

ΦΥΛΛΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Είναι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια τα μόνα που έχουν
θέση στην εκπαίδευση;

Τι είναι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια;

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι προγράμματα υπολογιστών που στοχεύουν να μεταδώσουν τη γνώση στους παίκτες ενώ διασκεδάζουν.

Ξεκινώντας από τη δεκαετία του 1980, αλλά κυρίως τη δεκαετία του 1990, δημιουργήθηκαν αρκετά εκπαιδευτικά παιχνίδια, όπως το «Where in the world is Carmen San Diego» (1985) του Broderbund ή η σειρά Adi και Adibu της Coktel Vision (1992). Στο πρώτο, ο παίκτης ανακαλύπτει τον κόσμο κυνηγώντας έναν κατάσκοπο που έγινε κλέφτης έργων τέχνης, και στο δεύτερο, ο παίκτης ολοκληρώνει ασκήσεις στις βασικές δεξιότητες του σχολείου, ενώ ανακαλύπτει την καθημερινή ζωή ενός χαρακτήρα από το διάστημα.

Σήμερα, είναι εύκολο να βρείτε εφαρμογές ή σύντομα παιχνίδια που επιτρέπουν στους μαθητές να ολοκληρώσουν ασκήσεις σε βασικές δεξιότητες που απαντούν στις ανάγκες των σχολικών προγραμμάτων σπουδών. Δεν θα ακούγονταν σαν τα τέλεια εργαλεία για να τα χρησιμοποιηθούν στην τάξη; Εδώ είναι μια προοπτική που δείχνει ότι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια δεν είναι πάντα κατάλληλα για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Τα όρια των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση

Πρώτον, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια τείνουν να καλύπτουν τις ανάγκες της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και των χαμηλότερων επιπέδων δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Είναι ευκολότερο να δημιουργηθούν προγράμματα που μπορούν να ελέγξουν τα αποτελέσματα των ασκήσεων ορθογραφίας και του απλού λογισμού, αντί

να ελέγξουν αν ένας μαθητής έγραψε ένα λογικό δοκίμιο.

Δεύτερον, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια αναπτύσσονται συχνά έχοντας κατά νου τις ανάγκες των γονέων ή των εκπαιδευτικών. Μπορεί συχνά να έχουν περιορισμένα αποτελέσματα και να είναι σε πρωτόλειο επίπεδο. Δεν είναι πάντα πολύ ελκυστικά στον/στην μαθητή/τρια, καθώς σπάνια υπάρχει πραγματική ιστορία πίσω από την ολοκλήρωση των εργασιών. Ένα κακό εκπαιδευτικό παιχνίδι θα μπορούσε να αποξενώσει τους μαθητές σας από εσάς.

Συμπερασματικά μην περιμένετε τα βιντεοπαιχνίδια να είναι απλώς μια ψηφιακή μεταφορά αυτού που ήδη κάνετε καλά στα μαθήματά σας.

Ενώ τα εκπαιδευτικά παιχνίδια θα μπορούσαν να ταιριάζουν σε ορισμένους εκπαιδευτικούς σκοπούς, σπάνια μπορούν να αξιοποιήσουν στο έπακρο όλες τις ευκαιρίες που προσφέρονται παίζοντας ένα πραγματικό παιχνίδι.



Πηγή: Διανυσματικοί χαρακτήρες από vectorjuice - www.freepik.com

Πώς μπορούν τα mainstream παιχνίδια να συμβάλουν στην εκπαίδευση;

Τα mainstream ή «μη εκπαιδευτικά» παιχνίδια έχουν τη θέση τους σε ένα εκπαιδευτικό

