



Gamify youR yOuth Work

Εγχειρίδιο GROW για την
παιχνιδοποίηση στην εργασία νέων

Gamify youR yOuth Work



Αριθμός έργου: αριθ. 101052049

Πρόσκληση: ERASMUS-YOUTH-2021-CB

Ημερομηνία έναρξης του έργου: 01.01.2022

Ημερομηνία λήξης του έργου: 31.12.2023



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ministarstvo
javne uprave

"Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση και συγχρηματοδοτείται από το Υπουργείο Δημόσιας Διοίκησης του Μαυροβουνίου. Απόψεις και γνώμες που εκφράζονται, ωστόσο, είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Υπουργείου Δημόσιας Διοίκησης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές".

Πίνακας περιεχομένων

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

ΣΕΛΙΔΑ

ΕΝΟΤΗΤΑ 01: Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση	2
ΕΝΟΤΗΤΑ 02: Παιχνιδοποίηση στην εργασία των νέων και τη μη τυπική εκπαίδευση	10
ΕΝΟΤΗΤΑ 03: Παιχνιδοποίηση στην εργασία των νέων και τη μη τυπική εκπαίδευση (συγκεκριμένα παραδείγματα και επιτυχημένες μελέτες περιπτώσεων)	22
ΕΝΟΤΗΤΑ 04: Σχεδιασμός Παιχνιδοποίησης. Πώς να προγραμματίσετε αποτελεσματικά τις δραστηριότητες παιχνιδιού (τι, γιατί, πώς;)	35
ΕΝΟΤΗΤΑ 05: Πρακτικά εργαλεία για τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης	45
Ενότητα 06 - Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης μέσω παιχνιδοποίησης (κονκάρδες, αυτοαξιολόγηση, κουίζ κ.λπ.)	64



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



WP2 - Εγχειρίδιο Grow για την παιχνιδοποίηση στην εργασία νέων

ΕΝΟΤΗΤΑ 01: Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτή η ενότητα έχει σχεδιαστεί για να λειτουργήσει ως εισαγωγή στον όρο παιχνιδοποίηση, τα κύρια στοιχεία της και τα οφέλη από τη χρήση της παιχνιδοποίησης σε διάφορα περιβάλλοντα.

Η ενότητα περιλαμβάνει ένα σύντομο θεωρητικό μέρος, το οποίο ακολουθείται από σχετικές ασκήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε εκπαιδεύσεις εκπαιδευτών ή σε εκπαιδεύσεις για σύμβουλους νέων, καθώς και εκπαιδευτικούς και καταλήγει σε ένα σύνολο δραστηριοτήτων αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και αυτοαξιολόγησης.

Στόχος αυτής της ενότητας είναι η επίτευξη των ακόλουθων μαθησιακών αποτελεσμάτων:

ΘΕΜΑ	Γνώση	Ικανότητα	Συμπεριφορά
Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση (Τι είναι; Ποια είναι τα κύρια στοιχεία του; Ποια είναι τα οφέλη;)	- Εξοικείωση και κατανόηση του όρου Παιχνιδοποίηση - Εξοικείωση με τους τρόπους και τα περιβάλλοντα στα οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί η παιχνιδοποίηση - Γνώση της χρήσης και των πλεονεκτημάτων της παιχνιδοποίησης	- Ικανότητα να εξηγείτε τι είναι η παιχνιδοποίηση σε άλλους εργαζόμενους/ εκπαιδευτικούς νεολαίας κ. λπ - Ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων σχετικά με το τι συνιστά η παιχνιδοποίηση και τι όχι	- Να γίνετε πιο δεκτικοί στη χρήση μεθόδων παιχνιδοποίησης σε διαφορετικά περιβάλλοντα - Να συνειδητοποιήσουν τη χρησιμότητα της παιχνιδοποίησης σε διάφορα περιβάλλοντα

ΜΕΡΟΣ 01. ΣΥΝΤΟΜΗ ΘΕΩΡΙΑ

1.1 Τι είναι η παιχνιδοποίηση?

1.1 Ορισμός της Παιχνιδοποίησης

Ο όρος gamification είναι μια σχετικά νέα λέξη που έκανε την εμφάνισή της στα αγγλικά λεξικά στις αρχές του 21ου αιώνα. Υπάρχουν διαφορετικοί ορισμοί της παιχνιδοποίησης. Για παράδειγμα, το λεξικό της Οξφόρδης ορίζει την παιχνιδοποίηση ως: τη χρήση στοιχείων παιχνιδιού σε μια άλλη δραστηριότητα, συνήθως με σκοπό να γίνει η δραστηριότητα αυτή πιο ενδιαφέρουσα, ενώ το λεξικό του Cambridge ως την πρακτική του να μοιάζουν οι δραστηριότητες περισσότερο με παιχνίδια προκειμένου να γίνουν πιο ενδιαφέρουσες ή ευχάριστες³. Ωστόσο, ο ορισμός με τον οποίο φαίνεται να συμφωνεί η πλειονότητα των πηγών είναι ότι **η παιχνιδοποίηση είναι απλώς η εφαρμογή στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών και αρχών παιχνιδιών σε πλαίσια εκτός παιχνιδιών.**

Ανεξάρτητα από το γεγονός ότι ο όρος είναι σχετικά νέος, η ιδέα της προσθήκης στοιχείων παιχνιδιού, όπως πόντοι, κονκάρδες, πίνακες κατάταξης, αποστολές, ιστορίες κ.λπ. Ένα εξαιρετικό παράδειγμα παιχνιδοποίησης είναι το σύστημα σημάτων των προσκόπων, όπου οι πρόσκοποι πρέπει να ολοκληρώσουν ορισμένες δραστηριότητες/εργασίες για να κερδίσουν τα σήματά τους (προσανατολισμός, ψάρεμα, κατασκήνωση κ.λπ.).



Εικόνα 1: Πηγή: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Gamification-in-business-illustration-web.jpg>

Επιπλέον, οι εταιρείες χρησιμοποιούν εδώ και χρόνια στρατηγικές παιχνιδοποίησης για να προωθήσουν τα προϊόντα τους, χρησιμοποιώντας συστήματα πόντων, βραβεία επιβράβευσης ή επίπεδα συμμετοχής, όπου όσο περισσότερο χρησιμοποιείτε μια υπηρεσία/προϊόν, τόσο υψηλότερο είναι το επίπεδο στο οποίο φτάνετε και τόσο περισσότερα οφέλη έχετε (βλ. κάρτες τακτικών επιβατών).



1.1.2. Στοιχεία παιχνιδιού στην παιχνιδοποίηση

Σε ένα έγγραφο συνεδρίου που παρουσιάστηκε το 2019 κατά τη διάρκεια του 19ου Διεθνούς Συνεδρίου για τις Προηγμένες Μαθησιακές Τεχνολογίες⁵, οι Toda et al. συνέταξαν έναν κατάλογο με 21 στοιχεία παιχνιδιού που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παιχνιδοποίηση για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Μετά από εκτεταμένη έρευνα και διαβουλεύσεις με εμπειρογνώμονες, οι Toda κ. ά. (2019)⁵ πρότειναν μια ταξινόμηση που περιλαμβάνει 21 στοιχεία παιχνιδιού (όπως φαίνεται στην εικόνα 2 παραπάνω) και την περιγραφή τους (βλ. πίνακα I). Αυτό που είναι πολύ σημαντικό να θυμόμαστε είναι ότι αν και η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιεί στοιχεία παιχνιδιού σε περιβάλλοντα που δεν είναι παιχνίδια, δεν πρέπει να συγχέεται με τη μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια, η οποία χρησιμοποιεί προϋπάρχοντα ή ειδικά αναπτυγμένα παιχνίδια για την επίτευξη των επιθυμητών μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιείται κυρίως ως εργαλείο για την αύξηση της εμπλοκής και των κινήτρων των χρηστών/μαθητών. Θέτοντας συγκεκριμένους στόχους που πρέπει να επιτευχθούν, κονκάρδες που πρέπει να κερδηθούν, επίπεδα που πρέπει να κατακτηθούν, οι χρήστες είναι πιο πρόθυμοι να εργαστούν για την επίτευξη αυτών των στόχων.

Πάρτε για παράδειγμα την πλατφόρμα εκμάθησης Duolingo. Πρόκειται κυρίως για μια πλατφόρμα που βοηθά τους χρήστες της να μάθουν μια ξένη γλώσσα. Ενθαρρύνει τους χρήστες να χρησιμοποιούν περισσότερο την πλατφόρμα, βάζοντας τους χρήστες να περνούν επίπεδα, να ανταγωνίζονται σε προκλήσεις, να κερδίζουν σήματα μετά από κάθε επίτευγμα (δηλ. Μετά την ολοκλήρωση των σετ ιστοριών ή την εκμάθηση XXX αριθμού νέων λέξεων κ. λπ.), και έχοντας μια λειτουργία ημερήσιας ροής που μετρά τις ημέρες συνεχούς παιχνιδιού. Όλα αυτά είναι στοιχεία που κάνουν τη χρήση της πλατφόρμας πιο διασκεδαστική και παρακινούν τους χρήστες να συνεχίσουν να χρησιμοποιούν την εφαρμογή.

Ένα άλλο πράγμα που πρέπει να έχετε κατά νου όταν σχεδιάζετε ή χρησιμοποιείτε την παιχνιδοποίηση είναι ότι η "αναγνώριση" ή, με άλλα λόγια, η ανατροφοδότηση είναι ένα στοιχείο που δεν πρέπει να υποτιμάται, αλλά αντίθετα πρέπει να αποτελεί μέρος του σχεδιασμού κάθε δραστηριότητας παιχνιδοποίησης. Η άμεση ανατροφοδότηση, είτε θετική είτε αρνητική (μπορεί να είναι ένα σύντομο μήνυμα, ένα σήμα, μια απλή αναγνώριση της καλής εκτέλεσης μιας εργασίας ή της ανάγκης να προσπαθήσουν ξανά) είναι ζωτικής σημασίας, καθώς επιτρέπει στους χρήστες να παρακολουθούν την πρόοδό τους και τους παρακινεί να ολοκληρώσουν τις εργασίες τους και να επιτύχουν τους στόχους τους.

1.3. Οφέλη της παιχνιδοποίησης

Η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιείται σε πολλά διαφορετικά περιβάλλοντα και όχι άδικα. Το βλέπουμε να χρησιμοποιείται στο μάρκετινγκ, τη γυμναστική, την εκπαίδευση και την κατάρτιση, την υγεία, σε εταιρικά περιβάλλοντα, σε διάφορες διαδικτυακές εφαρμογές και ιστότοπους κ. ο. κ.

Η παιχνιδοποίηση είναι ένα εργαλείο που συμβάλλει στην αύξηση των κινήτρων και της δέσμευσης των χρηστών, καθώς εκμεταλλεύεται την ανταγωνιστική φύση των ανθρώπων, καθώς και την ανάγκη για επίτευξη, αναγνώριση και αυτοέκφραση. Κατά κάποιον τρόπο, η παιχνιδοποίηση δίνει στους χρήστες τον έλεγχο της διαδικασίας, καθώς και άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με την πρόοδό τους και χρησιμοποιεί προκλήσεις ή ανταγωνισμό με άλλους χρήστες για να ενισχύσει τα κίνητρά τους να ολοκληρώσουν τις "εργασίες" τους.

Επιπλέον, η παιχνιδοποίηση κάνει τη διαδικασία διασκεδαστική. Είτε χρησιμοποιείται στη μάθηση, όπου οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να επιτύχουν συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, είτε στο μάρκετινγκ, όπου οι καταναλωτές πρέπει, για παράδειγμα, να συλλέγουν πόντους, είτε στις επιχειρήσεις, όπου οι εργαζόμενοι έχουν προκλήσεις για να επιτύχουν συγκεκριμένους στόχους απόδοσης, η παιχνιδοποίηση μπορεί να κάνει τη διαδικασία πιο διασκεδαστική. Ένα άλλο μεγάλο πλεονέκτημα της παιχνιδοποίησης είναι ότι έχει συγκεκριμένους στόχους. Η παιχνιδοποίηση βοηθά τους χρήστες να οδηγηθούν στο σημείο που πρέπει να πάνε στη συνέχεια.

Η αυξημένη αυτοεκτίμηση και η ικανοποίηση από τη διαδικασία μπορεί να είναι ένα άλλο μεγάλο όφελος της παιχνιδοποίησης. Ο χρήστης μπορεί να έχει άμεση εικόνα της προόδου του (ανέβει επίπεδο, κερδίζει σήματα, πετύχει στόχους) και αυτή η αίσθηση της ολοκλήρωσης βοηθάει να διατηρηθεί το κίνητρο ζωντανό. Ακόμη και σε περιπτώσεις αποτυχίας, οι χρήστες φαίνεται να έχουν μεγαλύτερο κίνητρο να προσπαθήσουν ξανά για να επιτύχουν τους στόχους/τις εργασίες τους. Τέλος, η ανατροφοδότηση και η αναγνώριση είναι σημαντικές πτυχές της παιχνιδοποίησης, όπως περιγράφηκε παραπάνω. Επιτρέπει στους χρήστες να παρακολουθούν τις επιδόσεις τους, αλλά και να αισθάνονται ότι τα επιτεύγματά τους αναγνωρίζονται άμεσα.

Μέρος 02: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Αυτό το μέρος της ενότητας περιέχει μια ολοκληρωμένη μαθησιακή δραστηριότητα για την εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση, σχεδιασμένη να χρησιμοποιηθεί σε εκπαιδεύσεις εκπαιδευτών δια ζωής ή σε εκπαιδεύσεις εργαζομένων/εκπαιδευτικών σε θέματα νεολαίας. Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν καλύτερα τον όρο παιχνιδοποίηση και τα στοιχεία του.

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
Κατά προσέγγιση ώρα	1 ώρα και 30 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Χαρτί A4 Χαρτί Flipchart Στυλό Έγχρωμοι δείκτες Περιοδικά Ψαλίδι Κόλλα Κολλητική ταινία Πρόσβαση στο Διαδίκτυο Φορητοί υπολογιστές/ smartphones Προβολέας/οθόνη Μεγάλος χώρος Τραπέζια (τουλάχιστον όσα και οι ομάδες που σχηματίζονται) και καρέκλες
Στόχοι	- Υποστήριξη των συμμετεχόντων στην κατανόηση της παιχνιδοποίησης και της χρήσης της σε διάφορα περιβάλλοντα - Υποστήριξη των συμμετεχόντων στην ανακάλυψη δημιουργικών τρόπων με τους οποίους μπορεί να χρησιμοποιηθεί η παιχνιδοποίηση - Να κάνει τους συμμετέχοντες πιο ανοιχτούς στη χρήση της παιχνιδοποίησης στις δραστηριότητες που υλοποιούν
Λεπτομερής περιγραφή	Η συνεδρία χωρίζεται σε διάφορα μέρη. Μέρος 01: Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση (20 λεπτά) Βήμα 01: Ο συντονιστής παρουσιάζει τη συνεδρία στους συμμετέχοντες. Μπορεί να ξεκινήσει λέγοντας. . Καλημέρα. Σε αυτή τη συνεδρία, θα γνωρίσουμε καλύτερα τον όρο gamification, τα στοιχεία του και τις χρήσεις του. Βήμα 02: Προβολή του βίντεο: Τι είναι η παιχνιδοποίηση; https://www.youtube.com/watch?v=Gh5D1Qu774&ab_channel=HClGames

Λεπτομερής περιγραφή

Βήμα 03: Ο συντονιστής ξεκινάει συζήτηση σχετικά με το τι είναι η παιχνιδοποίηση και ρωτά τους συμμετέχοντες αν γνωρίζουν παραδείγματα παιχνιδοποίησης.

