



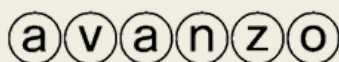
Co-funded by
the European Union



Games 4 You

Παιχνίδι βασισμένο στην ψηφιακή
μάθηση. Παιχνίδι για μάθηση

ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ενότητα 1

Εισαγωγή.....	1
1. Εισαγωγή στην ψηφιακή παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση ενηλίκων.....	5
1.1. Ορισμός της παιχνιδοποίησης και ρόλος του στην εκπαίδευση ανηλίκων.....	6
1.2. Ιστορία και ανάπτυξη της παιχνιδοποίησης.....	26
1.3. Οφέλη και πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση.....	30
Βιβλιογραφία.....	38

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Καλώς ήρθατε στο έργο μας Games 4 you. Σας ευχαριστούμε που επικοινωνήσατε μαζί μας και μας εμπιστευτήκατε για να μάθετε για την παιχνιδοποίηση για ενήλικες. Βάλαμε όλη την τεχνογνωσία και την προσπάθειά μας σε αυτό το έργο για να παράγουμε ένα αποτέλεσμα για το οποίο είμαστε ιδιαίτερα υπερήφανοι.

Πρόκειται να ανακαλύψετε ένα έργο σχετικά με την παιχνιδοποίηση για ενήλικες που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Επί 2 χρόνια είχαμε μακρές συζητήσεις όχι μόνο για τις θεωρίες μάθησης, τις μεθοδολογίες και τα εργαλεία, αλλά και για κάποιους ηθικούς προβληματισμούς σχετικά με το παιχνίδι και τη βαθμολόγηση στη διαδικασία της μάθησης.

Όλοι όσοι εμπλέκονται στην εκπαίδευση μοιράζονται τον κύριο στόχο να κάνουν τη μαθησιακή διαδικασία όσο το δυνατόν πιο παρακινητική και ενδιαφέρουσα, όπου η βαθμολογία δεν πρέπει να είναι ο κύριος στόχος αλλά μέρος της μαθησιακής διαδικασίας.

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι παίζουμε για να είμαστε ικανοί και όχι για να είμαστε ανταγωνιστικοί. Το να είσαι ανταγωνιστικός μπορεί να είναι καλό σε πολλές περιπτώσεις, καθώς μπορεί να σε παρακινήσει να προσπαθήσεις για την αριστεία, να θέσεις υψηλότερους στόχους και να διευρύνεις τα όριά σου. Ο ανταγωνισμός μπορεί να οδηγήσει στην καινοτομία και την προσωπική ανάπτυξη, καλλιεργώντας την επιθυμία για βελτίωση και επιτυχία. Ωστόσο, είναι σημαντικό να βρείτε μια ισορροπία και να διασφαλίσετε ότι η ανταγωνιστικότητα δεν οδηγεί σε αρνητικές συμπεριφορές, όπως το να γίνεστε υπερβολικά επιθετικοί, να αγχώνεστε ή να αγνοείτε τα συναισθήματα και τις ανάγκες των άλλων.

Η επίτευξη καλών βαθμολογιών θα πρέπει να είναι η συνέπεια της μάθησης, καθώς ο κύριος στόχος μας είναι να μάθουμε, να διεγείρουμε την περιέργεια και να διατηρήσουμε τα κίνητρα των μαθητών.



Ας επιστρέψουμε σε μερικά πολύ σοφά λόγια που έγραψε το 1911 ο Έλληνας ποιητής Κωνσταντίνος Π. Καβάφης:

[...]

***Και αν τη βρείτε φτωχή, η Ιθάκη δεν θα σας ξεγελάσει.
Σοφή όπως θα έχεις γίνει, τόσο γεμάτη εμπειρία,
θα έχεις καταλάβει μέχρι τότε τι σημαίνουν αυτές οι Ιθάκες.***

Το ταξίδι είναι το πιο σημαντικό, μαθαίνουμε στην πορεία, βλέπουμε νέα πράγματα και αντιμετωπίζουμε καταστάσεις που πρέπει να λύσουμε. Αυτό είναι το σπουδαιότερο μέρος της διαδικασίας μάθησης. Η ανταμοιβή στο τέλος είναι επίσης πολύ σημαντική, αλλά πρέπει να γνωρίζουμε ότι και αυτή είναι απλώς ένα μέρος της μαθησιακής διαδικασίας.

Φανταστείτε έναν ολυμπιονίκη αθλητή. Η μεγαλύτερη ανταμοιβή θα είναι το χρυσό μετάλλιο στους Ολυμπιακούς Αγώνες, αλλά αυτό δεν είναι εφικτό χωρίς ώρες προπόνησης επί χρόνια. Παρομοίως, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να κάνουν τους μαθητές τους να συνειδητοποιήσουν ότι το να κάνουν λάθη είναι επίσης μέρος της διαδικασίας. Κανένας σκιέρ ή ποδηλάτης δεν έμαθε ποτέ να κάνει σκι ή να οδηγεί ποδήλατο χωρίς να πέσει, να χτυπήσει και να μάθει να ξανασηκώνεται.

Η κοινωνία μας επικεντρώνεται στα αποτελέσματα και όχι στην πρόοδο για την επίτευξή τους. Ακολουθούμε ανθρώπους στο Instagram όπου βλέπουμε πώς το δείπνο τους φαίνεται υπέροχο στο τραπέζι ή πώς ξαπλώνουμε σε μια παραδεισένια παραλία. Αλλά δύσκολα βλέπουμε τη φωτογραφία του μάγειρα που δούλεψε για ώρες στην κουζίνα για εμάς, και δεν μετράμε τις ώρες που δουλέψαμε για να μπορέσουμε να πληρώσουμε τις διακοπές μας.

Μια εκπαίδευση που επικεντρώνεται σε γρήγορους στόχους και τελικά αποτελέσματα τείνει να ενεργοποιεί τα εξωγενή κίνητρα, αλλά αυτά είναι αρκετά εφήμερα. Πρέπει να δουλέψουμε πάνω στα εσωτερικά κίνητρα των μαθητών μας, τα οποία θα δώσουν μεγαλύτερη ικανοποίηση μακροπρόθεσμα και θα διαρκέσουν περισσότερο.

Γι' αυτό το λόγο το παιχνίδι πρέπει να θεωρείται μέρος της μαθησιακής διαδικασίας και όχι απλώς αποτέλεσμα.

Η αποστολή μας στο Games4you είναι να αναπτύξουμε μια δίκαιη εκπαίδευση για όλα τα ακροατήρια, όπου το παιχνίδι αποτελεί μέρος της διαδικασίας και όχι απλώς αυτοσκοπό. Το έργο μας τέμνει αξίες όπως ο σεβασμός της ανθρώπινης αξιοπρέπειας, της ελευθερίας, της δημοκρατίας, της ισότητας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Ακολουθεί ο τρόπος με τον οποίο: Το παιχνίδι είναι ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

1. Σεβασμός της ανθρώπινης αξιοπρέπειας

Ο σεβασμός και η ανθρώπινη αξιοπρέπεια αποτελούν μεγάλο μέρος της παιχνιδοποιημένης μάθησης, διασφαλίζοντας ότι όλοι έχουν πρόσβαση στα εργαλεία μάθησης ανεξάρτητα από το υπόβαθρο ή τις ικανότητές τους. Με το να είμαστε χωρίς αποκλεισμούς, υπερασπιζόμαστε το δικαίωμά τους στην εκπαίδευση. Επιπλέον, η παιχνιδοποίηση ενθαρρύνει ένα υποστηρικτικό και ενσυναισθητικό περιβάλλον για τους μαθητές, το οποίο προάγει την ευημερία τους.

2. Ελευθερία και αυτονομία

Η παιχνιδοποίηση πρέπει να δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα να αναλάβουν την ευθύνη της μαθησιακής τους διαδρομής, προσφέροντας επιλογές και προωθώντας την αυτονομία. Πρέπει πάντα να σεβόμαστε την ελευθερία των μαθητών να επιλέγουν τις μεθόδους μάθησής τους.

3. Δημοκρατία και συμμετοχή

Οι παιχνιδοποιημένες προσεγγίσεις μπορούν να ενθαρρύνουν την ομαδική εργασία και τη συνεργασία, αντανακλώντας τις δημοκρατικές αξίες, δίνοντας σε κάθε μαθητή φωνή και ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία. Η προώθηση της ενεργού συμμετοχής των μαθητών στις μαθησιακές δραστηριότητες ευθυγραμμίζεται με τις δημοκρατικές αρχές της συμμετοχής και της συνεισφοράς.

4. Ισότητα και μη διάκριση

Η αντιμετώπιση του ψηφιακού χάσματος και η διασφάλιση ότι τα παιχνιδοποιημένα εργαλεία είναι προσβάσιμα σε όλους τους μαθητές, ανεξάρτητα από την κοινωνικοοικονομική τους κατάσταση, προάγει την ισότητα. Τα παιχνίδια θα πρέπει να αποφεύγουν την ενίσχυση στερεοτύπων ή προκαταλήψεων και να είναι πολιτισμικά ευαίσθητα, ώστε να διασφαλίζεται ότι όλοι οι μαθητές αισθάνονται ότι εκπροσωπούνται και γίνονται σεβαστοί.

5. Κράτος δικαίου και λογοδοσία

Ο σχεδιασμός παιχνιδιών που προωθούν το δίκαιο παιχνίδι και τον σεβασμό των κανόνων βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία της ηθικής και της υπευθυνότητας. Η διαφάνεια σχετικά με τον τρόπο συλλογής και χρήσης των δεδομένων των μαθητών σε παιχνιδοποιημένες πλατφόρμες σέβεται το κράτος δικαίου και δημιουργεί εμπιστοσύνη.

6. Ανθρώπινα δικαιώματα

Η προστασία των δεδομένων των μαθητών και ο σεβασμός των δικαιωμάτων τους στην ιδιωτική ζωή είναι θεμελιώδους σημασίας. Οι δεοντολογικές πρακτικές παιχνιδοποίησης διασφαλίζουν ότι τα δεδομένα συλλέγονται και χρησιμοποιούνται με υπευθυνότητα. Η εξέταση των επιπτώσεων της παιχνιδοποιημένης μάθησης στην ψυχική και σωματική υγεία των μαθητών είναι ζωτικής σημασίας, διασφαλίζοντας ότι η συνολική ευημερία τους έχει προτεραιότητα.

Με την ευθυγράμμιση της παιχνιδοποιημένης μάθησης με αυτές τις ευρωπαϊκές αξίες, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα περιβάλλον που προάγει ένα δίκαιο, χωρίς αποκλεισμούς και ισότιμο περιβάλλον μάθησης.

1. Εισαγωγή στην ψηφιακή παιχνιδοποίηση για την εκπαίδευση ενηλίκων



Αυτή η ενότητα θα παρέχει μια εισαγωγή στην έννοια της **ψηφιακής παιχνιδοποίησης**, ιδίως στο πλαίσιο της εκπαίδευσης ενηλίκων. Θα καλύψει τον ορισμό της παιχνιδοποίησης, την ιστορική της εξέλιξη και τα οφέλη και τα πλεονεκτήματα που επιφέρει στα περιβάλλοντα εκπαίδευσης ενηλίκων.

1.1. Ορισμός παιχνιδοποίησης και ρόλος του στην εκπαίδευση ανηλίκων

1.1.1. Εισαγωγή

Όπως είναι γνωστό, όλοι οι μαθητές, ακόμη και εκείνοι που ανήκουν στο ίδιο εκπαιδευτικό επίπεδο, δεν είναι ίδιοι, κατ' επέκταση, δεν έχουν ούτε τις ίδιες προϋποθέσεις, ούτε τις ίδιες ανάγκες, ούτε τις ίδιες προτιμήσεις για να παραμείνουν απασχολημένοι και να έχουν το κίνητρο που χρειάζονται για να φέρουν εις πέρας την εκπαιδευτική διαδικασία (Furdu et al., 2017).

Επομένως, θα πρέπει να βρεθεί ένας τρόπος ή εκείνος ο τρόπος που θα τους εμπλέξει και θα τους κρατήσει απασχολημένους στη διαδικασία. Και αυτός ο τρόπος δεν είναι άλλος από το παιχνίδι, το **οποίο δημιουργεί ένα είδος απασχολησιμότητας ή εμπλοκής στο άτομο-παίκτη, γι' αυτό και αποτελεί μέρος της καθημερινότητας των μαθητών στις μέρες μας, καθώς αφιερώνουν πολλές ώρες κατά τη διάρκεια της ημέρας παίζοντας ένα παιχνίδι** (Mohamad et al., 2018). Τα λεγόμενα «σοβαρά παιχνίδια», μάλιστα, έχουν αναδειχθεί ως ένας ιδιαίτερα χρήσιμος τρόπος μετάδοσης γνώσεων και επίτευξης των μαθησιακών στόχων των ενήλικων μαθητών (Landers & Callan, 2011).

