

### Ενότητα 3 - Κεφάλαιο 11: Βιντεοπαιχνίδια, εφαρμογές κινητών και εκπαίδευση στον χώρο της προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης

#### Περίληψη

Οι χρήστες των νέων τεχνολογιών γίνονται ολοένα και νεότεροι από τότε που συνέβη η επανάσταση των κινητών τηλεφώνων και των tablet. Στην Αυστραλία, σχεδόν όλα τα παιδιά σε ηλικία πέντε ετών έχουν συχνή πρόσβαση στο διαδίκτυο (Swist, Collin, McCormack, & Third, 2015). Ωστόσο, υπάρχει διαφορά στο τι χρησιμοποιούν τα παιδιά ανάλογα με την ηλικία τους. Υπάρχουν πολλά παιχνίδια και εφαρμογές που απευθύνονται σε παιδιά της προσχολικής ηλικίας. Καθώς η χρήση των νέων τεχνολογιών είναι αρκετά συνηθισμένη στην καθημερινότητά μας, υπάρχει ανοχή στο να επιτρέπεται στα μικρά παιδιά να παίζουν με εφαρμογές για να εξοικειωθούν με τις νέες τεχνολογίες και να μπορέσουν επίσης να μάθουν χρήσιμες εργασίες με τα ψηφιακά μέσα. Ωστόσο, την ίδια στιγμή, είναι ευθύνη των ενηλίκων να προστατεύουν τα παιδιά από περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο. Οι γονείς, οι νηπιαγωγοί και οι δάσκαλοι πρέπει επίσης να φροντίζουν τι και πότε να προσφέρουν νέο ψηφιακό περιεχόμενο στα παιδιά. Σε μια ιδανική περίπτωση, τα παιδιά ωφελούνται περισσότερο από τα ψηφιακά μέσα όταν πρόκειται να μάθουν νέα πράγματα ή να θυμηθούν περιεχόμενο που ήδη γνώριζαν. Ως εκ τούτου, μπορεί να είναι χρήσιμο να μάθουν πώς να χειρίζονται τα ψηφιακά μέσα, τα οποία θα μπορούσαν να αποτελέσουν καλή βάση για όλες τις μελλοντικές συμπεριφορές. Στο κεφάλαιο αυτό δίδεται ο ορισμός του επιπέδου ISCED 0 και 1. Θα παρουσιαστεί το παιδαγωγικό υπόβαθρο της διδασκαλίας και της εποπτείας των μικρών παιδιών στον χώρο της χρήσης ψηφιακών μέσων. Επιπλέον, παραδείγματα καλής πρακτικής για παιχνίδια με σκοπό τη μάθηση ολοκληρώνουν αυτό το κεφάλαιο.

#### Εισαγωγή

*Πες μου και θα ξεχάσω.*

*Δείξε μου και θα θυμάμαι.*

*Κάνε με να το βιώσω και θα καταλάβω.*



*Αρχαία Κινέζικη παροιμία,  
Κομφούκιος (551 – 479 π.Χ.)*

Τα παιδιά αρχίζουν να μαθαίνουν από την πρώτη μέρα παίζοντας. Παίζοντας μπορούν να εξασκήσουν σημαντικές λειτουργίες, μπορούν να υπερβούν τους περιορισμούς της πραγματικότητας, να εκπαιδεύσουν την κοινωνική τους συμπεριφορά και να επικοινωνήσουν με τους συνομηλικούς τους για να κερδίσουν κοινωνική αποδοχή. Φαίνεται προφανές ότι τα (εκπαιδευτικά) παιχνίδια θα πρέπει να χρησιμοποιούνται για να τους παρέχουν γνώσεις και εμπειρίες για τη μελλοντική τους ζωή.

Σήμερα τα παιδιά ηλικίας 6 ετών χρησιμοποιούν smartphones ή άλλες ψηφιακές συσκευές καθημερινά. Σε πολλές περιπτώσεις έχουν τις δικές τους συσκευές και κατέχουν υψηλότερες πρακτικές ικανότητες στη χρήση τους από ό,τι οι γονείς τους. Χρησιμοποιούν αυτές τις συσκευές για παιχνίδια, για να τραβάνε και να στέλνουν φωτογραφίες, να παρακολουθούν βίντεο στο YouTube, να κάνουν αναζήτηση στο Google™ (Zartler, Kolger & Zuccato, 2018). Το Minecraft και το Clash Royal είναι από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια για παιδιά ηλικίας 6 έως 10 ετών<sup>1</sup>.

