

Ενότητα 2 - Κεφάλαιο 9: Παιχνιδοποίηση (gamification) και αυτοπροσανατολισμένη μάθηση: Χρήση εφαρμογών για κινητές συσκευές και δια βίου μάθηση

Περίληψη

Μια από τις κύριες πτυχές του τεχνολογικού τοπίου στο οποίο βρισκόμαστε και στο οποίο βρίσκεται η μελλοντική εξέλιξη των επιστημών της εκπαίδευσης, είναι η ριζική αλλαγή όχι μόνο στο *κείμενο* της διδασκαλίας (το «εγχειρίδιο» που γίνεται ένα διαδραστικό κείμενο, με τα βιντεοπαιχνίδια να αποτελούν την πλέον ολοκληρωμένη του μορφή επί του παρόντος), αλλά και στο *πλαίσιο* εντός του οποίου τοποθετείται. Το "δίκτυο" των βιβλίων, το οποίο στο παρελθόν ήταν ένα τέτοιο πλαίσιο (με βιβλιοθήκες ως τόπους εξερεύνησης και βιβλιογραφίες ως εργαλεία πλοήγησης, σε σύνδεση με όλο τον κρίσιμο και επιστημονικό εξοπλισμό), γίνεται το δίκτυο (υπερ)κειμενικών και διαδραστικών μικρόκοσμων στο "*σύννεφο*", έναν ευρέως εξαπλωμένο τόπο ανάρτησης δεδομένων και γνώσης. Τα πιο σημαντικά περιφερειακά αυτής της *Σημειόσφαιρας* είναι - και θα γίνουν όλο και περισσότερο σημαντικά στο μέλλον - οι κινητές συσκευές, οι οποίες μέσω διαφόρων εφαρμογών έχουν άμεση, συνεχή, ανταποκρινόμενη και διαδραστική πρόσβαση σε αυτό το "*σύννεφο*".

Ο κύριος χαρακτήρας αυτού του νέου πλαισίου της παιχνιδοποίησης (gamification) της γνώσης συνίσταται στην αναφορά σε διαδικασίες που είναι περισσότερο αυτομαθησιακές παρά μαθησιακές: δηλαδή έχουν στο επίκεντρο τον χρήστη-μαθητή και όχι τον συγγραφέα-δάσκαλο. Εντός αυτού, η *εικόνα* είναι θεμελιώδης, καθώς η σκέψη πίσω από αυτές τις διαδικασίες είναι ουσιαστικά μια συμβολική και οπτική σκέψη, καθώς και μια διαδραστική. Έτσι, η νέα δυναμική που δημιουργείται παρουσιάζει λειτουργικές πτυχές που έχουν πολλά πλεονεκτήματα αλλά και πολλούς παράγοντες κινδύνου. Η πρόκληση είναι να μπορέσουμε να διαχειριστούμε αυτές τις δυναμικές ελέγχοντας τις προβληματικές πτυχές τους.

Λέξεις κλειδιά: Θεωρία παιγνίων, ψηφιακή κληρονομιά, οπτικές τέχνες, οπτική μάθηση, συμβολικές γλώσσες

Εισαγωγή

Σύμφωνα με τον πλέον κλασικό ορισμό του Deterding (2011), η παιχνιδοποίηση (gamification) χαρακτηρίζεται από τη *"χρήση στοιχείων δυναμικής και μηχανικής του παιχνιδιού σε άλλα πλαίσια εκτός από το παιχνίδι"*. Πέρα από την εφαρμογή αυτής της μεθοδολογίας στη διδασκαλία μέσω ψηφιακών εργαλείων, είναι απαραίτητο να επικεντρωθούμε κυρίως στον χαρακτήρα και τη λειτουργία του παιχνιδιού. Με αυτή την έννοια, η πειραματική δραστηριότητα και η έρευνα των τελευταίων ετών μας έδωσε εννοιολογικά και μεθοδολογικά εργαλεία τα οποία - με τη σωστή κατανόηση και εφαρμογή τους - μπορούν να συμβάλλουν σημαντικά στον καθορισμό μιας κατάλληλης εκπαιδευτικής προσέγγισης των ψηφιακών βιντεοπαιχνιδιών και των διαδραστικών τεχνολογιών.