**Μέρος 02: Κατανόηση της Παιχνιδοποίησης:
Παιχνιδοποίηση σε διαφορετικά περιβάλλοντα
(80 λεπτά)**

Βήμα 01: Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 4-6 ατόμων (5 λεπτά)

Βήμα 02: Δώστε σε κάθε ομάδα μια μελέτη περίπτωσης (βλ. παράρτημα 1) και ζητήστε τους να σκεφτούν πώς θα εφάρμοζαν την παιχνιδοποίηση στη συγκεκριμένη κατάσταση (10 λεπτά)

Βήμα 03: Στις ομάδες τους, οι συμμετέχοντες πρέπει να επινοήσουν μια βασική στρατηγική παιχνιδοποίησης. Για το σκοπό αυτό, ενθαρρύνονται να αναζητήσουν άλλα παραδείγματα παιχνιδοποίησης στο διαδίκτυο, χρησιμοποιώντας τα τηλέφωνα ή τους φορητούς υπολογιστές τους.

Βήμα 04: Οι συμμετέχοντες πρέπει να δημιουργήσουν μια οπτική παρουσίαση της στρατηγικής τους, χρησιμοποιώντας χαρτιά flipchart, χρωματιστούς μαρκαδόρους, αποσπάσματα περιοδικών, κ. λπ. κ. λπ. . . (45 λεπτά για τα βήματα 3 και 4 μαζί)

Βήμα 05: Κάθε ομάδα έχει 3-5 λεπτά για να παρουσιάσει τα αποτελέσματά της. Αφήστε χρόνο στο τέλος όλων των παρουσιάσεων για σχόλια και παρατηρήσεις σχετικά με τις στρατηγικές (20-30 λεπτά)

Μέρος 03: Απολογισμός

Είναι πολύ σημαντικό να ολοκληρωθεί η συνεδρία με απολογισμό. Ο συντονιστής μπορεί να θέσει ερωτήσεις όπως:

- Πώς ήταν η διαδικασία της προσπάθειας να καταλήξουμε σε μια στρατηγική παιχνιδοποίησης;
- Έχοντας πλέον δει όλες τις παρουσιάσεις και έχοντας ερευνήσει παραδείγματα παιχνιδοποίησης στο διαδίκτυο, πιστεύετε ότι έχετε πλέον καλύτερη κατανόηση της παιχνιδοποίησης;
- Πώς διαφέρει η παιχνιδοποίηση από τη μάθηση με βάση το παιχνίδι;
- Αν έπρεπε να ξανακάνετε τη δραστηριότητα από την αρχή, τι θα κάνατε διαφορετικά;
- Σας άρεσε αυτή η δραστηριότητα; Υπάρχει κάτι που θα αλλάζατε ή θα προσθέτατε;

Συμβουλές, συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή

Να είστε παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες αισθάνονται άνετα και αν έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν.

Αν χρειαστεί, δώστε τους περισσότερο υλικό για να το μελετήσουν, όπως τα ακόλουθα άρθρα:

THE ULTIMATE DEFINITION OF GAMIFICATION (WITH 6 REAL WORLD EXAMPLES)

<https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>

5 Top Examples of Gamification

<https://www.gamify.com/gamification-blog/examples-of-gamification-with-dr-zachary-fitz-walter?hsLang=en-au>

Μέρος 03: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ- Δραστηριότητα αυτοκατευθυνόμενης μάθησης

Αυτό το μέρος της ενότητας περιλαμβάνει μια δραστηριότητα για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση που θα βοηθήσει τους χρήστες να εδραιώσουν την κατανόησή τους για την παιχνιδοποίηση και τα στοιχεία της.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 01

Αφού διαβάσετε το μέρος 01 αυτής της ενότητας και παρακολουθήσετε τα παρακάτω βίντεο:

GROW εκπαιδευτικά βίντεο: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Άλλοι πόροι:

Βίντεο 01:

https://www.youtube.com/watch?v=_Gh5D1Qu774&ab_channel=HCIGames

Βίντεο 02:

https://www.youtube.com/watch?v=5MxNc0fhk20&t=90s&ab_channel=Gamify

Δοκιμάστε τις γνώσεις σας απαντώντας στις ερωτήσεις του παρακάτω κουίζ:

<https://grow-project.eu/quiz>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1: ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Κόψτε τις οδηγίες και δώστε απο μια σε κάθε ομάδα. Αυτά είναι απλά παραδείγματα. Μπορείτε να τις προσαρμόσετε ή να χρησιμοποιήσετε τις δικές σας.

Ομάδα ένα:

Είστε μια εταιρεία που πουλάει σοκολάτες και θέλετε να ξεκινήσετε μια εκστρατεία μάρκετινγκ που θα περιλαμβάνει την παιχνιδοποίηση. Σχεδιάστε τη στρατηγική σας για την παιχνιδοποίηση.

Ομάδα δύο:

Είστε δάσκαλοι της ιστορίας. Αυτό το εξάμηνο διδάσκετε Ευρωπαϊκή Ιστορία του Μεσαίωνα. Θέλετε να εμπλέξετε και να παρακινήσετε τους μαθητές σας χρησιμοποιώντας την παιχνιδοποίηση. Σχεδιάστε τη στρατηγική σας για την παιχνιδοποίηση.

Ομάδα τρία:

Είστε σύμβολοι νέων και θέλετε να παρακινήσετε τους νέους σας να συμμετάσχουν εθελοντικά σε κοινοτικές δραστηριότητες χρησιμοποιώντας την παιχνιδοποίηση. Σχεδιάστε τη στρατηγική σας για την παιχνιδοποίηση.

Ομάδα τέσσερα:

Είστε εκπαιδευτές και πρόκειται να πραγματοποιήσετε μια εκπαίδευση για τη διαπολιτισμική μάθηση και επικοινωνία. Έχετε σχεδιάσει τις συνεδρίες σας, αλλά θέλετε να χρησιμοποιήσετε την παιχνιδοποίηση ως έναν τρόπο για την καλύτερη εμπλοκή των συμμετεχόντων στη μαθησιακή διαδικασία. Σχεδιάστε τη στρατηγική σας για την παιχνιδοποίηση.

Ομάδα πέντε:

Είστε το τμήμα ανθρώπινου δυναμικού σε μια εταιρεία που πουλάει ρούχα και θέλετε να αυξήσετε τα κίνητρα και την παραγωγικότητα των υπαλλήλων σας που εργάζονται στο τμήμα πωλήσεων χρησιμοποιώντας την παιχνιδοποίηση. Σχεδιάστε τη στρατηγική σας για την παιχνιδοποίηση.

ΕΝΟΤΗΤΑ 02: Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτή η ενότητα έχει σχεδιαστεί για να λειτουργήσει ως εισαγωγή στον όρο παιχνιδοποίηση στην εργασία με νέους, στον τρόπο με τον οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να ευαισθητοποιήσει σχετικά με τα οφέλη και τους κινδύνους της.

Η ενότητα περιλαμβάνει ένα σύντομο θεωρητικό μέρος, το οποίο ακολουθείται από σχετικές ασκήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε εκπαιδεύσεις εκπαιδευτών ή σε εκπαιδεύσεις για σύμβουλους νέων, καθώς και εκπαιδευτικούς και καταλήγει σε ένα σύνολο δραστηριοτήτων αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και αυτοαξιολόγησης.

Στόχος αυτής της ενότητας είναι η επίτευξη των ακόλουθων μαθησιακών αποτελεσμάτων:

ΘΕΜΑ	Γνώση	Ικανότητα	Συμπεριφορά
Η παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση (Πώς λειτουργεί; Οφέλη και κίνδυνοι).	- Γνώση σχετικά με τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να χρησιμοποιηθεί η παιχνιδοποίηση στην Εργασία Νέων και την ΜΤΕ - Εξοικείωση με τα οφέλη και τους κινδύνους της χρήσης της παιχνιδοποίησης στην εργασία με νέους και στην ΜΤΕ	Ικανότητα εξήγησης του τρόπου με τον οποίο η παιχνιδοποίηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εργασία για τη νεολαία και την ΜΤΕ	Συνειδητοποίηση της σημασίας της χρήσης της παιχνιδοποίησης στην εργασία με τους νέους.

ΜΕΡΟΣ 01. Παιχνιδοποίηση στην εργασία με νέους, οφέλη και κίνδυνοι

1.1 Τι είναι η παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση;

1.1.1 Η έννοια της παιχνιδοποίησης στην εργασία με νέους

Ακόμα και χωρίς να γνωρίζουν την έννοια της "παιχνιδοποίησης", οι οργανισμοί, οι εργαζόμενοι στη νεολαία και τα άτομα που εργάζονται με τους νέους αναζητούν και χρησιμοποιούν συνεχώς νέους τρόπους εμπλοκής των νέων με πιο διαδραστικούς και διασκεδαστικούς τρόπους. Στον 21ο αιώνα περιλαμβάνει μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εργαλεία διαχείρισης και αξιολόγησης έργων, στοιχεία ανταγωνισμού, ειδικό σχεδιασμό εργαλείων και εκστρατειών, ψηφιακές λύσεις, ανάπτυξη ειδικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων και έργων που συμπληρώνονται με διάφορα icebreakers, παρακινητικά, γνωριμίες, δραστηριότητες δικτύωσης και αναψυχής, ομαδικές εργασίες, προσομοιώσεις και πολλά άλλα. Βασικά, η παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση αφορά την ενίσχυση των δραστηριοτήτων με στοιχεία που μπορούν να βοηθήσουν στην εμπλοκή της ομάδας-στόχου και στη διατήρηση του ενδιαφέροντός της για ένα θέμα ή μια δραστηριότητα.

Για να επιτύχουμε τα αποτελέσματα που επιθυμούμε, είναι σημαντικό να δώσουμε προσοχή σε ορισμένες αρχές:

Η παιχνιδοποίηση στην εργασία με νέους μπορεί να αξιολογηθεί ως εργαλείο για ποικίλες δραστηριότητες:

- κοινωνικοποίηση • συνάντηση με συνομηλίκους • ταύτιση με την κοινωνία • προσδιορισμός των προσδοκιών • επίδειξη των στόχων που πρέπει να επιτευχθούν • σύνδεση των προσδοκιών με τους στόχους • σύνδεση με τα οφέλη στο τέλος

- αξιολόγηση των επιτευγμάτων • προσδιορισμός περαιτέρω αναγκών προσωπικής ανάπτυξης • εκπαίδευση σε ήπιες δεξιότητες • συνεισφορά και εκτίμηση των άλλων.



Για να επιτύχουμε τα αποτελέσματα που επιθυμούμε, είναι σημαντικό να δώσουμε προσοχή σε ορισμένες αρχές:

1. Πρακτική προσέγγιση. Αντί να δίνουμε γνώσεις, πρέπει να προωθηθεί η μάθηση μέσω της πράξης.

2. Προσομοιώσεις. Η "γνώση προς απομνημόνευση" πρέπει να αντικατασταθεί από το παιχνίδι ρόλων, το οποίο δημιουργεί και βελτιώνει δεξιότητες, συνήθειες και συμπεριφορές. Ξεκινάει την ανεξάρτητη διαδικασία σκέψης, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και τη δημιουργικότητα, που είναι απαραίτητες δεξιότητες για τη μελλοντική αγορά.

3. Δημιουργικότητα. Υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι επίλυσης προβλημάτων και κάθε προσέγγιση πρέπει να αναλύεται ξεχωριστά και όχι να κρίνεται. Στην περίπτωση των νέων, εξαλείφει το φόβο της έκφρασης, ενισχύει την πρωτοβουλία και επιτρέπει τη δημιουργικότητα.

4. Ανατροφοδότηση. Διαφορετικές μέθοδοι μπορούν να δανειστούν από παιχνίδια και ψηφιακές εφαρμογές για να δώσουν ουσιαστική ανατροφοδότηση σχετικά με τη δουλειά που έκαναν και να τους παρακινήσουν να κάνουν ακόμη καλύτερη δουλειά. Επιτρέπει την οπτικοποίηση της προόδου και τη σύγκριση με άλλους.

5. Κοινωνικό στοιχείο. Η συνέργεια μπορεί να επιτευχθεί στο πλαίσιο μιας συνεργασίας με άλλους και να μάθουμε νέα πράγματα, απλά συζητώντας σε μια ομάδα. Η αυτοανάπτυξη δεν μπορεί να επιτευχθεί χωρίς πρακτική εκπαίδευση σε δεξιότητες ζωής.

1.1.2 Στοιχεία παιχνιδιού και οι λειτουργίες τους

Ομοίως με κάθε παιχνίδι, η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιεί τη δύναμη των παιχνιδιών και περιλαμβάνει στοιχεία όπως: ένας στόχος που πρέπει να επιτευχθεί, κανόνες που καθορίζουν τον τρόπο επίτευξης του στόχου, ένα σύστημα ανατροφοδότησης που δείχνει την πρόοδο που έχει επιτευχθεί και την αρχή της εθελοντικής συμμετοχής (όπως απαριθμούνται από την Jane McGonigal)- καθώς και στοιχεία όπως ο χρόνος, ο ανταγωνισμός, η συνεργασία, η δομή ανταμοιβής, τα επίπεδα, η αφήγηση ιστοριών, η καμπύλη ενδιαφέροντος και η αισθητική, που προστίθενται από τον Karl Kapp. Τα στοιχεία μπορούν να ταξινομηθούν πιο συγκεκριμένα ή γενικά, ανάλογα με τον συντάκτη αυτής της ταξινόμησης.

