

ΜΕΛΕΤΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΙΤΑΛΙΑ

Έργο Erasmus+ KA2: "REACT - Δημιουργία συνεργατικού περιβάλλοντος στις ηλεκτρονικές τάξεις"

Πνευματικό αποτέλεσμα 2 "Δημιουργία ενός συνόλου καινοτόμων δραστηριοτήτων, εργαλείων και μεθόδων εκπαιδευτικής συνεργασίας προσαρμοσμένων σε ένα πρόγραμμα σπουδών ηλεκτρονικής τάξης"

Έργο Erasmus+ KA2 - Συνεργασία για την καινοτομία και την ανταλλαγή ορθών πρακτικών
Αριθμός έργου: 2020-1-DE02-KA226-VET-007926



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the "reacteclasslearning" project website are classified as Open Educational Resources' (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

Gamification @Voghera Μελέτη Περίπτωσης 1

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εξ αποστάσεως διδασκαλία γίνεται όλο και περισσότερο διαδεδομένη και αναγνωρίζεται ισότιμα με την πιο κλασική διδακτική διαδικασία. Η μόνη διδασκαλία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης είναι πιθανώς η ψηφιακή διδασκαλία, η οποία είναι δυνατή χάρη στις πλατφόρμες που συνδέουν τους δύο βασικούς εμπλεκόμενους της εκπαιδευτικής διαδικασίας: τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές. Με τη βοήθεια αυτών των πλατφορμών, οι οποίες προσφέρουν γνώσεις, πόρους και δυνατότητες, η διδασκαλία στις παραδοσιακές τάξεις μπορεί περιστασιακά να αναβαθμιστεί σε υψηλότερο επίπεδο. Προτείνουμε μια περίπτωση εισαγωγής μηχανισμών παιχνιδοποίησης στην ηλεκτρονική μάθηση, έναν μηχανισμό που ενσωματώνεται απόλυτα στις περιπτώσεις της νέας κανονικότητας και εμπλουτίζει την ηλεκτρονική εκπαίδευση με διαδραστικότητα και συμμετοχή, σε ένα τοπίο όπου οι εικονικές τάξεις έχουν βρει όλο και περισσότερο χώρο, ακόμη και στη μεικτή λειτουργία.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Το "GiocaLatino" (παιχνίδι με τα λατινικά) είναι ένα πρόγραμμα που εδώ και αρκετά χρόνια αποτελεί μέρος της εκπαιδευτικής προσφοράς του Liceo Galilei στη Voghera, το οποίο απευθύνεται κυρίως σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης ως εργαλείο προσανατολισμού, αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις και ως αντισταθμιστική και υποστηρικτική στρατηγική για την ανάκαμψη των μαθητών της πρώτης και της δεύτερης τάξης.

Η ιδέα προέκυψε από τη σύγκριση με διάφορους τομείς, όπως η εταιρική κατάρτιση, η λειτουργία ομάδων στο πλαίσιο εθελοντικών και εθελοντικών ενώσεων και ενώσεων του τρίτου τομέα. Αυτό το μείγμα έχει κάνει τους εκπαιδευτικούς που είναι υπέρμαχοι των καθιερωμένων και παραδοσιακών μεθοδολογιών, δυστυχώς συχνά πεισματικά μετωπικούς. Αυτό που πρέπει να επιδιώκουν οι εκπαιδευτικοί είναι η αποδοχή μιας πειθαρχίας και ο πλούτος της τόσο σε λογική δομή όσο και σε συναισθηματικό χαρακτήρα, ακόμη και πριν από τη μάθηση.

Στον αγωνιστικό χώρο, όπου η νίκη δίνεται σε εκείνους που γνωρίζουν τους κανόνες, τους εφαρμόζουν στρατηγικά και παρακινούνται από την αντίληψη των κανόνων με τη στρατηγική και την αντίληψη της πρόκλησης, εκεί συναντιούνται η λογική και το συναίσθημα.

Εδώ και μερικά χρόνια, στα εγχειρίδια των Λατινικών έχουν συμπεριληφθεί λεκτικά παιχνίδια, σταυρόλεξα, κόμικς και μια πιο ελκυστική γραφική συσκευή από τις τυπικές γραμματικές.

