




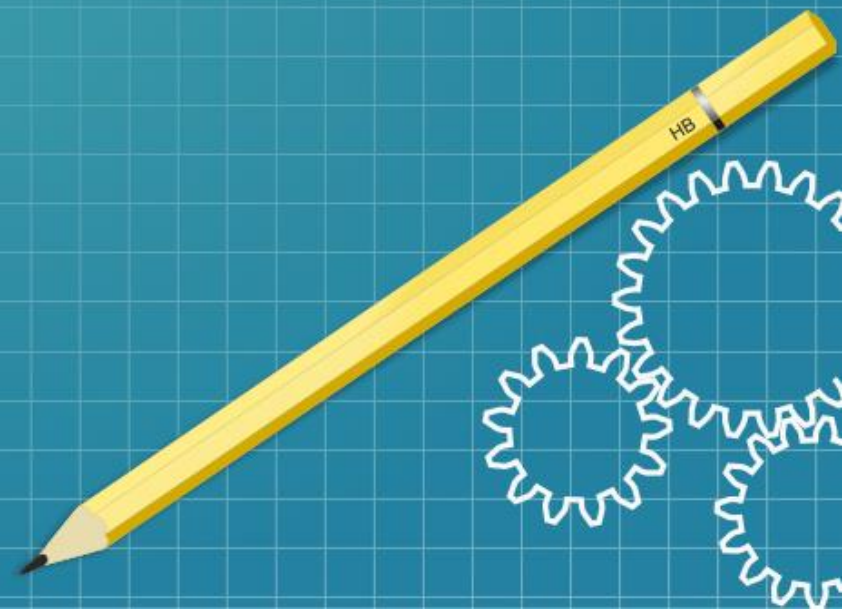
2020

ΠΑΙΧΝΙΔΙ στη ΜΑΘΗΣΗ

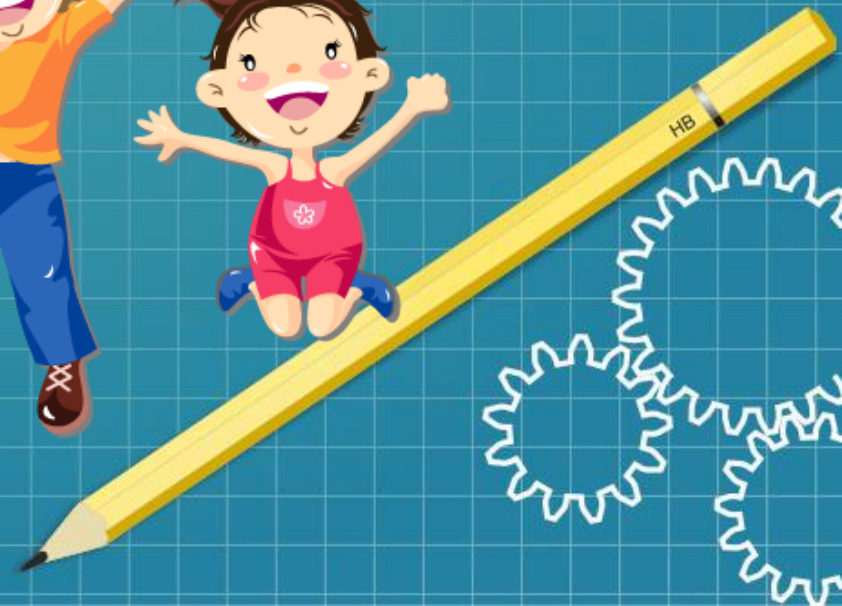
ΠΑΙΧΝΙΔΙ και ΜΑΘΗΣΗ



Αργυρή Μπιλιούρη, ΠΕ70
Med Ανθρωπιστικών Σπουδών
Med Εκπ/κής Ηγεσίας
Ambassador eTwinning &
Ambassador T4E
Δ.ντρια 4ου Δ.Σ.Ναυπλίου



Το παιχνίδι είναι δικαίωμα των παιδιών



Το παιχνίδι

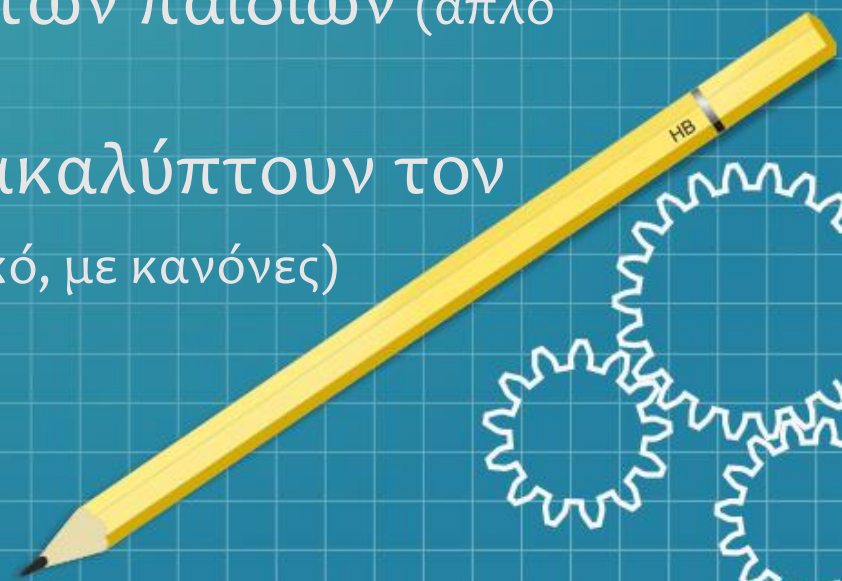
- Ικανοποιεί αναπτυξιακές ανάγκες
- Αναπτύσσει τον εγκέφαλο
- Συμβάλλει στην κοινωνική ανάπτυξη
- Αναπτύσσει τη συνεργασία
- Καλλιεργεί συναισθηματικές δεξιότητες

