

Ενότητα 3 - Κεφάλαιο 13: Αξιολόγηση της μάθησης μέσω βιντεοπαιχνιδιών και εκπαιδευτικών εφαρμογών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση

Περίληψη

Τα βιντεοπαιχνίδια στην τριτοβάθμια εκπαίδευση δεν έχουν ακόμη διερευνηθεί και αξιοποιηθεί, τουλάχιστον στο μέτρο που χρησιμοποιούνται στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Ένας από τους λόγους είναι το υψηλό κόστος της ανάπτυξης προσαρμοσμένης εκπαιδευτικής κατάρτισης, συμπεριλαμβανομένου του χρόνου και του προϋπολογισμού, ενώ ο άλλος λόγος σχετίζεται με τις πολύπλοκες ικανότητες ενός φοιτητή που είναι δύσκολο να προσδιοριστούν και να αξιολογηθούν.

Αυτό το κεφάλαιο επικεντρώνεται στο πώς τα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια και τα βιντεοπαιχνίδια αναψυχής θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν για την ανάπτυξη των δυνατοτήτων των φοιτητών και να χρησιμοποιηθούν επίσης ως εργαλεία αξιολόγησης των επιδόσεων και των ικανοτήτων των φοιτητών. Οι φοιτητές στο περιβάλλον της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης θα πρέπει να αναπτύξουν γνωστικές ιδιότητες όπως η επίλυση προβλημάτων, η κριτική ανάλυση, οι δεξιότητες επικοινωνίας στο βαθμό που αυτές είναι επαρκείς και ευέλικτες εντός του σημερινού αλλά και ενός μελλοντικού πλαισίου που δεν έχει ακόμη οριστεί. Τα βιντεοπαιχνίδια που αναφέρονται στην τριτοβάθμια εκπαίδευση περιέχουν περίπλοκα σενάρια που απαιτούν από τους παίκτες να αναπτύξουν πολλαπλές αλληλοσχετιζόμενες ικανότητες, να καταστρώσουν στρατηγική και να προσαρμοστούν στη συνεχώς μεταβαλλόμενη δυσκολία της ιστορίας. Υπό αυτή την έννοια, τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται μέσα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως μαθησιακό περιβάλλον ικανό να προσομοιώσει συνθήκες υψηλής πολυπλοκότητας και έντασης που είναι απαραίτητα για την ανάπτυξη και εφαρμογή ικανοτήτων ευρέως φάσματος όπως αναμένεται από έναν απόφοιτο πανεπιστημίου. Επιπλέον, το ψηφιακό περιβάλλον επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν τη συμπεριφορά των εκπαιδευομένων μέσω της μαθησιακής διαδικασίας, να παρακολουθούν τις αποφάσεις τους και να παρέχουν ποιοτική ανατροφοδότηση εντός παιχνιδιού, καθώς και πρόσθετη υποστήριξη καθ' όλη την πορεία της προόδου.

Αυτό το άρθρο παρέχει μια ανάλυση της χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών για την ανάπτυξη ικανοτήτων στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, εστιάζοντας στις στρατηγικές αξιολόγησης και τα εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για τον καλύτερο προσδιορισμό και παρακολούθηση των δυνατοτήτων των αποφοίτων. Εισαγάγει επίσης κατευθυντήριες γραμμές για την ενσωμάτωση των βιντεοπαιχνιδιών στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών, απλοποιώντας τον σύνθετο χαρακτήρα της αξιολόγησης των ικανοτήτων στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και μειώνοντας την υποκειμενικότητα του εκπαιδευτικού στη διαδικασία της αξιολόγησης.