Επομένως, η **παιχνιδοποίηση** μπορεί να είναι η μέθοδος με την οποία οι μαθητές θα συμμετέχουν με παρόμοιο ενδιαφέρον στη μαθησιακή διαδικασία, επειδή, **μέσω αυτής, ικανοποιούνται πολλά διαφορετικά στυλ μάθησης** (Arockiyasamy et al., 2016), ενώ, ταυτόχρονα, ικανοποιούνται και πολλά άλλα.

Απαιτεί, όπως η βελτίωση της εμπιστοσύνης στη μάθηση, το μαθησιακό στυλ των μαθητών και η παροχή προσαρμοστικής μάθησης (Mohamad et al., 2018). Με αυτόν τον τρόπο, αυξάνονται τα κίνητρα και η εμπλοκή τους, καθώς και η δέσμευσή τους για την επίτευξη των μαθησιακών τους στόχων, κάτι που ισχύει, μεταξύ άλλων, και στην εκπαίδευση ενηλίκων (Stott & Neustaedter, 2013)

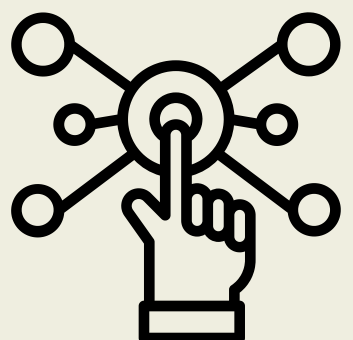
Φυσικά, πρέπει να αναφερθεί ότι οι σημερινοί μαθητές είναι ιδιαίτερα εξοικειωμένοι με την τεχνολογία και αυτό μπορεί να έχει αντίκτυπο στην ίδια τη μαθησιακή διαδικασία, γιατί αλλάζει η στάση τους απέναντί της.

Επομένως, τόσο η παιδαγωγική όσο και η εκπαίδευση απαιτούν νέα πρότυπα και ακολουθούν νέες τάσεις (Kyryakova et al., 2014). Έτσι, σήμερα περισσότερο από ποτέ, στη συντριπτική πλειοψηφία του ανεπτυγμένου κόσμου, το ψηφιακό παιχνίδι ανεβαίνει πρώτο στη λίστα των μεθόδων που θα προσφέρουν όλα όσα αναζητά η μαθησιακή διαδικασία και αυτό αφορά άμεσα τον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων. Δεδομένου ότι τα tablet και τα smartphone έχουν πολλαπλασιαστεί, οτιδήποτε σταθερό (επιτραπέζιος υπολογιστής, τηλεόραση, κονσόλα παιχνιδιών κ.λπ.) δεν είναι πλέον ο μόνος τρόπος για να συνδεθείτε στο διαδίκτυο και να παίξετε ένα παιχνίδι. Για το λόγο αυτό, ο αριθμός των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων που πειραματίζονται με το παιχνίδι αυξάνεται συνεχώς, πράγμα που σημαίνει ότι το ενδιαφέρον για το gamification έχει αυξηθεί ανάλογα (Brian, 2014).

Το gamification χρησιμοποιείται για να κάνει τις εργασίες πιο **ενδιαφέρουσες, παιχνιδιάρικες, διασκεδαστικές και εύκολες**, προκαλώντας έτσι αλλαγή συμπεριφοράς και δέσμευση (Da Rocha Seixas et al., 2015). Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι μετατρέπει ως δια μαγείας μια βαρετή εργασία σε διασκέδαση ή μια κακώς αναπτυγμένη εφαρμογή σε ενδιαφέρουσα ή δημοφιλή. Αντίθετα, μέσα από τα διάφορα εργαλεία, που στόχο έχουν να παρακινήσουν και να εμπλέξουν τους χρήστες, οι τελευταίοι μαθαίνουν να χρησιμοποιούν μια εφαρμογή και εμπλέκονται περισσότερο στο όλο πρόγραμμα. Με ποιον τρόπο, λοιπόν, ή με ποιες τεχνικές μπορεί το gamification να συμβάλει στην εκπαίδευση ενηλίκων;

Ένα από αυτά είναι το γνωστικό. Τα παιχνίδια παρέχουν πολύπλοκα συστήματα κανόνων που οι παίκτες μπορούν να εξερευνήσουν μέσω πειραματισμού και ανακάλυψης. Έτσι, τοποθετώντας τον ίδιο τον παίκτη στο επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας, τον κρατούν απασχολημένο σε δυνητικά δύσκολες εργασίες για τις οποίες αναζητά πάντα μια λύση (Koster, 2004). Φυσικά, θα πρέπει να διευκρινιστεί εδώ ότι οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται σε κάθε παιχνίδι παίζουν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο. Ο σκοπός, σε μια τέτοια περίπτωση, είναι να προσφέρουν συγκεκριμένες προκλήσεις που είναι τέλεια προσαρμοσμένες στο επίπεδο δεξιοτήτων του παίκτη, αυξάνοντας σταδιακά τη δυσκολία καθώς αυξάνεται η δεξιότητα του παίκτη. Συγκεκριμένοι, μέτριας δυσκολίας και άμεσοι στόχοι είναι αυτοί που παρακινούν τους μαθητές (Locke, 1991) και αυτό ακριβώς το είδος παρέχουν τα παιχνίδια (Gee, 2008). Τα παιχνίδια παρέχουν επίσης πολλαπλές διαδρομές προς την επιτυχία, επιτρέποντας στους μαθητές να επιλέγουν τους δικούς τους στόχους και υποστόχους κάθε φορά, προκειμένου να ολοκληρώσουν με επιτυχία την αποστολή τους.

Έτσι, με αυτόν τον τρόπο, ο μαθητής παρακινείται και παραμένει αφοσιωμένος, επιτυγχάνοντας το στοιχείο της εμπλοκής που απαιτείται στη μαθησιακή διαδικασία (Locke & Latham, 1990). Αυτές οι τεχνικές, που εφαρμόζονται στον τομέα της εκπαίδευσης, είναι σε θέση να μεταμορφώσουν τις προοπτικές των ενήλικων μαθητών σχετικά με τη μάθηση (Gee, 2008).



Ένας δεύτερος τρόπος είναι συναισθηματικός. Τα παιχνίδια προκαλούν μια σειρά ισχυρών συναισθημάτων, από την περιέργεια μέχρι την απογοήτευση και τη χαρά (Lazarro, 2004). Παρέχουν πολλές **θετικές συναισθηματικές εμπειρίες, όπως αισιοδοξία και υπερηφάνεια (McGonigal, 2011)**. Από την άλλη πλευρά, βοηθούν τους παίκτες να επικεντρωθούν σε αρνητικές συναισθηματικές εμπειρίες και να τις μετατρέψουν σε θετικές.

Αυτό συμβαίνει αν σκεφτούμε το εξής: τα παιχνίδια περιλαμβάνουν επαναλαμβανόμενους πειραματισμούς, επομένως, περιλαμβάνουν επίσης επαναλαμβανόμενη αποτυχία, επειδή ο **μόνος τρόπος για να μάθεις να παίζεις ένα παιχνίδι είναι η συνεχής αποτυχία, από την οποία, ωστόσο, κάθε φορά κάτι, τουλάχιστον, μικρό ή μεγάλο, ως γνώση** (Gee, 2008). Έτσι, με αυτόν τον τρόπο, χτίζουν αργά και σταδιακά την επιτυχία, η οποία βασίζεται στην αποτυχία, καθώς οι παίκτες συνεχίζουν να προσπαθούν μέχρι να φτάσουν σε ένα επιτυχημένο αποτέλεσμα. Και το κόστος όλων αυτών είναι ελάχιστο. Στην εκπαίδευση αυτό συχνά δεν συμβαίνει, γι' αυτό και η gamification θεωρείται ότι επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο να αποτύχει και αυτό είναι ένα βασικό μέρος της μάθησης.



Τέλος, **ένας άλλος τρόπος είναι ο κοινωνικός**. Τα παιχνίδια επιτρέπουν στους παίκτες να δοκιμάσουν νέες ταυτότητες και ρόλους, ζητώντας τους να λάβουν αποφάσεις από τα νέα τους πλεονεκτήματα (Squire, 2006; Gee, 2008). Στα βιντεοπαιχνίδια, οι παίκτες μπορούν να αναλάβουν ρόλο στρατιωτών, ζώων, ξωτικών, βασιλιάδων κ.λπ., αλλά ακόμη και ρόλους πιο κοντά στην πραγματικότητα, που ωστόσο βοηθούν στην εξερεύνηση του εαυτού τους και στην ανακάλυψη νέων πλευρών. τους στον ασφαλή χώρο παιχνιδιού. Για παράδειγμα, ένας εσωστρεφής και ανασφαλής έφηβος μπορεί να γίνει αρχηγός συμμορίας και να επιλέξει δεκάδες άλλους παίκτες για να ενταχθούν σε αυτή τη συμμορία και να συγκρουστεί με λεγεώνες εχθρών.

Η ανάπτυξη μιας ισχυρής ταυτότητας βοηθά τους μαθητές να μαθαίνουν μακροπρόθεσμα (Nasir & Saxe, 2003). Ωστόσο, πολλοί ενήλικες μαθητές δεν αισθάνονται ότι μέσω του gamification μπορούν να μάθουν.

Το Gamification επιτρέπει επίσης στους μαθητές να μαθαίνουν και να εξερευνούν διαφορετικά θέματα παίζοντας ένα παιχνίδι. Από την άλλη πλευρά, **το παιχνίδι μπορεί να προσφέρει κοινωνική αξιοπιστία και αναγνώριση για τα ακαδημαϊκά επιτεύγματα, τα οποία διαφορετικά θα παρέμεναν αόρατα και θα υποτιμούνταν από άλλους μαθητές**. Η αναγνώριση μπορεί να παρέχεται από τον εκπαιδευτή ενηλίκων, αλλά ο παίκτης μπορεί να επιτρέψει στους εκπαιδευόμενους να ανταμείβουν ο ένας τον άλλον. Ένας τέτοιος σχεδιασμός ενθαρρύνει τους μαθητές να προωθήσουν την ανάπτυξη ταυτότητας τόσο στους άλλους μαθητές όσο και στους ίδιους.

Κατά συνέπεια, είναι προφανές ότι ένα καλά σχεδιασμένο παιχνιδιοποιημένο σύστημα μπορεί να βοηθήσει τους παίκτες να αναλάβουν σημαντικούς ρόλους. Αναπτύσσοντας μια νέα ταυτότητα μέσα στο παιχνίδι και επιβραβεύοντάς την κατάλληλα, μπορούμε να βοηθήσουμε τους μαθητές να σκεφτούν διαφορετικά και τι μπορεί να σημαίνει η εκπαίδευση για αυτούς.



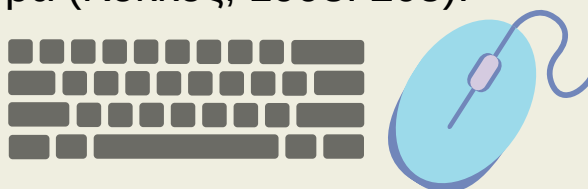
1.1.2. Εκπαιδευτικά παιχνίδια στην εκπαίδευση

Παιχνίδι ρόλων

Το παιχνίδι ρόλων είναι μια από τις τεχνικές που μπορεί να χρησιμοποιήσει ένας εκπαιδευτής για να εξασφαλίσει τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων του κατά τη μαθησιακή διαδικασία. Στο Παιχνίδι Ρόλων, οι εκπαιδευόμενοι εισέρχονται σε μια «θεατρική κατάσταση», η οποία παρέχει την ευκαιρία να «παίξουν» και να «βιώσουν» πραγματικές καθημερινές καταστάσεις σε ένα προστατευμένο μαθησιακό περιβάλλον, στο οποίο επιτρέπονται οι δοκιμές, τα σφάλματα και η εξάσκηση. Το Παιχνίδι Ρόλων, μέσω της ανατροφοδότησης που παρέχει στους «ηθοποιούς», αφού το έχουν παίξει, και που δίνεται από τους συμμαθητές, τον εκπαιδευτή και τους ίδιους, περιέχει εκπαιδευτικά οφέλη που στοχεύουν στη βελτίωση και ανάπτυξη των επιθυμητών συμπεριφορών και ικανοτήτων που εξετάζονται στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Κατά τη διάρκεια του Παιχνιδιού Ρόλων, οι μαθητές υποδύονται ρόλους που συνδέονται με μια εξεταζόμενη κατάσταση στον επαγγελματικό ή κοινωνικό τομέα, προκειμένου να κατανοήσουν βαθύτερα τόσο την κατάσταση όσο και τις αντιδράσεις τους σε αυτήν. Αυτή η εκπαιδευτική τεχνική εφαρμόζεται, κυρίως, όταν επιδιώκεται η ανάλυση προβληματικών ή συγκρουόμενων καταστάσεων που αφορούν ικανότητες, στάσεις, επικοινωνία, συμπεριφορά (Κόκκος, 1998: 205).