Μια πιο συγκεκριμένη περιγραφή κάθε στοιχείου μπορεί να βρεθεί στον πίνακα που ακολουθεί:

Στοιχεία παιχνιδιού	Περιγραφή	Λειτουργίες παρακίνησης
Αποστολές	Μικρές εργασίες που πρέπει να ολοκληρωθούν μέσα στο παιχνίδι	Οι αποστολές παρέχουν σαφείς στόχους, υπογραμμίζουν τις συνέπειες ενός στόχου και τονίζουν τη σημασία της δράσης του παίκτη σε μια δεδομένη κατάσταση
Σημεία	Ανταμοιβές που συγκεντρώνονται για ορισμένες δραστηριότητες μέσα στο παιχνίδι	Οι πόντοι λειτουργούν ως άμεση θετική ενίσχυση με τη μορφή κυρίως εικονικών ανταμοιβών, που παρέχονται για εκτελεσμένες ενέργειες
(Σήματα)	Οπτικές αναπαραστάσεις των επιτευγμάτων που μπορούν να συλλεχθούν μέσα στο παιχνίδι	Τα σήματα εμφανίζουν την επιτυχία του παίκτη με τη μορφή εικονικών συμβόλων κατάστασης και, ως εκ τούτου, δίνουν κίνητρο στον παίκτη. Τα σήματα υποδηλώνουν την ταυτοποίηση της ομάδας επικοινωνώντας κοινές εμπειρίες και δραστηριότητες, ενισχύοντας έτσι το αίσθημα ένταξης. Τα σήματα αντιπροσωπεύουν επίσης μια λειτουργία προσανατολισμένη στον στόχο και την ικανότητα του παίκτη.
Μπάρες προόδου	Ανατροφοδότηση σχετικά με την τρέχουσα πρόοδο του παίκτη προς τον στόχο του	Τόσο οι μπάρες προόδου όσο και τα γραφήματα επιδόσεων παρέχουν ανατροφοδότηση. Οι ράβδοι προόδου απεικονίζουν την απόσταση από το στόχο- τα γραφήματα επιδόσεων συγκρίνουν τις επιδόσεις των παικτών με προηγούμενες επιδόσεις, σημειώνοντας έτσι βελτιώσεις και ενισχύοντας το κίνητρο για την επίτευξη της κυριαρχίας.

Στοιχεία παιχνιδιού	Περιγραφή	Λειτουργίες παρακίνησης
Γραφήματα επιδόσεων	Ανατροφοδότηση σχετικά με την απόδοση του παίκτη σε σύγκριση με τις προηγούμενες επιδόσεις του	Οι ατομικοί πίνακες κατάταξης ενισχύουν την αίσθηση του ανταγωνισμού και δίνουν κίνητρο για την επίτευξη επιτευγμάτων. Οι παίκτες που βρίσκονται στην κορυφή του πίνακα κατάταξης μπορεί να αισθάνονται ιδιαίτερα ικανοί, ενώ οι τελευταίοι μπορεί να αισθάνονται αποθαρρυνμένοι. Οι πίνακες κατάταξης που παρέχουν ομαδικό σκορ μπορούν να ενισχύσουν το αίσθημα κοινωνικής συγγένειας μεταξύ των μελών της ομάδας, καθώς οι πίνακες κατάταξης δίνουν έμφαση στη συνεργασία που απαιτείται για την επίτευξη κοινών στόχων.
Πίνακες κατάταξης	Ένας κατάλογος όλων των παικτών, συνήθως με βάση την επιτυχία τους	Προσφέροντας μια ποικιλία ιστοριών με νόημα, μπορεί να προκύψει αίσθημα αυτονομίας. Ένας εμπνευσμένος χαρακτήρας μπορεί να αυξήσει τα θετικά συναισθήματα. Οι ιστορίες θα πρέπει να ταιριάζουν με τα ενδιαφέροντα του παίκτη και να κεντρίζουν την προσοχή στο πλαίσιο.
Σημαντικές ιστορίες	Η ιστορία που ζει ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι	Η δυνατότητα επιλογής από διάφορα είδωλα μπορεί να ενισχύσει το αίσθημα αυτονομίας. Θετικά συναισθήματα και συναισθηματικοί δεσμοί μπορούν να προκύψουν παρέχοντας πολλά άβαρα.
Avatars	Οπτικές αναπαραστάσεις με τις οποίες ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να συνδεθεί	Η δυνατότητα επιλογής από διάφορα είδωλα μπορεί να ενισχύσει το αίσθημα

Ανάπτυξη προφίλ	Ανάπτυξη του avatar και των συμπεριφορών του	αυτονομίας. Θετικά συναισθήματα και συναισθηματικοί δεσμοί μπορούν να προκύψουν παρέχοντας πολλά άβαταρ.
-----------------	--	--

1.1.3. Οφέλη της παιχνιδοποίησης στην εργασία με νέους



Η παιχνιδοποίηση έχει τεράστιο αντίκτυπο στη μη τυπική εκπαίδευση και την εργασία για τη νεολαία. Μας επιτρέπει να επιστήσουμε την προσοχή σε θέματα που είναι δύσκολο να επεξεργαστούμε και βοηθά στη συζήτηση και τη μάθηση με σχετικά εύκολο τρόπο. Επίσης, επιτρέπει σε νέους με διαφορετικό υπόβαθρο να έρθουν πιο κοντά μεταξύ τους και με το θέμα της δραστηριότητας. Παρατηρείται ότι η δέσμευση είναι μεγαλύτερη όταν τα εργαλεία παιχνιδοποίησης ενσωματώνονται στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης είναι χρήσιμα για τους νέους που αντιμετωπίζουν δυσκολίες στη γνωστική, μεθοδολογική ή κοινωνική μάθηση (αργή μάθηση, έλλειψη οργάνωσης στην εργασία, αντίσταση στους κανόνες κ.λπ.). Η παιχνιδοποίηση επιτρέπει στους συμμετέχοντες να μαθαίνουν καλύτερα μέσω της επανάληψης, να εντοπίζουν τα λάθη με μη εμφανή τρόπο και να βοηθούν τους νέους να κατανοήσουν τον τρόπο μάθησης.

Αύξηση της Δέσμευσης των Μαθητών

Τα παιχνίδια απευθύνονται στο βασικό μας ένστικτο του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια μπορούν να μετατρέψουν το βαρετό περιεχόμενο σε ελκυστικές και ενδιαφέρουσες εμπειρίες, να ενθαρρύνουν τον φιλικό ανταγωνισμό μεταξύ των συναδέλφων και να οδηγήσουν τους εκπαιδευόμενους να αισθάνονται υπερήφανοι για την ολοκλήρωση ενός μαθήματος μετά από μια σειρά παιχνιδοποιημένων προκλήσεων και εργασιών. Οι εκπαιδευόμενοι που είναι γνωστικά ενεργοί, απολαμβάνουν τη διαδικασία μάθησης και νιώθουν πιο έντονα. Ως απάντηση στο αποτέλεσμα ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού θα έχουν μεγαλύτερη συγκράτηση του περιεχομένου. Η σωματική και πνευματική δραστηριότητα δημιουργούν πιο ουσιαστικές εμπειρίες από την παθητική στάση, το κλικ στο επόμενο και την ακρόαση μακροσκελών διαλέξεων, και αυτή η δραστηριότητα συσχετίζεται με αυξημένες μετρήσεις δέσμευσης των εργαζομένων και υψηλότερη παραγωγικότητα στην εργασία. Η παιχνιδοποίηση είναι ένας τρόπος για να οδηγηθούν οι εκπαιδευόμενοι στην επιθυμία να επιτύχουν τους μαθησιακούς στόχους ενός μαθήματος.

Παροχή Άμεσης Ανατροφοδότησης

Ένα απαραίτητο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών είναι η παροχή ανατροφοδότησης, είτε θετικής είτε αρνητικής. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να προοδεύουν, όχι τυχαία, αλλά έχοντας τη σωστή γνώση ή τη σωστή απάντηση σε μια ερώτηση ή ένα σενάριο. Ομοίως, η έλλειψη γνώσεων ή μια λανθασμένη απάντηση δεν επιτρέπει στους μαθητές να προχωρήσουν. Με την ενσωμάτωση άμεσης ανατροφοδότησης στο παιχνίδι και τη σύνδεση αυτής της ανατροφοδότησης με το αποτέλεσμα του παιχνιδιού, οι μαθητές μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδό τους καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και μπορεί να αισθάνονται ακόμη και εσωτερικά παρακινούμενοι να ολοκληρώσουν το παιχνίδι με επιτυχία. Οι πίνακες κατάταξης και οι πίνακες αποτελεσμάτων προσφέρουν έναν πρόσθετο μηχανισμό ανατροφοδότησης, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να βλέπουν πώς συγκρίνονται τα αποτελέσματά τους με τους συνομηλίκους τους.

Ενισχύστε τα Κίνητρα με Χαρακτηριστικά όπως τα Διακριτικά

Τα σήματα σε παιχνιδοποιημένο εκπαιδευτικό περιεχόμενο μπορεί να είναι τόσο απλά όσο εικονικές κορδέλες, αυτοκόλλητα ή βραβεία που κερδίζουν οι μαθητές για την ολοκλήρωση ενοτήτων ή εργασιών μέσα στο παιχνίδι. Αυτά τα σήματα μπορούν να εμφανίζονται σε πολλά σημεία, μέσα από το παιχνίδι, στο intranet της εταιρείας ή ακόμα και εξωτερικά σε μέρη όπως το LinkedIn. Σύμφωνα με το Medium, τα σήματα είναι ζωτικής σημασίας «γιατί κάνουν τον χρήστη να αισθάνεται σημαντικός και ικανός». Τα σήματα δίνουν στους μαθητές μια αίσθηση ολοκλήρωσης καθώς και μια αίσθηση εξουσίας, καθώς αποτελούν από σύμβολο των επιτευγμάτων του μαθητή



1.1.4 Κίνδυνοι Παιχνιδοποίησης στην Εργασία Νέων

Για παράδειγμα, ένα φτωχό μαθησιακό περιβάλλον ή περιεχόμενο, ή η έλλειψη υποστήριξης από τους συντονιστές, μπορεί να είναι η αιτία των κατώτερων προγραμμάτων κατάρτισης. Μπορεί επίσης να μετατοπίσει εύκολα την εστίαση σε άλλες κατευθύνσεις που δεν συνδέονται με το θέμα.

Με άλλα λόγια, ενώ η παιχνιδοποίηση μπορεί να αποδειχθεί μεταμορφωτική, μερικές φορές μπορεί να είναι αντιπαραγωγική. Εάν δεν λαμβάνετε υπόψη το κοινό σας και τις ανάγκες του, μπορεί να δυσκολευτείτε να επιτύχετε τους αρχικούς σας στόχους δραστηριότητας. Δεδομένων αυτών των σημείων, η απλή προσθήκη μηχανικών παιχνιδιών στην εκπαίδευση δεν εγγυάται αυτόματα τη συμμετοχή των μαθητών.

Όπως κάθε άλλο εργαλείο, η παιχνιδοποίηση έχει τους κινδύνους της και δεν επιλύει όλες τις ανεπάρκειες που συνδέονται με τη δραστηριότητα. Στην πραγματικότητα, μπορεί να υπάρχουν άλλα προβλήματα εκτός από τα κίνητρα που πρέπει να ληφθούν υπόψη.

Κίνδυνοι παιχνιδιοποίησης στη διαδικασία της μη τυπικής εκπαίδευσης:

- **Υπερ-παιχνιδιοποίηση**

Εάν παιχνιδιοποιήσετε τα πάντα, κινδυνεύετε να χάσετε τα μαθησιακά αποτελέσματα. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προσφέρουν διαφορετικές πτυχές της μάθησης μέσω διαφορετικών μεθοδολογιών. Μαζί με την παιχνιδιοποίηση στην εκπαίδευση, υπάρχουν η διδασκαλία στην τάξη, τα διαδικτυακά σεμινάρια και τα μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης.

- **Αναγκάζοντας τους πάντες σε παιχνίδια**

Δεν μπορείτε να περιμένετε ότι κάθε μαθητής ή εκπαιδευόμενος θα απολαμβάνει το την παιχνιδιοποίηση. Υπάρχουν άνθρωποι που αντιμετωπίζουν σοβαρά τη μάθηση. Αν τους κάνετε να παίζουν, θα έχει ως αποτέλεσμα δυσμενείς μαθησιακές εμπειρίες. Οι μαθητές μπορεί να αισθάνονται δυσανεσθημένοι, μπερδεμένοι ή δύσπιστοι.

- **Υπερβολική εστίαση στη διασκέδαση**

Ενώ εστιάζετε στο να κάνετε το μάθημά σας διασκεδαστικό, μην ξεχνάτε τον σκοπό που επιδιώκετε. Η παιχνιδιοποίηση και η προσομοίωση σάς βοηθούν να επιτύχετε τον μαθησιακό στόχο. Δεν είναι οι ίδιοι ο στόχος.

- **Παραμέληση αξιολόγησης**

Πρέπει να παρακολουθείτε την απόδοση και την παραγωγικότητα των μαθητών σας. Μην ξεχνάτε την τακτική αξιολόγηση των αποτελεσμάτων ενώ ακολουθείτε άλλες τεχνικές παιχνιδιοποίησης. Διαφορετικά, κινδυνεύετε να αποτύχετε τον ουσιαστικό σκοπό της μάθησης και της εκπαίδευσης.



Μέρος 02: Παιχνιδοποίηση στην εργασία των νέων και στην άτυπη εκπαίδευση - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	Παιχνιδοποίηση στην εργασία των νέων και στην άτυπη εκπαίδευση
Κατά προσέγγιση ώρα	1 ώρα
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Χαρτί A4 Χαρτί flipchart Στυλό Έγχρωμοι μαρκαδόροι Κολλητική ταινία Μεγάλος χώρος 4 Τραπέζια και καρέκλες
Στόχοι	Προσέγγιση της μεθόδου παιχνιδοποίησης στους συμμετέχοντες και καλύτερη κατανόηση συγκεκριμένων στοιχείων παιχνιδιού που υποστηρίζουν τη μαθησιακή εμπειρία

Λεπτομερής περιγραφή

Η συνεδρία χωρίζεται σε τρία μέρη.

Μέρος 01: Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση στην εργασία για νέους (10 λεπτά)

Ο συντονιστής παρουσιάζει τη συνεδρία στους συμμετέχοντες. Ο συντονιστής εξηγεί πώς χρησιμοποιείται την παιχνιδοποίηση στη μη τυπική εκπαίδευση και γιατί χρησιμοποιείται.

Μέρος 02: Καταιγισμός ιδεών και εξερεύνηση στοιχείων, πλεονεκτημάτων και κινδύνων της παιχνιδοποίησης στην εργασία για νέους (36 λεπτά)

Βήμα 01: Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 4 ομάδες (2 λεπτά). Κάθε ομάδα πρέπει να τοποθετηθεί σε ένα τραπέζι συζήτησης. Κάθε «τραπέζι συζήτησης» πρέπει να έχει έναν ηγέτη που θα κρατά σημειώσεις κατά τη συζήτηση και είναι ο μόνος που δεν θα αλλάξει θέση.

