

Ενότητα 1 - Κεφάλαιο 3: Πώς οι παίχτες του παιχνιδιού μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν όταν παίζουν?

Εισαγωγή

Ο κύριος στόχος του κεφαλαίου είναι να δείξει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των βιντεοπαιχνιδιών για την απόκτηση από τον μαθητή της ικανότητας "μαθαίνοντας να μαθαίνει" σχετικά με:

- δεξιότητες όπως η αυτό-αντανάκλαση και η αυτογνωσία των μαθησιακών διεργασιών που συνδέονται με αυτή την ικανότητα.
- γνώση που αποκτήθηκε σχετικά με το τι είναι γνωστό και άγνωστο, σχετικά με τη συνάφεια του περιεχομένου ή την ικανότητα να μαθαίνετε για τον εαυτό σας.
- στάσεις και αξίες όπως τα κίνητρα ή η αυτοπεποίθηση που είναι καίριας σημασίας για την απόκτηση της ικανότητας "μαθαίνοντας να μαθαίνω", όπου τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που χρησιμοποιούνται σωστά μπορούν να παίξουν σημαντικό ρόλο ως παιχνίδια διασκέδασης.

Για να γίνει αυτό, θα ξεκινήσουμε εξετάζοντας τον ορισμό του "μαθαίνοντας να μαθαίνω" και της βιβλιογραφίας σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια στις αίθουσες διδασκαλίας. Αργότερα, οι θετικές και αρνητικές πτυχές των βιντεοπαιχνιδιών θα μελετηθούν, ειδικά στο βαθμό που η χρήση από τους σπουδαστές για την απόκτηση των δεξιοτήτων, των γνώσεων, των στάσεων και των αξιών που συμβαδίζουν με την ικανότητα "μαθαίνοντας να μαθαίνω". Τέλος, θα παρασχεθούν ορισμένες μεθοδολογικές συμβουλές που θα βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να κάνουν αποτελεσματική χρήση των βιντεοπαιχνιδιών για την απόκτηση αυτής της ικανότητας, ιδίως όσον αφορά τις ακόλουθες τρεις πτυχές:

- για την επιλογή των καταλληλότερων βιντεοπαιχνιδιών για την απόκτηση της ικανότητας "μάθησης για τη μάθηση".
- όσον αφορά τις πιο αποτελεσματικές εκπαιδευτικές στρατηγικές για την επίτευξη του στόχου που μαθαίνουν οι μαθητές "να μαθαίνουν".
- σχετικά με τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών ως αποτελεσματικών εργαλείων για την απόκτηση αυτής της ικανότητας.

Λέξεις-κλειδιά: βιντεοπαιχνίδια, εκπαιδευτικά παιχνίδια, διδακτικό υλικό, διδασκαλία βάσει ικανοτήτων, μέθοδοι μάθησης

Εισαγωγή

Στις 18 Δεκεμβρίου 2006, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και το Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης δημιούργησαν μια σειρά εκτιμήσεων και συστάσεων στο πλαίσιο του τίτλου "Βασικές ικανότητες για τη διά βίου μάθηση: ένα Ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς", το οποίο περιγράφει τις θεμελιώδεις ιδιότητες που θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τον προγραμματισμό, την οργάνωση και τη διαχείριση της δια βίου μάθησης. Η παρούσα δημοσίευση περιλαμβάνει τις ακόλουθες οκτώ βασικές αρμοδιότητες, εκ των οποίων η ικανότητα "μαθαίνοντας να μαθαίνω" θεωρείται αυτή που υποστηρίζει όλες τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες:

1. Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα.
2. Επικοινωνία σε ξένες γλώσσες.
3. Μαθηματική ικανότητα και βασικές ικανότητες στην επιστήμη και την τεχνολογία.
4. Ψηφιακή ικανότητα.
5. Μαθαίνοντας να μαθαίνεις.
6. Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες.
7. Αίσθημα πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας.
8. Πολιτιστική επίγνωση και έκφραση.