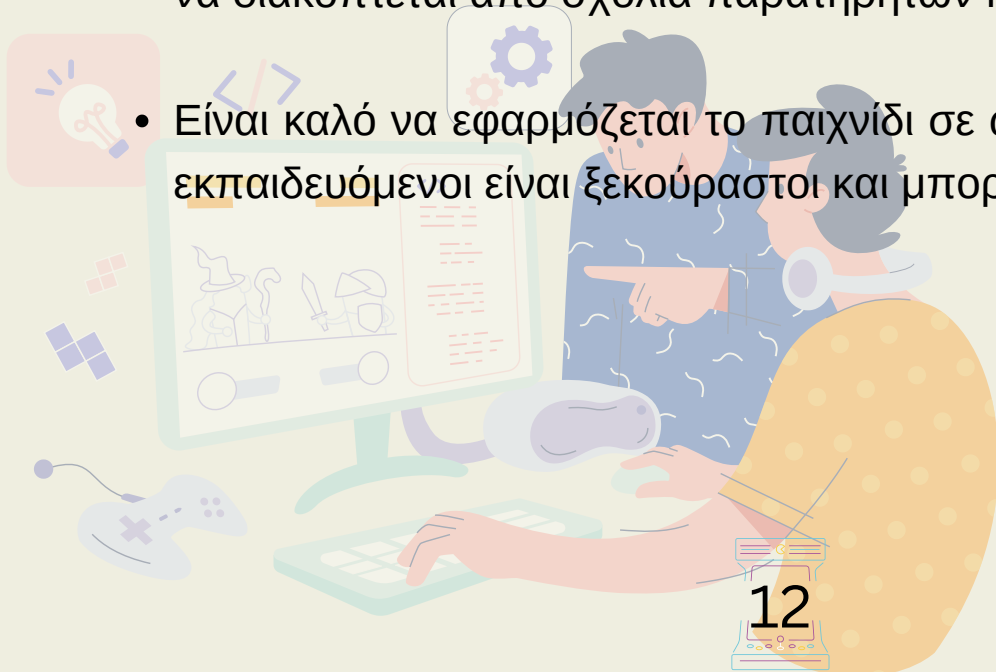
Προδιαγραφές του παιχνιδιού ρόλων



- Το «σενάριο», οι κανόνες του παιχνιδιού και οι οδηγίες που πρέπει να δίνονται τόσο στους παίκτες όσο και στους παρατηρητές πρέπει να είναι ακριβείς και σαφείς.
- Το παιχνίδι πρέπει να συνδέεται στενά με τους εκπαιδευτικούς στόχους.

- Η ομάδα εκπαίδευσης πρέπει να είναι «δεμένη», δηλαδή να έχει ήδη δημιουργηθεί ένα κλίμα εμπιστοσύνης μεταξύ των μελών της και ο εκπαιδευτής να γνωρίζει καλά τα μέλη της. Για παράδειγμα, δεν συνιστάται η εφαρμογή του Ρόλου κατά την εναρκτήρια συνάντηση ή την πρώτη διδακτική ενότητα ενός μονοήμερου εκπαιδευτικού προγράμματος.
- Το πλαίσιο κατάστασης στο οποίο θα αναπτυχθεί το παιχνίδι πρέπει να είναι αρκετά κοντά στα ενδιαφέροντα και τις πραγματικές εμπειρίες των εκπαιδευόμενων, ώστε να διασφαλίζεται η συμμετοχή τους και η ικανότητά τους να συμμετέχουν.
- Οι «ηθοποιοί» πρέπει να ενθαρρύνονται από τον εκπαιδευτή να αντιδρούν αυθόρμητα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σύμφωνα με την εξέλιξή του και σύμφωνα με τις αντιδράσεις των άλλων «ηθοποιών» με τους οποίους αλληλεπιδρούν.
- Ο εκπαιδευτής πρέπει να έχει τις βασικές γνώσεις εμπύχωσης και καθοδήγησης της ομάδας.
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η ροή του παιχνιδιού δεν πρέπει να διακόπτεται από σχόλια παρατηρητών ή παικτών.

- Είναι καλό να εφαρμόζεται το παιχνίδι σε ώρες της ημέρας που οι εκπαιδευόμενοι είναι ξεκούραστοι και μπορούν να παίξουν.



Οφέλη του παιχνιδιού ρόλων

- Είναι μια από τις πιο ενεργές τεχνικές εκπαίδευσης ενηλίκων.
- Εφαρμόζεται σε μαθητές όλων των επιπέδων.
- Μέσω της άμεσης εμπειρίας, ενισχύεται η μαθησιακή ικανότητα των εκπαιδευόμενων.
- Οδηγεί σε δημιουργική αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών.
- Επιτρέπει την ανάδυση στάσεων και συμπεριφορών που οι εκπαιδευόμενοι διαφορετικά θα μπορούσαν να εμποδιστούν να εκφράσουν ή δεν θα γνώριζαν.
- Είναι μια από τις καλύτερες τεχνικές για την επίτευξη στόχων στάσης, καθώς βοηθά τους μαθητές να αναλογιστούν κριτικά τις αντιλήψεις και τις συμπεριφορές τους.
- Βοηθά τον εκπαιδευτή να αξιολογήσει την πρόοδο των εκπαιδευόμενων σε σχέση με τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα.

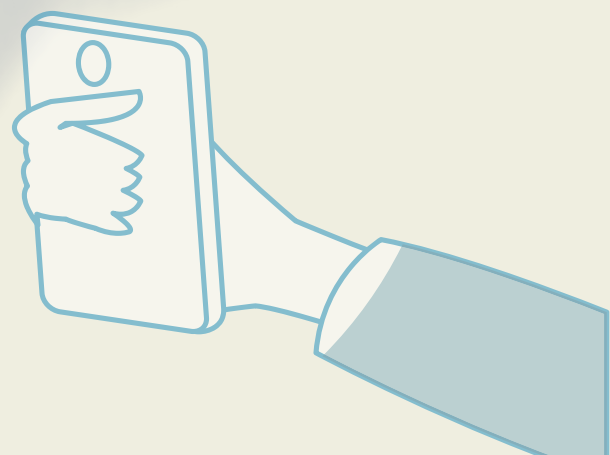


Προσομοίωση

Η προσομοίωση είναι μια μεγάλη άσκηση στην οποία οι μαθητές συμμετέχουν νοητικά στην αναπαράσταση μιας κατάστασης που αντιστοιχεί στην πραγματικότητα. Τους ζητείται να αντιληφθούν πώς θα σκέφτονταν και θα συμπεριφέρονταν ορισμένα άτομα σε συγκεκριμένες συνθήκες (επιχειρηματίες, εργαζόμενοι, πελάτες, πολίτες, μηχανικοί κ.λπ.) και να αντιδρούν όπως αυτά, σαν να αντιμετωπίζουν τις ίδιες καταστάσεις. Με αυτή τη διείσδυση στη φανταστική πραγματικότητα, επιδιώκεται να καταστούν οι εκπαιδευόμενοι ικανοί για μια βαθύτερη κατανόηση των διαφόρων πτυχών της και να είναι σε θέση να συμπεριφέρονται αποτελεσματικά σε παρόμοιες καταστάσεις. Επομένως, η προσομοίωση είναι μια εκπαιδευτική τεχνική παρόμοια με το παιχνίδι ρόλων, με τη διαφορά ότι οι μαθητές δεν καλούνται να ενεργήσουν με θεατρικό τρόπο, αλλά να κατανοήσουν πώς (θα έπρεπε) να συμπεριφέρονται τα εμπλεκόμενα άτομα σε αυτήν την κατάσταση.

Προδιαγραφές προσομοίωσης

- Οι στόχοι πρέπει να ορίζονται με σαφήνεια.
- Η ιστορία και οι οδηγίες πρέπει να είναι σαφείς.
- Η ιστορία και η ροή της άσκησης πρέπει να είναι τέτοιες ώστε να καλύπτουν όλες τις βασικές πτυχές του υπό εξέταση θέματος.
- Πρέπει να έχει δημιουργηθεί κλίμα εμπιστοσύνης μεταξύ των μελών της ομάδας.
- Ο εκπαιδευτής πρέπει να αναπτύξει τη δέσμευση των εκπαιδευόμενων στην επίτευξη των στόχων της άσκησης.



- Είναι καλή ιδέα να έχετε δημιουργήσει συγκεκριμένες καρτέλες ρόλων.
- Οι παρατηρητές πρέπει να έχουν μια συγκεκριμένη εργασία παρατήρησης.
- Τα χρονικά όρια για τη διάρκεια της άσκησης πρέπει να ορίζονται και να κοινοποιούνται στους εκπαιδευόμενους.
- Η ομάδα θα πρέπει να έχει επαρκή χρόνο για να «εξέλθει» από την προσομοιωμένη κατάσταση.
- Θα πρέπει να αφιερωθεί επαρκής χρόνος για κριτικό σχολιασμό της άσκησης, ώστε να μπορούν να εξαχθούν συμπεράσματα και να συνδεθούν με τους στόχους που εξυπηρετεί.



Πλεονεκτήματα της προσομοίωσης

- Όλα τα πλεονεκτήματα που αναφέρονται και για την τεχνική του παιχνιδιού ρόλων.
- Οι **νέες γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις** που αναπτύσσονται σχετίζονται άμεσα με την καθημερινότητα των εκπαιδευομένων.
- Οι εκπαιδευόμενοι **μπορούν να εξασκηθούν σε ένα ήρεμο περιβάλλον χαμηλού κινδύνου και να εκπαιδευτούν να χειρίζονται καταστάσεις** που ενέχουν περισσότερο άγχος και κίνδυνο (π.χ. προσομοίωση πυρκαγιάς σε ένα κτίριο και εκπαίδευση εργαζομένων πώς να λειτουργούν κάτω από τέτοιες δύσκολες συνθήκες).
- Παρέχεται **η δυνατότητα να κάνεις λάθος και να μάθεις από αυτό**, χωρίς τις συνέπειες που μπορεί να έχει ένα αντίστοιχο λάθος σε πραγματικό περιβάλλον.

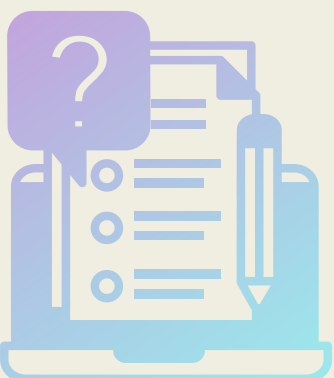
Ένα καλά σχεδιασμένο κουίζ παρακινεί τους μαθητές να ανακαλέσουν πληροφορίες, ενισχύοντας έτσι τη διατήρηση της μνήμης. Αυτή η διαδικασία της πρακτικής ανάκτησης αποτελεί ακρογωνιαίο λίθο στην επιστήμη της μάθησης, καθώς ενισχύει την ικανότητα ανάκλησης πληροφοριών στο μέλλον. Για τους ενήλικες που μπορεί να εξισορροπούν την εκπαίδευση με άλλες ευθύνες, αυτή η αποτελεσματική μέθοδος ενίσχυσης της γνώσης είναι ιδιαίτερα επωφελής.

Όταν τα κουίζ χρησιμοποιούνται αποτελεσματικά, μπορούν να χρησιμεύσουν ως ορόσημα παρακίνησης, παρέχοντας στους ενήλικες εκπαιδευόμενους βραχυπρόθεσμους στόχους και μια αίσθηση ολοκλήρωσης. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό στην εκπαίδευση ενηλίκων, όπου η διατήρηση των κινήτρων μπορεί μερικές φορές να είναι δύσκολη λόγω των πιέσεων της ταχυδακτυλουργίας της εκπαίδευσης με την εργασία, την οικογένεια και άλλες δεσμεύσεις.

Τα κουίζ μπορούν να ενισχύσουν την αφοσίωση των χρηστών με:

Ενθάρρυνση της δέσμευσης και της μάθησης

- **Μικρομάθηση:** Γρήγορα κουίζ σε μέγεθος μπουκιάς μπορούν να δοκιμάσουν τη γνώση ή να εισαγάγουν νέες έννοιες με διασκεδαστικό τρόπο, κρατώντας τους ενήλικες μαθητές αφοσιωμένους και επιστρέφοντας για περισσότερα.
- **Λειτουργίες ξεκλειδώματος:** Οι λειτουργίες μιας εφαρμογής μπορούν να κλειδωθούν πίσω από κουίζ, παρακινώντας τους χρήστες να μάθουν και να προχωρήσουν μέσω της εφαρμογής.