Λέξεις κλειδιά: μέθοδοι αξιολόγησης, διαμορφωτική αξιολόγηση, ανώτατη εκπαίδευση, εκπαιδευτική καινοτομία, μέθοδοι διδασκαλίας

Εισαγωγή

Η καινοτομία στις τεχνολογίες και τις υπηρεσίες αποτελεί το κύριο ενδιαφέρον για πολλές εταιρείες. Το περιβάλλον εργασίας απαιτεί από τους υπαλλήλους να προσαρμόζονται συνεχώς στις μεταβαλλόμενες απαιτήσεις, τα καθήκοντα και τις ανάγκες της αγοράς. Οι φοιτητές που ψάχνουν για την πρώτη τους δουλειά, συχνά καταλαβαίνουν ότι χρειάζονται δεξιότητες που κανείς δεν τους δίδαξε ποτέ στο πανεπιστήμιο, ωστόσο, αυτή είναι η σημερινή πραγματικότητα, ότι οι περισσότερες νέες θέσεις εργασίας που προκύπτουν, απαιτούν δεξιότητες που δεν διδάσκονται σε κανέναν κλάδο στην τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Παρόλο που το εργασιακό περιβάλλον αλλάζει, τα ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης παραμένουν παραδοσιακά στον τρόπο με τον οποίο οργανώνονται οι σπουδές και ποιες ικανότητες αναπτύσσονται. Η μαθησιακή διαδικασία παραμένει προσανατολισμένη στα θεωρητικά αντικείμενα αφήνοντας τους φοιτητές χωρίς την εμπειρία της πολυπλοκότητας και των παραδειγμάτων της πραγματικής ζωής. Ωστόσο, ξεκινούν συζητήσεις μεταξύ των ακαδημαϊκών σχετικά με τις ανάγκες στην αγορά εργασίας και τον τρόπο με τον οποίο τα πανεπιστήμια πρέπει να προσαρμόσουν τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών προκειμένου να προετοιμάσουν τους απόφοιτους για το μελλοντικό πλαίσιο.

Προκειμένου η τριτοβάθμια εκπαίδευση να καταστεί πιο σχετική και να ενδιαφέρουσα, οι τεχνολογίες πρέπει να εφαρμοστούν στην εκμάθηση και την αξιολόγηση των φοιτητών. Τα

ηλεκτρονικά παιχνίδια προσφέρουν ένα πολύτιμο χαρακτηριστικό που είναι η δημιουργία σύνθετων προσομοιώσεων της πραγματικής ζωής για την ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων, καθιστώντας δυνατή την είσοδο των φοιτητών σε πραγματικές καταστάσεις και προβλήματα χωρίς να διακινδυνεύουν την υγεία τους, το χρηματικό κόστος ή την πρόσβαση σε πειραματισμούς στο πεδίο. Ωστόσο, η υιοθέτηση των τεχνολογιών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση είναι πολύ αργή, καθώς οι εκπαιδευτικοί εξακολουθούν να είναι δύσπιστοι και απρόθυμοι στην αλλαγή. Οι νέοι αλλά λιγότερο έμπειροι καθηγητές είναι πρόθυμοι να δοκιμάσουν νέα πράγματα και να εισαγάγουν τεχνολογίες και παιχνίδια ως εργαλεία μάθησης, ενώ οι πιο έμπειροι καθηγητές διατηρούν τις παραδοσιακές μεθόδους στις οποίες είναι έμπειροι και δεν θέλουν να διακινδυνεύσουν να δοκιμάσουν νέες τεχνολογίες. Όσο οι καθηγητές, οι βασικοί εμψυχωτές της μάθησης, δεν συμβαδίζουν με καινοτόμες προσεγγίσεις μάθησης, δεν θα υπάρξουν πρωτοβουλίες αλλαγής. Συνεπώς, θα πρέπει να ξεκινήσουν προγράμματα κατάρτισης των καθηγητών, εκπαιδευτικές και συνεργατικές ομάδες με διεπιστημονικούς ειδικούς για τον επανασχεδιασμό της μαθησιακής διαδικασίας στον χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Η προσθήκη προοδευτικών τεχνολογιών πέρα από το παραδοσιακό πλαίσιο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης δεν είναι η προσέγγιση που πρέπει να ακολουθήσουν τα εκπαιδευτικά ιδρύματα προκειμένου να καινοτομήσουν στον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουν οι μαθητές. Πρέπει να ληφθεί υπόψιν ολόκληρη η προσέγγιση νέας σχεδίασης της μάθησης. Ωστόσο, είναι σημαντικό να ερευνηθούν και να κατανοηθούν ποιοι είναι οι στόχοι της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και πώς μπορούν να ενσωματωθούν διαδραστικές τεχνολογίες και παιχνίδια για να προκύψει μεγαλύτερη αξία τόσο για την κοινότητα των φοιτητών όσο και των εκπαιδευτικών. Η τεχνολογική αλλαγή θα πρέπει να εξελίσσει όχι μόνο τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουν οι φοιτητές, αλλά και να επαναπροσδιορίσει τον ρόλο του εκπαιδευτικού στον χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Συμπέρασμα

