

Ενότητα 2 - Κεφάλαιο 7: Τα βιντεοπαιχνίδια ως εκπαιδευτικά εργαλεία

Περίληψη

Τα παιχνίδια με τη χρήση υπολογιστών, ή βιντεοπαιχνίδια, σχεδιασμένα για ψυχαγωγία, έχουν εδώ και δεκαετίες προσφέρει σε παίκτες πολλές προκλήσεις, εμπλοκή και διασκέδαση. Ειδικά σήμερα, παίζοντας βιντεοπαιχνίδια ως αναψυχή είναι η κυρίαρχη συνήθεια για τα περισσότερα παιδιά και τους νέους στον κόσμο. Από την άλλη πλευρά, οι εκπαιδευτικοί δηλώνουν ότι η ίδια η διαδικασία μάθησης θα πρέπει να είναι προκλητική, ελκυστική και ευχάριστη. Τελικά, κάποιος θα μπορούσε να σκεφτεί: «Τι θα γινόταν αν τα δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούνταν για εκπαιδευτικούς σκοπούς στην τάξη; Θα είχαν πραγματικά σημαντικό μαθησιακό αποτέλεσμα;»

Το παρόν κεφάλαιο στοχεύει να διερευνήσει τις δυνατότητες χρήσης ψυχαγωγικών βιντεοπαιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς και να προσπαθήσει να δώσει κάποιες απαντήσεις στις προαναφερθείσες ερωτήσεις. Ορισμένοι εκπαιδευτικοί πάντα ήξεραν ότι τα παιχνίδια ψυχαγωγίας έχουν εκπαιδευτικό δυναμικό, αλλά για τους περισσότερους εκπαιδευτικούς είναι δύσκολο να βρεθούν αποτελεσματικοί τρόποι για τη χρήση παιχνιδιών ψυχαγωγίας στις τάξεις τους. Το πρώτο μέρος του παρόντος κεφαλαίου εξετάζει την εφαρμογή ειδικών οδηγιών για τον τρόπο ενσωμάτωσης ψυχαγωγικών βιντεοπαιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στη συνέχεια, συζητούνται σημαντικά ζητήματα που περιλαμβάνονται στην εκμετάλλευση των ψυχαγωγικών βιντεοπαιχνιδιών ως εκπαιδευτικό εργαλείο, καθώς και πιθανές λύσεις. Το τρίτο μέρος αναφέρεται στα πλεονεκτήματα, τα ισχυρά σημεία καθώς και τις προκλήσεις και τους περιορισμούς στη χρήση ψυχαγωγικών βιντεοπαιχνιδιών κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Το κεφάλαιο παρέχει επίσης παραδειγματικές μελέτες περιπτώσεων και πραγματικές περιπτώσεις για την αποτελεσματική εφαρμογή των βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη.

Λέξεις-κλειδιά: μάθηση με βάση το παιχνίδι, commercial off-the-shelf (COTS) βιντεοπαιχνίδια, βιντεοπαιχνίδια σε αίθουσες διδασκαλίας

Εισαγωγή

*"Μη τοίνυν βία τοὺς παῖδας ἐν τοῖς μαθήμασιν ἀλλὰ παίζοντας τρέφε,
ἵνα καὶ μᾶλλον οἷός τ' ᾗς καθορᾶν ἐφ' ὃ ἕκαστος πέφυκεν"*

Πλάτων, Πολιτεία, 380 π.Χ.

Η καταγωγή του "παιχνιδιού" τοποθετείται στην αρχή της ιστορίας των ανθρώπων, των θηλαστικών και των πτηνών, τα οποία έχουν μαθησιακές ικανότητες ([Crawford, 1982](#)). Τα παιχνίδια, σύμφωνα με τον Crawford, είναι η αυθεντική, "φυσική" εκπαιδευτική δραστηριότητα. "Το ερώτημα αν τα παιχνίδια μπορούν να έχουν εκπαιδευτική αξία είναι παράλογο. Δεν είναι το παιχνίδι, αλλά το σχολείο που εισάγει τη νέα ιδέα και παραβιάζει την παράδοση." Σύμφωνα με τον Marc Prensky (2003), τα παιδιά, όπως όλοι οι άνθρωποι, αγαπούν τη μάθηση όταν αυτή δεν επιβάλλεται.

Το παραπάνω κείμενο αναφέρεται στα παιχνίδια του φυσικού κόσμου που είναι πράγματι αποτελεσματικά μέσα για να εξοικειωθούν τα παιδιά με το περιβάλλον τους, να αναπτύξουν τις ικανότητές τους και να κοινωνικοποιηθούν. Το ερώτημα είναι αν αυτά τα θετικά αποτελέσματα των παιχνιδιών διατηρούνται όταν το παιχνίδι μεταφέρεται στον "ψηφιακό" κόσμο και ειδικά αν τα ψηφιακά παιχνίδια, ή βιντεοπαιχνίδια, μπορούν να γίνουν ένα εποικοδομητικό εργαλείο μάθησης.