Εντούτοις η χρήση παιχνιδιών και παιχνιδομηχανών, όπως οι κονσόλες, υπολογιστών και smartphones, επίσης προκαλεί φόβους και ανησυχίες σε γονείς, εκπαιδευτικούς και άλλους επιβλέποντες. Σε ποια ηλικία θα πρέπει να έχουν τα παιδιά τη δική τους συσκευή; Πόση ώρα θα πρέπει να τους επιτρέπεται να τη χρησιμοποιούν; Τι γίνεται με την ασφάλεια των συσκευών και των εφαρμογών; Ποια περιεχόμενα είναι κατάλληλα για το παιδί μου; Όλα αυτά είναι ερωτήματα που τελικά θα προκύψουν.

Σε αυτό το κεφάλαιο θα ασχοληθούμε με το θεωρητικό υπόβαθρο των βιντεοπαιχνιδιών, των εφαρμογών για κινητές συσκευές και την εκπαίδευση, στον χώρο της προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, καθώς και τις επιπτώσεις της πρακτικής χρήσης παιχνιδιών σε αυτή την ηλικιακή ομάδα. Θα ξεκινήσουμε με τον ορισμό της Διεθνούς Τυποποιημένης Ταξινόμησης

---

<sup>1</sup> Saferinternet.at – Luci Pfeffer -

[https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Infografik\\_SID\\_2018\\_web.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Infografik_SID_2018_web.pdf)

για την Εκπαίδευση και θα ρίξουμε μια ματιά στο επίπεδο ISCED 0 και 1. Γνωρίζοντας τί δύνανται τα παιδιά να μάθουν σε κάθε ηλικία, θα προχωρήσουμε στα τρέχοντα ευρήματα σχετικά με τη χρήση των ψηφιακών μέσων και των ψηφιακών παιχνιδιών από μικρά παιδιά. Παρουσιάζουμε τα διαφορετικά συστήματα κατάταξης βάσει ηλικίας που ισχύουν στην Ευρώπη και περιγράφουμε λεπτομερώς το PEGI 3 και το PEGI 7. Δείχνουμε τις αλλαγές και τους κινδύνους της χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών σε ηλικίες προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και ολοκληρώνουμε το θεωρητικό μέρος με συστάσεις για τη χρήση παιχνιδιών σε αυτήν την ηλικιακή κατηγορία.

Στην πρακτική ενότητα, αναλύεται η δομή ορισμένων υποδειγματικών εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων των Nintendogs, AUDITORIX και Tongo Music, και ολοκληρώνεται με 2 πραγματικές μελέτες περίπτωσης. Η πρώτη πραγματική μελέτη περίπτωσης παρουσιάζει το έργο της Learning and Teaching Scotland (LTS) και τα συμπεράσματά της σχετικά με τη χρήση εμπορικών παιχνιδιών (commercial off-the-shelf) για διδασκαλία και μάθηση. Η δεύτερη μελέτη περίπτωσης αφορά στο πρόγραμμα KiTab, το οποίο προωθεί την εκπαίδευση στα μέσα μαζικής ενημέρωσης σε νηπιαγωγεία με χρήση ταμπλετών.

#### Συμπέρασμα

Σε αυτό το κεφάλαιο εξετάσαμε το παιδαγωγικό υπόβαθρο των παιδιών σε ηλικίες προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, εξετάζοντας πρώτα τα επίπεδα ISCED 0 και 1 προτού εμβαθύνουμε στην παιδαγωγική αυτών των ηλικιακών κατηγοριών. Καθώς ο τρόπος εκμάθησης των μικρών παιδιών χρειάζεται πολλές ατομικές εμπειρίες και ένα ασφαλές περιβάλλον, η εποπτεία ενός ενήλικα να παρέχει εμπειρίες μάθησης και να παρέχει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης είναι απαραίτητη. Εφόσον τα παιδιά χρειάζονται την ατομική τους προσέγγιση, ο ενήλικας δεν πρέπει να παρεμβαίνει πάρα πολύ. Σε ηλικίες πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης το περιβάλλον μάθησης δεν πρέπει μόνο να προάγει την απόκτηση βασικών δεξιοτήτων όπως τα μαθηματικά, την ανάγνωση και τη γραφή, αλλά και την ανάπτυξη βασικών αξιών και ικανοτήτων. Σε όλα τα στάδια, τα προσωπικά δυνατά σημεία θα πρέπει να προάγονται.