Βήμα 02: Κάθε ομάδα έχει μια ερώτηση για συζήτηση, η οποία θα δοθεί όπως παρακάτω.

1. Γιατί πρέπει να χρησιμοποιείται η παιχνιδοποίηση στην εργασία για νέους και στη μη τυπική εκπαίδευση;
2. Ποια στοιχεία παιχνιδιών μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην παιχνιδοποίηση;
3. Ποια είναι τα οφέλη της παιχνιδοποίησης στη μη τυπική εκπαίδευση;
4. Ποιοι είναι οι κίνδυνοι της παιχνιδοποίησης στην εργασία για νέους;

Η ομάδα έχει 3 λεπτά για να απαντήσει στις ερωτήσεις και να κρατήσει σημειώσεις.

Βήμα 03: Μετά από 3 λεπτά, εκτός από τον αρχηγό της ομάδας, οι άλλοι συμμετέχοντες αλλάζουν «πίνακας συζήτησης». Η πρώτη ομάδα πηγαίνει στην ομάδα 2 και ούτω καθεξής, μέχρι να πάει στα τέσσερα «τραπέζια συζήτησης». Κάθε φορά, ο αρχηγός της ομάδας του πίνακα θα εξηγεί τι συζητήθηκε προκειμένου οι άλλοι συμμετέχοντες να δώσουν νέες απόψεις για την ερώτηση. (12 λεπτά)

	Βήμα 04: Αφού ολοκληρώσουν τις απόψεις τους, θα παρουσιάσουν τις νέες ιδέες σε ένα χαρτί flipchart. Ο αρχηγός θα το παρουσιάσει. (10 λεπτά) Βήμα 05: Κάθε ομάδα έχει 3 λεπτά για να παρουσιάσει τα αποτελέσματά της. (12 λεπτά) Μέρος 03: Απολογισμός (15 λεπτά) Είναι πολύ σημαντικό να ολοκληρώσετε τη συνεδρία με έναν απολογισμό. Ο συντονιστής μπορεί να κάνει ερωτήσεις όπως: - Δυσκολευτήκατε να εκφραστείτε στις σχετικές ερωτήσεις; - Είχατε κάποια διαφωνία με τις ομάδες συζήτησης; - Πιστεύετε ότι η παιχνιδοποίηση είναι ζωτικής σημασίας για τη μη τυπική εκπαίδευση; - Πιστεύετε ότι τα οφέλη ξεπερνούν τους κινδύνους; - Εάν χρησιμοποιείτε τη παιχνιδοποίηση στη δουλειά σας, θα γνωρίζετε περισσότερο τους κινδύνους; - Νιώθεις τώρα σε θέση να εξηγήσεις τη σημασία της παιχνιδοποίησης; - Έχετε κάτι να προσθέσετε;
Συμβουλές, συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή	Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες και οι αρχηγοί των ομάδων έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν. Είναι σημαντικό να αισθάνονται άνετα να εκφράζονται για τα θέματα.

Μέρος 03: Παιχνιδοποίηση στην εργασία των νέων και στη μη τυπική εκπαίδευση - Υλικά για καλύτερη κατανόηση

GROW εκπαιδευτικά βίντεο: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Άλλοι πόροι:

Βίντεο 01: <https://www.youtube.com/watch?v=haei30lDwHw>

Βίντεο 02: <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>

Βίντεο 03: <https://www.youtube.com/watch?v=iQ2we6JcFkI>

Δοκιμάστε τις γνώσεις σας και αναλογιστείτε τις πληροφορίες που αποκτήσατε μέσω αυτής της ενότητας:

<https://grow-project.eu/quiz>

ΕΝΟΤΗΤΑ 03: Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση (συγκεκριμένα παραδείγματα και επιτυχημένες περιπτώσιολογικές μελέτες)

INTRODUCTION

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτή η ενότητα έχει σχεδιαστεί για να εισάγει περαιτέρω την παιχνιδοποίηση ως έννοια στον τομέα της εργασίας για νέους και της μη τυπικής εκπαίδευσης, με αναφορά σε συγκεκριμένα παραδείγματα και μελέτες περιπτώσεων για το πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η έννοια σε αυτήν την πτυχή.

Υπάρχουν αμέτρητοι πόροι για την ενίσχυση της πρακτικής εργασίας στους νέους και για να γίνει η διαδικασία πιο διασκεδαστική και αποτελεσματική. Αυτή η ενότητα θα παρουσιάσει ορισμένα συγκεκριμένα παραδείγματα με δραστηριότητες παιχνιδιού που περιλαμβάνουν παιχνίδι ρόλων, μέσω των οποίων ζητείται από τους νέους να προβάλουν επιχειρήματα ακολουθώντας διαφορετικούς ρόλους και εισάγοντας τον υγιή ανταγωνισμό. Η τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει σημαντικά την υλοποίηση της εργασίας για νέους μέσω παιχνιδιών.

Στόχος αυτής της ενότητας είναι να επιτύχει τα ακόλουθα μαθησιακά αποτελέσματα:

ΘΕΜΑ	Γνώση	Ικανότητα	Συμπεριφορά
Η παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση (συγκεκριμένα παραδείγματα και επιτυχημένες περιπτώσιολογικές μελέτες)	Γνώση σχετικά με τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην εργασία για νέους και τη μη τυπική εκπαίδευση με την εξάσκηση συγκεκριμένων παραδειγμάτων και επιτυχημένων περιπτώσεων.	Ικανότητα συμπερίληψης στοιχείων παιχνιδιοποίησης σε δραστηριότητες που περιλαμβάνουν εργασία για νέους και άλλη μη τυπική εκπαίδευση.	Δεκτικότητα στο να παραμείνετε περίεργοι, προσαρμοστικοί και πρόθυμοι να μάθετε νέα πράγματα χρησιμοποιώντας τη μέθοδο παιχνιδιοποίησης.

ΜΕΡΟΣ 01. ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΝΕΩΝ**3.1. Συγκεκριμένα Παραδείγματα και Επιτυχημένες Μελέτες περιπτώσεων στην Εργασία για νέους****3.1.1. Μελέτη περίπτωσης: Χρήση παιχνιδιών υπολογιστή στην εργασία για νέους**

Όλο και περισσότερο, για πολλούς νέους, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τα παιχνίδια στον υπολογιστή είναι το μέσο και ο κοινωνικός χώρος στον οποίο συναντιούνται και κάνουν φίλους. Είναι ένας πολύ διαφορετικός χώρος από τα κέντρα νεότητας, τους συλλόγους, τους δρόμους ή τα δημόσια πάρκα που αντιμετωπίζονται ως το πλαίσιο στο οποίο πραγματοποιείται η εργασία των νέων. Ωστόσο, είναι σίγουρα ένας κοινωνικός χώρος και ένας χώρος στον οποίο οι νέοι εκφράζονται όλο και περισσότερο, αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, αναπτύσσουν την κατανόησή τους για τον κόσμο και διατυπώνουν τις απόψεις τους. Σε αυτό το πλαίσιο, υπάρχει σημαντική συζήτηση και ενδιαφέρον για την έννοια της εικονικής ή ψηφιακής εργασίας για νέους. Ο όρος «ψηφιακή εργασία για νέους» σημαίνει την προληπτική χρήση ή αντιμετώπιση των ψηφιακών μέσων και της τεχνολογίας στην εργασία για νέους ως εργαλείο ή δραστηριότητα. Η πρόθεση σε αυτόν τον τομέα πρακτικής είναι να χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία, και στοιχεία όπως τα παιχνίδια στον υπολογιστή και η εικονική πραγματικότητα, ως μέσο ενασχόλησης με τους νέους.

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους οι εργαζόμενοι για νέους μπορούν να ενσωματώσουν παιχνίδια υπολογιστή στην πρακτική τους. Πολλά από αυτά εξαρτώνται από το τι θέλετε να επιτύχετε και αν έχετε την αυτοπεποίθηση να χρησιμοποιήσετε τα παιχνίδια στον υπολογιστή με αυτόν τον τρόπο. Σε ένα βασικό επίπεδο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε παιχνίδια υπολογιστή για να ενθαρρύνετε τους νέους σε ένα περιβάλλον εργασίας για νέους είτε διαθέτοντας παιχνίδια σε ένα κέντρο είτε οργανώνοντας εκδηλώσεις παιχνιδιού στο διαδίκτυο. Εάν σκοπεύετε να πάτε τα παιχνίδια στον υπολογιστή ένα βήμα παραπέρα, χρησιμοποιώντας τα για να κάνετε εργασία για νέους, είναι καλύτερο να ενσωματωθούν σε ένα καλά μελετημένο και δομημένο πρόγραμμα.

Υπάρχουν ορισμένα σημεία που πρέπει να θυμάστε:

Είναι καλύτερο να αφιερώνετε χρόνο στο συνεπές παιχνίδι αντί να χρησιμοποιείτε παιχνίδια υπολογιστή σποραδικά ή για έναν και μόνο σκοπό. Με αυτόν τον τρόπο, τα παιχνίδια γίνονται μέρος της ρουτίνας της νεανικής ομάδας και της σχέσης σας μαζί τους.

- Όπως με κάθε παρέμβαση εργασίας για νέους, θα χρειαστεί να προσδιορίσετε με σαφήνεια τον σκοπό της μάθησης με βάση το παιχνίδι και να επιλέξετε προσεκτικά την προσέγγιση, το παιχνίδι ή τα παιχνίδια που σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε.

- Θα πρέπει πρώτα να παίξετε το παιχνίδι με τους συναδέλφους σας για να διασφαλίσετε ότι ευθυγραμμίζεται με τις αξίες σας, τη μάθηση που θέλετε να επιτύχετε και τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες της νεανικής σας ομάδας.
- Όταν χρησιμοποιείτε παιχνίδια με αυτόν τον τρόπο, είναι καλύτερο να δομήσετε τη διαδικασία ώστε να περιλαμβάνει μια φάση μάθησης, μια φάση παιχνιδιού και μια φάση απολογισμού. Δηλαδή, μοιράζετε πληροφορίες σχετικά με ένα ζήτημα, (για παράδειγμα, την κλιματική αλλαγή) παίζετε ένα παιχνίδι σχετικά με την κλιματική αλλαγή και στη συνέχεια ενημερώνετε για το πώς βρήκε η ομάδα την εμπειρία, τι έμαθε και πώς θέλει να ανταποκριθεί σε αυτήν. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους μπορείτε να δομήσετε αυτή τη διαδικασία – π.χ. μοιραστείτε πληροφορίες, μετά παίξτε, συζητήστε και απαντήστε. Ή ίσως να μοιραστείτε πληροφορίες, μετά να παίξετε, να κάνετε απολογισμό, να μοιραστείτε περισσότερες πληροφορίες, να παίξετε ξανά, να κάνετε απολογισμό και μετά να απαντήσετε. Εναλλακτικά, θα μπορούσατε να παίξετε το παιχνίδι ως το σημείο εκκίνησης για να παρακινήσετε την ομάδα να μάθει και, στη συνέχεια, να το παρακολουθήσετε μοιράζοντας πληροφορίες και ενθαρρύνοντάς τους να ενεργήσουν για το θέμα.
- Στο πλαίσιο της μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια υπολογιστή, υπάρχουν τρεις διαφορετικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται συνήθως τόσο στην επίσημη όσο και στη μη τυπική εκπαίδευση:
- Το πρώτο, παιχνίδια ειδικού σκοπού, είναι η πρόσβαση και η χρήση παιχνιδιών που είναι ειδικά σχεδιασμένα για τον εκπαιδευτικό σκοπό που σκοπεύετε.
- Το δεύτερο, εμπορικά παιχνίδια εκτός ραφίου, είναι η χρήση mainstream παιχνιδιών για την επισήμανση ενός ζητήματος.
- Το τρίτο περιλαμβάνει τη διευκόλυνση των νέων να φτιάξουν τα δικά τους παιχνίδια στον υπολογιστή.

Παιχνίδια Ηλεκτρονικών Υπολογιστών Ειδικού Σκοπού



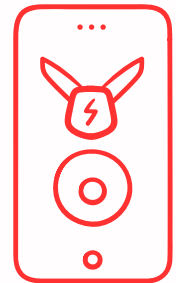
Ο πιο συνηθισμένος τρόπος χρήσης παιχνιδιών υπολογιστή είναι η εύρεση προσαρμοσμένων παιχνιδιών που έχουν ήδη σχεδιαστεί για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων. Υπάρχουν πολλά παιχνίδια βασισμένα στη γνώση που ασχολούνται με κύρια θέματα όπως τα μαθηματικά, οι επιστήμες, η γεωγραφία, οι γλώσσες κ.λπ. Όλο και περισσότερο τα παιχνίδια υπολογιστή χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία δεξιοτήτων στις πρώτες βοήθειες, την επιστήμη, την επίλυση συγκρούσεων, τη μηχανική και για την ενθάρρυνση της αλλαγής συμπεριφοράς όσον αφορά για παράδειγμα: διατροφή, ανακύκλωση και ψυχική υγεία

Τα παιχνίδια προσομοίωσης έχουν χρησιμοποιηθεί για να τραβήξουν την προσοχή σε συγκρούσεις και να ενθαρρύνουν τη δράση των παικτών. Το Darfur is Dying αναπτύχθηκε με σκοπό να τονίσει τη σύγκρουση στο Νταρφούρ. Το PeaceMaker, 9/12, This War of Mine και War on Terror όλα εξετάζουν κριτικά τη γεωπολιτική και τις συγκρούσεις. Το World Climate, το World Without Oil, το AdaptNation, το Never Alone και το Bee Simulator είναι παραδείγματα παιχνιδιών που αναπτύσσονται για την ευαισθητοποίηση και την ενασχόληση με την κλιματική αλλαγή. Παιχνίδια υπολογιστή όπως τα Papers Please, My Life as a Refugee, Against All Odds και Salaam είναι παιχνίδια για τη μετανάστευση και τους πρόσφυγες.

Τα τελευταία χρόνια, ορισμένοι οργανισμοί Αναπτυξιακής Εκπαίδευσης πειραματίζονται με τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας στην πρακτική τους (π.χ. Concern Worldwide). Το Υπουργείο Διεθνούς Ανάπτυξης του Ηνωμένου Βασιλείου (DFID) έχει συνεργαστεί με την Google Expeditions σε μια σειρά εικονικών περιηγήσεων σε έργα UK Aid. Αυτά μπορούν να εκθέσουν τους θεατές σε μια συναρπαστική εμπειρία ενός καταυλισμού Σύριων προσφύγων, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να μάθουν για τις ιστορίες μεμονωμένων παιδιών που αναγκάστηκαν να εγκαταλείψουν τα σπίτια τους. Τα σύννεφα του ΟΗΕ πάνω από τη Σίντρα μοιράζονται την ιστορία της Σίντρα, ενός Σύρου πρόσφυγα που ζει στον καταυλισμό Za'atari στην Ιορδανία. Στο βίντεο, η θεατής τυλίγεται εικονικά από το χέρι της σε μια περιοδεία στον καταυλισμό όπου ζουν η ίδια και άλλοι 90.000 πρόσφυγες.

