RestartVET

RESTART VET:

An innovative approach to support VET teachers/trainers through the digital transformation of VET education

Game Based Learning (Greek)

1. Εισαγωγή

Ο όρος «παιχνιδοκεντρική μάθηση», με ακρωνύμιο GBL, σημαίνει τη χρήση ενός παιχνιδιού ή στοιχείων παιχνιδιού στη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης, με σκοπό την επίτευξη προκαθορισμένων εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων. Ειδικότερα, η παιχνιδοκεντρική μάθηση αναφέρεται σε ένα παιχνίδι που έχει εκπαιδευτικό σκοπό και αφορά την εκμάθηση μέσω της διαδικασίας του παιχνιδιού. Η παιχνιδοποίηση (gamification) είναι ένα νέο στοιχείο που εισήχθη στην παιδαγωγική πρακτική και είναι σίγουρα ένας εξαιρετικός τρόπος για να παρακινηθούν μαθητές και καθηγητές. Αυτή η προσέγγιση, μπορεί να χρησιμοποιεί γνωστά παιχνίδια όπως το Ludo, το Risk, η Monopoly ή πιο εξελιγμένα ψηφιακά εργαλεία ή παιχνίδια, όπως το Escape Room, το Maze Chase Labyrinth και τους κωδικοί QR, ως μέσο εκμάθησης και αφοσίωσης παιδιών και ενηλίκων.

Σε αυτό το σημείο, είναι σημαντικό να υπογραμμίσουμε ότι, αν και οι δύο όροι μερικές φορές χρησιμοποιούνται ως ίδιοι, η παιχνιδοκεντρική μάθηση είναι ελαφρώς διαφορετική από τη παιχνιδοποίηση, ακόμη και αν η διαχωριστική γραμμή είναι πολύ λεπτή. Η παιχνιδοποίσηση ορίζεται ως *«η εφαρμογή στοιχείων παιχνιδιού και τεχνικών ψηφιακής σχεδίασης παιχνιδιών σε προβλήματα που δεν αφορούν παιχνίδια, όπως επιχειρηματικές (στην ανάπτυξη εκπαιδευτικής τεχνολογίας) και κοινωνικές προκλήσεις».* (Ανάλυση Editech). Αυτό σημαίνει ότι τα στοιχεία της παιχνιδοποίησης υπάρχουν συνήθως σε μια δραστηριότητα παιχνιδοκεντρικής μάθησης, αλλά το αντίθετο δεν ισχύει πάντα.

Μαθησιακοί Στόχοι:

Στο τέλος αυτής της ενότητας:

- Θα είστε εξοικειωμένος με την έννοια της παιχνιδοκεντρικής μάθησης και τους σχετικούς όρους
- Θα έχετε μια βασική γνώση των διαφορετικών τύπων παιχνιδοκεντρικής μάθησης
- Θα είστε εξοικειωμένος με ψηφιακά εργαλεία και προϊόντα που μπορούν να βοηθήσουν στη διαδικασία της παιχνιδοκεντρικής μάθησης
- Θα γνωρίζετε τα μαθησιακά οφέλη της παιχνιδοκεντρικής μάθησης
- Θα παρακινηθείτε να εξερευνήσετε περαιτέρω την παιχνιδοκεντρική μάθηση

Είδη της Παιχνιδοκεντρικής Μάθησης:

01 – Επιτραπέζια Παιχνίδια

Η Monopoly μπορεί να θεωρηθεί εκπαιδευτικό παιχνίδι. Έχει όλα τα απαραίτητα στοιχεία: μια ιστορία, χαρακτήρες, στόχους, ανταγωνισμό και πολλές άλλες πτυχές. Υπάρχουν πολλά παραδείγματα παιχνιδιών που μοιάζουν με τη Monopoly και χρησιμοποιούνται στα σχολεία με προσαρμοσμένους κανόνες για διαφορετικά μαθήματα, όπως το History Monopoly ή το Math Monopoly.

Σημείωση: Επίσης στα επόμενα 2 είδη, αλλά ειδικότερα στα επιτραπέζια παιχνίδια, η προετοιμασία του παιχνιδιού (για παράδειγμα, το ταμπλό και οι κανόνες) είναι πολύ σημαντική. Οι μαθητές θα πρέπει να εμπλέκονται στη φάση «οικοδόμησης του παιχνιδιού»,

γιατί μπορεί να είναι εξαιρετικά διδακτικό και ενθαρρυντικό. Λάβετε υπόψη ότι η κατασκευή ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού μπορεί να είναι μια εξαιρετική δραστηριότητα Μάθησης Βάσει Έργων (PBL).