Ψυχαγωγεί



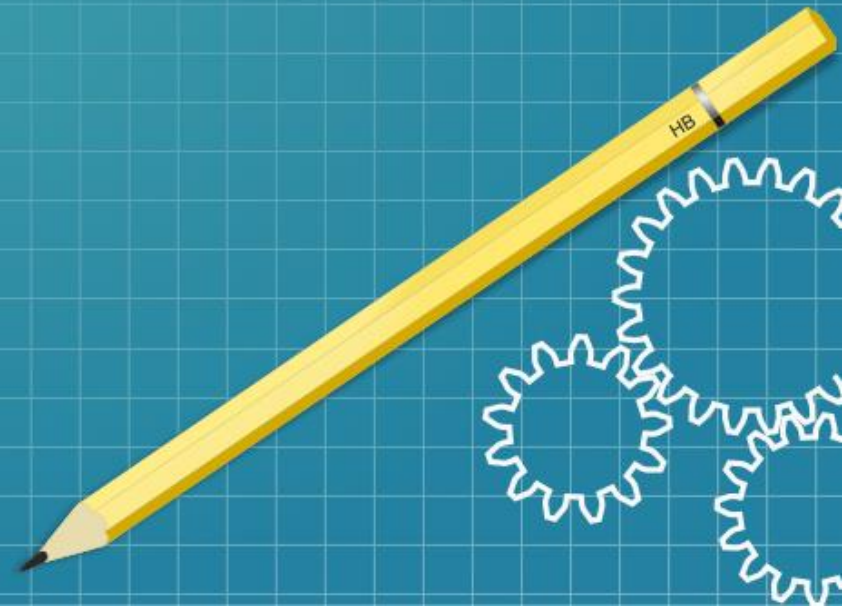
Το παιχνίδι

- ✓ Απόδραση από την καθημερινότητα (πλαίσιο, χρόνος, χώρος)
- ✓ Είναι ένας αβίαστος και ευχάριστος τρόπος απόκτησης γνώσεων και δεξιοτήτων
- ✓ Ένα τρόπος έκφρασης των παιδιών (απλό παιχνίδι, παιχνίδια ρόλων)
- ✓ Βοηθά τα παιδιά να ανακαλύπτουν τον κόσμο (απλό παιχνίδι, ουσιαστικό, με κανόνες)



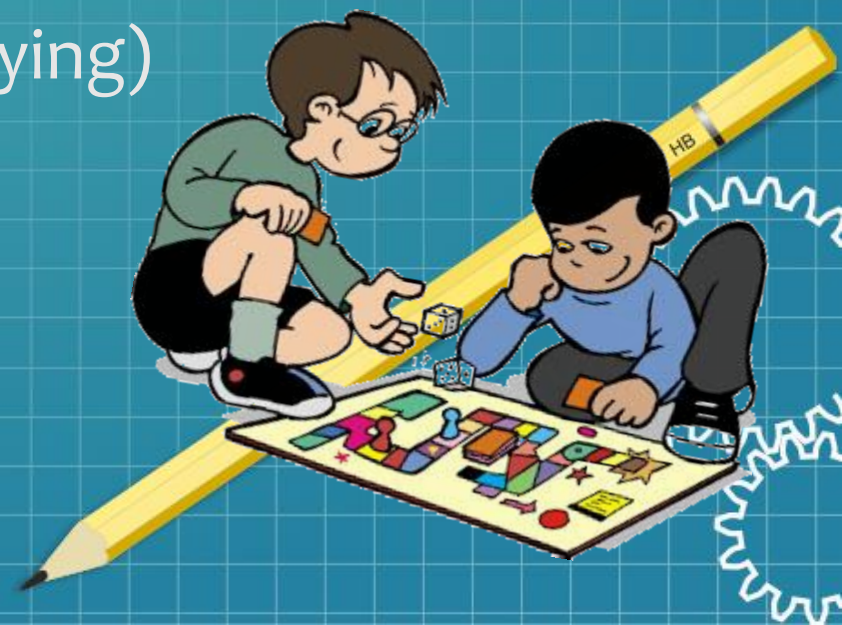
Παιχνίδια

- Συμβατικά
- Με αντικείμενα
- Με χρήση σώματος των παιχτών
- Μάχης/Ανταγωνισμού
- Με παρουσία θεατών
- Φαντασίας
- Ψηφιακά



Τύποι παιχνιδιών

- ✓ Στρατηγικής (Strategy)
- ✓ Περιπέτειας (Adventure)
- ✓ Προσομοίωση (Simulation)
- ✓ Παιχνίδια ρόλων (Role playing)
- ✓ Απλά (Casual games)





