

## ΦΥΛΛΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

### Μπορούν τα βιντεοπαιχνίδια να αντικαταστήσουν έναν δάσκαλο;

Σε αυτόν τον οδηγό, γράφουμε για όλα τα πλεονεκτήματα που θεωρούμε ότι σχετίζονται, ώστε να ενθαρρύνουμε τους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια στην τάξη. Μερικοί θα μπορούσαν ακόμη και να αναρωτηθούν αν τα βιντεοπαιχνίδια θα μπορούσαν να κάνουν τη διδασκαλία αντί των δασκάλων ή αν τα βιντεοπαιχνίδια θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν εντελώς την επίσημη εκπαίδευση. Αν και αυτό μπορεί να ακούγεται περίεργο σε ορισμένους, είναι καλό να το θέσουμε σε προοπτική, υπενθυμίζοντας πώς τίθεται αυτό το ερώτημα κάθε φορά που μια νέα τεχνολογία μεταφέρεται στην εκπαίδευση. Σκεφτείτε πώς έχει ειπωθεί ότι οι υπολογιστές, τα ρομπότ, τα tablet ή η τεχνητή νοημοσύνη θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν τους δασκάλους ή ακόμη και τα σχολεία. Η απάντηση, φυσικά, είναι ότι τα βιντεοπαιχνίδια δεν μπορούν να αντικαταστήσουν έναν δάσκαλο. Τα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια θα μπορούσαν θεωρητικά να παρέχουν πληροφορίες στους μαθητές και να τους προσφέρουν τη δυνατότητα να ολοκληρώσουν ασκήσεις και να πραγματοποιήσουν εξετάσεις. Αλλά η δουλειά ενός δασκάλου δεν είναι μόνο να παραδίδει μαθήματα και να εξετάζει μαθητές.

Ακόμα και όταν γράφουμε ότι τα παιχνίδια είναι ενδιαφέροντα για να επιτρέψουν στους μαθητές να αναπτύξουν μαλακές δεξιότητες (soft skills), δεν εννοούμε ότι είναι το μόνο εργαλείο με το οποίο μπορούν να το κάνουν και επιπλέον τα παιχνίδια σπάνια μπορούν να αξιολογήσουν την ανάπτυξη τέτοιων δεξιοτήτων. Επίσης, όπως και με οποιοδήποτε άλλο εργαλείο, μια μέθοδος μπορεί να λειτουργήσει για να διδάξει μερικούς μαθητές, αλλά μπορεί να μην λειτουργεί τόσο καλά για άλλους. Ως εκ τούτου, τα βιντεοπαιχνίδια, ακόμη και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που στοχεύουν σε συγκεκριμένα σημεία του σχολικού προγράμματος σπουδών, δεν θα πρέπει να θεωρούνται κατάλληλα για κάθε περίπτωση. Στόχος μας είναι μόνο να δείξουμε ότι τα

βιντεοπαιχνίδια μπορούν να είναι ένα από τα μυριάδες εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί στην διδασκαλία τους, μαζί με όλα τα εργαλεία που χρησιμοποιούν ήδη.

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>