02 – Παιχνίδια Πραγματικής Ζωής

Το περιβάλλον εδώ είναι ο πραγματικός κόσμος. Αυτό είναι ίσως το παιχνίδι που δίνει το πιο πολύ κίνητρο, αλλά και το πιο αγχωτικό είδος παιχνιδιού. Σε αυτό το είδος, οι μαθητές πρέπει να κινούνται, να ενεργούν, να χρησιμοποιούν το σώμα και το μυαλό τους για να παίξουν. Αυτός είναι ο πιο εμβυθιστικός τύπος και εγείρει τους μαθητές σχεδόν σε κάθε πτυχή της μάθησής τους.

Δεδομένου ότι υπάρχει η δυνατότητα να μετακινηθείτε σε έναν συγκεκριμένο χώρο, το παιχνίδι της πραγματικής ζωής συνδέεται συχνά με το θέατρο. Είναι εύκολο να βρείτε δραστηριότητες βασισμένες σε παιχνίδια ρόλων, καθώς και προσομοιώσεις ή θεατρικά σε αυτόν τον τύπο εκμάθησης παιχνιδιών. Οι μαθητές συμπεριφέρονται «σαν να ήταν» χαρακτήρας του παιχνιδιού, παίρνουν αποφάσεις σύμφωνα με τους στόχους τους, το περιβάλλον και τους κανόνες.

03 – Ψηφιακά Παιχνίδια

Το περιβάλλον εδώ είναι διαδικτυακό. Τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να συγκριθούν με τα επιτραπέζια παιχνίδια. Στην πραγματικότητα, πολλά ψηφιακά προγράμματα για παιχνιδοκεντρική μάθηση χρησιμοποιούν διαδικτυακά ταμπλό στα οποία ένας εκπαιδευτικός μπορεί να επεξεργαστεί ή να προσθέσει εκπαιδευτικό περιεχόμενο ανάλογα με το θέμα που θα παιχθεί. Επίσης, σε αυτό το είδος παιχνιδιού, οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν στην κατασκευή του παιχνιδιού, ειδικά εάν ο εκπαιδευτικός δεν είναι σε θέση να διαχειριστεί διαδικτυακά εργαλεία χωρίς τη βοήθειά τους. Οι μαθητές έχουν έναν χαρακτήρα (αλλά όχι απαραίτητα και έναν λογαριασμό) που κινείται μέσα στο παιχνίδι και αντιμετωπίζει προκλήσεις που τοποθετούνται καθόλη τη διάρκεια των παιχνιδιών. Ένα ψηφιακό παιχνίδι δεν περιλαμβάνει δεξιότητες που συνδέονται με τη χρήση του σώματος

και του πραγματικού χώρου, αλλά μπορεί να εκπαιδεύσει τους μαθητές να συνεργάζονται με διαφορετικό και εικονικό τρόπο.

Περισσότερες Πηγές :

Δείτε: https://ec.europa.eu/social/vocational-skills-week/gamification-vocational-training-2019-10-08_it

https://www.springerprofessional.de/en/a-game-based-learning-platform-for-vocational-education-and-trai/15463220

https://trainingcentre.gr/courses/for-educational-organization-staff/game-based-learning/

https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/

2. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΚΕΝΤΡΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

Οι δραστηριότητες της παιχνιδοκεντρικής μάθησης συχνά αφορούν και περιλαμβάνουν τάξεις μαθητών και νέων από το δημοτικό έως το γυμνάσιο. Ακολουθούν αρκετά παραδείγματα παιχνιδοκεντρικής μάθησης, όλοι οι παρακάτω σύνδεσμοι είναι σημαντικοί ιστότοποι δραστηριοτήτων υλοποίησης με υψηλά στοιχεία καινοτομίας.

https://learningapps.org

https://www.goosechase.com

Παιχνίδι Πυραμίδας, δείτε το βίντεο: https://www.youtube.com/watch?v=-5uE08uI_7A

https://edpuzzle.com/

https://kahoot.com/

https://www.the-qrcode-generator.com/

https://www.pbslearningmedia.org/

https://nearpod.com/

http://www.storyjumper.com/

https://quizizz.com/

http://www.makebeliefscomix.com/

https://www.weebly.com/

https://teach.classdojo.com/#/onboarding-v3/signup?stage=SELECT_SCHOOL

http://www.classtools.net/QR/qr_generator.php?fold=2&fname=e5XjU&diff=0

(QR κωδικοί για το παιχνίδι «Κύκλος του νερού»)

3. ΟΦΕΛΗ: Ποια Είναι τα Οφέλη της Παιχνιδοκεντρικής Μάθησης;