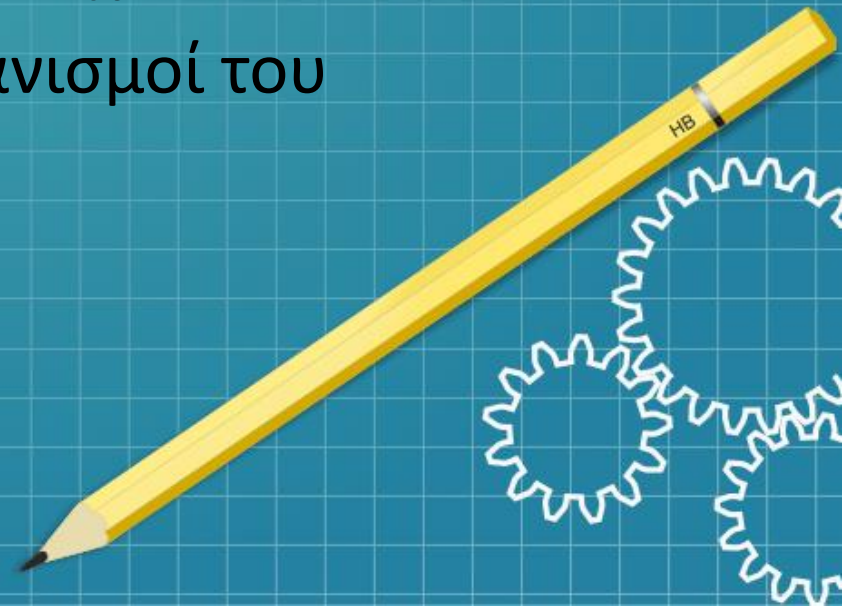
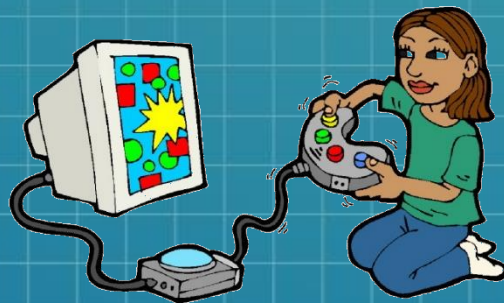
Σχεδιασμός Παιχνιδιού

- ✦ Σύλληψη και Περιγραφή μιας ιδέας
- ✦ Σχεδιασμός παιχνιδιού
- ✦ Αξιολόγηση παιχνιδιού με κριτήριο τους μαθησιακούς στόχους



Σχεδιασμός ψηφιακού παιχνιδιού

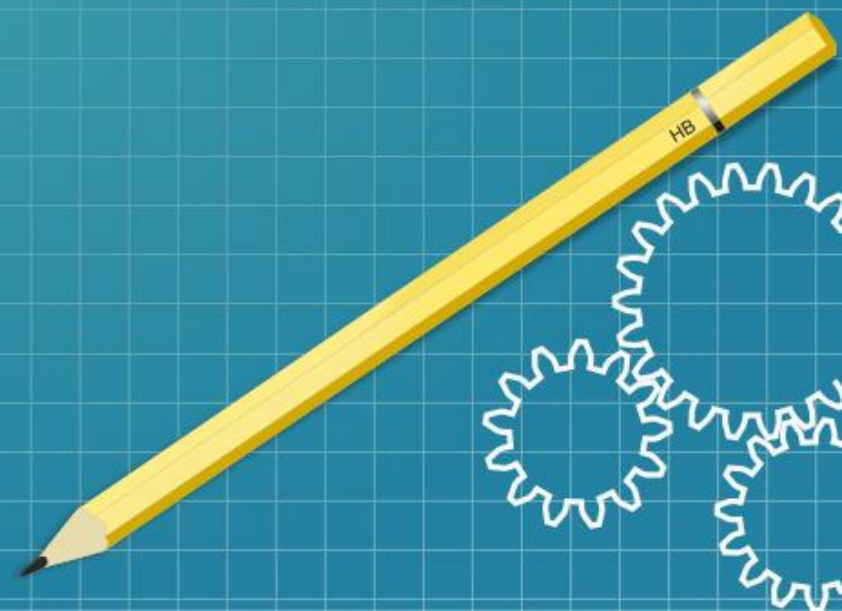
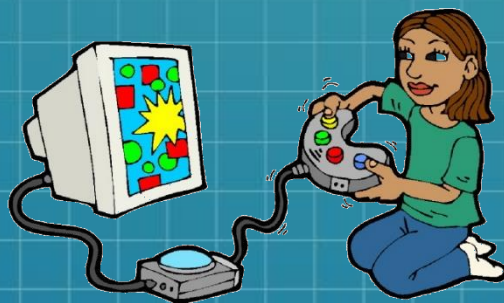
- × **Τεχνολογία** : πού παίζεται το παιχνίδι (Η/Υ, παιχνιδιομηχανή κ.λ.π)
- × **Αισθητική** : το περιβάλλον του παιχνιδιού
- × **Ιστορία** : το σενάριο του παιχνιδιού
- × **Mechanics**: βασικοί μηχανισμοί του



Μηχανισμοί παιχνιδιού

(game mechanics)

- Λειτουργικός χώρος του παιχνιδιού
- Δράση και εξέλιξη της δράσης
- Στόχοι
- Κανόνες
- Δεξιότητες



Ψηφιακά παιχνίδια

ICT

Έχουν τα χαρακτηριστικά των συμβατικών παιχνιδιών αλλά αξιοποιούν ηλεκτρονικές πλατφόρμες

Προσφέρουν νέες δυνατότητες:

- Διάδραση
- Διαχείριση μεγάλου όγκου δεδομένων
- Αυτοματοποιημένα πολύπλοκα συστήματα
- Επικοινωνία μέσω διαδικτύου
- Συμμετοχή πολλών χρηστών σύγχρονα & ασύγχρονα

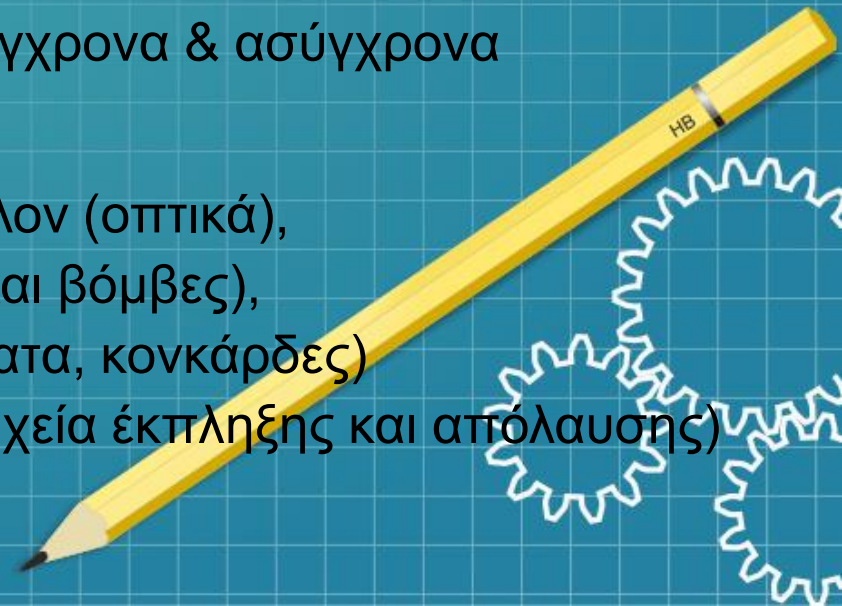
Ενσωματώνουν:

Ένα πραγματικό εργασιακό περιβάλλον (οπτικά),

Ένα στοιχείο πρόκλησης (μπόνους και βόμβες),

Ανταμοιβές για την επιτυχία (καλύμματα, κονκάρδες)

Μάθηση μέσω δραστηριοτήτων (στοιχεία έκπληξης και απόλαυσης)

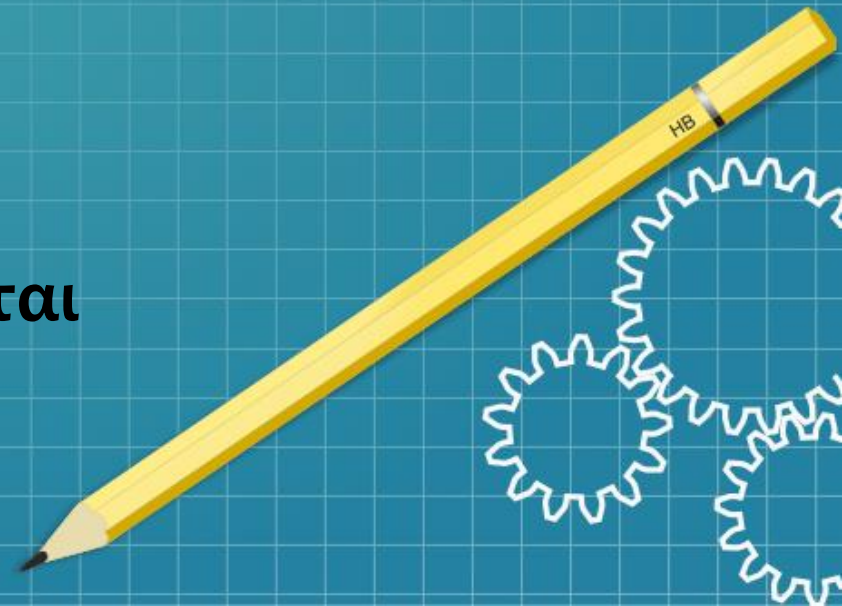


Δομή Σχεδιασμού παιχνιδιού

Περιβάλλοντα και Εργαλεία

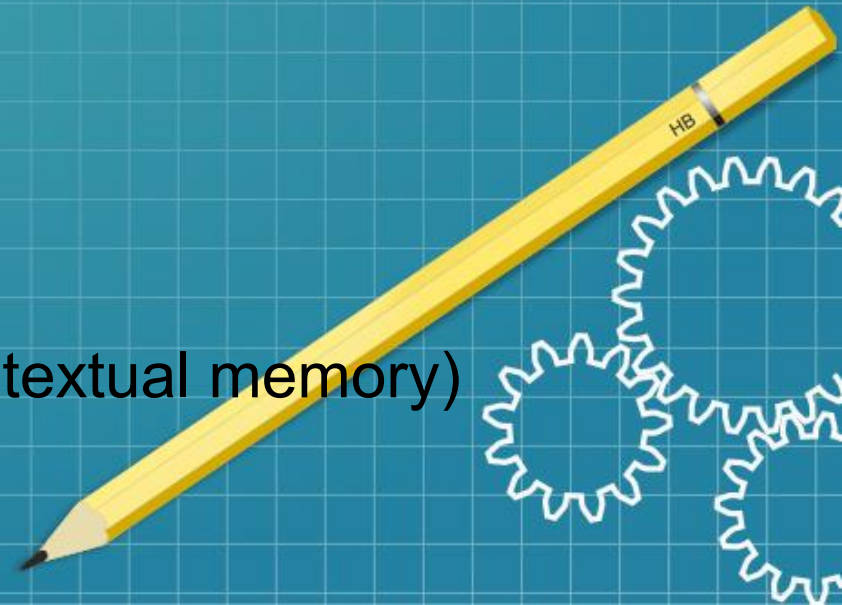
- Κόσμοι - game worlds
- Χαρακτήρες – characters
- Επίπεδα - levels