Ενθάρρυνση του ανταγωνισμού και της διασκέδασης

- **Πίνακες κατάταξης και σήματα:** Τα κουίζ μπορούν να συνδεθούν με πίνακες κατάταξης και σήματα, πυροδοτώντας φιλικό ανταγωνισμό και μια προσπάθεια βελτίωσης των βαθμολογιών.
- **Προκλήσεις χρονικά:** Η προσθήκη ενός στοιχείου χρόνου στα κουίζ δημιουργεί μια αίσθηση επείγουσας ανάγκης και ενθουσιασμού.

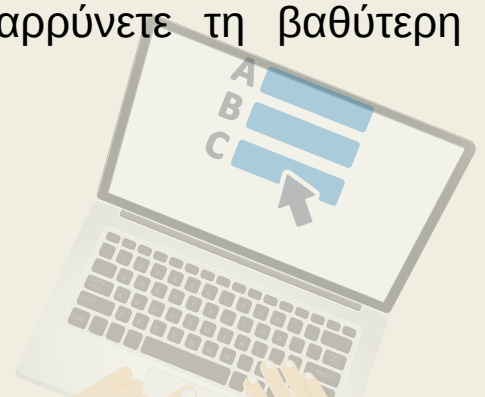
Εξατομίκευση και εμπειρία χρήστη:

- **Προσαρμοστική μάθηση:** Τα κουίζ μπορούν να προσαρμοστούν στις απαντήσεις των χρηστών, προσφέροντας εξατομικευμένες προκλήσεις και προτάσεις με βάση την απόδοσή τους.
- **Σύσταση περιεχομένου:** Τα αποτελέσματα του κουίζ μπορούν να προτείνουν σχετικό περιεχόμενο ή λειτουργίες σε μια εφαρμογή, καλύπτοντας τα ενδιαφέροντα του χρήστη.

Τύποι κουίζ που χρησιμοποιούνται σε εφαρμογές για κινητά

Κλασικές μορφές με μια ανατροπή

- **Πολλαπλή επιλογή:** Ενισχύστε το με στοιχεία πολυμέσων, όπως εικόνες, αποσπάσματα ήχου ή ακόμα και αποσπάσματα βίντεο στις ερωτήσεις ή τις επιλογές απαντήσεων.
- **Σωστό ή Λάθος:** Εισαγάγετε μια επιλογή "ίσως" για να δημιουργήσετε αβεβαιότητα και να ενθαρρύνετε τη βαθύτερη σκέψη.



Διαδραστικές μορφές:

- **Αναγνώριση εικόνας/ήχου:** Προκαλέστε τους χρήστες να αναγνωρίσουν αντικείμενα, ήχους ή ορόσημα βάσει εικόνων ή κλιπ ήχου.
- **Αλληλουχία ή Παραγγελία:** Ελέγξτε την κατανόηση των διαδικασιών ή των χρονοδιαγραμμάτων από τους χρήστες ζητώντας τους να τακτοποιήσουν τα στοιχεία με τη σωστή σειρά.
- **Αντιστοίχιση:** Συνδυάστε σχετικά αντικείμενα, χαρακτήρες ή έννοιες με διασκεδαστικό και οπτικά ελκυστικό τρόπο.

Μορφές δημιουργικού:

- **Κουίζ προσωπικότητας:** Παρέχετε κουίζ που αποκαλύπτουν τις προτιμήσεις των χρηστών ή τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα, ενισχύοντας την αίσθηση της σύνδεσης με την εφαρμογή.
- **Trivia Challenges:** Καλύψτε συγκεκριμένα ενδιαφέροντα ή θέματα σχετικά με το περιεχόμενο της εφαρμογής σας, προσφέροντας έναν διασκεδαστικό τρόπο δοκιμής γνώσεων.
- **Συμπληρώστε το κενό:** Δοκιμάστε τις γνώσεις των χρηστών με κενά που απαιτούν σύντομες απαντήσεις, προωθώντας την ενεργή ανάκληση και τη βαθύτερη αφοσίωση.

Ζωντανές ή ασύγχρονες μορφές:

- **Ζωντανά Κουίζ:** Διοργανώστε ζωντανές εκδηλώσεις κουίζ με βαθμολογικούς πίνακες και ανταγωνισμό σε πραγματικό χρόνο, δημιουργώντας μια κοινωνική και συναρπαστική ατμόσφαιρα.

- **Ασύγχρονα Κουίζ:** Επιτρέπουν στους χρήστες να κάνουν κουίζ με τον δικό τους ρυθμό, προσφέροντας ευελιξία και τροφοδοσία σε διαφορετικά στυλ μάθησης.

Διαδραστικές ιστορίες

Οι **διαδραστικές ιστορίες** είναι ένας τρόπος να μεταφέρετε ένα μήνυμα ή ένα μάθημα μέσα από μια ιστορία, ένα παράδειγμα πραγματικής κατάστασης. Οι διαδραστικές ιστορίες σας βοηθούν να μοιραστείτε μια εμπειρία ενώ εμπλέκετε άτομα σε ένα οικείο και ασφαλές περιβάλλον.

Καθώς εμπλέκει τους ενήλικες μαθητές σε ένα συγκεκριμένο, πιστευτό και συναρπαστικό σενάριο, τους βοηθά να αποκτήσουν γνώση μέσω παραδειγμάτων και ενθαρρύνει τον προβληματισμό και τη συζήτηση. Βοηθά τους μαθητές να σκεφτούν την προηγούμενη εμπειρία τους. Οι πληροφορίες που συλλέγονται είναι επίσης πιο εύκολο να απομνημονευθούν, καθώς ο μαθητής μπορεί να αναγνωρίσει τον εαυτό του στην κατάσταση και να αναπαράγει αργότερα αυτά που άκουσε, είδε και έμαθε, και με αυτόν τον τρόπο, να αλλάξει τη συμπεριφορά, τις συνήθειες και τις στάσεις του.

Η διαδραστική αφήγηση και το gamification έχουν αναδειχθεί ως ισχυρά εργαλεία στην ψηφιακή εποχή, που γοητεύουν το κοινό και μεταμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο ασχολούμαστε με το περιεχόμενο. Στη διασταύρωση αφήγησης και παιχνιδιού, αυτές οι τεχνικές αξιοποιούν την έμφυτη ανθρώπινη αγάπη για τις ιστορίες και τα παιχνίδια, δημιουργώντας εμπειρίες που δεν είναι μόνο διασκεδαστικές αλλά και βαθιά καθηλωτικές και προσωπικές. Αυτή η συγχώνευση στοιχείων οδήγησε σε ένα νέο παράδειγμα στο οποίο το κοινό δεν είναι πλέον παθητικός καταναλωτής, αλλά ενεργός συμμετέχων στη διαδικασία αφήγησης.



Η έννοια της διαδραστικής αφήγησης δεν είναι εντελώς νέα. έχει ρίζες σε διάφορες μορφές ψυχαγωγίας, από βιβλία περιπέτειας να επιλέξεις μόνος σου μέχρι παιχνίδια ρόλων. Ωστόσο, η έλευση της ψηφιακής τεχνολογίας έχει επεκτείνει εκθετικά τις δυνατότητές της. Πλέον, οι διαδραστικές ιστορίες μπορούν να προσαρμοστούν σε πραγματικό χρόνο στις επιλογές του κοινού, δημιουργώντας μια μοναδική εμπειρία για κάθε χρήστη.

Το gamification, από την άλλη πλευρά, εισάγει τη μηχανική του παιχνιδιού σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού, παρακινώντας τη συμμετοχή μέσω ανταμοιβών, ανταγωνισμού και τη χαρά της επιτυχίας.

Όταν αυτές οι δύο έννοιες συγκλίνουν, δημιουργούν μια συνέργεια που μπορεί να εφαρμοστεί σε διάφορους τομείς, από την εκπαίδευση μέχρι το μάρκετινγκ, ενισχύοντας τη δέσμευση και τη διατήρηση. Ακολουθεί ο τρόπος διαδραστικής αφήγησης και παιχνιδιών που συνδυάζονται για να δημιουργήσουν συναρπαστικές εμπειρίες:

1. Μηχανική Αφήγησης: Στον πυρήνα της διαδραστικής αφήγησης βρίσκεται ο μηχανικός αφήγησης, ο οποίος επιτρέπει στην ιστορία να διακλαδίζεται και να αλλάζει με βάση τις αποφάσεις των χρηστών.

2. Πρακτορείο παικτών: Δίνοντας στους παίκτες τη δύναμη να επηρεάσουν την ιστορία ενσταλάζει την αίσθηση του πρακτορείου.

3. Συστήματα ανταμοιβής: Η Gamification συχνά χρησιμοποιεί συστήματα ανταμοιβής για να ενθαρρύνει τη συνεχή δέσμευση.



4. Βρόχοι ανατροφοδότησης: Η άμεση ανατροφοδότηση είναι ζωτικής σημασίας τόσο για τη διαδραστική αφήγηση όσο και για το gamification.

5. Δημιουργία κόσμου: Η δημιουργία ενός πλούσιου, καθηλωτικού κόσμου είναι απαραίτητη για τη διαδραστική αφήγηση.

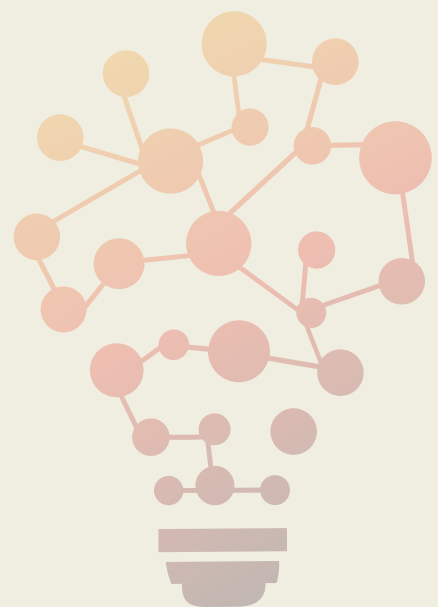
6. Κοινωνική αλληλεπίδραση: Πολλές διαδραστικές εμπειρίες ενσωματώνουν κοινωνικά στοιχεία, επιτρέποντας στους παίκτες να μοιραστούν τις ιστορίες τους ή να ανταγωνιστούν με άλλους.

7. Εκπαιδευτικές Εφαρμογές: Η διαδραστική αφήγηση και η παιχνιδοποίηση έχουν σημαντικές δυνατότητες στην εκπαίδευση.

8. Μάρκετινγκ και επωνυμία: Οι επωνυμίες χρησιμοποιούν διαδραστική αφήγηση για να δημιουργήσουν αξέχαστες καμπάνιες.

9. Προσβασιμότητα και συμπερίληψη: Αυτές οι τεχνικές μπορούν να κάνουν το περιεχόμενο πιο προσιτό και περιεκτικό.

10. Δεοντολογικά ζητήματα: Καθώς η διαδραστική αφήγηση εξελίσσεται, προκύπτουν ηθικοί προβληματισμοί, ιδίως όσον αφορά τις επιλογές των παικτών και το απόρρητο των δεδομένων. Οι προγραμματιστές πρέπει να πλοηγούνται προσεκτικά σε αυτά τα ζητήματα για να διατηρήσουν την εμπιστοσύνη και την ακεραιότητα.



Μορφωτικά υπόβαθρα. Αυτά τα εκπαιδευτικά παιχνίδια προσφέρουν μια δυναμική και συναρπαστική πλατφόρμα που μπορεί να ψυχαγωγήσει αλλά ταυτόχρονα να εκπαιδεύσει, προωθώντας την ανάπτυξη διαφόρων δεξιοτήτων πολύ σημαντικών για την επιτυχία στον επαγγελματικό τομέα.

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, που συχνά αναφέρονται ως «διασκεδαστικά», έχουν σχεδιαστεί για να συνδυάζουν την ψυχαγωγία με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Περιλαμβάνουν ένα ευρύ φάσμα επιλογών, όπως ψηφιακές εφαρμογές, επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια με κάρτες, παζλ και διαδραστικές προσομοιώσεις. Η μεγάλη διαφορά τους από τα κλασικά παιχνίδια είναι η εστίασή τους στην ενσωμάτωση μαθησιακών στόχων στο παιχνίδι.

