

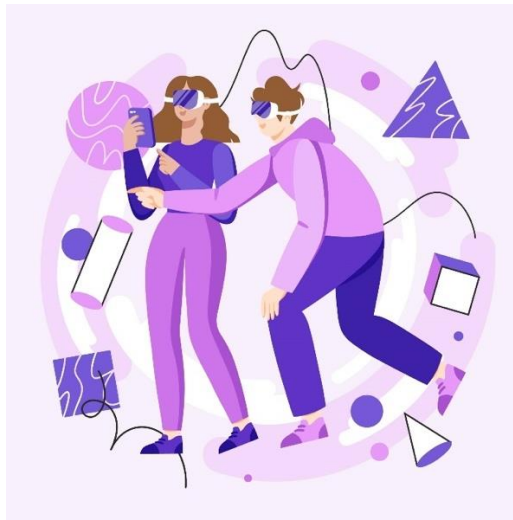
ΦΥΛΛΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Πώς μπορούν τα παιχνίδια να συμβάλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και ενσυναίσθησης;

Η πιο κοινή εικόνα ενός gamer είναι αυτή ενός μοναχικού εφήβου που περνά ώρες μόνος/η του/της στην κονσόλα ή τον υπολογιστή για να ξεφύγουν σε έναν εικονικό κόσμο. Αυτό γενικά οφείλεται στην έλλειψη εμπειρίας ή πραγματικής άποψης για τα βιντεοπαιχνίδια.

Τα σχετικά με τον COVID-19 lockdowns και άλλα περιοριστικά μέτρα παρέχουν ένα πρόσφατο παράδειγμα που δείχνει πώς άτομα όλων των ηλικιών μπορούν να παίξουν βιντεοπαιχνίδια για να συνδεθούν με άλλους. Οι νέοι και οι ενήλικες χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια, ή εικονικές εκδόσεις επιτραπέζιων παιχνιδιών, για να συνεχίσουν να συναναστρέφονται με τους φίλους τους (Tassi, 2021).

Μεταξύ των πιο ενδιαφερόντων περιπτώσεων χρήσης στην εκπαίδευση είναι ο τρόπος με τον οποίο το MinecraftEdu επέτρεψε στις τάξεις να ολοκληρώσουν ομαδικές δραστηριότητες, ειδικά μεταξύ των νεότερων μαθητών, και πώς οι φοιτητές αναδημιουργούν μια αίσθηση κοινότητας σε ορισμένες περιπτώσεις αναδημιουργώντας την πανεπιστημιούπολη τους (Anderson, 2020; Favis, 2020; Webster, 2020). Σχεδόν οποιοδήποτε συνεργατικό παιχνίδι θα μπορούσε να επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς να διεξάγουν ομαδικά έργα και δραστηριότητες με τους μαθητές.



Πηγή: Διανυσματικό γραφικό τεχνολογίας που δημιουργήθηκε από pikisuperstar - www.freepik.com

Αλλά με ποιους τρόπους μπορούν τα βιντεοπαιχνίδια να επιτρέψουν στους ανθρώπους να συνδεθούν, να αναπτύξουν τις δεξιότητες επικοινωνίας και την ενσυναίσθησή τους;

Πρώτα απ' όλα, οι παίκτες συχνά επικοινωνούν μεταξύ τους όταν παίζουν. Το 2017 στην Ευρώπη, το 36% και το 31% των gamers χρησιμοποίησαν υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης και διαδικτυακής συνομιλίας στις κονσόλες τους (ISFE, 2018). Αυτό δεν λαμβάνει υπόψη την αναπαραγωγή παιχνιδιών για πολλούς παίκτες με άλλα άτομα στο ίδιο δωμάτιο, για παράδειγμα, και αυτοί οι αριθμοί θα είχαν αυξηθεί το 2020 χωρίς αμφιβολία.

Τα online παιχνίδια για πολλούς παίκτες απαιτούν από τους παίκτες να οργανώνουν και να συντονίζουν τις ενέργειές τους με τις ομάδες τους για να επιτύχουν τις προκλήσεις στις οποίες συμμετέχουν. Θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη όλες οι ικανότητες όλων των παικτών και των χαρακτήρων τους. Οι πιο έμπειροι παίκτες μπορούν επίσης να πάρουν τους νεοφερμένους υπό την προστασία τους και να τους εξηγήσουν πώς να παίξουν καλύτερα. Σε περίπτωση νίκης ή ήττας, είναι πάντα καλύτερο για τις ομάδες να ενημερώνονται και να αναλύουν την απόδοσή τους με σκοπό στη συνέχεια να βελτιωθούν.

Η ενσυναίσθηση μπορεί να αναπτυχθεί επικοινωνώντας με άλλους σε κάποιο βαθμό, αλλά και αναλαμβάνοντας το ρόλο ενός χαρακτήρα στο παιχνίδι. Ορισμένα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί ακόμη και για να κάνουν τον παίκτη να κατανοήσει την ψυχική υγεία ή άλλα προσωπικά ζητήματα.

Αναφορές

Anderson, P. (2020, March 31st) 'Campus is closed, so college students are rebuilding their schools in Minecraft', Theverge.com. Available at: <https://www.theverge.com/2020/3/31/21200972/college-students-graduation-minecraft-coronavirus-school-closures>

BBC (2020). "Lockdown and loaded: coronavirus triggers video game boost" [Online]. Available at: <https://www.bbc.com/news/business-52555277>

ISFE (2018) Video Gamers In Europe 2018. Interactive Software Federation of Europe. Available at: https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/isfe_final_combined.pdf

Favis, E. (2020, April 15th) 'With coronavirus closing schools, here's how video games are helping teachers', The Washington post. Available at: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/15/teachers-video-games-coronavirus-education-remote-learning/>

Tassi, P. (2021, January 17th) 'Video Games Are Not A Pandemic Scourge, They're Keeping Both Children And Adults Sane', Forbes. Available at: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/01/17/video-games-are-not-a-pandemic-scourge-theyre-keeping-both-children-and-adults-sane/>

Webster, Ad. (2020, August 21st) 'Minecraft Education is perfectly suited for this surreal back-to-school moment', Theverge.com. Available at: <https://www.theverge.com/21377192/minecraft-education-edition-back-to-school-pandemic>

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>