01 – Κίνητρο

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι αν οι μαθητές είχαν πάντα κίνητρα, τα προβλήματα των δασκάλων θα εξαφανίζονταν. Το κίνητρο είναι το κλειδί για την καλή ροή διδασκαλίας και μάθησης στην τάξη. Για το λόγο αυτό, η παιχνιδοκεντρική μάθηση είναι πολύ αποτελεσματική, καθώς τα παιχνίδια από μόνα τους δίνουν κίνητρα και είναι ελκυστικά. Επιπλέον, τα παιχνίδια παρέχουν δραστηριότητες που μπορούν να περιγραφούν με τη φράση «μακριά από ένα παραδοσιακό μάθημα» και συχνά περιλαμβάνουν διαγωνισμούς μεταξύ των μαθητών, κάτι που μπορεί να αυξήσει το επίπεδο κινήτρων σε μια τάξη. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αποφασίσουν για το είδος του διαγωνισμού και να δημιουργήσουν υποστηρικτικές ομάδες για να μειώσουν το επίπεδο άγχους μεταξύ των μαθητών.

Είναι επίσης σημαντικό να δημιουργείτε και να ενσωματώνετε παιχνίδια ανάλογα με τις ηλικίες των μαθητών, για παράδειγμα, οι έφηβοι μπορεί να τείνουν να χάσουν το κίνητρό τους εάν ένα παιχνίδι φαίνεται πολύ παιδικό. Για να αποφευχθεί αυτό, ο εκπαιδευτικός πρέπει να προετοιμάσει παιχνίδια ανάλογα του κοινού του και με περιεχόμενο που έχει σημασία για τους μαθητές του. Οι εκπαιδευτικοί δεν πρέπει ποτέ να φοβούνται να χρησιμοποιούν παιχνίδια για μάθηση και πρέπει να έχουν κατά νου ότι ποτέ κανείς δεν είναι πολύ μεγάλος για να παίξει ένα παιχνίδι.

02 – Ένταξη

Το παιχνίδι μπορεί να προκαλέσει τους μαθητές και να τους αναγκάσει να βγουν από τη ζώνη άνεσης τους. Για αυτόν τον λόγο, μερικές φορές μπορεί κάποιοι μαθητές να μην θέλουν να παίξουν συγκεκριμένους ρόλους. Σε περίπτωση που συμβεί αυτό, ο εκπαιδευτικός δεν πρέπει να αναγκάσει όσους δεν θέλουν να παίξουν. Ευτυχώς, μια δραστηριότητα παιχνιδοκεντρικής μάθησης, είτε είναι σύνθετη είτε όχι, αποτελείται από διαφορετικά μέρη και διαφορετικούς χαρακτήρες και έτσι δεν υπάρχει όριο στη δημιουργία του τύπου των παικτών και του είδους της συμμετοχής που απαιτείται. Στους μαθητές που δε θέλουν να παίξουν μπορεί να τους ανατεθεί ο ρόλος ενός επόπτη που ελέγχει ότι όλοι σέβονται τους κανόνες του παιχνιδιού, ή ενός καταγραφέα που θα τραβάει βίντεο τη δραστηριότητα στην τάξη, ή ενός ρεπόρτερ που συλλέγει τα αποτελέσματα ή/και περιγράφει πώς εξελίσσεται το παιχνίδι ή ενός κατασκευαστή ο οποίος στήνει το παιχνίδι κ.λπ. Το θέμα είναι οι ρόλοι και οι εργασίες να μπορούν να διαφοροποιηθούν ώστε να συμπεριλάβουν όλους τους μαθητές.

03 – Τοποθετεί το Μαθητή στο Επίκεντρο

Τα παιχνίδια ουσιαστικά έχουν ως επίκεντρο τους μαθητές και οι μαθητές θα πρέπει να συμμετέχουν στην προετοιμασία του παιχνιδιού. Εάν συμμετέχουν και ενδιαφέρονται, θα φέρουν εις πέρας τα καθήκοντά τους πιο πρόθυμα από ότι θα το έκαναν με τις παραδοσιακές δραστηριότητες. Συνήθως, όταν οι εκπαιδευτικοί θέτουν τους στόχους και τους κανόνες, οι περισσότεροι μαθητές εργάζονται χωρίς περαιτέρω εξήγηση και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρακολουθούν και να βοηθούν τους μαθητές τους.

Εάν θέλετε να διευρύνετε τις γνώσεις σας σχετικά με τον τρόπο υλοποίησης μιας τάξης με επίκεντρο τον μαθητή, ρίξτε μια ματιά στο μάθημα μας για την κατάρτιση εκπαιδευτικών.

04 – Κριτική Σκέψη και Λήψη Αποφάσεων

Αυτές είναι δύο δεξιότητες που μπορούν να εξασκηθούν και να διδαχθούν ειδικά όταν συμμετέχετε σε παιχνίδι ρόλων. Όταν ανατίθεται στους μαθητές να παίξουν συγκεκριμένους χαρακτήρες σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα, πρέπει να αποφασίσουν, επί τόπου, τι θα κάνουν για να φτάσουν τον στόχο.

