

Μέρος 2 - A1.1

Η έννοια της παιχνιδιοποίησης και τα βασικά της στοιχεία



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



Η ιστορία των παιχνιδιών

Υπάρχει μια πλούσια και συναρπαστική ιστορία για το αντίκτυπο των παιχνιδιών στην κοινωνία, καθώς η χρήση παιχνιδιών υπό κάποια μορφή μπορεί να εντοπιστεί ακόμα και στους πρώτους πολιτισμούς που υπήρξαν πριν από εκατό χιλιάδες χρόνια – παράδειγμα αποτελούν τα επιτραπέζια παιχνίδια που παίζονταν στην Αίγυπτο το 3500 π.Χ. (Clark et al., 2016) και τα παιχνίδια που έπαιζαν μεταξύ τους οι Αυτόχθονες Αυστραλοί (Edwards, 2009).



**Παιχνίδια με
μπάλα;**

Τρέξιμο;

Παιχνίδια με το σώμα;

**Επιτραπέζια
παιχνίδια;**

**Παιχνίδια του
μυαλού;**



**Μπορείτε να σκεφτείτε κάποια παιχνίδια
που παίζατε όταν ήσασταν μικρότεροι;**

Ξέρετε την προέλευσή τους;



NEET SYSTEM

Σύμφωνα με το History Channel, οι Αρχαίοι Αιγύπτιοι αγαπούσαν τα επιτραπέζια παιχνίδια.

"Μετά από μια δύσκολη μέρα εργασίας κατά μήκος του ποταμού Νείλου, οι Αιγύπτιοι συχνά χαλάρωναν παίζοντας επιτραπέζια παιχνίδια. Υπήρχαν διάφορα παιχνίδια που έπαιζαν, συμπεριλαμβανομένων των "Mehen" και "Dogs and Jackals" (Σκυλιά και τσακάλια), αλλά ίσως το πιο δημοφιλές ήταν ένα παιχνίδι τύχης γνωστό ως "Senet". Χρονολογείται από το 3500 π.Χ. και παιζόταν σε μια μακριά σανίδα ζωγραφισμένη με 30 τετράγωνα. Κάθε παίκτης είχε ένα σύνολο κομματιών που μετακινούνταν κατά μήκος της σανίδας σύμφωνα με τον αριθμό που θα έφερναν τα ζάρια. Οι ιστορικοί εξακολουθούν να μην συμφωνούν για τους ακριβείς κανόνες του Senet, αλλά δεν υπάρχει αμφιβολία για τη δημοτικότητα του παιχνιδιού. Υπάρχουν ζωγραφιές που απεικονίζουν τη βασίλισσα Νεφερτίτη να παίζει Senet και φαραώ όπως ο Τούταναμπαχεν είχαν ταφεί μαζί με επιτραπέζια"

History Channel, 2018



Η Βασίλισσα Νεφερτίτη Παίζει Senet, περίπου 1279–1213 μ.Χ.

Nina de Garis Davies

Πηγή εικόνας: www.metmuseum.org

Πηγή: History Channel (2018). *11 Things You May Not Know About Ancient Egypt*. Διαθέσιμο στο:

<https://www.history.com/news/11-things-you-may-not-know-about-ancient-egypt>



Σύμφωνα με την κυβέρνηση του Queensland, σε πολλά διαφορετικά μέρη της Αυστραλίας παίζονταν παραδοσιακά παιχνίδια από αυτόχθονα παιδιά

Ένα από τα παιχνίδια που έπαιζαν ήταν το "Weme". Πρόκειται για ένα παιχνίδι στο οποίο ρίχνονται πέτρες και το οποίο παιζόταν στην κεντρική Αυστραλία. Είναι παρόμοιο με το μπόουλινγκ, αλλά σε αυτό οι παίκτες προσπαθούσαν να χτυπήσουν και να ρίξουν μια μπάλα έξω από έναν καθορισμένο κύκλο.