Η τρίτη και η τέταρτη ικανότητα κάνουν αναφορά στη χρήση τεχνολογικών εργαλείων. Ο Δυτικός κόσμος είναι επί του παρόντος βυθισμένος στο φαινόμενο του Διαδικτύου των Πραγμάτων και η χρήση της τεχνολογίας αποτελεί μέρος της καθημερινής ζωής των πολιτών. Οι νέες γενιές βυθίζονται σε έναν τεχνολογικό κόσμο που εξελίσσεται με μεγάλη ταχύτητα, όπου η προσαρμογή σε νέα πλαίσια και η ανοχή των τεχνολογικών αλλαγών είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την κατάλληλη ενημέρωση και σύνδεση. Η τεχνολογία κατακλύζει σχεδόν όλους τους τομείς της ζωής, από τις απλούστερες και καθημερινές δραστηριότητες, όπως η χαρτογράφηση μιας διαδρομής σε ένα GPS, μέχρι τα πιο περίπλοκα και εξελιγμένα όπως η χρήση ψηφιακών πιστοποιητικών για την ψηφιακή υπογραφή εγγράφων που περιλαμβάνουν το προσωπικό διαχείρισης μιας πολυεθνική εταιρεία.

Το πλαίσιο των παιχνιδιών και της διασκέδασης δεν είναι έξω από αυτή την ομπρέλα της τεχνολογίας. Εκτός από αυτό, η χρήση βιντεοπαιχνιδιών είναι επί του παρόντος διαδεδομένη ιδίως μεταξύ των νέων. Το μεγάλο δυναμικό αυτών των πόρων δεν έχει διαφύγει της άποψης των εκπαιδευτικών, οι οποίοι τα χρησιμοποιούν ολοένα και περισσότερο ως διδακτικές πηγές λόγω του χαρακτήρα τους που παρέχει σημαντικά κίνητρα.

Θα προχωρήσουμε στην ανάλυση του τρόπου με τον οποίο τα βιντεοπαιχνίδια, που θεωρούνται εκπαιδευτικά εργαλεία, μπορούν να βοηθήσουν στην απόκτηση της ικανότητας "μάθησης για μάθηση". Για να γίνει αυτό, θα ξεκινήσουμε μελετώντας τον ορισμό και τα κύρια χαρακτηριστικά αυτής της αρμοδιότητας, καθώς και την καθιέρωση των δεξιοτήτων, των στάσεων και των αξιών που συνδέονται με αυτήν. Δεύτερον, θα περάσει από την κύρια έρευνα που απευθύνεται στα βιντεοπαιχνίδια ως εκπαιδευτικά εργαλεία. Η επόμενη ενότητα εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πόροι για τη διευκόλυνση της απόκτησης δεξιοτήτων, στάσεων και αξιών που σχετίζονται με την ικανότητα "εκμάθηση για μάθηση". Τέλος, το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με μια περιγραφή των κύριων στρατηγικών για τους εκπαιδευτικούς που σκοπεύουν να χρησιμοποιήσουν τα βιντεοπαιχνίδια ως διδακτικά βοηθήματα, καθώς και τις απαιτήσεις για την αποτελεσματικότητα. Μια σειρά συμπερασμάτων και παραπομπών θα ολοκληρώσουν το θεωρητικό μέρος αυτού του κεφαλαίου.

Συμπέρασμα

Ξεκινήσαμε προσδιορίζοντας το "μαθαίνοντας να μαθαίνω" ως την αρμοδιότητα να εξαλείψει τη διχοτόμηση του δασκάλου-μαθητή έτσι ώστε οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν αυτόνομα και αυτοσυνείδητα. Έχουμε επίσης προσδιορίσει τις δεξιότητες, τις στάσεις και τις αξίες που συνδέονται με αυτή την δεξιότητα. Μετά την ανάλυση των κύριων ακαδημαϊκών μελετών σχετικά με την εφαρμογή των βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη, παρασχέθηκαν μια σειρά κατευθυντήριων γραμμών για να συνειδητοποιήσουν τις δυνατότητες των βιντεοπαιχνιδιών για την απόκτηση του "μαθαίνοντας να μαθαίνω".