Σας ενδιαφέρει να μάθετε περισσότερα για το πώς να αναπτύξετε δεξιότητες κριτικής σκέψης στους μαθητές σας; Δείτε τα μαθήματα μας για την κατάρτιση εκπαιδευτικών.

05 – Ομαδική Εργασία

Δεν είναι δύσκολο να καταλάβει κανείς γιατί ένα παιχνίδι είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για ομαδική εργασία. Η ενότητα της ομάδας είναι δύναμη και οι συμμετέχοντες χάνουν ή κερδίζουν όλοι μαζί όταν παίζουν ένα ομαδικό παιχνίδι.

Εάν θέλετε να μάθετε περισσότερα σχετικά με το πώς να χρησιμοποιείτε συνεργατικές και συλλογικές στρατηγικές μάθησης στην τάξη, ρίξτε μια ματιά στο σχετικό μάθημα μας για την κατάρτιση εκπαιδευτικών.

06 – Δημιουργικότητα

Η παιχνιδοκεντρική μάθηση και τα παιχνίδια είναι αποτελεσματικά εργαλεία για την ενίσχυση της δημιουργικότητας, ειδικά εάν οι μαθητές συμμετέχουν στην κατασκευή του παιχνιδιού. Η φαντασία δεν έχει όρια. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιτρέψουν τους μαθητές να μπορούν να συμπληρώσουν τα κενά με τις δικές τους λύσεις και ιδέες.

ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Είναι σημαντικό να δίνουμε στους μαθητές της ευκαιρία να κάνουν αξιολογήσεις, ή (διαμορφωτική) αξιολόγηση κατα τη διάρκεια του παιχνιδιού ή αξιολόγηση στο τέλος του παιχνιδιού (αθροιστική). Αυτές μπορεί να προέλθουν από τον εκπαιδευτικό, έναν συμμαθητή ή μέσω της ίδιας της αυτοαξιολόγησης των μαθητών.

Οτιδήποτε γίνεται πριν, κατά τη διάρκεια ή μετά από ένα παιχνίδι μπορεί να συζητηθεί, να αναλυθεί και να αναθεωρηθεί προκειμένου να αξιοποιηθεί στο έπακρο μια δραστηριότητα παιχνιδοκεντρικής μάθησης.

Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευτικοί προσθέτουν εξωτερικό κίνητρο παρέχοντας στους μαθητές εργαλεία για να τους βοηθήσουν να κατανοήσουν πως είναι σημαντικό να διασκεδάζουν, αλλά είναι επίσης σημαντικό να γνωρίζουν πώς να κάνουν τα πράγματα σωστά.

Τι εμπειρία έχετε με την παιχνιδοκεντρική μάθηση; Τι είδους παιχνίδια έχετε ενσωματώσει στην τάξη σας; Πιστεύετε ότι τα παιχνίδια παρέχουν κίνητρα; Πείτε μας τις σκέψεις σας και

μοιραστείτε τυχόν άλλες ιδέες σχετικά με τη συμπερίληψη παιχνιδιών ή/και παιχνιδοκεντρικής μάθησης στην τάξη σας, σχολιάζοντας παρακάτω.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτή

Φροντίστε να αφήσετε αρκετό χρόνο για να εξερευνήσετε όλα τα θέματα που αναφέρονται στην ενότητα. Μη διστάσετε να ρωτήσετε τους συμμετέχοντες με ποια έχουν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και με ποια δυσκολεύονται. Ζητήστε τους να δώσουν παραδείγματα από την καθημερινή τους ζωή και να συνδεθούν με το υλικό μέσα από τις δικές τους εμπειρίες.

Αφιερώστε λίγο χρόνο για να δημιουργήσετε ένα προσαρμοσμένο πλάνο μαθήματος ώστε να ταιριάζει στη παιχνιδοκεντρική μάθηση, αντιμετωπίστε προβλήματα και ορίστε ένα χρονικό πλαίσιο για κάθε δραστηριότητα, είναι πολύ εύκολο να χάσετε την αίσθηση του χρόνου όταν διασκεδάζετε! 😊

Μην ξεχνάτε τους μαθησιακούς σας στόχους, τα παιχνίδια πρέπει να είναι το μέσο για τον μαθησιακό στόχο και όχι ο αυτοσκοπός. Έχετε υπόψη σας μαθητές που δεν είναι πολύ άνετοι ή εξοικειωμένοι με τη παιχνιδοκεντρική μάθηση και προσφέρετε τους περαιτέρω υποστήριξη και καθοδήγηση.