Στην επόμενη ενότητα εξετάσαμε την τρέχουσα κατάσταση της χρήσης ψηφιακών μέσων και παιχνιδιών από ηλικίες προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Διαπιστώσαμε ότι η χρήση

συσκευών για πρόσβαση στο διαδίκτυο ή, ειδικότερα, για παιχνίδια, είναι αρκετά συχνή σήμερα. Η χρήση ξεκινά ήδη από την προσχολική ηλικία, αλλά η εκπαίδευση για τα ψηφιακά μέσα συνήθως αρχίζει από την ηλικία των 8 ετών στο σχολείο. Σήμερα δεν χρησιμοποιούνται μόνο υπολογιστές, αλλά και smartphones, ταμπλέτες, τηλεοράσεις και κονσόλες παιχνιδιών. Τα smartphones και οι ταμπλέτες είναι οι πιο ευρέως χρησιμοποιούμενες συσκευές όσον αφορά στα ψηφιακά παιχνίδια. Η ενασχόληση με παιχνίδια είναι ο κύριος λόγος που χρησιμοποιούνται οι ψηφιακές συσκευές από την ηλικιακή ομάδα της προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Πολλά παιδιά είναι πολύ εξοικειωμένα με τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Όμως, οι ενήλικες και οι εκπαιδευτικοί δεν πρέπει να ξεχνούν ότι, ειδικά τα παιδιά στην προσχολική ηλικία, δεν συνειδητοποιούν τις επιπτώσεις που έχει η αλληλεπίδρασή τους με τις ψηφιακές συσκευές. Οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευθύνη να παράσχουν ένα ασφαλές περιβάλλον για αυτά τα παιδιά και να αναπτύξουν ικανότητες σχετικά με τα ψηφιακά μέσα - για τους ενήλικες και τα παιδιά. Υπάρχουν πολλά σημεία ενημέρωσης για τους ενήλικες που βοηθούν προς αυτή την κατεύθυνση, όπως εθνικές και διεθνείς πρωτοβουλίες (όπως το PEGI, USK, IARC) και τα εθνικά σημεία πληροφόρησης (όπως τα saferinternet.at, safekids.com, κ.λπ.). Προσδιορίσαμε τους πιο συχνούς κινδύνους και τις πιθανότητές τους για την ηλικιακή ομάδα της προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και κλείσαμε αυτή την ενότητα με συστάσεις προς τους εκπαιδευτικούς για αυτήν την ομάδα-στόχο.

Στην τελευταία ενότητα παρουσιάσαμε τρεις ενδιαφέρουσες μελέτες περίπτωσης και δύο πραγματικά σενάρια χρήσης. Το πρώτο πραγματικό σενάριο αναφερόταν στη χρήση του εμπορικού παιχνιδιού Nintendogs σε ένα διεπιστημονικό μάθημα και το δεύτερο σενάριο περιέγραφε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα KiTab για τα μέσα μαζικής ενημέρωσης το οποίο ασχολείται με την εκπαίδευση για τα μέσα μαζικής ενημέρωσης στα νηπιαγωγεία.

Στο τέλος αυτού του κεφαλαίου είναι σημαντικό να τονίσουμε πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος των γονέων/εκπαιδευτικών όταν τα παιχνίδια πρέπει να χρησιμοποιηθούν από παιδιά στις ηλικίες της προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Πρέπει να επιβλέπουν τα παιδιά αυτά προκειμένου να καταστήσουν την εμπειρία ασφαλή, να διευκολύνουν και να προωθήσουν την επικοινωνία και να οικοδομήσουν ένα παιδαγωγικό υπόβαθρο.