Δεξιότητες που αναπτύσσονται μέσα από εκπαιδευτικά παιχνίδια

- **Γνωστικές Δεξιότητες:** Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια διεγείρουν γνωστικές λειτουργίες όπως η επίλυση προβλημάτων, η κριτική σκέψη και η λήψη αποφάσεων. Οι μαθητές καλούνται να λύσουν προκλήσεις και γρίφους, ενθαρρύνοντας την αναλυτική σκέψη και αναπτύσσοντας στρατηγικές προσεγγίσεις για την επίλυση προβλημάτων.
- **Ακαδημαϊκοί:** Πολλά εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι προσαρμοσμένα σε συγκεκριμένα ακαδημαϊκά θέματα, όπως μαθηματικά, γλωσσικές τέχνες, επιστήμες και ιστορία. Παρουσιάζοντας το εκπαιδευτικό περιεχόμενο με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο, αυτά τα εκπαιδευτικά παιχνίδια συμβάλλουν στη βελτίωση της μάθησης και στη βελτίωση της ακαδημαϊκής επίδοσης των ενηλίκων μαθητών.

- **Δημιουργικότητα και καινοτομία:** Ορισμένα παιχνίδια, ειδικά αυτά που επικεντρώνονται στην κατασκευή, το σχεδιασμό ή την αφήγηση ιστοριών, προωθούν τη δημιουργικότητα και την καινοτομία. Οι παίκτες ενθαρρύνονται να σκέφτονται έξω από το πλαίσιο, να πειραματιστούν με ιδέες και να εκφράσουν τη φαντασία τους σε ένα δομημένο περιβάλλον.
- **Συνεργασία και επικοινωνία:** Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια για πολλούς παίκτες ενισχύουν τις δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας απαιτώντας από τους παίκτες να συνεργαστούν για έναν κοινό στόχο. Είτε εργάζονται μαζί για να λύσουν ένα παζλ είτε αναπτύσσουν στρατηγική ως ομάδα, οι παίκτες μαθαίνουν τη σημασία της αποτελεσματικής επικοινωνίας και της ομαδικής εργασίας.
- **Προσαρμοστικότητα και ανθεκτικότητα:** Παιχνίδια που παρουσιάζουν δυναμικές προκλήσεις και προσαρμοστικά επίπεδα δυσκολίας βοηθούν στην ανάπτυξη προσαρμοστικότητας και ανθεκτικότητας στους παίκτες. Αντιμετωπίζοντας αποτυχίες και ξεπερνώντας εμπόδια μέσα στο περιβάλλον του παιχνιδιού, τα άτομα μαθαίνουν να επιμένουν και να προσαρμόζουν τις στρατηγικές τους στις μεταβαλλόμενες συνθήκες.
- **Ψηφιακός γραμματισμός:** Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια παρέχουν μια πρακτική ευκαιρία στους παίκτες να αναπτύξουν δεξιότητες ψηφιακής παιδείας, συμπεριλαμβανομένων διεπαφών πλοήγησης, χρήσης εργαλείων λογισμικού και κατανόησης ψηφιακών συστημάτων.



1.1.3. Η σημασία του παιχνιδιού στην προπόνηση ενηλίκων

Το παιχνίδι είναι μοναδικό και μπορεί να ανταμείψει, να δημιουργήσει αισιοδοξία, καινοτομία, να κάνει την επιμονή διασκεδαστική, να οδηγήσει στην κυριαρχία και να ενισχύσει την ενσυναίσθηση. Μπορεί επίσης να δημιουργήσει μια αίσθηση κοινότητας.

Γνωστικά Οφέλη:

- Βελτιώνει τη λειτουργία του εγκεφάλου σας. Παίζοντας παιχνίδια που προκαλούν τον εγκέφαλο – όπως σκάκι και παζλ – μπορεί να βοηθήσει στην πρόληψη προβλημάτων μνήμης και στη βελτίωση της λειτουργίας του εγκεφάλου. Αυτό μπορεί επίσης να βοηθήσει στην αποτροπή της κατάθλιψης.
- Το παιχνίδι οδηγεί σε δημιουργική σκέψη και έξυπνη λήψη αποφάσεων, το παιχνίδι προσφέρει τη μοναδική ευκαιρία να ασκήσουμε τόσο τις αναλυτικές όσο και τις δημιουργικές πτυχές της σκέψης μας. Όταν πρόκειται για σημαντικές και περίπλοκες αποφάσεις, χρειαζόμαστε όσο το δυνατόν περισσότερη ψυχική δύναμη. Φυσικά, πρέπει να σκεφτούμε προσεκτικά και λογικά, να σταθμίσουμε τα πιθανά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Επίσης, εξετάστε τα οφέλη και τους κινδύνους. Πρέπει όμως να σκεφτόμαστε δημιουργικά, ευέλικτα και έξω από το κουτί. Πολλές μορφές παιχνιδιού αποτελούν ένα θαυμάσιο προπονητικό έδαφος για την ταυτόχρονη άσκηση των ικανοτήτων μας για αναλυτική και δημιουργική σκέψη. Το παιχνίδι προσφέρει μια ευκαιρία για πιο δημιουργική σκέψη για την επίλυση προβλημάτων.



- Τονώνει το μυαλό σας και τονώνει τη δραστηριότητα. Και, σε κάνει πιο παραγωγικό. Περισσότερες εταιρείες – όπως η Google – έχουν δημιουργήσει σταθμούς αναπαραγωγής και ενθαρρύνουν τους υπαλλήλους να παίζουν και να συνεργάζονται. Αυτό, με τη σειρά του, βοηθά στην ενίσχυση της οικοδόμησης ομάδας και της συνεργασίας εντός της εταιρείας. Είναι μια κατάσταση win-win.

Ψυχολογικά Οφέλη:

- Είναι καλό για τα επίπεδα άγχους σας. Το παιχνίδι μπορεί να πυροδοτήσει την απελευθέρωση ενδορφινών, των φυσικών χημικών ουσιών του σώματος που δίνουν καλή αίσθηση. Αυτά **προάγουν μια συνολική αίσθηση ευεξίας και μπορούν να ανακουφίσουν προσωρινά τον πόνο**. Όταν παίζουμε, αναπτύσσεται η θετική φαντασία, δημιουργούμε νέα και ενδιαφέροντα πράγματα που μας κάνουν να ανησυχούμε λιγότερο και μειώνουν το άγχος μας.
- Βελτιώνει τις σχέσεις σας. Ένα μεγάλο ζήτημα στη σύγχρονη κοινωνία είναι η μοναξιά. Πολλοί από εμάς στη σημερινή κοινωνία είμαστε βαθιά μόνοι. Είμαστε απομονωμένοι γιατί δεν νιώθουμε πραγματικά συνδεδεμένοι με τους ανθρώπους που έχουμε στη ζωή μας. Αν και το παιχνίδι μπορεί προφανώς να είναι πηγή νέων φιλιών και σχέσεων (για παράδειγμα, να κάνουμε νέους φίλους στο kickboxing), το παιχνίδι μπορεί να κάνει τις σχέσεις μας πιο οικείες και ουσιαστικές. Αυτό είναι πραγματικά το αντίδοτο στη μοναξιά. Συχνά συνδέουμε το παιχνίδι με την επιπολαιότητα και την παιδικότητα, αλλά στην πραγματικότητα, το παιχνίδι μας βοηθά να είμαστε ευάλωτοι και οικείοι.

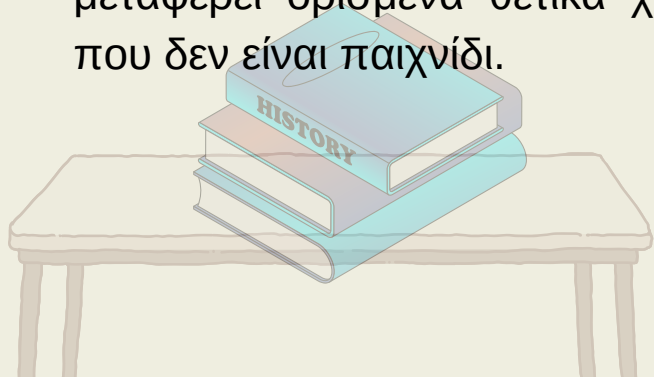


1.2. Ιστορία και ανάπτυξη της παιχνιδοποίησης

1.2.1. Αρχικές ιδέες

Ο όρος gamification είναι σύγχρονος, καθώς έκανε την εμφάνισή του στις αρχές του 21ου αιώνα. Πιο συγκεκριμένα, αν και η πρώτη αναφορά αυτού του όρου γίνεται το 2002 από τον Nick Pelling (Kim, 2015) και χρησιμοποιείται για άλλη μια φορά σε μια ανάρτηση ιστολογίου του Brett Terrill το 2008, τελικά εμφανίστηκε και απέκτησε ευρεία χρήση μετά το δεύτερο εξάμηνο του 2010 (Deterding et al., 2011). Επομένως, είναι ένας όρος, ένα αντικείμενο, μια έννοια, που στην πράξη και στην ουσία μετράει λιγότερο από μια δεκαετία ζωής. Ωστόσο, φαίνεται να επηρεάζει πολύ την καθημερινότητά μας, ακόμη και με τρόπο που δεν γίνεται πάντα αντιληπτός, καθώς σχετίζεται με πολλούς τομείς με τους οποίους η συντριπτική πλειοψηφία των ανθρώπων άλλοτε έχει λιγότερη και άλλοτε περισσότερη επαφή (Lister, 2015).

Η παιχνιδοποίηση, λοιπόν, είναι ένας πρόσφατα επινοημένος όρος που αντανακλά ένα κοινωνικό φαινόμενο που προκύπτει από μια γενιά ψηφιακά εγγράμματος ανθρώπων (πληθυσμός) και ορίζεται ως η χρήση μηχανικών και αισθητικής που βασίζονται στο παιχνίδι και της νοοτροπίας παιχνιδιού για να εμπλακούν οι άνθρωποι, να παρακινήσουν τη δράση, να προάγουν τη μάθηση και να λύνουν προβλήματα (Kapp, 2013). Με μια γενικότερη περιγραφή, το gamification θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως η χρήση στοιχείων ενός παιχνιδιού από σχεδιασμό, αλλά σε περιβάλλοντα που δεν σχετίζονται με το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι η gamification δεν αναφέρεται στην παραγωγή ή τη δημιουργία ενός παιχνιδιού, αλλά μεταφέρει ορισμένα θετικά χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού σε κάτι που δεν είναι παιχνίδι.



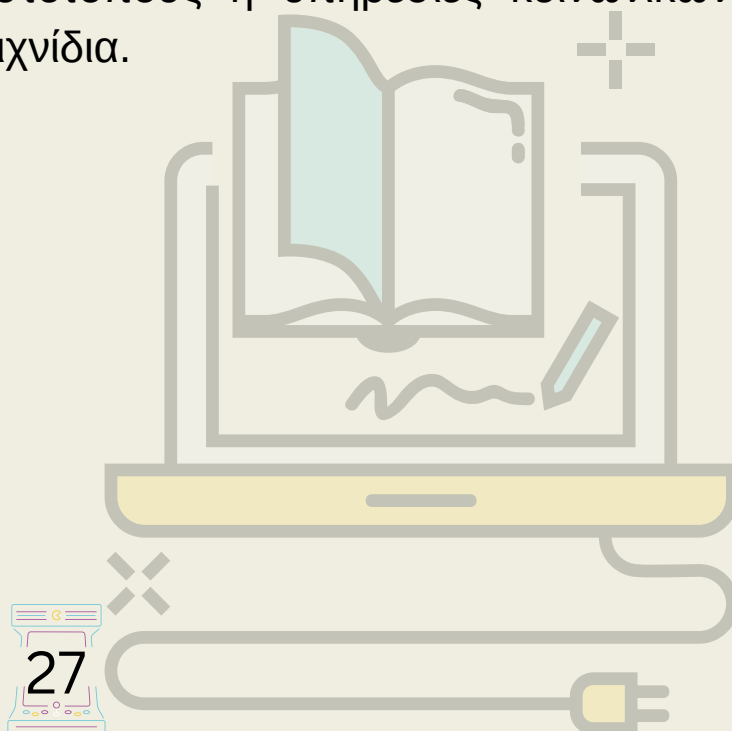
Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι διασκεδαστική ή ευχάριστη δραστηριότητα και έχουν την ικανότητα να εμπλέκουν τους παίκτες στη δραστηριότητα. Ωστόσο, έχει τα **τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού**: στόχος, κανόνες, σύστημα ανατροφοδότησης και εθελοντική συμμετοχή (McGonigal, 2011), τα οποία φυσικά εμφανίζονται και στο παιχνίδι, αλλά σε μικρότερο βαθμό και με λιγότερο έντονο τρόπο.