Παιχνίδια Μικτής Πραγματικότητας

Δύο περαιτέρω έννοιες που είναι σημαντικές στο πλαίσιο του σύγχρονου παιχνιδιού είναι η εικονική πραγματικότητα και η επαυξημένη πραγματικότητα, που συλλογικά αναφέρονται ως μικτή πραγματικότητα. Αυτά παράγουν ένα επιπλέον επίπεδο καθηλωτικής και συνεργατικής δυνατότητας και έχουν γίνει πιο προσιτά τα τελευταία χρόνια με τη συνεχιζόμενη διάδοση των ακουστικών εικονικής πραγματικότητας και των παιχνιδιών που βασίζονται στην τοποθεσία. Τα παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας (AR) είναι ένα είδος που συνδυάζει τον πραγματικό κόσμο με τη φαντασία. Πρόσφατα, έχουν αξιοποιήσει την τεχνολογία για να ενσωματώσουν απρόσκοπτα τόσο φυσικά όσο και περιβάλλοντα που δημιουργούνται από υπολογιστή σε παιχνίδια όπως το Pokémon Go. Αυτό το παιχνίδι AR παρήγαγε έναν χάρτη σε στυλ καρτούν με την πραγματική τοποθεσία των χρηστών. Στη συνέχεια επέβαλε πλάσματα Pokémon που ο παίκτης έπρεπε να κυνηγήσει και να συλλάβει. Αν και αυτό το παιχνίδι μπορεί να φαίνεται αρκετά επιπόλαιο, οι προγραμματιστές του το οραματίστηκαν ως ένα παιχνίδι για την προώθηση της σωματικής δραστηριότητας και της ψυχικής ευεξίας. Η δημοτικότητά του, με 65 εκατομμύρια μηνιαίους ενεργούς παίκτες εννέα μήνες μετά την κυκλοφορία του, απέδειξε τις τεχνικές δυνατότητες και το επίπεδο αφοσίωσης που μπορούν να έχουν τέτοιες εφαρμογές.



Η Εικονική Πραγματικότητα (VR) έχει οριστεί ως «ένα τρισδιάστατο περιβάλλον που δημιουργείται από υπολογιστή το οποίο μπορεί να εξερευνηθεί και να αλληλεπιδράσει με ένα άτομο. Αυτό το άτομο γίνεται μέρος αυτού του εικονικού κόσμου ή βυθίζεται σε αυτό το περιβάλλον και είναι σε θέση να χειριστεί αντικείμενα ή να εκτελέσει μια σειρά ενεργειών.»
Virtual Reality Society (2017)



Εμπορικά Παιχνίδια εκτός Ραφιού

Μια άλλη προσέγγιση που πρέπει να ακολουθήσετε με τη μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια είναι να σχεδιάσετε τη μάθηση σε ένα υπάρχον βασικό εμπορικό παιχνίδι. Το Minecraft μπορεί να χρησιμοποιηθεί για έργα κατασκευής, σχεδιασμού, ηλεκτρονικών και κωδικοποίησης. Το Assassins Creed μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να εξερευνήσετε τη γεωγραφία και την ιστορία. Το Roblox μπορεί να παρουσιάσει ευκαιρίες για ενασχόληση με την επίλυση προβλημάτων στα μαθηματικά και τις επιχειρήσεις. Το Civilization και οι διάφορες εκδόσεις του The Sims μπορούν να αντιμετωπίσουν ζητήματα σχεδιασμού και βιωσιμότητας. Για να χρησιμοποιήσετε αυτά τα παιχνίδια, θα πρέπει να είστε εξοικειωμένοι με αυτά.

Θυμηθείτε ότι τέτοια παιχνίδια σχεδιάστηκαν ως ψυχαγωγία και θα πρέπει να διαμορφωθούν και να ενσωματωθούν σε μια διαδικασία μάθησης ή προσωπικής ανάπτυξης μέσα σε ένα πλαίσιο εργασίας για νέους. Ενώ πολλά παιχνίδια έχουν ενσωματωμένη σημαντική μάθηση και ανάπτυξη δεξιοτήτων, μπορείτε να τα προσθέσετε με απλό τρόπο. Ζητήστε μια ομάδα να συνεργαστεί για να αναδημιουργήσει το κέντρο νεότητας ή άλλα δημόσια κτίρια στο Minecraft. Προσθέστε μερικές τεχνικές προκλήσεις – άνοιγμα θυρών, φώτα εργασίας, χρήση ανελκυστήρων κλπ. Πάρτε ομάδες για να χτίσουν μια πόλη στο Minecraft και να αποφασίσете πού βρίσκονται ορισμένα κτίρια. Το SimCity ή το Roblox θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν με παρόμοιο τρόπο.



ΜΕΡΟΣ 02. ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΜΗ ΤΥΠΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

3.2. Συγκεκριμένα Παραδείγματα και επιτυχημένες μελέτες περιπτώσεων στη μη τυπική εκπαίδευση

3.2.1. Μελέτη περίπτωσης: Παιχνιδοποίηση στον άτυπο μαθησιακό χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (στο πλαίσιο του ψηφιακού μετασχηματισμού της εκπαίδευσης)

Η άτυπη εκπαίδευση είναι ένα είδος εκπαίδευσης που δεν ακολουθεί μια άκαμπτη δομή και δεν συμβαίνει πάντα στο σχολείο ή στο πανεπιστήμιο. Αυτός ο όρος περιλαμβάνει μεμονωμένες τάξεις υπό την καθοδήγηση προπονητών ή δασκάλων και βραχυπρόθεσμα μαθήματα που επιδιώκουν πρακτικούς βραχυπρόθεσμους στόχους. Τέτοια εκπαίδευση ή διαλέξεις διεξάγονται συχνά από δημόσιους οργανισμούς, εθελοντές και πανεπιστήμια και είναι δωρεάν για τους φοιτητές.

Η άτυπη εκπαίδευση είναι ένα είδος εκπαίδευσης που δεν ακολουθεί μια άκαμπτη δομή και δεν συμβαίνει πάντα στο σχολείο ή στο πανεπιστήμιο. Αυτός ο όρος περιλαμβάνει μεμονωμένες τάξεις υπό την καθοδήγηση προπονητών ή δασκάλων και βραχυπρόθεσμα μαθήματα που επιδιώκουν πρακτικούς βραχυπρόθεσμους στόχους. Τέτοια εκπαίδευση ή διαλέξεις διεξάγονται συχνά από δημόσιους οργανισμούς, εθελοντές και πανεπιστήμια και είναι δωρεάν για τους φοιτητές.

Ο άτυπος χώρος μάθησης δεν κατηγοριοποιεί τους μαθητές ανά ηλικία, επαγγελματικές ή πνευματικές ικανότητες και μερικές φορές δεν έχει πραγματικούς χρονικούς περιορισμούς. Ιδρύματα ή οργανισμοί που παρέχουν άτυπη εκπαίδευση συνήθως δεν απονέμουν τίτλους σπουδών και δεν διενεργούν επίσημη αξιολόγηση των ακαδημαϊκών επιτευγμάτων των συμμετεχόντων (Tkachenko 2015, σελ. 304).

Σήμερα, η άτυπη εκπαίδευση βρίσκεται σε άνοδο καθώς ολόκληρος ο κόσμος έχει αναγνωρίσει τα οφέλη της. Ενώ πριν από 7-10 χρόνια υπήρχαν λίγοι ειδικοί που ασχολούνταν με αυτόν τον τομέα, σήμερα αναγνωρίζουμε μια ισχυρή, ολοκληρωμένη υποδομή. Οι περιορισμοί καραντίνας που σχετίζονται με την αντιμετώπιση της πανδημίας COVID-19 έχει γίνει καταλύτης αυτής της απίστευτης αλλαγής. Ο δεύτερος πιο σημαντικός λόγος είναι ότι η τεχνολογική πρόοδος και ο ανταγωνισμός προτρέπουν τις επιχειρήσεις να αυξήσουν τις επαγγελματικές απαιτήσεις εισόδου για πιθανούς υπαλλήλους.

Η παιχνιδοποίηση στον άτυπο χώρο μάθησης της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης επικεντρώνεται στην αξιοποίηση των βασικών επιθυμιών των μαθητών, στην προώθηση της συμμετοχής των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, στην ενθάρρυνση των επιτευγμάτων και στα σημαντικά αποτελέσματα. Αυτή η αποτελεσματικότητα εξηγείται από δύο παράγοντες:

- Άμεση ανατροφοδότηση. Τα επίπεδα επιτυχίας και ορισμένοι μηχανισμοί «αξιολόγησης» επιτρέπουν στον μαθητή να πάρει αμέσως μια ανάλυση των αποτελεσμάτων του. Σε αυτή την περίπτωση, το παιχνιδοποιημένο σύστημα ανταποκρίνεται στις στοχευμένες ενέργειες του παίκτη, δίνει χώρο για ελιγμούς και έτσι ο μαθητής προσεγγίζει συνειδητά τη στρατηγική μάθησης. (Werquin, 2012);
- Η ευελιξία της μηχανικής και των μορφών. Κάθε μαθητής μπορεί να έχει το πρωτότυπο ενός παίκτη, κατάλληλο χαρακτήρα και δυνάμεις, πράγμα που σημαίνει ότι για να επιτύχει τα καλύτερα αποτελέσματα, κάθε μαθητής πρέπει να έχει κίνητρα και να συμμετέχει εθελοντικά. Η ποικιλία των μηχανικών που παρέχει η παιχνιδοποίηση βοηθά στην εύρεση μιας ατομικής προσέγγισης σε διαφορετικούς φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (Romi & Schmida, 2009).

Μιλώντας για τους φυσικούς τρόπους απόκτησης γνώσεων και πρακτικών δεξιοτήτων, οι προπτυχιακοί φοιτητές προτιμούν τον ενθουσιασμό, μια ιστορία με πλοκή, ένα παιχνίδι. Αυτά τα στοιχεία διευκολύνουν την ενοποίηση των πληροφοριών που λαμβάνονται κατά τη διάρκεια των διαλέξεων. Αυτό που είναι ιδιαίτερα πολύτιμο είναι ότι ένα παιγνιοποιημένο σύστημα δημιουργεί ή προσομοιώνει στρεσογόνες ή διφορούμενες καταστάσεις ενθαρρύνοντας έναν μαθητή να αποκαλύψει τα εσωτερικά του διανοητικά και ψυχοσυναισθηματικά αποθέματα.

Αυτή είναι μια πρόσφατη πρακτική επιλογής ειδικών που χρησιμοποιείται από πιθανούς εργοδότες, η οποία δεν βασίζεται στους βαθμούς ή το δίπλωμα του μαθητή. (Lepper, 1998).

Η χρήση της παιχνιδοποίησης στον άτυπο εκπαιδευτικό χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης μπορεί να δημιουργήσει ένα περιβάλλον παιχνιδιού που διεγείρει την εσωτερική διαδικασία κινήτρων μέσω μιας κατάστασης επιλογής, οδηγώντας τον μαθητή προς την εξερεύνηση και την ανεξάρτητη δράση. Η δυνατότητα να κάνει μια επιλογή και να την εφαρμόσει ενώ λύνει ένα πρόβλημα, επιτρέπει στον μαθητή να κατανοήσει το νόημα της πράξης «από μέσα». Μια προσωπική επιλογή οδηγεί σε ουσιαστική δράση και αυτή η αλληλουχία μετατρέπει τη μαθησιακή διαδικασία σε ζωτικό στόχο, που αποτελεί προϋπόθεση για αποτελεσματική μάθηση. Ο μαθητής δεν αποξενώνεται από την εκπαιδευτική διαδικασία, όπως μερικές φορές συμβαίνει στην περίπτωση της τυπικής μάθησης, αλλά, αντίθετα, εμπλέκεται σε αυτήν. Τώρα ένας μαθητής παρακινείται να επιλύσει μια εργασία και αυτό το κίνητρο σχετίζεται με το εσωτερικό περιεχόμενο του κλάδου. (Malone & Lepper, 1987, σελ. 23-27).

Η διαμόρφωση της συνειδητής στάσης ενός μαθητή για τη μάθηση περιλαμβάνει ανεξάρτητη και υπεύθυνη δράση, που σημαίνει ότι ο μαθητής αποδέχεται τους εκπαιδευτικούς στόχους και στόχους μέσα στον άτυπο χώρο μάθησης. Η διαφορά μεταξύ της συνιστώσας επικοινωνίας του άτυπου εκπαιδευτικού περιβάλλοντος (πλατφόρμα παιχνιδιών) και της επίσημης εκπαιδευτικής επικοινωνίας έγκειται στην αρχή όπου οι εκπαιδευτικές πληροφορίες δεν μεταδίδονται μόνο στην εικονική πραγματικότητα αλλά, πρώτα απ' όλα, προσφέρουν ενέργειες για την επίλυση εκπαιδευτικών εργασιών με όσον αφορά τον στόχο. Η γνώση δεν μεταδίδεται αλλά δημιουργείται, ενώ ο μαθητής δεν προετοιμάζεται για πρακτική επαγγελματική δραστηριότητα, αλλά αντίθετα, εντάσσεται σε αυτήν (Bessmertny & Gaenkova, 2016).

Σήμερα, προπονητές και δάσκαλοι που εργάζονται στον άτυπο χώρο μάθησης της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, σε συνεργασία με σχεδιαστές παιχνιδιών υπολογιστή, αναπτύσσουν ενεργά οπτικοποιημένα μοντέλα άτυπης μάθησης και σπονδυλωτά προγράμματα κατάρτισης βασισμένα σε εικονικά παιχνίδια. Οι ενότητες παιχνιδιών αντιπροσωπεύουν έναν συστηματικό τρόπο κατάκτησης του εκπαιδευτικού υλικού, ο οποίος επιτρέπει στους μαθητές να αποκτήσουν πρακτική γνώση σε διάφορους θεματικούς τομείς (Sylvia, Tang, Wong, Li, & Cheng, 2021).