Ικανότητες;

Ομαδική εργασία;

Συναισθήματα;



Χαρακτηριστικά;

21^{ος} αιώνας;

Ποια είναι η πρώτη σκέψη που έρχεται στο μυαλό σας όταν ακούτε τη λέξη «παιχνίδι»;



Τι είναι το παιχνίδι;

Ένας γενικός ορισμός για το τι είναι το παιχνίδι είναι ο ακόλουθος (Schell, 2008):

"παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα επίλυσης προβλημάτων, που την προσεγγίζουμε με σκοπό την ψυχαγωγία"





Ο όρος «παιχνίδι» στον 21ο αιώνα

- ◎ Ο όρος παιχνίδι στη σύγχρονη εποχή έχει εξελιχθεί.
- ◎ Κατά τον 21^ο αιώνα, η έννοια του παιχνιδιού, λόγω των ραγδαίων τεχνολογικών εξελίξεων, έλαβε άλλη σημασία κατά την άνοδο της ψηφιακής επανάστασης (Clarke et al., 2017).



.

Ο όρος παιχνίδι στον 21ο αιώνα



Πιο συγκεκριμένα, η έναρξη της ψηφιακής επανάστασης έφερε μαζί της τις τεχνολογίες πληροφορικής, όπως τα βιντεοπαιχνίδια και τις προσομοιώσεις που είναι δωρεάν διαθέσιμα σε μεγάλο μέρος του ανθρώπινου πληθυσμού (Clarke et al., 2017).

Όσον αφορά στην εξέλιξη από τα παιχνίδια γενικότερα στα παιχνίδια για ηλεκτρονικούς υπολογιστές, μια από τις μεγαλύτερες διαφορές που μπορούμε να εντοπίσουμε είναι ότι οι υπολογιστές ενισχύουν την «εμπειρία παιχνιδιού» που είναι αυτό που θέλουν οι περισσότεροι από τα παιχνίδια (Prensky, 2001, σ. 18).



Τα στοιχεία των παιχνιδιών (1)

Σύμφωνα με τον Prensky (2001), οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και τα βιντεοπαιχνίδια είναι δυνητικά η πιο ελκυστική μορφή ψυχαγωγίας στην ιστορία της ανθρωπότητας, λόγω του συνδυασμού δώδεκα στοιχείων που συνοψίζει ως ακολούθως:

Τα παιχνίδια είναι μια μορφή διασκέδασης.

Αυτό μας δίνει απόλαυση και ευχαρίστηση.

Τα παιχνίδια έχουν το στοιχείο παιχνιδοποίησης.

Αυτό μας δίνει έντονη και παθιασμένη συμμετοχή.

Τα παιχνίδια έχουν κανόνες.

Αυτό μας δίνει δομή.

Τα παιχνίδια έχουν στόχους.

Αυτό μας δίνει κίνητρα.



Τα στοιχεία των παιχνιδιών(2)

Σύμφωνα με τον Prensky (2001), οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και τα βιντεοπαιχνίδια είναι δυνητικά η πιο ελκυστική μορφή ψυχαγωγίας στην ιστορία της ανθρωπότητας, λόγω του συνδυασμού δώδεκα στοιχείων που συνοψίζει ως ακολούθως:

Τα παιχνίδια είναι διαδραστικά.

Αυτό μας επιτρέπει να πράττουμε.

Τα παιχνίδια προσαρμόζονται.

Αυτό μας δίνει ροή.

Τα παιχνίδια έχουν αποτελέσματα και ανατροφοδότηση.

Αυτό μας δίνει μάθηση.

Από τα παιχνίδια μπορείς να κερδίσεις.

Αυτό δίνει ικανοποίηση του εγώ μας



Τα στοιχεία των παιχνιδιών(3)

Σύμφωνα με τον Prensky (2001), οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και τα βιντεοπαιχνίδια είναι δυνητικά η πιο ελκυστική μορφή ψυχαγωγίας στην ιστορία της ανθρωπότητας, λόγω του συνδυασμού δώδεκα στοιχείων που συνοψίζει ως ακολούθως:

Τα παιχνίδια έχουν σύγκρουση / ανταγωνισμό / πρόκληση / αντίθεση.

Αυτό μας δίνει την αδρεναλίνη.

Τα παιχνίδια έχουν επίλυση προβλημάτων.

Αυτό τονώνει τη δημιουργικότητά μας.

Τα παιχνίδια έχουν αλληλεπίδραση.

Αυτό συμβάλλει στη δημιουργία κοινωνικών ομάδων.

Τα παιχνίδια έχουν αναπαράσταση και ιστορία.

Αυτό μας δίνει συγκίνηση.