Αυτό που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι ότι στις μέρες μας οι μαθητές μας αγαπούν όλο και λιγότερο τα κόμικς και τα παιχνίδια παζλ, τα οποία αποτελούσαν συνήθεις ασχολίες για τις προηγούμενες γενιές.

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει επομένως να προσεγγίσουν την έννοια του παιγνιώδους ανταγωνισμού και να αξιοποιήσουν παιχνίδια που έχουν κάτι κοινό με τη λογική των εφαρμογών, των παιχνιδιών RPG και άλλων λύσεων τυπικών στην παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών.

ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η Federica Scarrione, καθηγήτρια Ιταλικών και Λατινικών στο Liceo G. Galilei, έχει συμπεριλάβει την "παιχνιδοποίηση" στα τυπικά διαδικτυακά προγράμματα σπουδών του ιδρύματος. Η παιχνιδοποίηση, γνωστή και ως «Gameful Design», είναι η χρήση στοιχείων βιντεοπαιχνιδιών και προσεγγίσεων σχεδιασμού παιχνιδιών σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιών, όπως εκπαιδευτικά και θεσμικά περιβάλλοντα (Deterding & Dixon, 2011).

Παιχνιδοποίηση / μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια: Αν το καλοσκεφτούμε, η παιχνιδοποίηση είναι ήδη μέρος της εκπαίδευσης.

Ακολουθούν μερικά παραδείγματα: Ο μαθητής που ολοκληρώνει σωστά τη δραστηριότητα λαμβάνει καλό βαθμό στην τάξη. Θα λάβει κακό βαθμό αν διαπράξει πολλά λάθη. Για να "κερδίσει" τον διαγωνισμό, η τάξη χωρίζεται περιστασιακά σε ομάδες για να πραγματοποιήσει έρευνα ή να κάνει οτιδήποτε άλλο. Υπάρχει ένα "επίπεδο" και μια μετάβαση σε ένα άλλο "επίπεδο" στο τέλος κάθε ακαδημαϊκού έτους, παρόμοια με ένα βιντεοπαιχνίδι.

Η παιχνιδοποίηση, στην πραγματικότητα, παρέχει μεγαλύτερη εμπλοκή των χρηστών και, σε αυτή την περίπτωση, ισχυρότερα μακροπρόθεσμα κίνητρα, καθώς και αύξηση της μάθησης και των επιδόσεων. Ο καθηγήτρια Scarrione επανέφερε την ανταγωνιστική πτυχή του παιχνιδιού στην εικονική τάξη, χρησιμοποιώντας πλατφόρμες όπως το Socrative, το Quizlet, το Questbase και το Kahoot, όπου οι μαθητές μπορούν να προκαλέσουν ο ένας τον άλλον. Οι εξετάσεις και τα κουίζ γίνονται επίσης παιχνιδοποιημένα, με κουίζ που προσφέρονται για να δώσουν στους μαθητές ένα μέτρο της ετοιμότητάς τους ή της κατανόησης ενός θέματος.

Το **Kahoot** είναι ένα δωρεάν συνεργατικό εργαλείο μικτής μάθησης που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν μοναδικά κουίζ. Έτσι, οι μαθητές μπορούν να διασκεδάζουν ενώ μαθαίνουν στην "εικονική" τάξη. Τα κουίζ μπορούν επίσης να κοινοποιηθούν στα κυριότερα κοινωνικά δίκτυα (Facebook, Twitter, Pinterest, κ.ο.κ.).

Η παιχνιδοποίηση στην ηλεκτρονική μάθηση είναι η διαδικασία εφαρμογής κανόνων παιχνιδιού για την επίτευξη πραγματικών στόχων. Η παιχνιδοποίηση στην ηλεκτρονική μάθηση αποσκοπεί στο να παρακινήσει τους εκπαιδευόμενους να επισκέπτονται συχνότερα τον ιστότοπο της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης και, τελικά, να ολοκληρώνουν το μάθημα.

Η παιχνιδοποίηση αποσκοπεί στο να τραβήξει την προσοχή των εκπαιδευομένων, να αυξήσει τον ενθουσιασμό τους για την εκπλήρωση εκπαιδευτικών προκλήσεων και να τους βοηθήσει να κατανοήσουν πώς να εφαρμόσουν τις νεοαποκτηθείσες πληροφορίες τους στην πράξη. Αυξάνει επίσης το βάθος της μελέτης των θεμάτων. Η παιχνιδοποίηση επιτρέπει τη σταδιακή εμπάθυνση στο θέμα χωρίς να χάνεται το ενδιαφέρον του χρήστη/μαθητή.