Λαμβάνει υπόψη
το κοινό που απευθύνεται



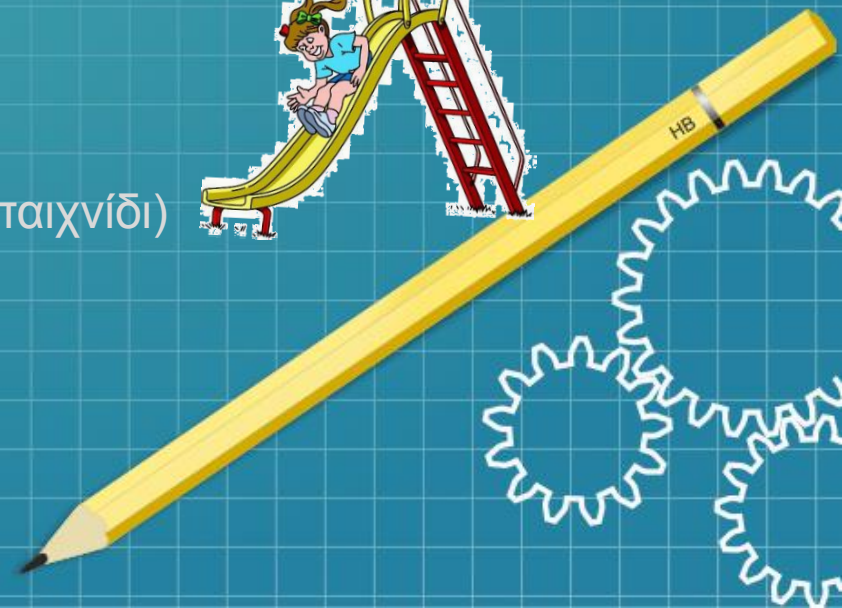
Οφέλη παιχνιδιού ψηφιακού και μη

- Αναπτύσσεται :
 - Η συνεργασία
 - Η κοινωνικότητα
 - Η διάδραση (interactive)
 - Η κιναισθησία
 - Ο έλεγχος συναισθημάτων
 - Η επίλυση προβλημάτων
 - Η γνώση
 - Ο συντονισμός
 - Η συσχετιζόμενη μνήμη (contextual memory)



Το ΠΑΙΧΝΙΔΙ στο σχολείο

(Δεν αναφερόμαστε στο απλό παιχνίδι)



Παιχνιδοποίηση της μάθησης (gamefication)

Ο/Η εκπαιδευτικός δημιουργεί ή χρησιμοποιεί παιχνίδια κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας του

Επειδή η συνεργασία και ο συναγωνισμός είναι αποτελεσματικότερα στην εκπαίδευση

Γιατί η διδασκαλία μετατρέπεται σε “παιχνίδι”
(με μέτρο - οργάνωση - στόχο – κανόνες)



Παιχνιδοποίηση της μάθησης (gamefication)

η εισαγωγή παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία

Επιτυγχάνει ευκολότερα και ελκυστικότερα
την πρόσληψη της γνώσης

Ενδυναμώνει τη συνεργασία (εντός ομάδας)

Ο ανταγωνισμός αυξάνει την συμμετοχικότητα
& την ενεργοποίηση των μαθητών



Παιχνιδοποίηση της μάθησης (γενική ιδέα)

ΣΤΟΧΟΣ

ΔΕΣΜΕΥΣΗ

ΜΑΘΗΣΗ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

ΕΜΠΛΟΚΗ
ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ



ΚΑΤΟΡΘΩΜΑ

ΠΡΟΚΛΗΣΗ

ΣΥΝΑΓΩΝΙΣΜΟ

ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟ

ΑΝΤΑΜΟΙΒΗ



Παιχνιδοποίηση της μάθησης

Το προτεινόμενο παιχνίδι πρέπει...

Να έχει ωραίο περιβάλλον

Επιλογή προσεκτικά της επιβράβευσης και την ανατροφοδότησης

Καθορισμένη η ανταμοιβή από την αρχή

Η επιβράβευση να έχει ποικιλία (φυσικούς και τεχνητούς αμοιβές)

Το παιχνίδι να εξελίσσεται. Να αλλάζει επίπεδα

Να έχει απρόσμενα (εκπλήξεις)



Παιχνιδοποίηση της μάθησης

Προσωπικές δημιουργίες στα ...

