

ΦΥΛΛΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Πώς να προσελκύσετε όλα τα είδη μαθητών με τα βιντεοπαιχνίδια

Τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να είναι εξαιρετικά εκπαιδευτικά εργαλεία για τη **συμμετοχή και την ενσωμάτωση όλων των μαθητών στη μάθηση**, ακόμη και εκείνων που είναι συνήθως πιο δύσκολο να συμμετέχουν λόγω ειδικών εκπαιδευτικών αναγκών ή μειονεκτούντων κοινωνικοοικονομικών υποβάθρων.



Αυτό συμβαίνει επειδή τα βιντεοπαιχνίδια:

Γραφικό από Memed_Nurrohmad

- είναι **προσαρμόσιμα**. Οι μαθητές μπορούν να προχωρήσουν με το δικό τους ρυθμό, αποτρέποντας συναισθήματα απογοήτευσης ή πλήξης.
- είναι **διασκεδαστικά!** Αυτό βοηθά στη δημιουργία ενός θετικού μαθησιακού περιβάλλοντος και κάνει τους μαθητές να αισθάνονται καλά κατά τη διάρκεια της μάθησης.
- παρέχουν άμεση **ανατροφοδότηση**. Οι μαθητές δεν χρειάζεται να περιμένουν αρκετές ημέρες πριν πάρουν πίσω τα αποτελέσματά τους σε ένα τεστ, αλλά μπορούν να προσαρμόσουν τη στρατηγική τους αμέσως σύμφωνα με τα σχόλια που λαμβάνουν.
- κάνουν την **αποτυχία** μέρος της διαδικασίας. Οι μαθητές μπορούν να μάθουν να δέχονται αποτυχίες και να προσπαθούν ξανά μέσα από το παιχνίδι, το οποίο μπορεί επίσης να ενισχύσει την αυτοπεποίθησή τους.

Όλοι αυτοί οι παράγοντες οδηγούν σε αυξημένη συμμετοχή στη μάθηση, η οποία με τη σειρά της μπορεί να έχει **θετική επίδραση στα ακαδημαϊκά επιτεύγματα των μαθητών**.

Όταν χρησιμοποιείτε βιντεοπαιχνίδια για να προσελκύσετε διαφορετικά είδη μαθητών, θα πρέπει να:

- Προσαρμόσετε τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στις δεξιότητες ΤΠΕ των μαθητών σας και μην υποθέτετε ότι οι μαθητές σας είναι εξαιρετικοί χρήστες με οτιδήποτε ψηφιακό.
- **Επιλέξτε προσεκτικά το βιντεοπαιχνίδι.** Ενημερωθείτε εκ των προτέρων για την κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών των μαθητών σας και προσπαθήστε να προβλέψετε τις προκλήσεις (π.χ. εξαιρετικές κινητικές δεξιότητες ή πολύ γρήγορη λήψη αποφάσεων).
- **Μην χρησιμοποιείτε το παιχνίδι απευθείας για να αξιολογήσετε,** αλλά μόνο ως υποστήριξη.
- **Καθοδηγήστε τους μαθητές σας** και δώστε ένα πλαίσιο για να ενεργοποιήσετε την ενεργό μάθηση μέσω του παιχνιδιού.

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>