

Εκπαιδευτικά παιχνίδια



Πλαίσιο

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι σκόπιμα σχεδιασμένα με σκοπό την εκπαίδευση ή έχουν εκπαιδευτικές αξίες. Δημιουργούνται για να βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουν έννοιες, να αποκτήσουν ειδικές γνώσεις και να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων καθώς παίζουν παιχνίδια. Είναι εύκολο να βρείτε εφαρμογές ή σύντομα παιχνίδια που επιτρέπουν στους μαθητές να ολοκληρώνουν ασκήσεις που απαντούν στις ανάγκες των σχολικών προγραμμάτων σπουδών.

Ο ρόλος των εκπαιδευτικών παιχνιδιών δεν είναι να αντικαταστήσουν ένα παραδοσιακό σύστημα μάθησης, αλλά να ενισχύσουν αυτή τη διαδικασία βοηθώντας και υποστηρίζοντας τους μαθητές στην απόκτηση ενός συνόλου δεξιοτήτων χρήσιμων όχι μόνο στην τάξη αλλά και στην προετοιμασία τους για προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη.



Γιατί να χρησιμοποιήσετε τα βιντεοπαιχνίδια στην εκπαίδευση;

Παρά την αρνητική δημοσιότητα που έχουν λάβει τις τελευταίες δεκαετίες, οι έρευνες έχουν δείξει ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να είναι ευεργετικά για την εκπαίδευση:

- Οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες υπομονής και επιμονής στην ολοκλήρωση των προκλήσεων, μέσω της επανάληψης των επιπέδων.
- Οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.
- Τα βιντεοπαιχνίδια "μαθαίνουν" στους μαθητές να καταστρώνουν στρατηγικές με λογική για την ολοκλήρωση των εργασιών.
- Οι εκπαιδευόμενοι αναπτύσσουν δεξιότητες χωρικής σκέψης, κινούμενοι σε κόσμους διαστάσεων.
- Η απόκτηση μιας δεξιότητας σε ένα βιντεοπαιχνίδι και η εφαρμογή της αργότερα σε διαφορετικές προκλήσεις μπορεί να βοηθήσει την εκπαιδευτική διαδικασία. Βοηθά στην εξατομικευμένη μάθηση - μια διαδικασία διδασκαλίας στην οποία τα πάντα (περιεχόμενο, ρυθμός, διδακτική τεχνολογία) βασίζονται στο ενδιαφέρον και την ικανότητα του μαθητή.
- Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να είναι αγχολυτικά και μπορούν να βοηθήσουν στην ηρεμία ενός αγχωμένου μαθητή.
- Οι εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν να λαμβάνουν αποφάσεις με βάση την ηθική και δεοντολογική κρίση.
- Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να διδάξουν στον μαθητή την αποτυχία και τον τρόπο αντιμετώπισής της.
- Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας και ομαδικής εργασίας.



Βιντεοπαιχνίδια και ένταξη



Τα βιντεοπαιχνίδια είναι προσαρμόσιμα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση των κινήτρων όλων των μαθητών, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με ειδικές μαθησιακές διαταραχές. Μπορούν να παιχτούν στο **ρυθμό του μαθητή, αποφεύγοντας έτσι τα συναισθήματα άγχους, ανησυχίας ή πλήξης.**

Έρευνες έχουν δείξει ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να επηρεάσουν θετικά την ανάπτυξη ορισμένων δεξιοτήτων, όπως **ο χρόνος αντίδρασης, η λήψη αποφάσεων, οι κοινωνικές δεξιότητες και οι χωρικές ικανότητες, καθώς και να αυξήσουν τη συγκέντρωση σε άτομα με διανοητικές ή συμπεριφορικές διαταραχές.**

