



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

Π.Μ.Σ.: Εκπαίδευση και Τεχνολογίες σε συστήματα εξ αποστάσεως διδασκαλίας και
μάθησης -
Επιστήμες της Αγωγή

Θ.Ε. ΕΤΑ62:
Ψηφιακά Μέσα στην εκπαίδευση και την επικοινωνία

Χειμερινό Εξάμηνο 2023-2024

Παιχνιδοκεντρική Μάθηση (Games Based Learning)

Κοντάκου Δήμητρα

Παιχνιδοκεντρική Μάθηση (Games Based Learning)

Σκοπός αυτής της ενότητας είναι προσδιορισμός του Games Based Learning και η εφαρμογή του στο εκπαιδευτικό πλαίσιο στον χώρο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

- Να προσδιορίσετε τον όρο Παιχνιδοκεντρική Μάθηση (Games Based Learning)
- Να εντοπίσετε τις διαφορές της χρήσης του Games Based Learning σε σχέση με το Gamification στην εκπαίδευση.
- Να κατανοήσετε πως μπορεί να εφαρμοστεί το Games Based Learning στη διδασκαλία σας.

Λέξεις κλειδιά: Παιχνιδοκεντρική Μάθηση (Games Based Learning), Gamification

Εισαγωγή

Το Games Based Learning είναι μια τεχνική που έχει εισαχθεί δυναμικά στο χώρο της εκπαίδευσης. Ο λόγος είναι προφανής: οι μαθητές μαθαίνουν διασκεδάζοντας μέσω του παιχνιδιού.

Πολλά ήδη παιχνιδιών μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να πραγματοποιηθεί παινιδοκεντρική προσέγγιση ορισμένα έχουν την μορφή επιτραπέζιων παιχνιδιών ενώ άλλα έχουν την μορφή ψηφιακών παιχνιδιών.

Στην Παινιδοκεντρική προσέγγιση υπάρχει αυξημένο κίνητρο των μαθητών που προκαλείται μέσω της εμπλοκής στο παιχνίδι.

Τι είναι το Game Based Learning;

- ▶ Παιχνίδι και μάθηση μπορούν να συνδυαστούν μέσω της παιχνοδοκεντρικής μάθησης. Η μάθηση αυτή αποτελεί μια κοστρουκτιβιστική προσέγγιση που επιτυγχάνει την υλοποίηση εκπαιδευτικών στόχων μέσω του παιχνιδιού. Πολλά ήδη γνωστά παιχνίδια που χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς λόγους γίνονται εκπαιδευτικά εργαλεία.
- ▶ Στο σημείο αυτό της μελέτης σας είναι απαραίτητο να διαβάσετε:
- ▶ ΕΚΟΜΕ, (2021). Εκπαιδευτικός Οδηγός για τον Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Αφηγηματικού Ψηφιακού Παιχνιδιού Το μάθημα... παιχνίδι! Επιμέλεια Σ. Κυμιώνης -Δ. Λαμπαδά. Εισαγωγή σελ. 11-15

Ποιες οι διαφορές του Games Based Learning & Gamification;

- ▶ Η παιχνοδοκεντρική μάθηση έχει ορισμένες σημαντικές διαφορές με το Gamification οι οποίες σχετίζονται τόσο με τους στόχους με τους οποίους συνδέονται, με την εκπαίδευση που εξυπηρετούν, με το περιβάλλον υλοποίησης ακόμα και με τα χρήματα που απαιτούν ώστε να υλοποιηθούν.
- ▶ Στο σημείο αυτό της μελέτης σας είναι απαραίτητο να διαβάσετε:
- ▶ Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M., (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. International Journal of Innovation, Management and Technology, Vol. 7, No. 4, August 2016.

Πώς πραγματοποιείται το Games Based Learning στη διδασκαλία;

- Η εισαγωγή της παιγνιδικεντρικής μάθησης από τον εκπαιδευτικό απαιτεί προετοιμασία σε διάφορους τομείς. Από την έναρξη της διδασκαλίας με την στοχοθεσία ως την υλοποίηση του παιχνιδιού από μαθητές στην τάξη.

Στο σημείο αυτό της μελέτης σας είναι απαραίτητο να διαβάσετε:

- ▶ ΕΚΟΜΕ, (2021). Εκπαιδευτικός Οδηγός για τον Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Αφηγηματικού Ψηφιακού Παιχνιδιού Το μάθημα... παιχνίδι! Επιμέλεια Σ. Κυμιώνης -Δ. Λαμπαδά. Κεφάλαια 1,2,3,4 &8.

Συμπεράσματα

Η παιχνοδοκεντρική μάθηση είναι ένα εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών, καθώς αυξάνει το εσωτερικό κίνητρο των μαθητών, ενώ γνώσεις και δεξιότητες επιτυγχάνονται μέσω της επίτευξης των προσδοκιών στο παιχνίδι.

Τόσο τα ψηφιακά όσο και τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν εργαλεία μάθησης για να ολοκληρωθούν οι εκάστοτε στόχοι που έχει θέσει ο διδάσκοντας. Παράλληλα μέσω των πρώτων οι μαθητές αποκτούν δεξιότητες ΤΠΕ.

Η παιχνοδοκεντρική μάθηση ανταποκρίνεται περισσότερο στην κονστρουκτιβιστική προσέγγιση. Ωστόσο, θα μπορούσε να προσαρμοστεί σε κάθε προσέγγιση ανάλογα με τον σκοπό και τους στόχους που θέτει ο εκάστοτε εκπαιδευτικός.

Τέλος μπορεί να εφαρμοστεί σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης αλλά βρίσκει καλύτερη εφαρμογή στην πρωτοβάθμια και στην δευτεροβάθμια λόγω της ποιότητας των στόχων.

Οδηγός περαιτέρω μελέτης

- ▶ Δημητριάδης, Σ. (2015). Παιχνιδοκεντρική Μάθηση [Κεφάλαιο]. Στο Δημητριάδης, Σ. 2015. Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3405>
- ▶ Φελεκίδου, Κ., (2022). ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ: ΜΙΑ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ GAMIFICATION IN EDUCATION: A LITERATURE REVIEW. Αντλήθηκε από https://www.researchgate.net/publication/364293277_Paichnidopoiесе_sten_ekpaideuse_Mia_bibliographike_ereuna_Gamification_in_education_A_literature_review
- ▶ Pivec, M.,(2007). Editorial: Play and learn: potentials of game-based learning. British Journal of Educational Technology Vol 38 No 3 2007 387-393. <https://doi/epdf/10.1111/j.1467-8535.2007.00722.x>
- ▶ Pho, A.& Dinscore, A., (2015). Game-Based Learning. American Library Association. Αντλήθηκε από <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- ▶ Whitton, N., (2007). Motivation and computer game based learning. Education and Social Research Institute. Manchester Metropolitan University. Αντλήθηκε από https://www.researchgate.net/publication/249983677_Motivation_and_computer_game_based_learning