Αξίζει να σημειωθεί ότι σήμερα τα βιντεοπαιχνίδια ψυχαγωγίας διαδραματίζουν όλο και πιο κεντρικό ρόλο στην καθημερινή ζωή τόσο των παιδιών όσο και των ενηλίκων. Στη σύγχρονη πραγματικότητα, τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι πλέον απλά ένας επιτυχημένος τρόπος διασκέδασης, αλλά ισχυρά μέσα διαμόρφωσης απόψεων, ανάπτυξης της αισθητικής των λαών και δημιουργίας νέων τρόπων κατανόησης του κόσμου. Για τους λόγους αυτούς, η προοπτική της χρήσης ψυχαγωγικών βιντεοπαιχνιδιών για την ενίσχυση της μάθησης στην τάξη έχει ερευνηθεί ευρέως τα τελευταία χρόνια. Αλλά πώς θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν τα βιντεοπαιχνίδια στην τάξη;

Οι έρευνες δείχνουν ότι οι εκπαιδευτικοί έχουν τρεις τρόπους να χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στην πρώτη προσέγγιση, οι μαθητές σχεδιάζουν ένα παιχνίδι από την αρχή, ενώ στη δεύτερη προσέγγιση οι εκπαιδευτικοί και οι σχεδιαστές παιχνιδιών συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι που προορίζεται να χρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Η τρίτη προσέγγιση αφορά τη χρήση commercial off-the-shelf (COTS) (Van Eck, 2006). Τα commercial off-the-shelf βιντεοπαιχνίδια σχεδιάστηκαν αρχικά για να χρησιμοποιηθούν για αναψυχή και όχι για να υποστηρίξουν τη διδασκαλία και τη μάθηση. Ωστόσο, υπό συγκεκριμένες συνθήκες, τα βιντεοπαιχνίδια αυτά θα μπορούσαν να ενισχύσουν τη μάθηση. Αξίζει να σημειωθεί ότι τα βιντεοπαιχνίδια COTS θεωρούνται οικονομικά αποδοτικά, επειδή δεν απαιτούν χρόνο και προσπάθεια για την ανάπτυξή τους και μπορούν να αξιοποιηθούν από διαφορετικούς τύπους χρηστών και σε διαφορετικούς επιστημονικούς τομείς (Van Eck, 2006).

Με στόχο την εξερεύνηση των δυνατοτήτων χρήσης βιντεοπαιχνιδιών COTS στην τάξη, το παρόν κεφάλαιο ξεκινά με μια ανασκόπηση του τρόπου εφαρμογής του μοντέλου NTeQ για την ενσωμάτωση των παιχνιδιών αυτού του είδους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στη συνέχεια,

συζητούνται σημαντικά ζητήματα που σχετίζονται με την εκμετάλλευση των βιντεοπαιχνιδιών COTS ως εκπαιδευτικών εργαλείων, καθώς και πιθανές λύσεις. Το τρίτο μέρος αναφέρεται στα πλεονεκτήματα, τα δυνατά σημεία, τις προκλήσεις και τους περιορισμούς της χρήσης βιντεοπαιχνιδιών COTS κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος. Το κεφάλαιο περιλαμβάνει επίσης πέντε υποδειγματικές περιπτώσεις και δύο σενάρια πραγματικών περιστατικών για την εκμετάλλευση ψυχαγωγικών βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη.

Συμπέρασμα

Το παρόν κεφάλαιο διερευνά τη δυνατότητα ενσωμάτωσης βιντεοπαιχνιδιών COTS στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτή η προοπτική μπορεί να αξιοποιηθεί εάν οι εκπαιδευτικοί λάβουν υπόψη το περιεχόμενο του βιντεοπαιχνιδιού, το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών καθώς και το στάδιο του μαθήματος στον οποίο θα ενσωματωθεί το βιντεοπαιχνίδι.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ακολουθήσουν τις οδηγίες του μοντέλου NTeQ για να επιτύχουν καλύτερα αυτή την ολοκλήρωση. Για το σκοπό αυτό, είναι σκόπιμο να αφήσουμε τους μαθητές να έχουν καίριο ρόλο στην επιλογή του κατάλληλου βιντεοπαιχνιδιού.

Τέλος, εάν οι εκπαιδευτικοί καταφέρουν να αντιμετωπίσουν περιορισμούς όπως η χρονική διαθεσιμότητα, η τεχνολογική υποδομή του σχολείου, η έλλειψη ευθυγράμμισης με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών και, ενδεχομένως, οι δικές τους τεχνολογικές ελλείψεις, τότε το μαθησιακό δυναμικό των βιντεοπαιχνιδιών COTS μπορεί να αξιοποιηθεί πλήρως.