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν αποδειχθεί χρήσιμα εργαλεία για την απόκτηση ορισμένων θεμελιωδών δεξιοτήτων, όπως η αυτοπειθαρχία, η συνειδητή αναζήτηση ευκαιριών μάθησης, η ικανότητα αυτοαξιολόγησης, η αυτόνομη αναζήτηση πληροφοριών, η ικανότητα επίλυσης

προβλημάτων και το ξεπέραςμα των εμποδίων, η ορθή διαχείριση της αλλαγής και η δυνατότητα εφαρμογής προηγούμενης μάθησης σε νέα σενάρια. Αντίθετα, τα βιντεοπαιχνίδια δεν θα πρέπει να θεωρούνται τα πλέον κατάλληλα εργαλεία για την απόκτηση δεξιοτήτων σχετικά με την αναζήτηση βοήθειας, όπως συμβουλές, προσανατολισμό, καθοδήγηση ή υποστήριξη.

Όσον αφορά τις στάσεις και τις αξίες που σχετίζονται με το "μαθαίνοντας να μαθαίνω", τα κίνητρα είναι ένα χαρακτηριστικό που συχνά σχετίζεται με τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη. Στην πραγματικότητα, το κίνητρο των μαθητών είναι συχνά ο κύριος λόγος που οδηγεί τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιούν αυτούς τους πόρους.

Ωστόσο, η χρήση βιντεοπαιχνιδιών ως εργαλείων διδασκαλίας πρέπει να προγραμματίζεται εκ των προτέρων και να βρίσκεται στο πλαίσιο μιας εκπαιδευτικής στρατηγικής. Επιπλέον, για να είναι αποτελεσματική η στρατηγική, πρέπει να πληρούνται οι ακόλουθοι όροι:

- Πρέπει να επιλεγεί το σωστό βιντεοπαιχνίδι.
- Ο δάσκαλος πρέπει να γνωρίζει το παιχνίδι με την αναπαραγωγή του στο παρελθόν.
- Το βιντεοπαιχνίδι πρέπει να αναλύεται για να προσδιοριστεί το περιεχόμενο και το εκπαιδευτικό του δυναμικό.
- Η εκ των προτέρων ταξινόμηση των βιντεοπαιχνιδιών πρέπει να γίνεται σύμφωνα με το εκπαιδευτικό τους δυναμικό.
- Το επιλεγμένο βιντεοπαιχνίδι θα πρέπει να προσαρμόζεται στους στόχους και το περιεχόμενο της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- Το βιντεοπαιχνίδι πρέπει να πλασιοποιηθεί από τα χαρακτηριστικά των μαθητών και τις κοινωνικές τους συνθήκες.
- Η παρουσία του δασκάλου είναι απαραίτητη για να καθοδηγήσει τους σπουδαστές να αναστοχαστούν πάνω στην εκπαιδευτική εμπειρία.
- Ο εκπαιδευτικός πρέπει να διασφαλίζει ότι οι σπουδαστές γνωρίζουν τη σχέση μεταξύ του βιντεοπαιχνιδιού και της μάθησης.
- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να προσανατολίζονται και να λαμβάνουν αποφάσεις κατά τη διδακτική διαδικασία με βιντεοπαιχνίδια.

- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να έχουν τα προσόντα από την άποψη της ψηφιακής ικανότητας, του σχεδιασμού των μέσων παρακολούθησης, της αξιολόγησης, της ομαδικής εργασίας, της ευνοϊκής στάσης κ.λπ.
- Συνθήκες όπως χώροι, υποδομές, εξοπλισμός, πρόσβαση σε ηλεκτρονικά αποθετήρια παιχνιδιών και σύνδεση στο διαδίκτυο πρέπει να είναι επαρκείς.
- Θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη μεθοδολογικά κριτήρια.

Εν ολίγοις, η χρήση βιντεοπαιχνιδιών πρέπει να ρυθμίζεται, να σχεδιάζεται και να εκτελείται από τους εκπαιδευτικούς, ώστε να επιτυγχάνεται μια πραγματική εκπαιδευτική εμπειρία, εμποδίζοντας παράλληλα την τάξη να αποκτήσει τη δυναμική μιας αίθουσας παιχνιδιού.