Δεδομένου ότι η παιχνιδοποίηση συχνά προτιμάται έναντι άλλων τεχνολογιών που έχουν αναπτυχθεί ποτέ στο άτυπο περιβάλλον μάθησης, είναι απαραίτητο να εντοπιστούν και να συστηματοποιηθούν τα πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης και οι τρόποι συμπερίληψης του παιχνιδιού στο σύστημα άτυπης μάθησης:

No	Τρόποι συμπερίληψης της παιχνιδοποίησης στη μη τυπική εκπαίδευση	Πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης στη μη τυπική εκπαίδευση
1.	Δημιουργία στιγμών παιχνιδιού που υποστηρίζουν μαθησιακούς στόχους.	Αυτό επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν τη σκέψη και την ευκινησία.
2.	Σύστημα επιβράβευσης στην εκπαιδευτική διαδικασία	Μέσω της απόκτησης κινήτρων για την ολοκλήρωση της εργασίας οι μαθητές αποκαλύπτουν φυσικά τις καλύτερες δεξιότητές τους. • σύστημα βαθμών και αξιολόγησης • πίνακας βαθμολογίας και κατάταξης • εσωτερικά βραβεία
3.	Υλοποίηση ιδεών	Κάνοντας τις ιδέες απτές και κατανοητές, ο δάσκαλος απλοποιεί την αφομοίωση της ύλης.
4.	Το μάθημα χωρίζεται ανά επίπεδα δυσκολίας	Ένας τρόπος για να παρακινήσετε έναν μαθητή είναι να κάνετε ορατή την πρόοδό του. Κάθε επίπεδο περιλαμβάνει την υπέρβαση εμποδίων και την αντιμετώπιση της ολοένα αυξανόμενης πολυπλοκότητας του περιεχομένου.
5.	Η πράξη κυριαρχεί έναντι της θεωρίας	Στον παιχνιδοποιημένο χώρο άτυπης μάθησης, οι μαθητές υποτίθεται ότι όχι μόνο έχουν γνώσεις αλλά και για να τις εφαρμόζουν σε πρακτικές εργασίες. (Nicholson, 2012, σελ. 28).
6.	Ενθάρρυνση της ανεξαρτησίας	Η παιχνιδοποίηση δίνει τη δυνατότητα στους φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης να επιδείξουν πρωτοβουλίες και να μάθουν από την εμπειρία τους. Για να επιτύχει κανείς στη μελέτη, πρέπει να εξετάσει προσεκτικά το σχέδιο μαθήματος, ώστε να είναι απλό, σύντομο και όσο το δυνατόν πιο σαφές

7.	Παιχνίδια ρόλων στη μαθησιακή διαδικασία	Στο παιχνίδι ρόλων, ο μαθητής ενεργεί για λογαριασμό του χαρακτήρα του, χρησιμοποιεί τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έχει αποκτήσει για να λύσει προβλήματα σε μια μη τυπική κατάσταση. Αυτή η οπτικοποίηση κάνει τη μαθησιακή διαδικασία πιο συναισθηματική, βελτιώνοντας την ποιότητά της και παρακινώντας τον μαθητή να παρακολουθήσει τα θέματα ένα προς ένα.
8.	Ανταγωνιστικό πνεύμα	Η παιχνιδοποίηση της μάθησης στον άτυπο εκπαιδευτικό χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης περιλαμβάνει τον ανταγωνισμό και την αντιπαράθεση μαθητών/παικτών όπου ο καθένας προσπαθεί να φτάσει τον στόχο του.
9.	Διαδραστικότητα	Διαφορετικοί τύποι τεστ και υλικών, προσομοιωτές και πρακτικά μαθήματα εμπλέκουν πιο ενεργά τον μαθητή στη μάθηση, καθιστώντας την ενδιαφέρουσα και πιο αποτελεσματική.
10.	Ομαδική Δουλειά	Οι μαθησιακοί στόχοι, που απαιτούν συνεργασία μεταξύ ομάδων μαθητών, αποτελούν καλό παράδειγμα πρακτικής και στοιχείο παιχνιδοποίησης. Τέτοιες εργασίες πρέπει να είναι ενδιαφέρουσες για να εκτελεστούν και αφορούν τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών.
11.	Περιθώριο κινδύνου	Δίνει τη δυνατότητα να ενθαρρύνει έναν μαθητή να παίξει στοίχημα μέσα σε μια εργασία και να μην φοβάται ότι θα τιμωρηθεί για μια λάθος απάντηση.
12.	Σύστημα προθεσμίας	Ένας μαθητής αγχώνεται από τους χρονικούς περιορισμούς, γεγονός που αυξάνει την ικανότητά του να συγκρατεί πληροφορίες και καθιστά δυνατή τη διαισθητική μάθηση. (Παιχνιδοποίηση).
13.	Προσέγγιση με βάση την περίπτωση στην εκπαιδευτική διαδικασία	Η μάθηση κατάστασης χρησιμοποιείται σε προσομοιώσεις μάθησης, όπου οι φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης εξερευνούν το σύστημα, παίζοντας με το μοντέλο του (Nikitin, 2016).

Η αποτελεσματικότητα της παιχνιδοποίησης εντός του άτυπου μαθησιακού χώρου της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης εξηγείται από την ικανότητά της να καλύψει εκείνα τα κενά της τυπικής εκπαίδευσης που συνήθως παραβλέπονται στη συμβατική μάθηση, δηλαδή την αποτελεσματική αλληλεπίδραση και επικοινωνία στην εκπαιδευτική κοινότητα. Ωστόσο, πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι υπάρχει ο κίνδυνος οι νέες χρήσιμες δεξιότητες που αποκτούν οι φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης μέσω της άτυπης εκπαίδευσης να μην είναι περιζήτητες στο επίσημο εκπαιδευτικό σύστημα.

Ως εκ τούτου, πιστεύουμε ότι οι προοδευτικές μορφές άτυπης εκπαίδευσης θα πρέπει να εισαχθούν σταδιακά στον ιστό της τυπικής εκπαίδευσης, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να εδραιωθούν σε νομοθετικό επίπεδο (Tsay, Kofinas, & Luo, 2018). Θα πρέπει να σημειωθεί ότι ο άτυπος χώρος μάθησης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση είναι κομβικός για την εισαγωγή τεχνικών και πρακτικών τυχερών παιχνιδιών σε ένα πλαίσιο μη τυχερού παιχνιδιού με εκπαιδευτικό σκοπό. Αυτό ενισχύεται από τον γρήγορο ρυθμό με τον οποίο εφαρμόζονται και δοκιμάζονται οι καινοτόμες προσεγγίσεις και μέθοδοι διδασκαλίας, συμπεριλαμβανομένης της ευρείας χρήσης παιχνιδιών ρόλων, περιστάσεων και άλλων τύπων παιχνιδιών.

Συμπέρασμα

Η ποιοτική και οικονομικά προσιτή τριτοβάθμια εκπαίδευση είναι το στέρεο θεμέλιο για την ανάπτυξη μιας μακροπρόθεσμης, προοδευτικής ψηφιακής κοινωνίας. Οι χώρες που το κατάλαβαν αυτό την κατάλληλη στιγμή έχουν δημιουργήσει με επιτυχία ένα αποτελεσματικό σύστημα τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης, πλοηγώντας τις οικονομίες τους μέσα από τα σαρωτικά κύματα του νέου τεχνολογικού κόσμου και αγκαλιάζοντας τον ψηφιακό μετασχηματισμό.

Σήμερα, αυτά είναι δύο μέρη ενός συνόλου, η άτυπη εκπαίδευση δεν γίνεται πλέον αντιληπτή ως το αντίθετο της τυπικής ή ως υποκατάστατό της. Οι τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της πλήρους επαγγελματικής κατάρτισης στο ίδρυμα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Τώρα, οι μαθητές έχουν τη ρεαλιστική δυνατότητα να συμμετάσχουν με σιγουριά.

Part 03: ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Αυτό το μέρος της ενότητας περιέχει μια ολοκληρωμένη μαθησιακή δραστηριότητα σχετικά με την εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση, σχεδιασμένη για χρήση σε Εκπαιδεύσεις Εκπαιδευτών δια ζώσης ή εκπαίδευση εργαζομένων/συμβούλων νέων. Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να υποστηρίξει τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν καλύτερα πώς οι δύο παραπάνω περιπτώσεις (1. Χρήση Παιχνιδιών Υπολογιστών στη Νεανική Εργασία και 2. Παιχνιδοποίηση στον Άτυπο Χώρο Μάθησης της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης (Digital Transformation of Education), μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην πτυχή της μη τυπικής εκπαίδευσης για την εργασία των νέων.



ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση (συγκεκριμένα παραδείγματα και επιτυχημένες περιπτώσιολογικές μελέτες)
Κατά προσέγγιση ώρα	1 ώρα και 15 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Φορητοί υπολογιστές / tablet / smartphone Πρόσβαση στο διαδίκτυο Χαρτί A4 Χαρτί flipchart Στυλό Έγχρωμοι μαρκαδόροι Ψαλίδια Κόλλα Κολλητική ταινία Οθόνη προβολέα 1 ευρύχωρο δωμάτιο Τραπέζια (τουλάχιστον όσα οι ομάδες σχηματίστηκαν) και καρέκλες.

Στόχοι	• Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην κατανόηση των περιπτώσεων παιχνιδιοποίησης ως μέρος της εργασίας για νέους και της μη τυπικής εκπαίδευσης. • Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη δημιουργικών τρόπων με τους οποίους μπορεί να χρησιμοποιηθεί η παιχνιδιοποίηση στην ήδη αναφερθείσα πτυχή. • Να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να γίνουν πιο ανοιχτοί στη χρήση της παιχνιδιοποίησης στις δραστηριότητες που ήδη εφαρμόζουν στις συγκεκριμένες πτυχές.
Detailed description	Η συνεδρία χωρίζεται σε τέσσερα μέρη. Μέρος 1) 15 λεπτά Αναστοχασμός της παιχνιδιοποίησης - Διερεύνηση των δύο περιπτώσεων που περιλαμβάνονται σε αυτήν την ενότητα Ο συντονιστής σε αυτό το μέρος θα δώσει μια επισκόπηση αυτής της συνεδρίας και θα ξεκινήσει τη συνεδρία με μια σύντομη εισαγωγή του θέματος (αναφερόμενος στις προηγούμενες ενότητες), καθώς και με τις περιπτώσεις που περιλαμβάνονται σε αυτήν την ενότητα. Μέρος 2) 20 λεπτά - Κάθε συμμετέχων είναι ανοιχτός να μοιραστεί τις δικές του πρακτικές σχετικά με την παιχνιδιοποίηση (σημειώνοντας γιατί την χρησιμοποιεί και γιατί όχι). Βήμα 1) 5 λεπτά - Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 4, σε ένα τραπέζι συζήτησης, και βάλτε τους να αναφέρουν τις δικές τους πρακτικές που σχετίζονται με τις μελέτες περιπτώσεων που έχουν συζητηθεί προηγουμένως. Βήμα 2) 5 λεπτά - Κάθε εκπρόσωπος της ομάδας θα μοιραστεί με τους υπόλοιπους τις πρακτικές καταιγισμού ιδεών στην ομάδα του. Εν τω μεταξύ, κάθε ομάδα πρέπει να γράψει τουλάχιστον 1 ερώτηση για τις υπόλοιπες ομάδες που σχετίζονται με τη συζήτησή τους. Οι ερωτήσεις πρέπει να σχετίζονται με το θέμα. Βήμα 3) 10 λεπτά - Οι ερωτήσεις πρέπει να συζητηθούν από κοινού από όλες τις ομάδες. Μέρος 3) 20 λεπτά - Προσδιορισμός νέων περιπτώσεων παιχνιδιών που θα χρησιμοποιηθούν στην εργασία για νέους και στη μη τυπική εκπαίδευση. Κάθε ομάδα πρέπει να εντοπίσει νέες περιπτώσεις παιχνιδιών που θα χρησιμοποιηθούν στον τομέα εργασίας της (στο πλαίσιο των ομαδικών εργασιών και της μη τυπικής εκπαίδευσης). Μέρος 4) 10 λεπτά - Προετοιμασία ενός σχεδίου εργασίας που περιλαμβάνει το νέο συγκεκριμένο στοιχείο παιχνιδιού που οι συμμετέχοντες θα προγραμματίσουν να πειραματιστούν στον τομέα εργασίας τους. Μέρος 5) 10 λεπτά - Τροφή για σκέψη: 1. Ποια μπορεί να είναι τα βασικά συμπεράσματα αυτής της συνεδρίας; 2. Ποια μπορεί να είναι τα επόμενα βήματα που μπορούν να κάνουν αυτοί οι συμμετέχοντες; 3. Δοκιμάστε τις γνώσεις και αξιολογήστε τις συνεδρίες.

Συμβουλές, συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή	• Ελάτε προετοιμασμένοι και κατανοήστε το νόημα αυτής της ενότητας και της συνεδρίας ως δραστηριότητα. • Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες γνωρίζουν το πλαίσιο της ενότητας. • Ενθαρρύνετε όλους τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν στη συνεδρία. • Μη διστάσετε να χρησιμοποιήσετε τις δικές σας μεθόδους και εργαλεία για να κάνετε τις συνεδρίες όσο το δυνατόν πιο διαδραστικές. • Μη διστάσετε να παρουσιάσετε νέες ιδέες εντός των γραμμών αυτής της ενότητας.
--	---

Μέρος 04: ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΝΕΩΝ ΚΑΙ ΤΗ ΜΗ ΤΥΠΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ - ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΠΟΡΟΙ

Αυτό το μέρος της ενότητας περιέχει χρήσιμους συνδέσμους και πόρους που θα βοηθήσουν τους χρήστες να εξερευνήσουν περαιτέρω άλλα παραδείγματα και επιτυχημένες μελέτες περιπτώσεων.

Άρθρο Παιχνιδοποίησης στο eLearning: [click here](#)

Άρθρο 1): ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Εκπαιδευτικά βίντεο GROW: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Άλλοι πόροι:

Gamification in the Informal Learning Space of Higher Education (in the Context of the Digital Transformation of Education):

<https://lumenpublishing.com/journals/index.php/po/article/view/4790>

Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/11/Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL.pdf>

Gamification in e-learning: What is it? Examples and benefits:

<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/gamification-in-elearning/#:~:text=What%20is%20gamification%20in%20e,enabling%20users%20to%20have%20fun.>

Δοκιμάστε τις γνώσεις σας απαντώντας στις ερωτήσεις του κουίζ GROW:

<https://grow-project.eu/quiz>

ΕΝΟΤΗΤΑ 04: Σχεδιασμός Παιχνιδοποίησης. Πώς να προγραμματίσετε αποτελεσματικά τις δραστηριότητες παιχνιδιού (τι, γιατί, πώς;)

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτή η ενότητα είναι αφιερωμένη σε αποτελεσματικές δραστηριότητες σχεδιασμού παιχνιδιών, στη σημασία του σχεδιασμού και στους τρόπους σχεδιασμού μιας αποτελεσματικής δραστηριότητας παιχνιδιού. Επίσης, αυτή η ενότητα θα αποσαφηνίσει τη διαφορά μεταξύ της παιχνιδοποίησης και της μάθησης με βάση το παιχνίδι και θα παρέχει ασκήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε Εκπαιδεύσεις Εκπαιδευτών ή σε εκπαιδεύσεις για νέους εργαζόμενους και εκπαιδευτικούς.