Όπως είναι γνωστό, όμως, όλοι οι εκπαιδευόμενοι, ακόμη και αυτοί που ανήκουν στο ίδιο εκπαιδευτικό επίπεδο, δεν είναι ίδιοι, κατ' επέκταση, δεν έχουν ούτε τις ίδιες προϋποθέσεις, ούτε τις ίδιες ανάγκες, ούτε τις ίδιες προτιμήσεις για να παραμείνουν απασχολημένοι και να έχουν κίνητρα για την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Furdu et al., 2017). Επομένως, πρέπει να βρεθεί ένας τρόπος ή εκείνος ο τρόπος που θα τους εμπλέξει.

1.2.2. Τεχνολογικές πρόοδοι

Το gamification στη μάθηση και την εκπαίδευση χρειάζεται διάφορες τεχνολογίες για να εφαρμοστούν.

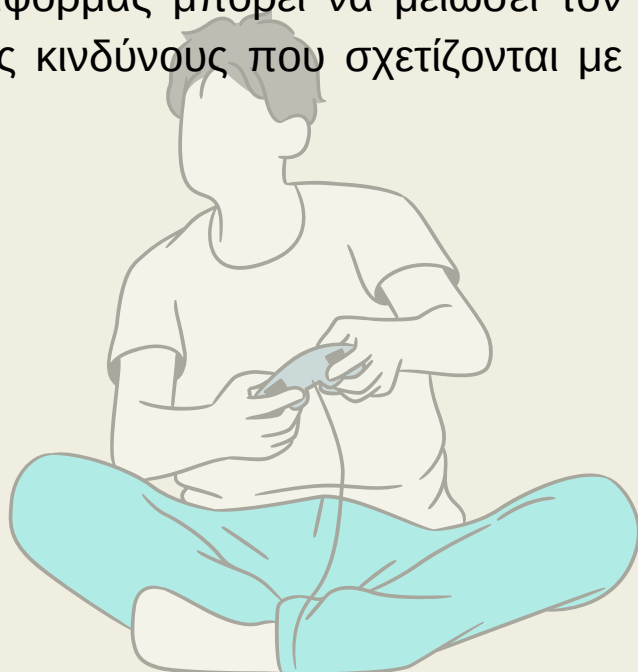
Φορητές συσκευές: Πολλοί χρήστες παιχνιδιοποιημένης μάθησης και εκπαίδευσης χρησιμοποιούν υπολογιστές, tablet και smartphone ως συσκευές χρήστη. Με αυτές τις συσκευές, οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν σε εφαρμογές, ιστότοπους ή υπηρεσίες κοινωνικών δικτύων που χρησιμοποιούν παιχνίδια.



Επαυξημένη πραγματικότητα: Η επαυξημένη πραγματικότητα είναι μια τεχνολογία που κάνει το πραγματικό περιβάλλον πιο πολύτιμο ή εύκολο στη χρήση προσθέτοντας σημαντικές πληροφορίες που παράγονται από τις τεχνολογίες της πληροφορίας. Για παράδειγμα, η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να προσθέσει πληροφορίες πλοήγησης για κάποιον που περπατά ή οδηγεί σε νέο δρόμο.

Πλατφόρμες τυχερών παιχνιδιών: Μια πλατφόρμα παιχνιδιών παρακολουθεί, μετρά και καταγράφει τις συμπεριφορές των παικτών στο πλαίσιο της μάθησης και της εκπαίδευσης σε παιχνίδια. Παρέχει στους παίκτες ανατροφοδότηση και ανταμοιβές με βάση τις συμπεριφορές τους. Για προγραμματιστές και διαχειριστές, παρέχει το εργαλείο ανάλυσης και τη βιβλιοθήκη προγραμματισμού που συνδέεται με παλαιού τύπου συστήματα.

Δεν είναι πάντα απαραίτητο να χρησιμοποιείτε μια πλατφόρμα παιχνιδιών για την ανάπτυξη εφαρμογών και ιστοτόπων παιχνιδιοποιημένων. Ωστόσο, με την πλατφόρμα παιχνιδιών, η ανάπτυξη μπορεί να είναι πιο βολική και αποτελεσματική, καθώς η πλατφόρμα παρέχει ένα ευρύτερο φάσμα πόρων (Zhu, Pei, & Shang, 2017). Ειδικά κατά την ανάπτυξη προγραμμάτων gamification μεγάλης κλίμακας, η χρήση μιας ενιαίας πλατφόρμας μπορεί να μειώσει τον χρόνο ανάπτυξης, το κόστος και τους κινδύνους που σχετίζονται με απαιτήσεις και προδιαγραφές.



1.2.3 .Τρέχουσες τάσεις

Δεκάδες δραστηριότητες σήμερα μας εμπλέκουν σε μια διαδικασία συλλογής πόντων. Από την αγορά του πρωινού μας καφέ, την επίσκεψη στο σούπερ μάρκετ της γειτονιάς, μέχρι τη συλλογή πόντων για τα καύσιμα του αυτοκινήτου μας και τα ταξίδια. Τα παραπάνω είναι παραδείγματα gamification στην καθημερινότητα των περισσότερων από εμάς.

Παρόμοιες προσεγγίσεις υπάρχουν και στον τομέα της εκπαίδευσης. Η παιχνιδοποίηση της μάθησης βραχυπρόθεσμα στοχεύει στην αυξημένη εμπλοκή του ενήλικου εκπαιδευόμενου με τα διδακτικά αντικείμενα (Seaborn & Fels, 2015), ενώ μακροπρόθεσμα είναι σε θέση να ενσταλάξει συμπεριφορές που θα ευνοήσουν την απόκτηση γνώσης και τις σωστές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις (Furdu, I., Tomozei, C., & Köse; 71, 20).

Καθώς η τεχνολογία και η εκπαίδευση συνεχίζουν να αναπτύσσονται, είναι πιθανό να αναδυθούν νέες τάσεις και προσεγγίσεις στο gamification. Η εικονική και η επαυξημένη πραγματικότητα, για παράδειγμα, διαθέτουν την ικανότητα να φέρουν επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές ασχολούνται με το μαθησιακό υλικό και συμμετέχουν σε παιγνιοποιημένες πρωτοβουλίες. Αυτές οι τεχνολογίες μπορούν να προσφέρουν καθηλωτικές και αυθεντικές εμπειρίες, ενισχύοντας έτσι τη συμμετοχή και τη δέσμευση των μαθητών.

Μια άλλη αναπτυσσόμενη τάση είναι η κοινωνική παιχνιδοποίηση, όπου οι μαθητές μπορούν να συνεργάζονται και να ανταγωνίζονται με τους συμμαθητές τους σε εικονικά περιβάλλοντα. Αυτό διεγείρει την κοινωνική ένταξη και την ομαδική εργασία ενώ παράλληλα ενθαρρύνει τη συμμετοχή και τη συμμετοχή των μαθητών. Επιπλέον, η τεχνητή νοημοσύνη και η μηχανική μάθηση μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την περαιτέρω εξατομίκευση της μαθησιακής εμπειρίας και την προσαρμογή της ώστε να ανταποκρίνεται στις συγκεκριμένες ανάγκες κάθε μαθητή ξεχωριστά.



Το Gamification παρουσιάζει συναρπαστικές ευκαιρίες για την προώθηση της συμπεριληπτικότητας και της αίσθησης του ανήκειν στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα (Muhamad JW, Kim S.). Με την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού, οι μαθητές μπορούν να παρακινηθούν να αναλάβουν ενεργό ρόλο στη μάθησή τους και να αναλάβουν την ευθύνη για την πρόοδό τους. Μέσω της χρήσης αποτελεσματικών τεχνικών, ιστοριών επιτυχίας και διαθέσιμων εργαλείων και πόρων, το gamification έχει τη δυνατότητα να φέρει επανάσταση στη μαθησιακή εμπειρία και να προωθήσει ένα περιβάλλον χωρίς αποκλεισμούς και εμπλουτισμό (Mahmud SND, Husnin H, Tuan Soh TM.).

1.3. Οφέλη και πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση ενηλίκων

1.3.1. Προσβασιμότητα

Καθώς ενσωματώνουμε το gamification στην εκπαιδευτική μας πρακτική, το κρίσιμο ζήτημα της προσβασιμότητας έρχεται στο προσκήνιο. Το gamification μπορεί να δημιουργήσει εμπόδια στη δέσμευση, λόγω διαφορετικών επιπέδων ψηφιακού γραμματισμού, προηγούμενων εμπειριών με παιχνίδια, προσωπικών ιδιοσυγκρασιών και διαφορετικών επιπέδων πρόσβασης σε ψηφιακά εργαλεία μεταξύ των μαθητών, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με αναπηρίες. Είναι σημαντικό να διασφαλίσουμε την προσβασιμότητα πριν προκύψουν προβλήματα με αυτήν και πάντα ως θεμελιώδης αρχή στον παιχνιδοποιημένο εκπαιδευτικό μας σχεδιασμό.

Το gamification έχει επίσης τη δυνατότητα να κάνει τη μάθηση πιο προσιτή. Πολλές gamified πλατφόρμες ενσωματώνουν προσαρμοστικές τεχνολογίες που μπορούν να προσαρμοστούν για μαθητές με διάφορες αναπηρίες, διασφαλίζοντας ότι το εκπαιδευτικό υλικό είναι προσβάσιμο σε κάθε μαθητή.

Είτε μέσω λειτουργιών μετατροπής κειμένου σε ομιλία, προσαρμόσιμης ή Είτε μέσω λειτουργιών μετατροπής κειμένου σε ομιλία, προσαρμόσιμων διεπαφών ή διαδραστικών οπτικών βοηθημάτων, η παιχνιδοποίηση μπορεί να καταλύσει τα εμπόδια στη μάθηση.

Ένα προσβάσιμο πλαίσιο σχεδίασης είναι το **Universal Design for Learning (UDL)**, το οποίο βασίζεται στην κατανόηση ότι η προσβασιμότητα ωφελεί όλους τους μαθητές. Μπορούμε ακόμη και να ενσωματώσουμε πολλαπλές μορφές συμμετοχής για να φιλοξενήσουμε διαφορετικά επίπεδα εξοικείωσης και εμπειρίας στα παιχνίδια.

Μπορούμε να μεγιστοποιήσουμε την αποτελεσματικότητα του gamification στην ομάδα που εκπαιδεύουμε μέσω της εφαρμογής αρχών σχεδιασμού και της δέσμευσης για προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας μια εμπλουτισμένη εμπειρία τόσο για εκπαιδευτικούς όσο και για ενήλικες εκπαιδευόμενους.

Τέλος, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη στρατηγική **Three Cs** που χρησιμοποιείται από πολλούς σχεδιαστές για να δημιουργήσουν προσβάσιμα σχέδια, αυτά τα τρία C καλύπτουν όλα τα απαραίτητα ζητήματα προσβασιμότητας με λύσεις για το πώς ένας σχεδιαστής μπορεί να τα ξεπεράσει:

- **Αντίθεση χρωμάτων:** Διασφαλίστε προσβάσιμες παλέτες χρωμάτων για χρήστες με προβλήματα όρασης. Χρησιμοποιήστε εργαλεία όπως το Stark για ελέγχους προσβασιμότητας. Επίσης, δώστε προτεραιότητα στη μετάδοση κρίσιμων πληροφοριών με σαφήνεια μέσω των επιλογών χρωμάτων.
- **Προσβασιμότητα περιοχής με δυνατότητα κλικ:** Βελτιώστε τη χρηστικότητα για όλους τους χρήστες διασφαλίζοντας εύκολη πλοήγηση με καρτέλες πληκτρολογίου. Εφαρμόστε εφέ αιώρησης για καλύτερη παρακολούθηση του ποντικιού, χρησιμοποιήστε πατημένα εφέ για ανατροφοδότηση κουμπιών και παρέχετε σαφείς ετικέτες και οδηγίες.

Προσβασιμότητα κοινού περιεχομένου: Βελτιστοποιήστε την τυπογραφία ευθυγραμμίζοντας σωστά το κείμενο και διασφαλίζοντας επαρκή απόσταση μεταξύ των γραμμών και των παραγράφων. Διατηρήστε μια διάταξη που αποκρίνεται για προσβασιμότητα σε μικρότερες οθόνες. Επιδιώξτε τη στοίχιση αριστερά ή δεξιά, διάστιχο γραμμών μεγέθους 1,5x και πλάτη παραγράφου που δεν υπερβαίνουν τους 80 χαρακτήρες.

