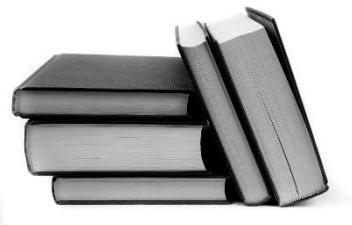


Οδηγός περαιτέρω μελέτης



Campbell, R. (2023, November 3). *Top 10 AI Tools for Game Development in Education*. <https://richardccampbell.com/ai-tools-for-game-development-in-education/>

→ Το παρόν άρθρο αποτελεί μια καλή πηγή πληροφόρησης αναφορικά με την αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) για τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται ορισμένες πλατφόρμες που μπορούν να αξιοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς, προκειμένου να σχεδιάσουν εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια που θα εμπλουτίσουν τη διδασκαλία τους μέσω των δυνατοτήτων που προσφέρει η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI).

English with Cambridge. (2023, April 26). *Game-based learning* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=crn2ZrYCRvo>

→ Στο παρόν βίντεο γίνεται αναφορά στην «Παιχνιδοκεντρική Μάθηση» στο πλαίσιο της διδασκαλίας της Αγγλικής γλώσσας. Ειδικότερα, παρουσιάζονται:

- τα οφέλη που ενδέχεται να αποκομίσουν οι εκπαιδευόμενοι μέσω της αξιοποίησης των παιχνιδιών στην εκπαίδευση.
- η ενσωμάτωση της Παιχνιδοκεντρικής Μάθησης στο πρόγραμμα σπουδών.
- οι εξειδικευμένες δεξιότητες που απαιτούνται από τους διδάσκοντες, ώστε να εφαρμόσουν πρακτικές που είναι άρρηκτα συνυφασμένες με τις θεμελιώδεις αρχές της «Παιχνιδοκεντρικής Μάθησης».

EU Code Week. (2018, September 19). *Creating educational games with Scratch*, by *Jesús Moreno León* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=M1zJOfmriGU>

→ Αυτό το βίντεο αποτελεί έναν πρακτικό οδηγό σχεδίασης εκπαιδευτικών παιχνιδιών με την αξιοποίηση του Scratch, ενός προγράμματος που επιτρέπει στους

χρήστες, κυρίως σε αρχάριους, να δημιουργήσουν διαδραστικές ιστορίες, παιχνίδια και animations.

ΕΚΟΜΕ. (2021). *Εκπαιδευτικός Οδηγός για τον Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Αφηγηματικού Ψηφιακού Παιχνιδιού Το μάθημα ... παιχνίδι!* Επιμέλεια: Σ. Κυμιωνής & Δ. Λαμπαδά. https://www.ekome.media/wp-content/uploads/2021/03/EKOME_TO-ΜΑΘΗΜΑ-ΠΑΙΧΝΙΔΙ_ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ-ΟΔΗΓΟΣ_23_05_2022.pdf

→ Αυτός ο εκπαιδευτικός οδηγός παρέχει στους διδάσκοντες την ευκαιρία να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους αναφορικά με τη δημιουργία των παιχνιδιών που μπορούν να αξιοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Τα κεφάλαια 1,2, 4 και 9 παρέχουν τόσο το θεωρητικό υπόβαθρο που πρέπει να ληφθεί υπόψη από τους διδάσκοντες κατά τη σχεδίαση των παιχνιδιών, όσο και πρακτικές οδηγίες για τη πραγμάτωση του προαναφερθέντος εγχειρήματος.

Isaacs, S. (2015, January 15). *The Difference between Gamification and Game-Based Learning*. ASCD. https://www.ascd.org/blogs/the-difference-between-gamification-and-game-based-learning?fbclid=IwAR02zi_IuSjbJHWCgi9nAcONxE8PttiW_S8zcZeWAwesnUivDS_SjL8gr9iI

→ Το συγκεκριμένο άρθρο μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένας συνοπτικός οδηγός αποσαφήνισης δύο κεντρικών εννοιών αναφορικά με την ενσωμάτωση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση που αρκετά συχνά συγχέονται. Συγκεκριμένα, πρόκειται για τις έννοιες της «Παιχνιδοκεντρικής Μάθησης» και της «Παιχνιδοποίησης».