Η ελκυστικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών



NEET SYSTEM

Μερικοί από τους λόγους για τους οποίους οι άνθρωποι βρίσκουν ελκυστικά και ικανοποιητικά τα παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών μπορεί να είναι οι εξής:

- ⦿ Η πλοκή κινείται με γρήγορους ρυθμούς και υπάρχει καλύτερη ανταπόκριση από την πλευρά των παικτών.
- ⦿ Μπορούν να προσομοιώσουν πραγματικά φαινόμενα, όπως η αποστολή πυραύλου στο διάστημα, ή η πτήση ενός αεροπλάνου, ή να λάβουν υπόψη τις εκατομμύρια δυνατότητες σε γρίφους ή σε στρατηγικές αποστολές.
- ⦿ Μπορούν να προσφέρουν περισσότερη, καλύτερη και πιο ποικιλόμορφη γραφική αναπαράσταση.
- ⦿ Οι παίκτες μπορούν να παίξουν σε διαφορετικά επίπεδα παιχνιδιών.
- ⦿ Οι παίκτες μπορούν να δημιουργήσουν και να επιλέξουν ανάμεσα σε μεγάλους αριθμούς επιλογών και σεναρίων (Prensky, 2001, σ. 5).



Ικανότητες;

Ομαδική εργασία;

Συναισθήματα;



Χαρακτηριστικά;

21^{ος} αιώνας;

Ποια είναι η πρώτη σκέψη που έρχεται στο μυαλό σας όταν ακούτε τη φράση «εκπαιδευτικό παιχνίδι»;

Τι είναι το εκπαιδευτικό παιχνίδι;



Συγκεκριμένα, οι Tang & Hanneghan (2015) ορίζουν το εκπαιδευτικό παιχνίδι ως εξής:

“το εκπαιδευτικό παιχνίδι, αξιοποιεί τις αρχές του παιχνιδιού για να δημιουργήσει προσθέσει στις τεχνολογίες το στοιχείο της παιχνιδοποίησης, ώστε να δημιουργήσει εκπαιδευτικό περιεχόμενο”





Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι

“μια βιώσιμη εναλλακτική λύση στις υπάρχουσες τεχνολογίες μάθησης μέσω υπολογιστή, οι οποίες μπορούν να βοηθήσουν στο να πειστούν και να ενθαρρυνθούν οι ψηφιακοί πολίτες στην απόκτηση γνώσης”

Tang & Hanneghan, 2015



Παιχνιδοποίηση και μάθηση με βάση το παιχνίδι



Η χρήση παιχνιδιών ή της παιχνιδοποίησης για την ενίσχυση των διαδικασιών διδασκαλίας και μάθησης έτσι ώστε να έχουν θετικό αντίκτυπο στους μαθητές είναι μια προσέγγιση που πρόσφατα άρχισε να αναφέρεται ως μάθηση με βάση το παιχνίδι (Game-Based Learning-GBL) (Clarke et al., 2017).

Η εισαγωγή του όρου GBL στην εκπαιδευτική έρευνα άρχισε να εμφανίζεται έντονα με την εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών από τις αρχές της δεκαετίας του 2000, όταν ο Prensky (2001) πρότεινε τον όρο μάθηση με βάση το ψηφιακό παιχνίδι (Digital Game-Based Learning), που επηρέασε τον τρόπο με τον οποίο η ακαδημαϊκή κοινότητα «εργάστηκε, ανέπτυξε και αντιλήφθηκε τις απαιτούμενες συνθήκες του GBL, ιδιαίτερα σε σχέση με τη χρήση της τεχνολογίας» (Clarke et al., 2017, σ. 74).





Ο όρος παιχνίδι στον 21ο αιώνα

Οι Tang, Hanneghan και Rhalibi (2009) παρέχουν ένα ορισμό του GBL ο οποίος σχετίζεται με την ψηφιακή πτυχή:

“η μάθηση με βάση το παιχνίδι εκμεταλλεύεται τις τεχνολογίες των παιχνιδιών για να δημιουργήσει ένα διασκεδαστικό, ενθαρρυντικό και διαδραστικό εικονικό περιβάλλον μάθησης που προάγει την πλαισιωμένη και βιωματική μάθηση” (σελ. 1).





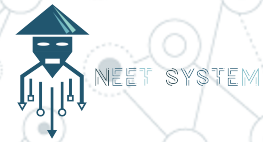
Ο όρος παιχνίδι στον 21ο αιώνα

Επίσης, ο Clarke και άλλοι (2017) εισηγούνται όπως η μάθηση με βάση το παιχνίδι είναι μια προσέγγιση που αναφέρεται σε:

“στην υιοθέτηση των παιχνιδιών ως συστημάτων για την αναπαράσταση και προσομοίωση των πραγματικών συνθηκών ζωής, τη διάδοση γνώσεων και ηθικών μαθημάτων και γενικά την ανάπτυξη της κοινωνικής εξέλιξης” (σελ. 73).



