότητες να τύχει ευρείας αποδοχής από τους μαθητές κατά τη μαθησιακή διαδικασία στο πλαίσιο της εκπαίδευσης για τη βιώσιμη ανάπτυξη στο μάθημα της Γλώσσας της Δ΄ Τάξης του δημοτικού σχολείου.

Μελλοντικές Έρευνες !

- Η άποψη που εξέφρασαν αυτά τα δύο δείγματα της παρούσας έρευνας, εύκολα, μπορεί να επιβεβαιωθεί, μέσω της διεξαγωγής μελλοντικών ερευνών.

- Αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να πραγματοποιηθούν αντίστοιχες έρευνες, αρχικά ως προς το ίδιο γνωστικό αντικείμενο, με το δείγμα πλέον να συνίσταται από τους ίδιους τους μαθητές.
- Επίσης, καλό θα ήταν να πραγματοποιηθεί μία έρευνα, για τη διεξαγωγή της οποίας θα είχε δοθεί στους μαθητές η δυνατότητα επιλογής μεταξύ περισσότερων παιχνιδιών.
- Και φυσικά, καθίσταται απαραίτητη η διεξαγωγή και άλλων παρόμοιων ερευνών, αλλά σε διαφορετικό αντικείμενο, διότι έχει σημασία αν το συγκεκριμένο ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να ενσωματώσει και άλλο γνωστικό περιεχόμενο ή αν μπορεί να διευκολύνει την επίτευξη διαφορετικών μαθησιακών στόχων.

- Από τη διεξαγωγή παρόμοιων ερευνών τα επόμενα χρόνια, θα μπορούσαν να εξαχθούν πιο αξιόπιστα και γενικευμένα αποτελέσματα, βασισμένα σε ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα του πληθυσμού.
- Για παράδειγμα, μετά από κατάλληλη προετοιμασία, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί α) μια πανελλαδική έρευνα, σε όλα τα Παιδαγωγικά Τμήματα Δημοτικής Εκπαίδευσης των Πανεπιστημίων της χώρας, με κατάλληλο αντιπροσωπευτικό δείγμα ή θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί β) η ίδια έρευνα με μεγαλύτερα δείγματα, που θα αποτελούνταν και πάλι από φοιτητές/τριες και εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, ή γ) έρευνα, όπου θα συμμετείχαν αυτή τη φορά, όχι μόνο φοιτητές και εκπαιδευτικοί, αλλά και μαθητές, ώστε να συγκριθούν τα αποτελέσματα των τριών δειγμάτων μεταξύ τους.

- Και φυσικά, θα μπορούσαν οι έρευνες να διεξαχθούν, με τον ίδιο τον ερευνητή να διανέμει τα ερωτηματολόγια και τη συνέντευξη να πραγματοποιείται όντας εκείνος παρών και κάνοντας τις ερωτήσεις, για καλύτερα και πιο αξιόπιστα αποτελέσματα.

Σας ευχαριστώ πολύ για
την προσοχή σας!