περιβάλλον. Ορισμένα παιχνίδια που δεν είχαν αρχικά σχεδιαστεί για να είναι εκπαιδευτικά, όπως το Culture του Sid Meier ή η σειρά SimCity, μπορούν να αναπτύξουν τις μαλακές δεξιότητες (soft skills) των παικτών και να τους παρακινήσουν να ερευνήσουν ιστορικά γεγονότα και παραδείγματα για να κατανοήσουν την μηχανική του παιχνιδιού (game mechanics). Στο Civilization, οι παίκτες ξεκινούν τον πολιτισμό τους στη Γη και προχωρούν σε ιστορικούς χρόνους, διαχειρίζονται πόρους αναπτύσσοντας την επιρροή τους. Στο SimCity, ο κάθε παίκτης είναι ο Δήμαρχος της σύγχρονης πόλης που δημιουργούν όσοι παίζουν το παιχνίδι και πρέπει να την κάνουν να αναπτυχθεί ενώ διαχειρίζονται πολλές προκλήσεις (έγκλημα, φυσικές καταστροφές, παροχή υπηρεσιών κοινής ωφέλειας κ.λπ.). Και τα δύο μπορούν να προσφέρουν μια πρακτική ματιά στην ιστορία, τη γεωγραφία, την πολεοδομία και την πολιτική. Τα παραδείγματα είναι αμέτρητα, και ακόμη και βασικά παιχνίδια όπως το Super Mario Bros θα μπορούσε να είναι μια καλή εισαγωγή για να διαφανεί ότι η μάθηση δεν είναι μια ομαλή διαδικασία.

Εκπαιδευτικές εκδόσεις των mainstream παιχνιδιών

Όλο και περισσότερα mainstream παιχνίδια προσφέρουν τώρα εκπαιδευτικές εκδόσεις. Στο Minecraft EDU, μαθητές σε τάξεις μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους περιβάλλον και να ολοκληρώσουν ασκήσεις. Οι παραγωγοί του Assassin's Creed δημιούργησαν την έκδοση: Discovery Tour που μας επιτρέπει να εξερευνήσουμε την Αρχαία Αίγυπτο και την Αρχαία Ελλάδα. Αυτές οι εκπαιδευτικές εκδόσεις επιτρέπουν να οικοδομήσουμε τη σχέση του παίκτη με το αρχικό παιχνίδι, αλλά ανάλογα με τις δυνατότητες που προσφέρουν, δεν είναι πάντα τα πιο ελκυστικά παιχνίδια. Για παράδειγμα, στο Assassin's Creed's Discovery Tours, ο παίκτης μπορεί να περπατήσει, να ακούσει τον αφηγητή και να συζητήσει με χαρακτήρες, αλλά δεν υπάρχουν μάχες ούτε άλλη μηχανική παιχνιδιού. Δεν θα ήταν ειλικρινές να πούμε όμως ότι δεν είναι ενδιαφέρον να χρησιμοποιηθούν στην τάξη, καθώς προσφέρουν όμορφες εικόνες και βίντεο και περισσότερη αλληλεπίδραση από ένα βιβλίο ή ένα απλό βίντεο.

Είμαι μπερδεμένος: τι είδους παιχνίδια πρέπει να χρησιμοποιήσω;

Η απλούστερη απάντηση είναι να επιλέξετε ένα παιχνίδι σύμφωνα με το μαθησιακό αποτέλεσμα που στοχεύετε όσον αφορά τις δεξιότητες και τις γνώσεις. Ένας καλός κανόνας δεν είναι να εστιάζετε μόνο σε παιχνίδια που χαρακτηρίζονται ως εκπαιδευτικά, αλλά να χρησιμοποιείτε διαφορετικά παιχνίδια που αντιμετωπίζουν το θέμα που θέλετε να εξερευνήσετε στα μαθήματά σας.

Αναφορές

Broderbund (1985). Where In The World Is Carmen San Diego? [Video Game] San Rafael, United States: Broderbund.

Electronic Arts (1989) Sim City [Video Game] Redwood Shores, United States: Maxis.

Mindscape (1992). Adibou [Video Game] Paris, France: Coktel Vision.

Mojang AB (2011) Minecraft [Video Game] Stockholm, Sweden: Mojang Studios.

Nintendo (1985) Super Mario Bros. [Video Game] Kyoto, Japan: Nintendo.

Take-Two (1991) Sid Meier's Civilization [Video Game] Hunt Valley, United States: MicroProse.

Ubisoft [2018] Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt [Video Game] Montréal, Canada: Ubisoft Montréal.

Το έργο #Gaming4skills χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτές.

Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>