<https://wordwall.net>

ποικιλία δραστηριοτήτων

<https://quizizz.com/>

παιχνίδια γνώσεων

<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/criss-cross>

<https://www.jigsawplanet.com/>

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=home>

Παιχνίδια μαθητών

Παραγωγή παιχνιδιών από μαθητές

Έκφραση δημιουργικότητας

Παραγωγή πρωτότυπου εκπαιδευτικού υλικού

Εμπέδωση των γνώσεων

Μεταμόρφωση των γνώσεων

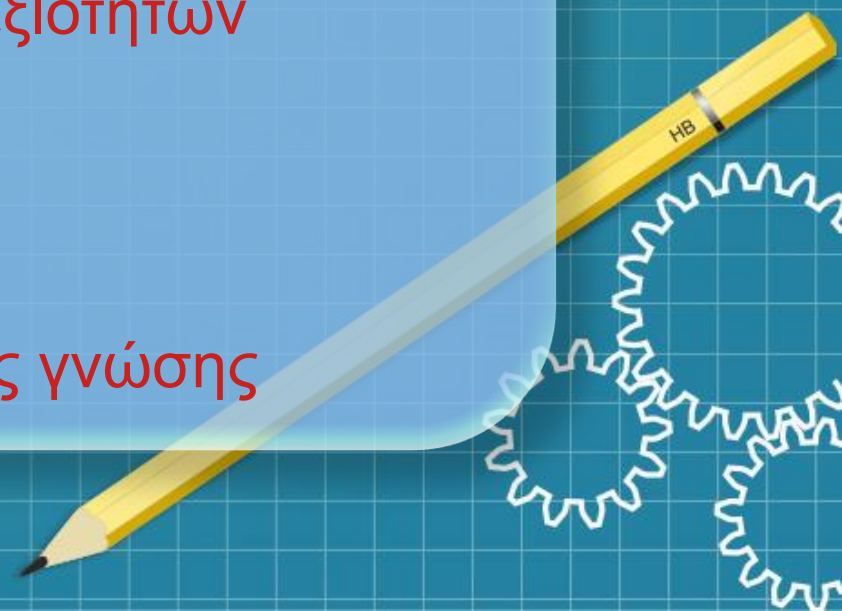
Ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων

Ανάπτυξη κριτικής σκέψης

Διάρκεια στη γνώση

Διαμοιρασμός της γνώσης

Αξιολόγηση της αποκτημένης γνώσης



Παιχνίδια μαθητών

Παραγωγή παιχνιδιών από μαθητές
(ψηφιακού και μη)

Η κατασκευή ενός παιχνιδιού από τους μαθητές προτείνεται να πραγματοποιηθεί με την ολοκλήρωση ενός μαθήματος/ ενότητας /θέματος

Αποτυπώνει το επίπεδο κατάκτησης του γνωστικού αντικειμένου

Εκφράζεται η δημιουργική σκέψη

Αξιοποιείται προϋπάρχουσα γνώση (μεταποίηση γνωστού παιχνιδιού)

Καλλιεργείται η μεταγνωστική σκέψη

Οι μαθητές γίνονται δημιουργοί. Και το μοιράζονται με ομότιμους

Αξιοποιούν ψηφιακά εργαλεία



Παραγωγή παιχνιδιών από μαθητές

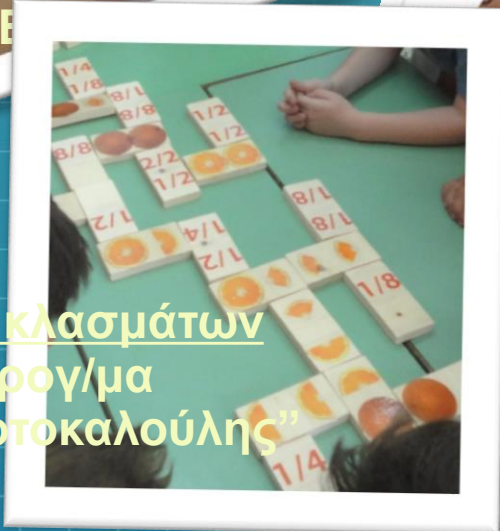
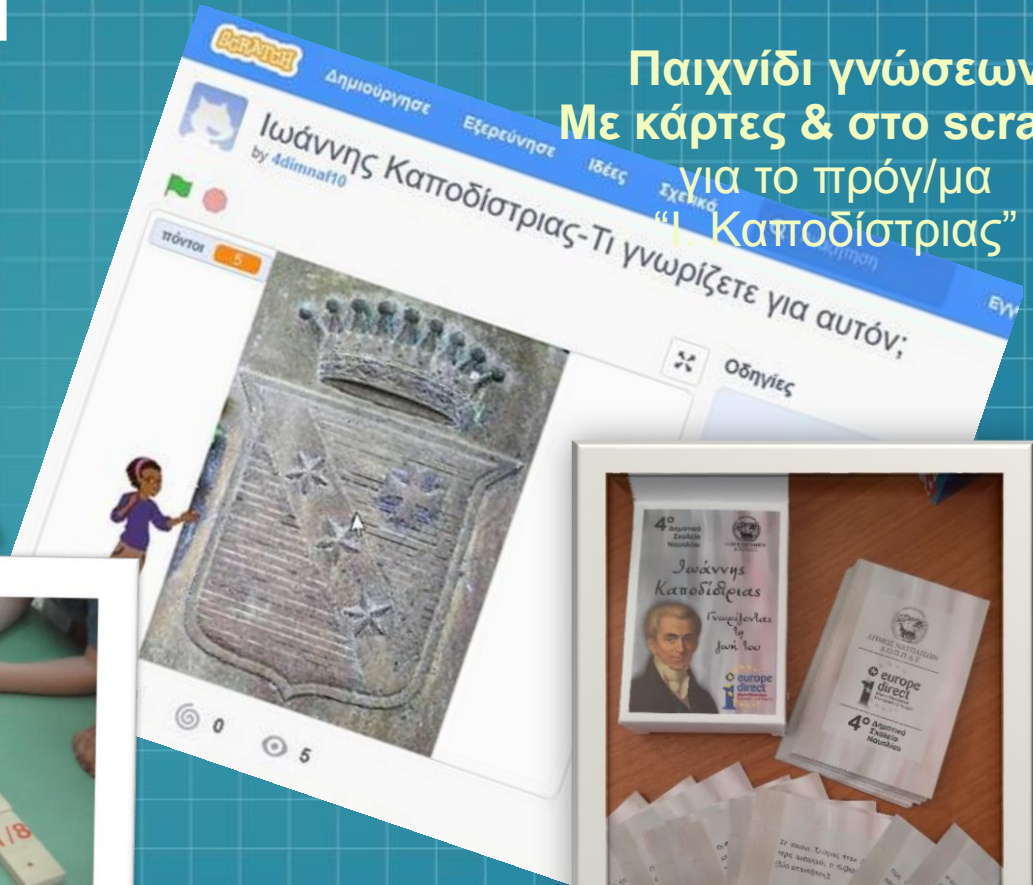
Ψηφιακά και μη