Επιλέγοντας το σωστό βιντεοπαιχνίδι



Με βάση τα προφίλ των μαθητών

Προσωπικά χαρακτηριστικά (ηλικία, προσωπικότητα, μαθησιακές διαταραχές, αναπηρία): Τα περισσότερα δημοσιευμένα παιχνίδια, είτε είναι δωρεάν είτε όχι, παρέχουν μια **ηλικιακή κλίμακα** στα παιχνίδια τους. Όσον αφορά την προσωπικότητα, ορισμένοι μαθητές προτιμούν παιχνίδια που επικεντρώνονται στη **δυσκολία και τον ανταγωνισμό**, όπως αγωνιστικά ή αθλητικά παιχνίδια, ενώ άλλοι μπορεί να προτιμούν παιχνίδια που επικεντρώνονται στην **αφήγηση ή την αφήγηση ιστοριών**. Στη συνέχεια, σκεφτείτε την **προσβασιμότητα**, μήπως ένα συγκεκριμένο παιχνίδι απαιτεί πολλούς χειρισμούς; Είναι οι κανόνες σαφείς από την αρχή;

Μαθησιακές προτιμήσεις και κοινωνικοί παράγοντες: Οι προτιμήσεις και οι κοινωνικοί παράγοντες μπορεί να περιλαμβάνουν: ενδιαφέροντα, στυλ μάθησης, προτιμήσεις νοημοσύνης, στυλ παραγωγής, προτιμήσεις για ατομικές ή ομαδικές εργασίες, συμμετοχή σε εξωσχολικές δραστηριότητες, διαπροσωπικές δεξιότητες κ.λπ.



Με βάση τους διαθέσιμους πόρους

Smartphones/tablets: Apple, Android και Windows έχουν καλούς επεξεργαστές και καταστήματα εφαρμογών με παιχνίδια. Ενώ έχουν το πλεονέκτημα ότι είναι φορητά και δημοφιλή (οι περισσότεροι μαθητές τα έχουν), υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί στη χρήση τους για παιχνίδια: μικρή οθόνη που επηρεάζει την ένταση των γραφικών, όρια της οθόνης αφής, φτωχότερη ποιότητα και άλλα.

Υπολογιστές: Προσφέρουν μια προηγμένη εμπειρία παιχνιδιού. Αν και υπάρχουν επίσης ειδικά κατασκευασμένοι υπολογιστές παιχνιδιών, ένας κανονικός υπολογιστής υποστηρίζει μια ποικιλία βιντεοπαιχνιδιών. Εάν ο υπολογιστής σας δεν μπορεί να χειριστεί βιντεοπαιχνίδια, αρκετές εταιρείες έχουν προσφορές για παιχνίδια cloud και ορισμένες από αυτές προσφέρουν δωρεάν περιορισμένο πρόγραμμα.

Ιδέες εκπαιδευτικών παιχνιδιών

Το **This war of mine**, από τα 11 bit studios, αφηγείται την ιστορία της πολιορκίας του Σεράγεβο (1992-1996) από την οπτική γωνία των Βόσνιων πολιτών που ζουν στη φανταστική πόλη Pogoren, Grazhavia.

Το **Enterre-moi, mon amour**, από το The Pixel Hunt, το ARTE France και το Figs βοηθά τους ανθρώπους να καταλάβουν πώς είναι να φεύγεις από τον πόλεμο.

Το **Peacemaker**, από την Impact games, είναι ένα κυβερνητικό παιχνίδι προσομοίωσης κατά τη διάρκεια του οποίου ο παίκτης δεν μαθαίνει μόνο για την ισραηλινο-παλαιστινιακή σύγκρουση, αλλά συμμετέχει ενεργά στη δημιουργία ειρήνης.

Το **Among Us** του Innersloth έγινε πολύ δημοφιλές από το καλοκαίρι του 2020. Πρόκειται για ένα παιχνίδι για 4 έως 10 παίκτες, είτε τοπικά είτε online. Τα γραφικά και οι μηχανισμοί αυτού του παιχνιδιού είναι μάλλον απλά καθώς η έμφαση δίνεται στη συνεργασία και την επικοινωνία.

Πηγές

Ανακαλύψτε το πρόγραμμα Gaming4Skills, το οποίο στοχεύει στην ανάπτυξη πρακτικών οδηγιών για τους εκπαιδευτικούς ώστε να χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια στην τάξη για διαθεματική διδασκαλία:

<https://www.gaming4skills.eu/>