Φαίνεται λογικό ότι η προσπάθεια μιας εταιρείας να δημιουργήσει περιεχόμενο με τη μορφή παιχνιδιού αποσκοπεί στην αύξηση της δέσμευσης. Ποια χαρακτηριστικά όμως πρέπει να έχει το παιχνίδι για να λειτουργήσει;

Να είναι ευχάριστο.

Η κύρια ιδέα πίσω από την παιχνιδοποίηση στην ηλεκτρονική μάθηση είναι ότι οι συμμετέχοντες διασκεδάζουν ενώ λύνουν θέματα του παιχνιδιού και συσσωρεύουν τεχνογνωσία σε ένα συγκεκριμένο παιχνίδι. Αποδεικνύεται ότι το παιχνίδι ικανοποιεί μια από τις πιο θεμελιώδεις έμφυτες ψυχολογικές ανάγκες του ανθρώπου: την εμπιστοσύνη στις γνώσεις και την εμπειρία του.

Να είναι παρακινητικό.

Η διαδικτυακή παιχνιδοποίηση κεντρίζει το ενδιαφέρον των μαθητών για την παρακολούθηση και τη σύγκριση της μαθησιακής τους προόδου. Ως εκ τούτου, είναι ζωτικής σημασίας όχι μόνο ο σχεδιασμός του παιχνιδιού, αλλά και η εξέταση της δομής των κινήτρων του. Όλες οι ενέργειες που ολοκληρώνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πρέπει να προωθούν τον χρήστη στο επόμενο επίπεδο, επιτρέποντάς του να βλέπει την κατάσταση και τα επιτεύγματά του. Η ανατροφοδότηση είναι ζωτικής σημασίας σε αυτή την περίπτωση, καθώς βοηθά τον παίκτη να κατανοήσει πώς να αυξήσει τη συνολική επιτυχία.

Να επιτρέπει στους μαθητές να μαθαίνουν από τα λάθη τους.

Η παιχνιδοποίηση επιτρέπει την ανάπτυξη αποτελεσματικών τρόπων για τον "στιγματισμό" των λαθών και τη μείωση του άγχους των επιδόσεων. Αντίθετα, καθιστά δυνατή την αντιμετώπιση αυτών των περιορισμών. Επιπλέον, δεδομένου ότι οι αποτυχίες στην παιχνιδοποίηση δεν έχουν σημαντικές επιπτώσεις, θα πρέπει όλες να μεταφέρονται με ανάλαφρο τρόπο. Εξάλλου... πρόκειται για ένα παιχνίδι! Μία από τις πιο προφανείς μεθόδους για τη βελτίωση της διατήρησης της μάθησης είναι η μάθηση από τα λάθη.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι γνώσεις των μαθητών δοκιμάζονται μέσω δυναμικών παιχνιδιών, τα οποία περιλαμβάνουν ομαδικούς διαγωνισμούς, βαθμολογίες και καλύτερα αποτελέσματα για όσους μελετούν πιο σχολαστικά και με ακρίβεια, δίνοντας προσοχή στις στρατηγικές αναγνώρισης ή/και μετάφρασης. Στην πραγματικότητα, η διδακτική διαδικασία διαχωρίζει ένα συγκεκριμένο σώμα γνώσεων στο οποίο πρέπει να επικεντρωθεί, αλλά η παιχνιδοποίηση της δίνει την ευκαιρία να βελτιώσει μια ποικιλία άλλων κρίσιμων ικανοτήτων, όπως η ταξινόμηση, η επεξεργασία λύσεων, η πολυγλωσσία, οι διαπροσωπικές και κοινωνικές δεξιότητες, η μάθηση για μάθηση και πολλές άλλες.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα παραδείγματα αυτά καταδεικνύουν πώς η παιχνιδοποίηση/εκμάθηση με βάση τα παιχνίδια και η ηλεκτρονική μάθηση μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση της διαδικτυακής κατάρτισης προσθέτοντας αλληλεπίδραση και εμπλοκή, αλλά και αυξάνοντας την αποτελεσματικότητά της και προωθώντας την απομνημόνευση του νέου περιεχομένου.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union