Παιχνίδι γνώσεων
Με κάρτες & στο scratch
για το πρόγ/μα
"Καποδίστριας"



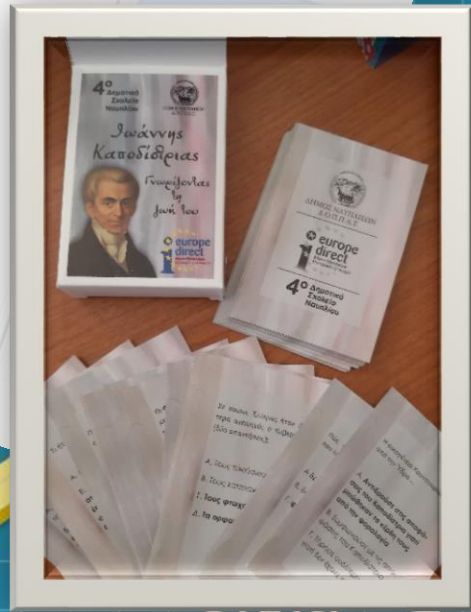
Μια αλατιέρα
για το πρόγ/μα

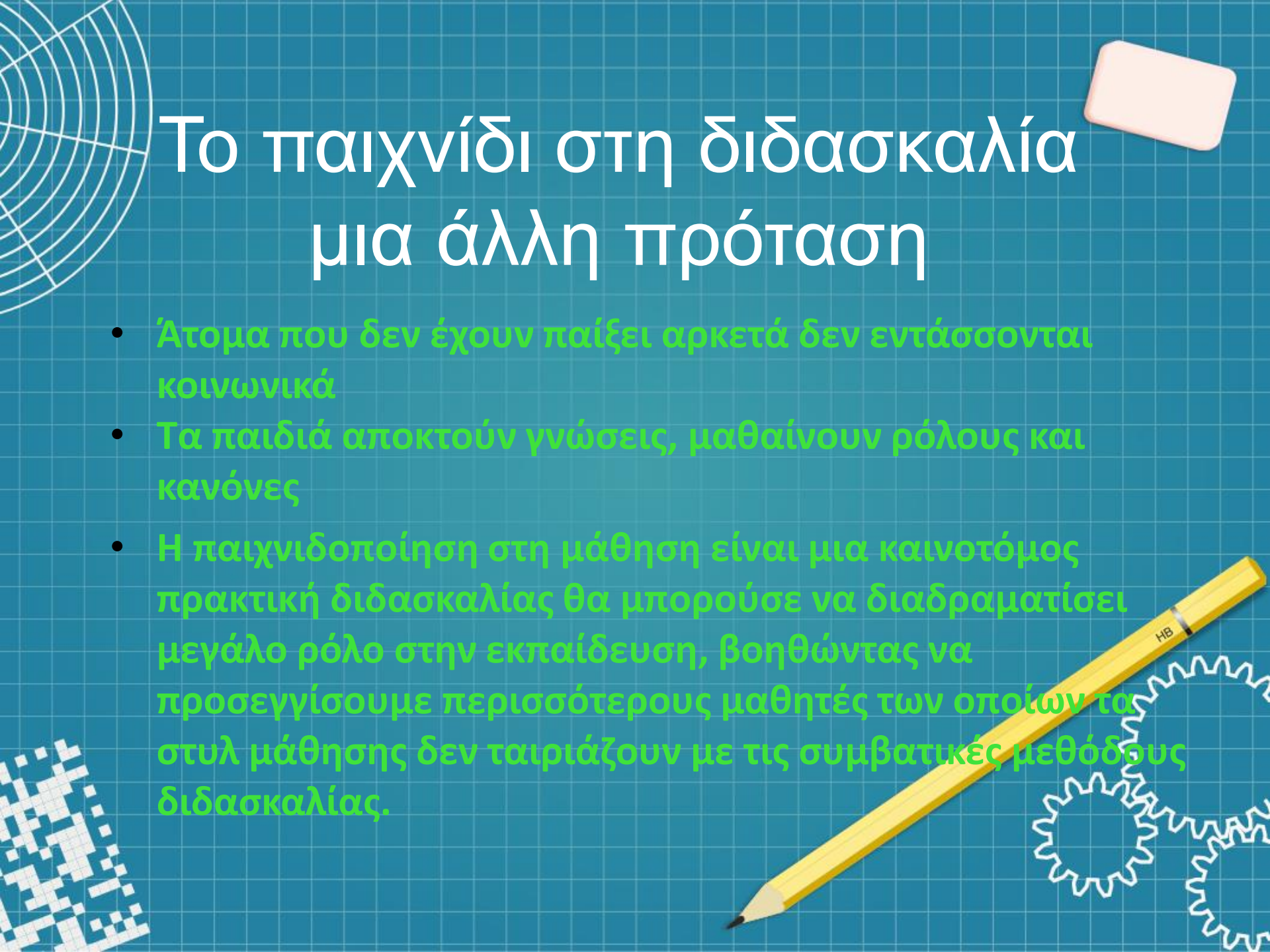
"Τα Λιοντάρια της Βενετίας"