1.3.2. Ένταξη

Ο τέταρτος στόχος βιώσιμης ανάπτυξης (SDG) της Ατζέντας 2030 [35] στοχεύει στην ελαχιστοποίηση του χάσματος των φύλων στην εκπαίδευση και στην προσφορά επαγγελματικής κατάρτισης σε μειονεκτούσες ομάδες, όπως άτομα με αναπηρίες, αυτόχθονες και περιθωριοποιημένες ομάδες και παιδιά. Αντίστοιχα, το θεμελιώδες έγγραφο των Ηνωμένων Εθνών, η Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων (Assembly UG. Universal declaration of human rights), βεβαιώνει στο άρθρο 1 του ότι όλοι οι άνθρωποι γεννιούνται ελεύθεροι και ίσοι στην αξιοπρέπεια και τα δικαιώματα. Το ίδιο έγγραφο επιβεβαιώνει αυτά τα δικαιώματα και ελευθερίες χωρίς διάκριση ως προς τη φυλή, το χρώμα, το φύλο, τη γλώσσα, τη θρησκεία, τις πολιτικές ή άλλες απόψεις, την εθνική ή κοινωνική καταγωγή, την ιδιοκτησία, τη γέννηση ή άλλη κατάσταση.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, η πρόταση ανάπτυξης παιχνιδιών που χρησιμοποιούν αφηγηματική πειθώ έχει τη δυνατότητα να άρει τα εμπόδια και να ενθαρρύνει τη συμπερίληψη δημιουργώντας ένα ίσο και προσιτό περιβάλλον για όλους. Τεχνικές όπως η **εξατομίκευση, η μεταφορά, η ταυτοποίηση, η τακτική ανατροφοδότηση και η συνεργασία** χρησιμοποιούνται για να εμπνεύσουν τη συμμετοχή όλων των ατόμων, **ανεξάρτητα από τις δυνατότητες ή τα χαρακτηριστικά τους**. Το τελευταίο από αυτά συχνά παραβλέπεται, ιδιαίτερα όταν η παρέμβαση πραγματοποιείται διαδικτυακά.

Ένα από τα βασικά οφέλη του gamification είναι η ικανότητά του να ενθαρρύνει την αίσθηση του ανήκειν και της δέσμευσης μέσω σοβαρών παιχνιδιών. Δίνοντας στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να λάβουν αποφάσεις και να αναλάβουν την ευθύνη κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας, ενισχύεται το αίσθημα ιδιοκτησίας και ενδυνάμωσής τους. Ορισμένες αποτελεσματικές τεχνικές για την προώθηση της ιδιοκτησίας και της δέσμευσης περιλαμβάνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να θέτουν προσωπικούς στόχους και στόχους, να παρέχουν συνεχή και χρήσιμη ανατροφοδότηση και να σχεδιάζουν ασκήσεις που απαιτούν τη χρήση της γνώσης σε πρακτικές συνθήκες μέσω επίλυσης προβλημάτων, συνεργασίας και πρωτοτυπίας. Ο σχεδιασμός προκλήσεων και εργασιών που απαιτούν τη χρήση αυτών των ικανοτήτων επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να αντιμετωπίσουν ζητήματα του πραγματικού κόσμου και τους εφοδιάζει με τους πόρους που χρειάζονται για να διαπρέψουν στο μέλλον.

1.3.3. Διασκέδαση και δέσμευση

Το gamification μπορεί να είναι μια αποτελεσματική μέθοδος για τη συμμετοχή των ενηλίκων στη μαθησιακή διαδικασία. Χρησιμοποιεί στοιχεία μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια για να το κάνει διασκεδαστικό, διαδραστικό και ελκυστικό. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενισχύσουν τα κίνητρα και τη δέσμευση μεταξύ των μαθητών τους ενσωματώνοντας τον ορισμό της παιχνιδοποίησης στη μάθηση. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι το gamification δημιουργεί μια αίσθηση ανταγωνισμού και επιτυχίας, η οποία ωθεί τους μαθητές να καταβάλουν περισσότερη προσπάθεια για να επιτύχουν τους στόχους τους.

Επιπλέον, η παιχνιδιοποίηση μπορεί να διευκολύνει την απόκτηση γνώσης σπάζοντας πολύπλοκες έννοιες σε μικρότερες, πιο διαχειρίσιμες εργασίες. Αυτό δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να κατανοήσουν πιο εύκολα δύσκολες έννοιες, καθώς μπορούν να επικεντρωθούν σε μια πτυχή της διαδικασίας μάθησης κάθε φορά.

Επιπλέον, το gamification μπορεί να βελτιώσει την ακαδημαϊκή απόδοση κάνοντας τη μάθηση πιο διαδραστική και ελκυστική. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι οι εκπαιδευόμενοι είναι πιο πιθανό να διατηρούν πληροφορίες που παρουσιάζονται με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο και είναι επίσης να παραμείνουν αφοσιωμένοι στη μαθησιακή δραστηριότητα για μεγαλύτερες χρονικές περιόδους.

1.3.4. Κίνητρο

Ένας άλλος λόγος που είναι πολύ σημαντικός για τη χρήση του gamification είναι ότι μας επιτρέπει να επηρεάσουμε τα εσωτερικά κίνητρα των ενηλίκων μαθητών μας.

Γνωρίζουμε από τους οικονομολόγους της συμπεριφοράς ότι όταν αντιμετωπίζουμε εργασίες που απαιτούν γνωστική δραστηριότητα, η αναλογία της επιτυχίας σε αυτές συνδέεται άμεσα με το εσωτερικό μας κίνητρο. Και αν σκεφτούμε αυτή τη σχέση στον τομέα της μάθησης, ίσως συμφωνήσουμε ότι ειδικά στην εκπαίδευση, η γνωστική δραστηριότητα είναι κάτι παραπάνω από απαιτούμενο.

Με τον παιχνιδοποιημένο σχεδιασμό, μπορεί να είμαστε σε θέση να επηρεάσουμε το αρχικό κίνητρο των ενηλίκων εκπαιδευομένων (το οποίο θα μπορούσε να βασίζεται σε εξωτερικούς παράγοντες). Εάν γίνει σωστά, αυτό θα επιτρέψει στους εκπαιδευόμενους να δεσμευτούν και να συμμετάσχουν περισσότερο στη μαθησιακή κοινότητα.

Για να υποστηρίξει ένα τέτοιο αποτέλεσμα, η gamification λειτουργεί με βάση τη θεωρία του αυτοκαθορισμού (SDT) (Deci, Ryan2008). Αυτή η θεωρία υποθέτει ότι το εσωτερικό κίνητρο μπορεί να ενισχυθεί όταν επιτυγχάνονται τρία βασικά στοιχεία: **ικανότητα, συνάφεια και αυτονομία.**

Με βάση αυτό, τα παιχνιδοποιημένα συστήματα μπορούν να παρέχουν στους συμμετέχοντες άμεση ανατροφοδότηση για την πρόοδό τους και να τους επιτρέψουν να δείξουν και να μοιραστούν τα επίπεδα ικανοτήτων τους. Τους διαβεβαιώνουν επίσης ότι οι πρόσφατα αποκτηθείσες γνώσεις τους έχουν σημαντικό αντίκτυπο στον εαυτό τους ή στο περιβάλλον τους.

Η αφηγηματική πτυχή ενός παιγνιδοποιημένου σχεδίου μπορεί να κρατήσει τους συμμετέχοντες αφοσιωμένους και να παρατείνει την προσοχή τους. Με την υποστήριξη ουσιαστικών επιλογών μπορούμε να καλλιεργήσουμε μια αίσθηση αυτονομίας, η οποία είναι αναμφισβήτητα μια σημαντική πτυχή της μάθησης και ταυτόχρονα ο τρίτος βασικός πυλώνας αυτής της θεωρίας.

1.3.5. Βελτιωμένα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Μια δραστηριότητα παιχνιδιού περιλαμβάνει τη χρήση τεχνικών ανάπτυξης παιχνιδιών σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού. Οι τεχνικές που χρησιμοποιεί περιλαμβάνουν στοιχεία που παρακινούν και ενδιαφέρουν τον χρήστη. Ο κύριος στόχος του είναι να προωθήσει την επίτευξη των στόχων που έχουν τεθεί για τον χρήστη (Brigham, 2015; De Sousa Borges et al., 2014).

Μια τέτοια δραστηριότητα περιλαμβάνει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Ο καθορισμός του μαθησιακού στόχου από τον εκπαιδευτικό
- Η ύπαρξη σαφών καθορισμένων κανόνων, οι οποίοι θα είναι γνωστοί στους μαθητές πριν από την έναρξη της διαδικασίας
- Λειτουργικότητα, καθώς το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι σημαντικό να προσφέρει ευκολία πρόσβασης και αναζήτησης, προκαλώντας ενδιαφέρον και δέσμευση
- Πρόκληση και ανταγωνισμός, μέσω της ύπαρξης πολλαπλών επιπέδων δυσκολίας, καθώς και της βαθμολόγησης των στόχων ανάλογα με το επίπεδο και τις δυνατότητες των μαθητών.
- Η αξιοποίηση της προϋπάρχουσας γνώσης σε συγκεκριμένους τομείς (Gredler, 1992)



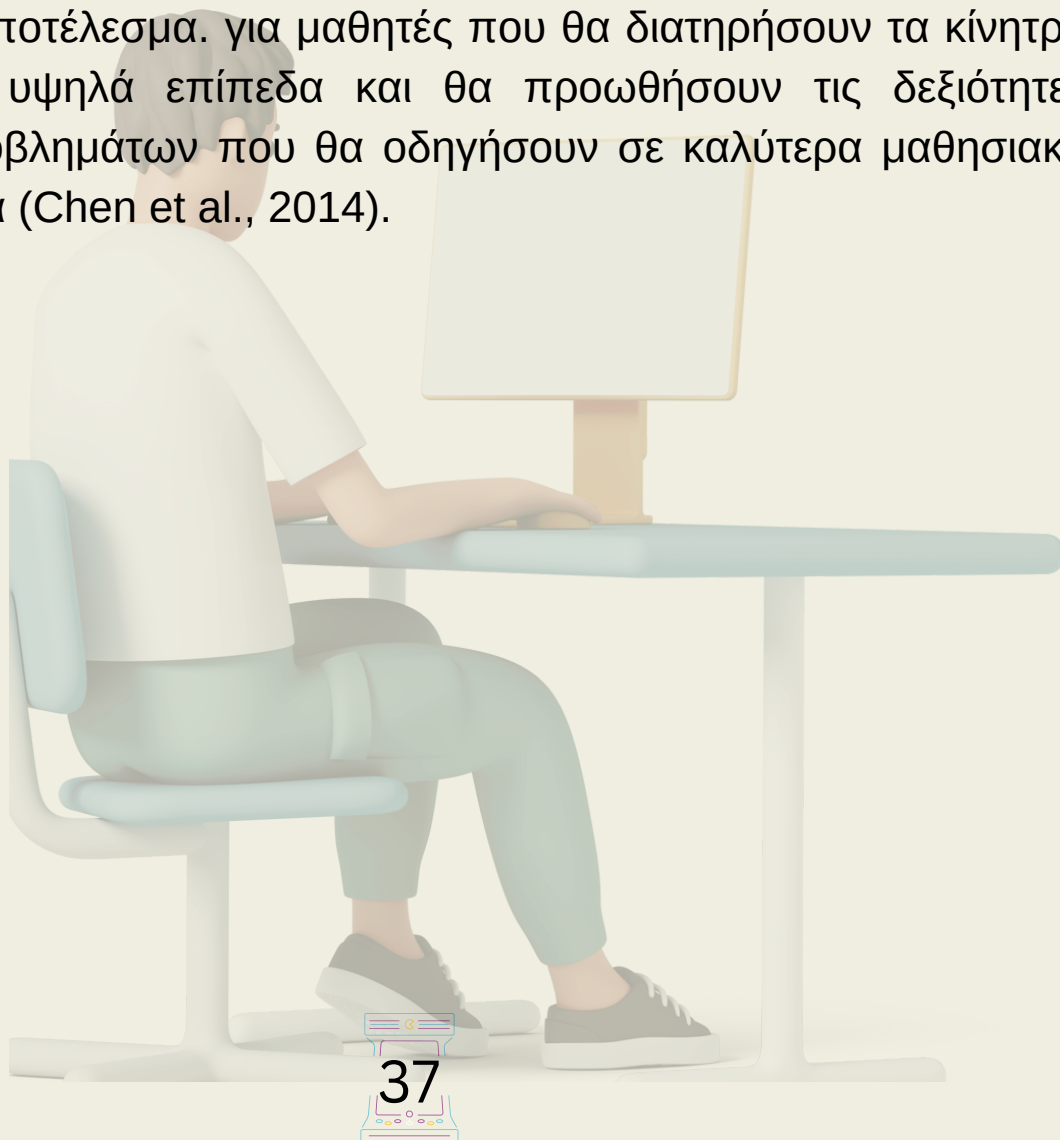
Ανατροφοδότηση, επιβράβευση σωστών αποφάσεων και απόρριψη εσφαλμένων, έτσι ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις πληροφορίες για να οικοδομήσουν νέα γνώση.