Παιχνιδοποίηση και μάθηση με βάση το παιχνίδι



Παρόλο που οι όροι μάθηση με βάση το παιχνίδι και παιχνιδοποίηση χρησιμοποιούνται συχνά σαν όμοιοι, υπάρχουν κάποιες διαφορές. Σύμφωνα με τον Tandon (2017):

*"Στην **μάθηση με βάση το παιχνίδι**, το παιχνίδι αποτελεί μέρος της μαθησιακής διαδικασίας. Εφαρμόζεται σε επίπεδο προϊόντος, σε μάθημα, ενότητα ή θέμα, για να εκπληρώσει έναν συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο. Ο στόχος είναι να βοηθηθούν οι εκπαιδευόμενοι να κατανοήσουν μια έννοια, να μάθουν μια συγκεκριμένη ικανότητα ή να ελέγξουν την κατανόηση των μαθητών σε μια έννοια (μέσω αξιολόγησης). Στη μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι, το περιεχόμενο που πρέπει να κατανοηθεί παρουσιάζεται με τη μορφή ενός παιχνιδιού, μέσω χαρακτηριστικών όπως η προσομοίωση, ο ανταγωνισμός, οι συγκρούσεις και ούτω καθεξής.*

Από την άλλη πλευρά, στην παιχνιδοποίηση, η μαθησιακή διαδικασία στο σύνολό της μετατρέπεται σε παιχνίδι. Εφαρμόζεται στο επίπεδο του συστήματος, όπου το πλήρες παιδαγωγικό σύστημα ή το σύστημα διαχείρισης μάθησης σχεδιάζεται ως παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, τα στοιχεία του παιχνιδιού μπορούν να εκδηλωθούν με τη μορφή βραβείων ή επιπέδων που οι μαθητές περνούν / συλλέγουν ως αποτέλεσμα της ολοκλήρωσης μιας μαθησιακής άσκησης. "

Πηγή: Tandon, R (2017). *7 Frequently asked questions about gamification*. Διαθέσιμο στο: <https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>



Ερωτήσεις για προβληματισμό

- ⊙ Ποια νομίζετε ότι είναι τα στοιχεία ενός καλά σχεδιασμένου παιχνιδιού;
- ⊙ Πώς μπορούν τα παιχνίδια να βοηθήσουν τους μαθητές να μάθουν;
- ⊙ Ποιες δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν μέσα από ένα παιχνιδιοποιημένο περιβάλλον μάθησης ανάλογα με το θέμα που διδάσκεστε;
- ⊙ Είναι κατάλληλες για όλους τους μαθητές οι δραστηριότητες με βάση το παιχνίδι;

Ευχαριστώ!

Ερωτήσεις;





Πηγές

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education.

International Journal of Serious Games, 4 (3), 73-86.

Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016, October). EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft skills development. Available at:

<https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf>

Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). *Control-Alt-Hack: the design and evaluation of a card game for computer security awareness and education*. Available at:

<https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>

Edwards, K. (2009). Traditional games of a timeless land: Play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.



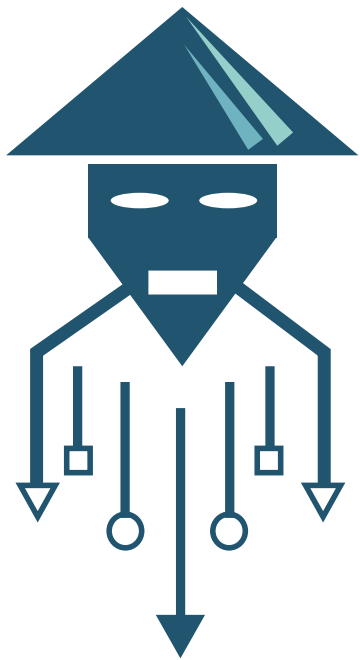
Πηγές

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Available at:
<http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>

Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Available at:
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafyplCnwe>

Tandon, R (2017). *7 Frequently asked questions about gamification*. Available at:
<https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>

Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). *Designing Educational Games: A Pedagogical Approach*, IGI Global, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