Ένα ντόμινο κλασμάτων
για το πρόγ/μα

"Λούλης ο Πορτοκαλούλης"

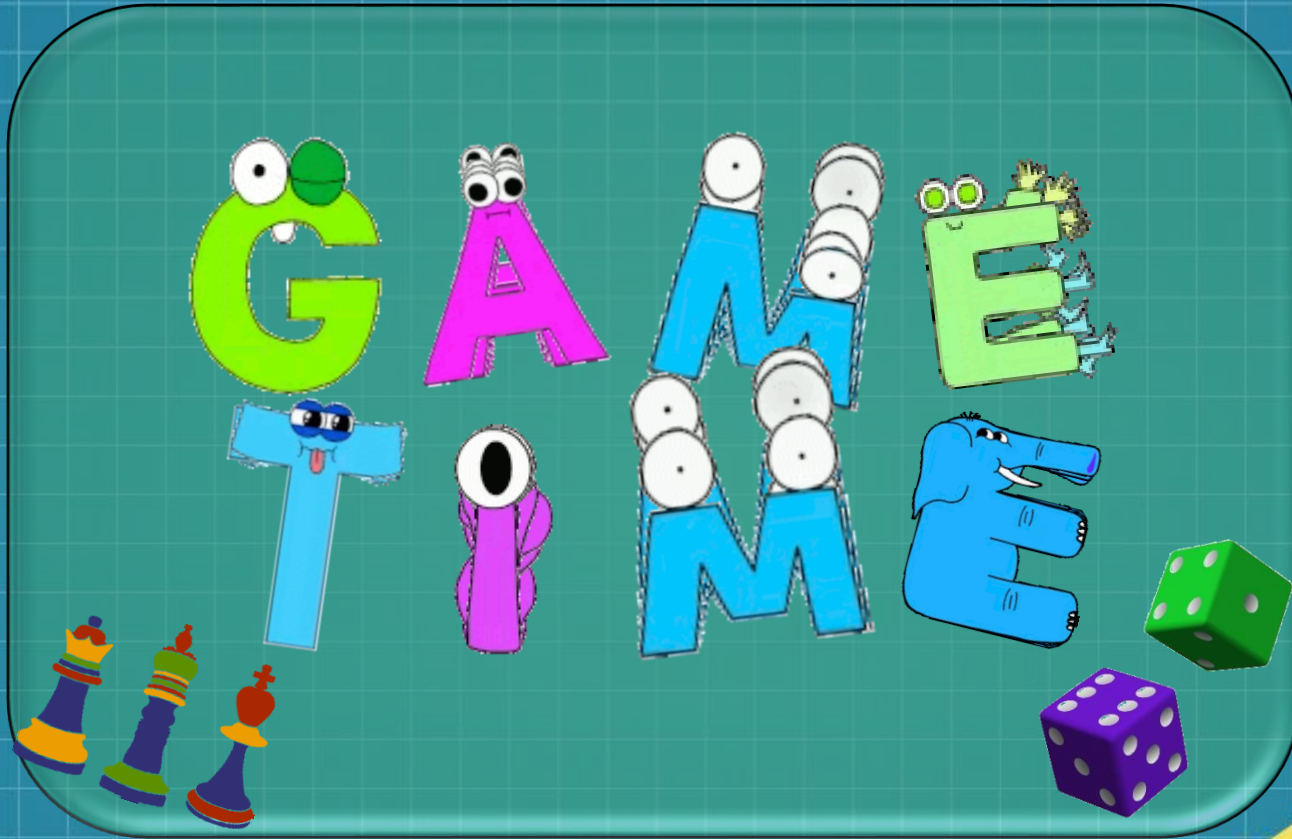




Το παιχνίδι στη διδασκαλία μια άλλη πρόταση

- Άτομα που δεν έχουν παίξει αρκετά δεν εντάσσονται κοινωνικά
- Τα παιδιά αποκτούν γνώσεις, μαθαίνουν ρόλους και κανόνες
- Η παιχνιδοποίηση στη μάθηση είναι μια καινοτόμος πρακτική διδασκαλίας θα μπορούσε να διαδραματίσει μεγάλο ρόλο στην εκπαίδευση, βοηθώντας να προσεγγίσουμε περισσότερους μαθητές των οποίων τα στυλ μάθησης δεν ταιριάζουν με τις συμβατικές μεθόδους διδασκαλίας.

PLAY



https://www.youtube.com/watch?v=7uf-z_HL2WQ&feature=youtu.be

<https://www.techuz.com>

<https://www.reading-rewards.com/blog/gamification-in-education-play-to-learn/>