Στόχος αυτής της ενότητας είναι να επιτύχει τα ακόλουθα μαθησιακά αποτελέσματα:

ΘΕΜΑ	Γνώση	Ικανότητα	Συμπεριφορά
Σχεδιασμός Παιχνιδοποίησης. Πώς να προγραμματίσετε αποτελεσματικά τις δραστηριότητες παιχνιδιού (τι, γιατί, πώς;)	- Γνώση για το πώς να σχεδιάζετε αποτελεσματικά τις διαδικτυακές και εκτός σύνδεσης δραστηριότητες παιχνιδιού - Εξοικείωση με διάφορες δραστηριότητες παιχνιδιού και χρήση τους	Ικανότητα προσαρμογής, δημιουργίας και σχεδιασμού δραστηριοτήτων παιχνιδιού σύμφωνα με τους στόχους της εκπαίδευσης και τις ανάγκες της ομάδας-στόχου	Γίνετε πιο ανοιχτοί στην εισαγωγή/συμπερίληψη δραστηριοτήτων παιχνιδιού ως μέρος μιας δραστηριότητας εκπαίδευσης NFE ή εργασίας για νέους τόσο αυτοπροσώπως όσο και με ψηφιακά μέσα

ΜΕΡΟΣ 01. ΣΥΝΤΟΜΗ ΘΕΩΡΙΑ

1. Τι είναι η στρατηγική παιχνιδοποίησης;



Για να σχεδιάσετε ουσιαστικές δραστηριότητες παιχνιδιού, μπορείτε να ξεκινήσετε με το να σκέφτεστε πώς να δημιουργήσετε στοιχεία παιχνιδιού που να ευθυγραμμίζονται με ένα πλαίσιο εκτός παιχνιδιού. Κατά την επιδίωξη αυτής της στρατηγικής, θα πρέπει να αναγνωρίσετε ότι η δραστηριότητα παιχνιδιού πρέπει να είναι, εξ ορισμού, προαιρετική. Η δημιουργία ενός χώρου παιχνιδιού που βασίζεται σε προαιρετικά στοιχεία αντί της επιβολής συστήματος βαθμολόγησης και στόχων στους συμμετέχοντες, θα αυξήσει τις πιθανότητες των συμμετεχόντων να βρουν νόημα και να δημιουργήσουν εσωτερικά κίνητρα για να ασχοληθούν με το πλαίσιο εκτός παιχνιδιού.

Κατά το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων παιχνιδιού, η δημιουργία ενός χώρου βασισμένου σε πληροφορίες όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να εξερευνήσουν με τους δικούς τους όρους θα επιτρέψει το παιχνίδι. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να δεσμευτούν με την αρχική ιδέα που θα πρέπει να δημιουργεί προσδοκία για το τι μπορεί να συμβεί. Στη συνέχεια, μπορεί αυτή η ιδέα να οδηγήσει σε μια έκπληξη. Ο συμμετέχων μπορεί να “αγκαλιάσει” την έκπληξη και να κερδίσει ευχαρίστηση και κατανόηση.

Στο επίκεντρο της έννοιας της ουσιαστικής παιχνιδοποίησης είναι η δημιουργία ενός χώρου παιδαγωγικής μάθησης που βασίζεται σε πληροφορίες, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να εξερευνήσουν και να βρουν νόημα. Αυτό μπορεί να είναι ένας φυσικός χώρος ή ένας εικονικός χώρος, αλλά η ιδέα είναι η ίδια - αναπτύξτε ένα σύνολο μηχανισμών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για παιχνίδι (και επομένως να χρησιμοποιηθούν για παιχνίδια) που βοηθούν τον συμμετέχοντα να ανακαλύψει τι είναι ενδιαφέρον και σχετικό με το υποκείμενο εκτός παιχνιδιού, και συνδέστε το με τις προηγούμενες εμπειρίες, τις γνώσεις και τις δεξιότητές του/της. Δεδομένου ότι κάθε συμμετέχων βρίσκει αυτό που έχει νόημα για αυτόν ή αυτήν, κάθε συμμετέχων μπορεί να αφαιρέσει διαφορετικά πράγματα από την εμπειρία του παιχνιδιού.

Ένα άλλο ενδιαφέρον μοντέλο που πρέπει να λάβετε υπόψη για ουσιαστική παιχνιδοποίηση είναι αυτό της παιδικής χαράς της επιστήμης. Ένα μουσείο επιστήμης περιέχει εκθέματα και ερμηνείες και ένας συμμετέχων θα πρέπει να βρει τι να κάνει με κάθε έκθεμα προκειμένου να εξερευνήσει τις βασικές αρχές. Το μουσείο επιστημών είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ενός τρελού μαθησιακού χώρου. Ένα πρόβλημα με τα μουσεία επιστήμης είναι ότι ένας συμμετέχων θα είναι πρόθυμος να χειραγωγήσει την έκθεση, δεν θα διαβάσει τις οδηγίες και θα καταλήξει να χάσει τα υποκείμενα σημεία. Κατά την ανάπτυξη ουσιαστικού παιχνιδιού, αυτή η πρόκληση θα είναι παρούσα. Οι παίκτες πρέπει να επιλέγουν ελεύθερα σύμφωνα με τις έννοιες του παιχνιδιού, αλλά οι σχεδιαστές πρέπει να διευκολύνουν τους ενδιαφερόμενους παίκτες να μάθουν περισσότερα για τη ρύθμιση παιχνιδιών εκτός παιχνιδιού.

Όταν εργάζεστε στην παιχνιδοποίηση και προγραμματίζετε δραστηριότητες παιχνιδοποίησης, είναι σημαντικό να διευκρινίσετε τι δεν είναι η παιχνιδοποίηση :

- Απλώς η δημιουργία ενός παιχνιδιού
- Μια εργαλειοθήκη διαδραστικότητας
- Απλώς η προσθήκη πόντων και σημάτων σε μια δραστηριότητα και η αναμονή να γίνει πιο ελκυστική ως δια μαγείας
- Ένα στυλ σχεδίασης
- Ένα εύκολο πράγμα που μπορείς να κάνεις ή να μάθεις (η κατανόηση της ψυχολογίας, της ανθρώπινης συμπεριφοράς και πολλά άλλα περιλαμβάνει αυτό).
- Η λύση για όλα.

Η παιχνιδοποίηση είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο με το οποίο μπορείτε να φτάσετε στις παρακάτω πτυχές που είναι πολύ σημαντικές στην εργασία για νέους:

- **Κίνητρο** - επειδή η παιχνιδοποίηση ανταμείβει τους συμμετέχοντες και τους προκαλεί να συνεχίσουν, έχουν κίνητρο να βελτιώσουν ή/και να νικήσουν τον ανταγωνισμό.
- **Δεσμευμένοι μαθητές**: το κλειδί για τη δέσμευση είναι η ποικιλία και η αλληλεπίδραση. Η παιχνιδοποίηση είναι ένα μικρό κομμάτι της πίτας eLearning μαζί με αφήγηση, σενάρια, ήχο, βίντεο, γραφικά και κοινωνική μάθηση.
- **Αυτονομία μαθητή**. Η παιχνιδοποίηση επιτρέπει στα άτομα να μαθαίνουν με τον δικό τους ρυθμό και επίπεδο και να αξιοποιούν εγγενή κίνητρα όπως ο ανταγωνισμός, η βελτίωση και η ολοκλήρωση.
- **Άμεση ανατροφοδότηση**. Τα παιχνίδια παρέχουν ανατροφοδότηση καθώς οι παίκτες επιδεικνύουν τη μαεστρία τους. Αν τα πάνε καλά, είναι στο επόμενο επίπεδο. Αν όχι, έχουν άλλη μια ευκαιρία να δουν τι έχασαν.
- **Κοινωνική Μάθηση**. Ο φιλικός ανταγωνισμός και η συνεργασία επιτρέπουν στους μαθητές να σφυρηλατήσουν νέες συνδέσεις. Ένα άρθρο του 2020 στο Educational Psychology Review διαπίστωσε ότι οι μαθητές ανταποκρίνονται θετικά στην ήπια κοινωνική πίεση όταν ανταγωνίζονται με μέλη μιας κοινότητας.
- **Συναισθηματική Σύνδεση**. Η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιεί συχνά την αφήγηση για να βοηθήσει τους μαθητές να εφαρμόσουν αυτό που έχουν βιώσει σε προσομοιωμένες καταστάσεις, γεγονός που δημιουργεί μια συναισθηματική σύνδεση (και, με τη σειρά του, ισχυρότερες νευρικές συνδέσεις).
- **Στόχοι με νόημα**. Η ανύψωση και η ολοκλήρωση των παιχνιδιών δίνει στους μαθητές ουσιαστικούς, απτούς στόχους για να εργαστούν.

Γνωστική Ανακούφιση. Οι εγκέφαλοι λατρεύουν να κάνουν πολλαπλές εργασίες, αλλά το multitasking μπορεί να βλάψει τις προσπάθειες προπόνησης. Τα παιχνίδια κατευθύνουν την προσοχή σε μία εργασία τη φορά, γεγονός που αυξάνει την εστίαση και μειώνει το γνωστικό φορτίο στον εγκέφαλο.

1.2 Πώς να σχεδιάσετε την παιχνιδοποίηση;

Δεν πρέπει να συγχέεται με τη μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι, η οποία ζητά από τους νέους να παίζουν παιχνίδια στην υπηρεσία της εκπαίδευσης. Η παιχνιδοποίηση έχει να κάνει με τα χαρακτηριστικά που κάνουν τα παιχνίδια ελκυστικά και την εφαρμογή τους σε άλλα είδη μαθησιακών δραστηριοτήτων. Αυτά τα χαρακτηριστικά περιλαμβάνουν πράγματα όπως:

- Πόντοι απο την εμπειρία που συσσωρεύονται προς την κυριαρχία
- Σήματα που ανταμείβουν τους παίκτες για την επίτευξη κάτι αξιοσημείωτου
- Πίνακες κατάταξης που δείχνουν πώς οι παίκτες ανταποκρίνονται στον ανταγωνισμό
- Αποστολές που επιτρέπουν στους παίκτες να κάνουν ουσιαστικές επιλογές
- Σημεία ελέγχου που σηματοδοτούν την πρόοδο προς έναν στόχο
- Boss battles που παρουσιάζουν μια δύσκολη πρόκληση και δοκιμάζουν τις ικανότητες των παικτών



1.3. Γιατί είναι σημαντικό να προγραμματίζουμε την παιχνιδοποίηση;

Όσον αφορά την παιχνιδοποίηση, θέλετε να τραβήξετε το ενδιαφέρον από τους μαθητές σας, επομένως μπορείτε να σχεδιάσετε έναν διαγωνισμό σε ολόκληρο τον οργανισμό. Το πρόβλημα; Εάν δημιουργήσετε έναν ανταγωνισμό που είναι πολύ μεγάλος σε εύρος, είναι βέβαιο ότι θα παρακινήσετε όσους βρίσκονται στην κορυφή του βαθμολογικού πίνακα, αλλά πιθανότατα θα χάσετε αυτούς που βρίσκονται σταθερά στον πάτο, χωρίς πιθανότητες να ανέβουν. Αντίθετα, προγραμματίστε βραχυπρόθεσμους διαγωνισμούς σε μια ποικιλία εφαρμογών και δημιουργήστε έναν πίνακα κατάταξης που αλλάζει μετά από μια εβδομάδα περίπου, για να δώσει σε όλους μια δίκαιη ευκαιρία.

Συνήθως ακούγεται το «προσπαθώ πολύ σκληρά» όταν πρόκειται για την παιχνιδοποίηση, ειδικά αν είστε τόσο συγκεντρωμένοι στην πτυχή της διασκέδασης που χάνετε το νόημα της προπόνησης. Θα μπορούσατε να δημιουργήσετε το πιο συναρπαστικό παιχνίδι στον κόσμο, αλλά αν οι μαθητές αντιληφθούν ότι έχει ελάχιστη σχέση με την εκπαίδευσή τους, μπορεί να το παρατήσουν για κάτι πιο συμβατικό. Σεβαστείτε τον χρόνο των μαθητών σας και να θυμάστε ότι ενώ η εκπαίδευση είναι σημαντική, το θέμα θα πρέπει να είναι ακόμα στο σημείο.

Ο προγραμματισμός της εκπαίδευσης με βάση το παιχνίδι είναι εξαιρετικός - εκτός αν, φυσικά, οι μαθητές σας δεν καταλαβαίνουν πραγματικά τον σκοπό. Χωρίς ξεκάθαρους στόχους παιχνιδιού, όπως βαθμολογίες και αποτελέσματα στόχου, οι μαθητές θα μπορούσαν να χάσουν το ενδιαφέρον τους. Και, χωρίς σαφείς ανταμοιβές, όπως κονκάρδες και βραβεία, οι μαθητές θα μπορούσαν να χάσουν το κίνητρο. Τόσο οι στόχοι όσο και οι ανταμοιβές πρέπει να αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του σταδίου σχεδιασμού και ανάπτυξης του παιχνιδιού.

**Μέρος 02:Σχεδιασμός Παιχνιδοποίησης. Πώς να προγραμματίσετε αποτελεσματικά τις δραστηριότητες παιχνιδιού (τι, γιατί, πώς):-
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

Αυτό το μέρος της ενότητας περιέχει μια ολοκληρωμένη δραστηριότητα εκμάθησης σχετικά με τον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να υποστηρίξει τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν καλύτερα ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος να σχεδιάσουν την παιχνοποίηση στην εργασία των νέων και πώς να την σχεδιάσουν για να αποκτήσουν μαθησιακή εμπειρία.

