

Ενότητα 1 - Κεφάλαιο 5: Ο ρόλος των βιντεοπαιχνιδιών στην εκπαίδευση

Περίληψη

Οι νέες τεχνολογίες των πληροφοριών σήμερα, η υπεροχή και η δυνατότητα εφαρμογής τους σε κάθε στιγμή της καθημερινής ζωής των ανθρώπων στην κοινωνία, έχουν διαπεράσει όλες τις κοινωνικές πτυχές. Η τεχνολογική πρόοδος στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών εξελίχθηκε για να φτάσει στην εικονική πραγματικότητα και ήταν μόνο θέμα χρόνου μέχρι να περάσουν στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας στα σχολεία. Στην πραγματικότητα, αυτό βρίσκεται σε αντίθεση με τη χρήση υπολογιστών και tablets που τα εκπαιδευτικά ιδρύματα παρέχουν ως βασικό μέρος της μαθησιακής διαδικασίας των μαθητών. Στο σπίτι, ωστόσο, τα παιδιά, οι έφηβοι, οι νέοι και οι ενήλικοι γενικά έχουν κονσόλες βίντεο και τεχνολογικές συσκευές για αναψυχή, οι οποίες δεν είναι πλέον κατακριτέες από τους γονείς και τους δασκάλους, επειδή κάθε παιχνίδι συνεπάγεται μια διδακτική διδασκαλία που δημιουργεί γνωστικές διαδρομές που ενεργοποιούν, παρακινούν και ανακαλύπτουν νέες οδούς γνώσης. Στόχος αυτού του εγγράφου είναι να απομυθοποιήσει τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών και να προτείνει ορισμένα βασικά στοιχεία που θα ευνοήσουν την εκπαιδευτική πρόοδο των μαθητών, προκειμένου να στηρίξει την ανάπτυξη και την εφαρμογή σε όλους τους τομείς της εξέλιξής τους.

Λέξεις-κλειδιά: βιντεοπαιχνίδια, διδασκαλία από τον υπολογιστή, εκπαιδευτικό λογισμικό, μέθοδοι μάθησης, τεχνολογία πληροφοριών

Εισαγωγή

Τις τελευταίες δύο δεκαετίες, η κατανάλωση περιεχομένου και οι συνήθειες αναψυχής έχουν αλλάξει ριζικά. Τα παιχνίδια, ουσιαστικά αυτά που βασίζονται σε υπολογιστές, έχουν εξελιχθεί σε ορισμένες από τις προτιμώμενες δραστηριότητες ψυχαγωγίας, γεγονός που αντικατοπτρίζεται σαφώς στον οικονομικό αντίκτυπο που παράγεται από τη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, με παγκόσμιο μερίδιο αγοράς 70% σε σύγκριση με το 17% για άλλες ψυχαγωγία και τις βιομηχανίες αναψυχής (De Prato, Feijoo and Simon, 2014). Στην πραγματικότητα, η βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών μαζί με την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών έχει καταστεί ένα μέσο μαζικής κατανάλωσης

κατά τα τελευταία χρόνια. Η Κίνα, η οποία κατατάσσεται πρώτη σε αυτή την αγορά, πήγε από την επένδυση 27.150.000.000 δολαρίων το 2011 σε 368.100.000.000 δολάρια ένα χρόνο αργότερα (Ström and Ernkvist, 2014) και ακολούθησαν οι Ηνωμένες Πολιτείες, η Ιαπωνία, η Νότια Κορέα και η Γερμανία, οι οποίες παραμένουν στην ανοδική καμπύλη παραγωγής εντός της Βιομηχανίας.

Με αυτό κατά νου, η σύνδεση μεταξύ βιντεοπαιχνιδιών και εκπαίδευσης παρέμεινε εξίσου παρούσα στην τεχνολογική ανάπτυξη, επιδιώκοντας έτσι να προσαρμοστεί στις νέες απαιτήσεις και ικανότητες των μαθητών, εκτός από τις απαιτήσεις της αγοράς εργασίας. Ως εκ τούτου, η εφαρμογή του στη διδακτική πρακτική εκτός καθώς και στο εσωτερικό της αίθουσας διδασκαλίας είχε ως συνέπεια την επαναξιολόγηση του περιεχομένου του εκπαιδευτικού προγράμματος και μια αποτίμηση που είναι προοδευτικά πιο ανοικτή στη χρήση εναλλακτικών τεχνικών όπως η μικτή μάθηση, μαζικά διαδικτυακά μαθήματα και, φυσικά, η προοδευτική συμπερίληψη σοβαρών παιχνιδιών, μάθησης με βάση το παιχνίδι.