Ωστόσο, ο όρος "βιντεοπαιχνίδι" περιλαμβάνει δύο έννοιες: την έννοια του παιχνιδιού, προφανώς, αλλά και την έννοια της *εικόνας* (βίντεο). Επομένως, θα πρέπει να επικεντρωθούμε και στις δύο αυτές πτυχές. Σίγουρα σε αυτήν του "παιχνιδιού", από την ανάλυση της οποίας προέρχονται οι διαφορετικές εμπειρίες της παιχνιδοποίησης, αλλά και σε αυτή του "βίντεο", έχοντας επίγνωση του γεγονότος ότι η εκπληκτική "κινούμενη εικόνα" που αποτελεί τη διεπαφή των βιντεοπαιχνιδιών και όλων των σημερινών ψηφιακών εφαρμογών, κατέχει στη δομική και συμβολική της "ανατομία" σημαντικές πτυχές αυτού που μπορούμε να αποκαλέσουμε ως «άποψη για τον κόσμο» των νέων γενεών.

Ως εκ τούτου, στις διεπαφές αλληλεπίδρασης και στην τρισδιάστατη γραφική αναπαράσταση - και τα δύο τυπικά στοιχεία της "καθαρής ορατότητας" των περισσότερων ψηφιακών εφαρμογών - θα αναγνωρίσουμε ότι το *στοιχείο της εμπύθισης* εκφράζεται οπτικά με τον καλύτερο τρόπο μέσα στον τρισδιάστατο προοπτικό χώρο πολλών πολυμεσικών εφαρμογών και βιντεοπαιχνιδιών.

Συμπέρασμα

Η παιχνιδοποίηση σήμερα αντιπροσωπεύει μια μεθοδολογική προσέγγιση που αφορά τόσο τα περιβάλλοντα μάρκετινγκ μιας εταιρείας όσο και τα εκπαιδευτικά και ανθρωπιστικά περιβάλλοντα. Υπό μία έννοια μπορούμε να πούμε ότι αποτελεί τον ανθρωπολογικό παρονομαστή της σημερινής κοινωνίας.

Από μεθοδολογική άποψη είναι απαραίτητο:

1 - να προχωρήσουμε με την κινητή παιχνιδοποίηση του περιεχομένου μέσω της κατανομής του σε εύκολα επαναχρησιμοποιήσιμα μαθησιακά αντικείμενα, επίσης σύμφωνα με τις θεμελιώδεις αρχές της ηλεκτρονικής μάθησης,

2 - να δημιουργήσουμε σημεία σύνδεσης όσο το δυνατόν πιο «καθολικά» μεταξύ αυτών των μαθησιακών αντικειμένων, δημιουργώντας ευρετήρια (ή υπερκείμενα) με μονοπάτια πολιτιστικού περιεχομένου που σχετίζεται με διαφορετικά εκπαιδευτικά έργα, μονοπάτια που πρέπει να είναι προσβάσιμα ως «χάρτες» ελεύθερα διαπερατοί προς κάθε κατεύθυνση,

3 - να παρέχουμε συνεχείς φάσεις επαλήθευσης που δίνουν πρόσβαση στις - όχι απαραίτητα γραμμικές - φάσεις της μαθησιακής διαδικασίας, εμπνευσμένες από το τι συμβαίνει στο «ανοιχτό» σενάριο των βιντεοπαιχνιδιών. Αυτή η μέθοδος είναι προφανώς αποτελεσματική όχι μόνο στα σχολεία, αλλά και στη δυναμική που έχει σχεδιαστεί για τη διά βίου μάθηση.

Η πρόκληση είναι να διατηρηθεί το φιλοσοφικό επίπεδο του παιχνιδιού "ως σύμβολο του κόσμου" (Fink, 1960) χωρίς να πέσουμε στην παγίδα του παιδικού αναγωγισμού του πολιτισμού και της κοινωνίας.