Οι ικανότητες στην τριτοβάθμια εκπαίδευση είναι πιο γενικές και ευρείες σε σύγκριση με τις άλλες εκπαιδευτικές βαθμίδες και είναι δύσκολο να αξιολογηθούν άμεσα. Οι περισσότερες από αυτές αναπτύσσονται ως υποπροϊόν των υποχρεώσεων που σχετίζονται με τα μαθήματα. Ο βασικός στόχος της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης είναι να δημιουργηθεί ένα πλαίσιο όπου οι

φοιτητές θα μπορούν να εξασκήσουν τις δεξιότητές τους σε ένα περίπλοκο περιβάλλον που θα επιτρέπει την εφαρμογή των δεξιοτήτων του πτυχιούχου.

Τα παιχνίδια υπολογιστών που ταιριάζουν στην ανάπτυξη των ικανοτήτων στην τριτοβάθμια εκπαίδευση θα μπορούσαν να ομαδοποιηθούν σε παιχνίδια προσανατολισμένα σε συγκεκριμένα μαθήματα και γενικά παιχνίδια γνωστικής ανάπτυξης. Τα παιχνίδια προσανατολισμένα σε συγκεκριμένα μαθήματα δημιουργούν ένα περίπλοκο περιβάλλον επίλυσης προβλημάτων για την εκμάθηση μαθημάτων όπως η μηχανική ή οι επιστήμες της ζωής. Εν τω μεταξύ τα γενικά παιχνίδια γνωστικής ανάπτυξης δημιουργούν καταστάσεις για σύνθετη επίλυση προβλημάτων και εφαρμογή γνωστικής ευελιξίας εντός περιβάλλοντος που δεν σχετίζεται με το μάθημα. Η επιτυχία και στους δύο τύπους παιχνιδιών απαιτεί την εφαρμογή γενικών ικανοτήτων ενός πτυχιούχου.

Η υιοθέτηση μιας προσέγγισης μάθησης βασισμένης στο παιχνίδι για να εκτιμηθεί η απόδοση στην τριτοβάθμια εκπαίδευση πρέπει να ενσωματωθεί στο ίδιο το παιχνίδι. Η "αόρατη" αξιολόγηση και η σχεδίαση βάσει τεκμηρίων επιτρέπουν την παρακολούθηση και την ανάλυση της απόδοσης των φοιτητών και την προσαρμογή των μαθησιακών καθυκόντων και της ανατροφοδότησης με βάση τα αποτελέσματα των φοιτητών. Αυτή η προσέγγιση της απρόσκοπτης αξιολόγησης μειώνει το άγχος των φοιτητών και ενδυναμώνει την εμπλοκή τους με το μάθημα. Ωστόσο, μια τέτοια τεχνολογικά καινοτόμος προσέγγιση απαιτεί από το εκπαιδευτικό ίδρυμα να επιτρέψει διεπιστημονική συνεργασία για το σχεδιασμό μαθημάτων βασισμένων στο παιχνίδι.

Στη μάθηση και αξιολόγηση με βάση το παιχνίδι, ο ρόλος του εκπαιδευτικού ορίζεται ως αυτός του πρωτοπόρου και του σχεδιαστή της μάθησης. Είναι σημαντικό να επενδυθεί χρόνος στην αναβάθμιση των γνώσεων των εκπαιδευτικών σχετικά με την τεχνολογία και στον επανασχεδιασμό των μαθημάτων προκειμένου να δημιουργηθούν πλήρως λειτουργικά και αποτελεσματικά μαθήματα και αξιολογήσεις που βασίζονται στο παιχνίδι, καθώς και στην επικέντρωση στην καθοδήγηση των σπουδαστών.