Σε αυτό το κεφάλαιο, το θεωρητικό πλαίσιο ξεκινά με ένα ταξίδι μέσα από τα κοινά χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών, ακολουθούμενο από τη μετάβαση των βιντεοπαιχνιδιών από τον ελεύθερο χρόνο στην εκπαίδευση, ακολουθούμενη από μια θεωρητική ανασκόπηση των εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων των εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών. Στην πρακτική ενότητα, η διαμόρφωση ορισμένων εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων των Minecraft Education, Fingu, Kokori, Dragon Box και GeoGuessr αναλύεται, τελειώνοντας με 2 πραγματικές μελέτες περιπτώσεων, η πρώτη που προσανατολίζεται στη χρήση 16 εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια σε ιδιωτικά σχολεία στην πόλη Κουένκα, τον Ισημερινό και το δεύτερο στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, ειδικά το Master in Information and Communication Technologies for Education and Digital Learning στο Πανεπιστήμιο Nebrija στην Ισπανία που αναφέρεται στην εκπαιδευτική βιντεοπαιχνίδι "γινόμαστε αυτό που βλέπουμε" από την Nutcase Nightmare, στον οποίο οι μαθητές αξιολογούνται χρησιμοποιώντας τον Blackboard, μια εικονική πλατφόρμα στην οποία αναδεικνύεται ο εκπαιδευτική σημασία τους.

| |
|------------|
| Συμπέρασμα |
|------------|

Το κεφάλαιο εξετάζει αναλυτικά τον ρόλο των βιντεοπαιχνιδιών στην εκπαίδευση, προσδιορίζοντας τα κοινά χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών, τις αλληλεπιδράσεις, την αφηγηματικότητα, την ψυχαγωγία, την αίσθηση εμπύθισης, την αισθητική και την ευρεία διάδοση τους, υποδεικνύοντας ότι είναι ουσιώδεις κατά το σχεδιασμό και τη διαμόρφωση της ψυχαγωγικής εμπειρίας. Στη συνέχεια, εντός του θεωρητικού πλαισίου αποδεικνύεται ότι παρά τη φήμη των βιντεοπαιχνιδιών που δημιουργούνται από την προοπτική της διασκέδασης και της αναψυχής, θεωρούνται επίσης ως εκπαιδευτικά εργαλεία που παράγουν οφέλη στις γνωστικές και ψυχοκινητικές δεξιότητες. Ολοκληρώνεται το θεωρητικό πλαίσιο, διερευνώντας η παιδαγωγική αξία των βιντεοπαιχνιδιών, οι εκπαιδευτικές ιδιότητές τους και τα σχετικά ορόσημα.

Στην επόμενη ενότητα, αναλύονται ορισμένες από τις σημαντικότερες περιπτώσεις που σχετίζονται με εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια. Minecraft Education, Fingu, Kokori, Dragon Box και GeoGuessr. Αυτή η μελέτη αποκαλύπτει ότι τα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια επιδιώκουν να τοποθετηθεί στην κατηγορία των κινητών πλατφορμών, συμπεριλαμβανομένων των smartphones και των tablets, ομοίως, όπως συμβαίνει με το Minecraft Education, ορισμένα εμπορικά παιχνίδια έχουν επιδιώξει να κάνουν το άλμα σε εκπαιδευτικούς χώρους, όπου υπάρχει ζήτηση από τα ιδρύματα για την ενθάρρυνση της χρήσης βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη και όπου οι στόχοι και η συσχέτιση τους με το ακαδημαϊκό περιεχόμενο είναι σαφέστερα εμφανείς. Ομοίως, εκτός από τις γνωστές αναπτυξιακές εταιρείες, όπως η Mojang AB, η Electronic Arts, τα ίδια τα πανεπιστήμια συμμετέχουν επίσης στο σχεδιασμό και τον προγραμματισμό εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών, κι αυτό επειδή οι ανάγκες των μαθητών και των εκπαιδευτικών είναι γνωστές με μεγάλη λεπτομέρεια και, ως εκ τούτου, προωθείται η χρήση τους σε εκπαιδευτικούς χώρους.

Όσον αφορά τις πραγματικές περιπτώσεις, η πρώτη στόχευε στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο, τονίζοντας την αποδοχή των παιχνιδιών στα σχολεία μέσω συνεντεύξεων με εκπαιδευτικούς, καταλήγοντας στη σταδιακή ένταξή τους στις αίθουσες διδασκαλίας. Ενώ η δεύτερη πραγματική περίπτωση προσανατολίζεται προς τα διαδικτυακά μαθήματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, στα οποία μια δραστηριότητα διεξάγεται με βάση το βιντεοπαιχνίδι "γινόμαστε αυτό που βλέπουμε", με αποτέλεσμα την κριτική της

κοινωνικής διάρθρωσης και τη εξαθλίωση της περιεχομένου που γίνεται viral στα μέσα μαζικής επικοινωνίας.

Εν ολίγοις, ο ρόλος των βιντεοπαιχνιδιών στη σημερινή κοινωνία είναι ένας από τους ρόλους της συνοχής μεταξύ του περιεχομένου που διδάσκεται και των νέων γενεών. Ως εκ τούτου, πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στις βραχυπρόθεσμες και μακροπρόθεσμες συνέπειές τους.