Η εφαρμογή του gamification στην εκπαιδευτική διαδικασία φαίνεται να έχει θετικά αποτελέσματα, όπως προκύπτει από τη σχετική έρευνα, καθώς αυξάνει το ενδιαφέρον των μαθητών και αναδεικνύει τη μάθηση σε μια ιδιαίτερα ελκυστική διαδικασία. Η gamification δεν αναφέρεται μόνο στις κατώτερες βαθμίδες εκπαίδευσης, όπου οι μαθητές είναι ανήλικοι, αλλά σε όλες. Στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, για παράδειγμα, η εφαρμογή του οδήγησε σε αυξημένη παρακολούθηση και δέσμευση σε διδακτικό υλικό, το οποίο είναι καλύτερης ποιότητας. Για το λόγο αυτό, η gamification έχει συμπεριληφθεί σε διάφορες εκπαιδευτικές δραστηριότητες της εκπαίδευσης ενηλίκων (Hsin-Yuan Huang & Soman, 2013). Επιπλέον, **οδηγεί σε αύξηση της συναισθηματικής εμπλοκής των μαθητών στη διαδικασία του μαθήματος, τους ωθεί να επιτύχουν τους στόχους τους και απομακρύνει το ενδιαφέρον από τον βαθμό.** Βελτιώνεται η συμπεριφορά των μαθητών, αυξάνεται η συναισθηματική εμπλοκή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία και ο βαθμός αλληλεπίδρασης με τους άλλους. Με βάση τα παραπάνω, το gamification είναι ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο για τον εκπαιδευτικό κάθε επιπέδου, ο οποίος μπορεί να το χρησιμοποιήσει για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων των μαθητών.

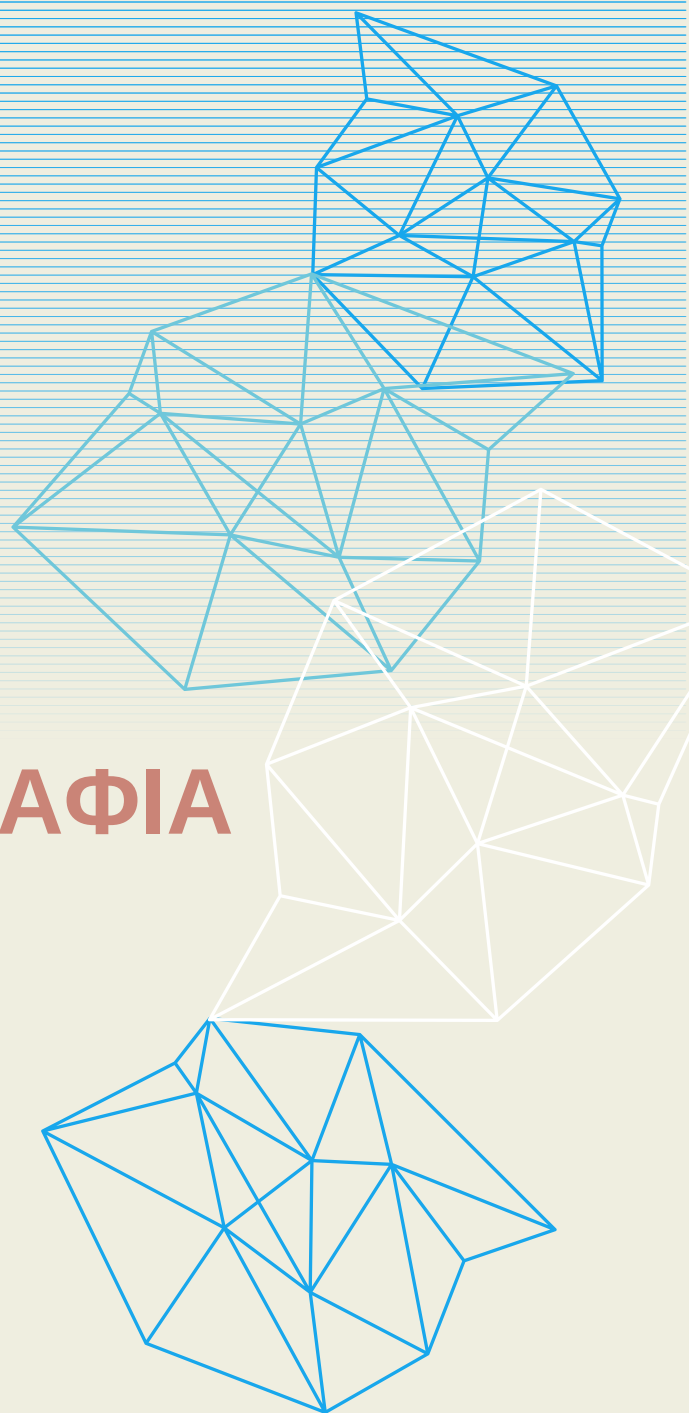
Το gamification μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιοδήποτε περιβάλλον που σχετίζεται με την εκπαίδευση ενηλίκων, συμπεριλαμβανομένης της επαγγελματικής κατάρτισης (Pereira et al., 2014). Η εκπαίδευση, επειδή είναι ένας τομέας που οδηγεί στην ανάπτυξη και την εξέλιξη ανθρώπων, λαών και κοινωνιών, είναι υποχρεωμένη να ακολουθεί τα σύγχρονα δεδομένα, φέρνοντας τον έξω κόσμο στην τάξη. Για το λόγο αυτό τα τελευταία χρόνια παρατηρείται θεαματική είσοδος της τεχνολογίας στα σχολεία και στα κάθε είδους εκπαιδευτικά ιδρύματα, προκαλώντας σε ορισμένες περιπτώσεις την απογοήτευση των εκπαιδευτικών που αδυνατούν να προσαρμοστούν στις αλλαγές που φέρνουν μαζί τους οι νέες γενιές.

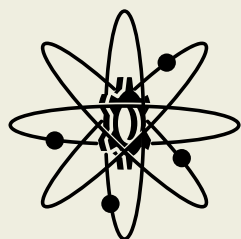
Ωστόσο, είναι περισσότερο από ορατό ότι οι σημερινοί μαθητές ζουν και λειτουργούν σε έναν κόσμο πολύ διαφορετικό από αυτόν των δασκάλων τους και είναι ζωτικής σημασίας για την εκπαιδευτική τους επιτυχία η διδασκαλία να είναι σχετική με τις απαιτήσεις και τις ανάγκες της εποχής (Mead, 2011).

Έτσι, στη σημερινή Κοινωνία της Πληροφορίας, όπου η ανάπτυξη των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές στην κοινωνία και η επανάσταση στην τεχνολογία, ειδικά με την έλευση των συσκευών Android, έχει επιτρέψει ακόμη και σε νεαρούς μαθητές να έχουν εύκολη πρόσβαση σε μια ηλεκτρονική συσκευή, διευκόλυνε σημαντικά την ψηφιακή μάθηση (Sunmugam et al., 2014). Δεδομένου, λοιπόν, ότι οι σημερινοί μαθητές είναι τόσο εξοικειωμένοι με τα βιντεοπαιχνίδια που φτάνουν στο σημείο να χαρακτηρίζονται ως «ψηφιακά ιθαγενείς» (Prensky, 2001), θεωρήθηκε χρήσιμο να συνδεθούν οι δύο τομείς προκειμένου να παραχθεί ένα ενδιαφέρον αποτέλεσμα. για μαθητές που θα διατηρήσουν τα κίνητρα μάθησης σε υψηλά επίπεδα και θα προωθήσουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων που θα οδηγήσουν σε καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα (Chen et al., 2014).



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ





Βιβλιογραφία

- Arockiyasamy G., Surendheran K., & Bullard S. K. (2016). The influence of playing video games on academic performance among graduates of Karunya University. *Journal of Advances in Humanities and Social Sciences*, 2(3), 119–132
- Assembly UG. Universal declaration of human rights. UN General Assembly. 1948;302(2):14-25
- Brian Burke (2014), How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & de Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, 58, 48–63. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.021>
- Brigham Ann (2015). *American Road Narratives: Reimagining Mobility in Literature and Film*
- De Sousa Borges et al. (2014). A systematic mapping on gamification applied to education
- Deci, E. & Ryan, R. (2008): Self-Determination Theory. In: *Handbook of Theories of Social Psychology: Collection: Volumes 1 & 2*, 416 –437
- Deterding et al. (2011), Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts
- Furdu, I., Tomozei, C. & Kose, U. 2017. Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2): 56-62. Retrieved from <https://www.edusoft/brain/index/article/view>



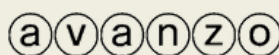
- Furdu, I., Tomozei, C., & Kose, U. (2017). Pros and cons gamification and gaming in classroom. arXiv preprint arXiv:1708.09337. Retrieved from: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1708/1708.09337.pdf>
- Hsin-Yuan Huang & Soman (2013). Diversity and inclusion in the American health care system constitutes
- Gee, J. P. (2008). Social linguistics and literacies: Ideology in discourses, 3rd ed. London: Routledge/Taylor and Francis
- Gredler, Gilbert (1992). School Readiness: Assessment and Educational Issues
- Kapp Karl (2013). The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice
- Kim JH (2015). Understanding narrative inquiry: The crafting and analysis of stories as research
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. In Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference. Dubrovnik, Croatia
- Kokkos, (1998). Adult education: The field, the principles of learning, the factors, volume 1, EAP, Patras
- De Koster, R. and T. Le-Duc, 2004. Single-command travel time estimation and optimal rack design for a 3-dimensional compact AS/RS, Progress in Material Handling Research: 2004, 2005, 49-66
- Lazzaro, N. (2004). Why we play games: Four keys to more emotion without story

- Landers, R. N., & Callan, R. C. (2011). Casual social games as serious games: The psychology of gamification
- Lister Meaghan (2015), Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (1990). A theory of goal setting & task performance. Prentice-Hall, Inc.
- Locke, E.A. (1991) Leadership: Do Traits Matter? Academy of Management Executive, 5, 48-60
- Mahmud SND, Husnin H, Tuan Soh TM. Teaching presence in online gamified education for sustainability learning. Sustainability. 2020;12(9):3801
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Press
- Mead Nicole (2011), Social Exclusion Causes People to Spend and Consume Strategically in the Service of Affiliation
- Mohammed et al., 2018. Biochem. Cell. Arch., 18 (2): 1621-1624
- Muhamad JW, Kim S. Serious games as communicative tools for attitudinal and behavioral change. In: The Handbook of Applied Communication Research. 2020. pp. 141-162
- Nasir, N. S. & Saxe, G. B. (2003). Ethnic and academic identities: A cultural practice perspective on emerging tensions and their management in the lives of minority students. Educational Researcher, 32, 14-18

- Seaborn & Fels (2015). Gamification in theory and action: A survey, International Journal of Human-Computer Studies Volume 74, February 2015, Pages 14-31
- Squire Kurt (2006), From Content to Context: Videogames as Designed Experience
- Stott and C. Neustaedter, "Analysis of Gamification in Education," Technical Report 2013-0422-01, Connections Lab, Simon Fraser University, Surrey, BC, Canada
- Zhu, Pei, & Shang (2017) Improving Video Engagement by Gamification: A Proposed Design of MOOC Videos



Co-funded by
the European Union



Δωρεάν άδεια χρήσης

Το προϊόν που αναπτύχθηκε εδώ στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+ "Ψηφιακή μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια. Playing to teach ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66" αναπτύχθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και εκφράζει αποκλειστικά τη γνώμη του συγγραφέα. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για το περιεχόμενο των εγγράφων

Η δημοσίευση λαμβάνει την άδεια Creative Commons CC BY- NC SA.



Η άδεια αυτή σας επιτρέπει να διανέμετε, να αναμειγνύετε, να βελτιώνετε και να αξιοποιείτε το έργο, αλλά μόνο μη εμπορικά. Όταν χρησιμοποιείτε το έργο καθώς και αποσπάσματα από αυτό πρέπει

1. Να αναφέρεται η πηγή και να δίνεται σύνδεσμος προς την άδεια χρήσης και να αναφέρονται οι πιθανές αλλαγές. Τα πνευματικά δικαιώματα παραμένουν στους συγγραφείς των εγγράφων.
2. Το έργο δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εμπορικούς σκοπούς.
3. Εάν ανασυνθέσετε, μετατρέψετε ή αξιοποιήσετε το έργο, οι συνεισφορές σας πρέπει να δημοσιεύονται με την ίδια άδεια χρήσης όπως το πρωτότυπο.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.