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑ	ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ
Κατά προσέγγιση ώρα	2 ώρες
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Χαρτί A4 Χαρτί flipchart Στυλό Έγχρωμοι μαρκαδόροι Περιοδικά Ψαλίδια Κόλλα Κολλητική ταινία Πρόσβαση στο διαδίκτυο Φορητοί υπολογιστές/smartphones Οθόνη προβολέα Μεγάλος χώρος Τραπέζια (τουλάχιστον όσα σχηματίστηκαν οι ομάδες) και καρέκλες
Στόχοι	- Υποστήριξη των συμμετεχόντων στην κατανόηση της παιχνοποίησης και της χρήσης της σε διαφορετικές ρυθμίσεις - Να κατανοήσουν την εκπαιδευτική λογική των παιχνιδιών και ποιες πιθανές μεθόδους μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να παιχνοποιήσουν τη μαθησιακή εμπειρία και το αντίστροφο - Για να κάνουν τους συμμετέχοντες πιο ανοιχτούς στη χρήση της παιχνοποίησης στις δραστηριότητες που υλοποιούν

Λεπτομερής περιγραφή	Εισαγωγή/ 15 λεπτά Οι συντονιστές θα πρέπει να ξεκινήσουν τη συνεδρία και να παρέχουν θεωρητικά στοιχεία σχετικά με τις μαθησιακές πτυχές του παιχνιδιού. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να χωριστούν στις ομάδες -5 ομάδες (6 άτομα)- με την αποστολή να επιλέξουν ένα παιχνίδι από τη δεδομένη λίστα (οι συντονιστές θα πρέπει να παρέχουν τη λίστα με τα 10 δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια) και να αναπτύξουν μια εμπειρία μάθησης από το επιλεγμένο παιχνίδι. Πηγή για τα παιχνίδια: https://www.ign.com/articles/the-best-100-video-games-of-all-time Ομαδική εργασία/συνολική διάρκεια 1 ώρα 15 λεπτά Ενώ παίζετε και εξερευνάτε το παιχνίδι, σκεφτείτε στοιχεία και προσεγγίσεις, εξάγετε τις μαθησιακές πτυχές και προετοιμάστε παρουσίαση για τις ακόλουθες απαιτήσεις: • Καταγράψτε τις πτυχές του παιχνιδιού που είναι ή μπορούν να είναι εκπαιδευτικές • Ποιο είναι το είδος της μαθησιακής δραστηριότητας που μπορείτε να αναπτύξετε από το παιχνίδι; • Ποια είναι η ακριβής γνώση που θα μπορούσαν να αποκτήσουν οι παίκτες; • Ποιες είναι οι δεξιότητες που θα μπορούσε να αποκτήσει ένας παίκτης; • Ποιες συμπεριφορές θα μπορούσε να αλλάξει ή να υιοθετήσει ένας παίκτης; • Περιγράψτε βήμα-βήμα πώς θα μετατρέψατε αυτό το παιχνίδι (ή μέρος του) σε μαθησιακή δραστηριότητα με πιθανές προκλήσεις και ορίστε πώς το παιχνίδι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτική δραστηριότητα • Καταγράψτε τι θα επιλέγατε ως ανταμοιβή σε έναν παίκτη. Παρουσίαση και σχόλια/30 λεπτά
Συμβουλές, συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή	Να είναι παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν. Εάν χρειάζεται, δώστε τους περισσότερα υλικά για αναθεώρηση

Μέρος 03: Σχεδιασμός Παιχνιδοποίησης. Πώς να προγραμματίσετε αποτελεσματικά τις δραστηριότητες παιχνιδιού (τι, γιατί, πώς) -

Δραστηριότητα αυτοκατευθυνόμενης μάθησης

Δοκιμάστε τις γνώσεις σας απαντώντας στις ερωτήσεις του παρακάτω κουίζ:

<https://forms.gle/sznwEdX5Y9V3PMFn9>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1: ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Κόψτε τις οδηγίες και δώστε απο μια σε κάθε ομάδα. Όταν η ομάδα αποφασίσει ποιο παιχνίδι θα χρησιμοποιήσει, παρέχετε περισσότερες πληροφορίες για το επιλεγμένο παιχνίδι. Αυτό θα πρέπει να προετοιμαστεί εκ των προτέρων. Αυτά είναι απλά παραδείγματα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δικό σας.

Ομάδα ένα:

Επιλέξτε ένα από τα προτεινόμενα παιχνίδια από τη λίστα που θα θέλατε να επεξεργαστείτε περαιτέρω και να προσδιορίσετε ως πιθανή μαθησιακή εμπειρία.

Ενώ παίζετε και εξερευνάτε το παιχνίδι, σκεφτείτε στοιχεία και προσεγγίσεις, εξάγετε τις μαθησιακές πτυχές και προετοιμάστε μια παρουσίαση για τις ακόλουθες απαιτήσεις:

- Καταγράψτε τις πτυχές του παιχνιδιού που είναι ή μπορούν να είναι εκπαιδευτικές
- Ποιο είναι το είδος της μαθησιακής δραστηριότητας που μπορείτε να αναπτύξετε από το παιχνίδι;
- Ποια είναι η ακριβής γνώση που θα μπορούσαν να αποκτήσουν οι παίκτες;
- Ποιες είναι οι δεξιότητες που θα μπορούσε να αποκτήσει ένας παίκτης;
- Ποιες συμπεριφορές θα μπορούσε να αλλάξει ή να υιοθετήσει ένας παίκτης;
- Περιγράψτε βήμα-βήμα πώς θα μετατρέψατε αυτό το παιχνίδι (ή μέρος του) σε μαθησιακή δραστηριότητα με πιθανές προκλήσεις και ορίστε πώς το παιχνίδι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτική δραστηριότητα.
- Καταγράψτε τι θα επιλέγατε ως ανταμοιβή σε έναν παίκτη.

Λίστα παιχνιδιών:

- | | |
|--|---------------------------------|
| 1. Super Metroid, | 6. Red Dead Redemption 2 |
| 2. The Legend of Zelda: A Link to the Past, | 7. Half-Life 2 |
| 3. Portal 2, | 8. Disco Elysium |
| 4. Super Mario World, | 9. Grand Theft Auto V |
| 5. Mass Effect 2, | 10. Hades |

Ομάδα δύο:

Επιλέξτε ένα από τα προτεινόμενα παιχνίδια από τη λίστα που θα θέλατε να επεξεργαστείτε περαιτέρω και να προσδιορίσετε πιθανή μαθησιακή εμπειρία. Ενώ παίζετε και εξερευνάτε το παιχνίδι, σκεφτείτε στοιχεία και προσεγγίσεις, εξάγετε τις μαθησιακές πτυχές και προετοιμάστε παρουσίαση για τις ακόλουθες απαιτήσεις:

- Καταγράψτε τις πτυχές του παιχνιδιού που είναι ή μπορούν να είναι εκπαιδευτικές
- Ποιο είναι το είδος της μαθησιακής δραστηριότητας που μπορείτε να αναπτύξετε από το παιχνίδι;
- Ποια είναι η ακριβής γνώση που θα μπορούσαν να αποκτήσουν οι παίκτες;
- Ποιες είναι οι δεξιότητες που θα μπορούσε να αποκτήσει ένας παίκτης;
- Ποιες συμπεριφορές θα μπορούσε να αλλάξει ή να υιοθετήσει ένας παίκτης;
- Περιγράψτε βήμα-βήμα πώς θα μετατρέψατε αυτό το παιχνίδι (ή μέρος του) σε μαθησιακή δραστηριότητα με πιθανές προκλήσεις και ορίστε πώς το παιχνίδι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτική δραστηριότητα
- Καταγράψτε τι θα επιλέγατε ως ανταμοιβή σε έναν παίκτη.

Λίστα παιχνιδιών:

- | | |
|---|------------------------------|
| 1. Super Mario 64 | 6. The Last of Us |
| 2. The Legend of Zelda: Breath of the Wild | 7. BioShock |
| 3. Castlevania: Symphony of the Night | 8. Bloodborne |
| 4. Halo 2 | 9. Undertale |
| 5. The Witcher 3: Wild Hunt | 10. Street Fighter II |

Ομάδα τρία:

Επιλέξτε ένα από τα προτεινόμενα παιχνίδια από τη λίστα που θα θέλατε να επεξεργαστείτε περαιτέρω και να προσδιορίσετε πιθανή μαθησιακή εμπειρία. Ενώ παίζετε και εξερευνάτε το παιχνίδι, σκεφτείτε στοιχεία και προσεγγίσεις, εξάγετε τις μαθησιακές πτυχές και προετοιμάστε παρουσίαση για τις ακόλουθες απαιτήσεις:

- Καταγράψτε τις πτυχές του παιχνιδιού που είναι ή μπορούν να είναι εκπαιδευτικές
- Ποιο είναι το είδος της μαθησιακής δραστηριότητας που μπορείτε να αναπτύξετε από το παιχνίδι;
- Ποια είναι η ακριβής γνώση που θα μπορούσαν να αποκτήσουν οι παίκτες;
- Ποιες είναι οι δεξιότητες που θα μπορούσε να αποκτήσει ένας παίκτης;
- Ποιες συμπεριφορές θα μπορούσε να αλλάξει ή να υιοθετήσει ένας παίκτης;
- Περιγράψτε βήμα-βήμα πώς θα μετατρέψατε αυτό το παιχνίδι (ή μέρος του) σε μαθησιακή δραστηριότητα με πιθανές προκλήσεις και ορίστε πώς το παιχνίδι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτική δραστηριότητα
- Καταγράψτε τι θα επιλέγατε ως ανταμοιβή σε έναν παίκτη.

Λίστα παιχνιδιών:

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Super Mario Bros. 3 | 6. Metal Gear Solid 3: Snake Eater |
| 2. Portal | 7. Minecraft |
| 3. Chrono Trigger | 8. The Legend of Zelda: Ocarina of Time |
| 4. God of War | 9. Sid Meier's Civilization IV |
| 5. Half-Life: Alyx | 10. Metal Gear Solid |

Ομάδα τέσσερα:

Επιλέξτε ένα από τα προτεινόμενα παιχνίδια από τη λίστα που θα θέλατε να επεξεργαστείτε περαιτέρω και να προσδιορίσετε πιθανή μαθησιακή εμπειρία. Ενώ παίζετε και εξερευνάτε το παιχνίδι, σκεφτείτε στοιχεία και προσεγγίσεις, εξάγετε τις μαθησιακές πτυχές και προετοιμάστε παρουσίαση για τις ακόλουθες απαιτήσεις:

- Καταγράψτε τις πτυχές του παιχνιδιού που είναι ή μπορούν να είναι εκπαιδευτικές
- Ποιο είναι το είδος της μαθησιακής δραστηριότητας που μπορείτε να αναπτύξετε από το παιχνίδι;
- Ποια είναι η ακριβής γνώση που θα μπορούσαν να αποκτήσουν οι παίκτες;
- Ποιες είναι οι δεξιότητες που θα μπορούσε να αποκτήσει ένας παίκτης;
- Ποιες συμπεριφορές θα μπορούσε να αλλάξει ή να υιοθετήσει ένας παίκτης;
- Περιγράψτε βήμα-βήμα πώς θα μετατρέψατε αυτό το παιχνίδι (ή μέρος του) σε μαθησιακή δραστηριότητα με πιθανές προκλήσεις και ορίστε πώς το παιχνίδι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτική δραστηριότητα
- Καταγράψτε τι θα επιλέγατε ως ανταμοιβή σε έναν παίκτη.

Λίστα παιχνιδιών:

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. Super Mario Bros. | 6. Resident Evil 4 |
| 2. Half-Life | 7. Metroid Prime |
| 3. Halo: Combat Evolved | 8. Pokémon Yellow |
| 4. Red Dead Redemption | 9. Star Wars: Knights of the Old Republic |
| 5. Shadow of the Colossus | 10. EarthBound |

Ομάδα πέντε:

Επιλέξτε ένα από τα προτεινόμενα παιχνίδια από τη λίστα που θα θέλατε να επεξεργαστείτε περαιτέρω και να προσδιορίσετε πιθανή μαθησιακή εμπειρία. Ενώ παίζετε και εξερευνάτε το παιχνίδι, σκεφτείτε στοιχεία και προσεγγίσεις, εξάγετε τις μαθησιακές πτυχές και προετοιμάστε παρουσίαση για τις ακόλουθες απαιτήσεις:

- Καταγράψτε τις πτυχές του παιχνιδιού που είναι ή μπορούν να είναι εκπαιδευτικές
- Ποιο είναι το είδος της μαθησιακής δραστηριότητας που μπορείτε να αναπτύξετε από το παιχνίδι;
- Ποια είναι η ακριβής γνώση που θα μπορούσαν να αποκτήσουν οι παίκτες;
- Ποιες είναι οι δεξιότητες που θα μπορούσε να αποκτήσει ένας παίκτης;
- Ποιες συμπεριφορές θα μπορούσε να αλλάξει ή να υιοθετήσει ένας παίκτης;
- Περιγράψτε βήμα-βήμα πώς θα μετατρέψατε αυτό το παιχνίδι (ή μέρος του) σε μαθησιακή δραστηριότητα με πιθανές προκλήσεις και ορίστε πώς το παιχνίδι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτική δραστηριότητα
- Καταγράψτε τι θα επιλέγατε ως ανταμοιβή σε έναν παίκτη.

Λίστα παιχνιδιών:

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Tetris | 6. Rise of the Tomb Raider |
| 2. Doom | 7. Super Mario World 2: Yoshi's Island |
| 3. Final Fantasy XIV | 8. SimCity 2000 |
| 4. Ms. Pac-Man | 9. Animal Crossing: New Horizons |
| 5. Journey | 10. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge |

Εικόνα 1: Πηγή: <https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

Εικόνα 2: Πηγή: <https://www.hurix.com/selecting-gamification-services/>

Υλικά που χρησιμοποιήθηκαν:

<https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

<https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

<https://www.elearninglearning.com/examples/gamification/module/?open-article-id=15365761&article-title=elearning-gamification--how-to-implement-gamification-in-your-learning-strategy&blog-domain=elmllearning.com&blog-title=elearningmind>

https://www.researchgate.net/publication/264129666_Strategies_for_Meaningful_Gamification_Concepts_behind_Transformative_Play_and_Participatory_Museums

ΕΝΟΤΗΤΑ 05: Πρακτικά εργαλεία για τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτή η ενότητα περιέχει πληροφορίες σχετικά με πρακτικά διαδικτυακά και μη διαδικτυακά εργαλεία που είναι χρήσιμα για τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης στον τομέα της εργασίας με νέους.

Περιέχει μια σύντομη θεωρητική εισαγωγή των εργαλείων, ακολουθούμενη από σχετικές δραστηριότητες που είναι χρήσιμες στις εκπαιδεύσεις εργαζομένων σε θέματα νεολαίας, καθώς και για τους εκπαιδευτικούς.

Στόχος αυτής της ενότητας είναι η επίτευξη των ακόλουθων μαθησιακών αποτελεσμάτων:

ΘΕΜΑ	Γνώση	Ικανότητα	Συμπεριφορά
Πρακτικά εργαλεία για τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης	Εξοικείωση με εργαλεία που μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης τόσο εκτός όσο και εντός διαδικτύου	Ικανότητα εντοπισμού εργαλείων που μπορούν να υποστηρίξουν τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης και αποτελεσματική επιλογή του εργαλείου που είναι καταλληλότερο για τους στόχους της δραστηριότητας	Προθυμία χρήσης διαφορετικών εργαλείων για τη διευκόλυνση του σχεδιασμού, της σχεδίασης και της δημιουργίας δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης

ΜΕΡΟΣ 01. ΘΕΩΡΙΑ**1. Τι είναι το εργαλείο και η τεχνική παιχνιδοποίησης;**

Η παιχνιδοποίηση βασίζεται στην ποικιλία εργαλείων και τεχνικών που βελτιώνουν την συμμετοχή των μαθητών, τα κίνητρα και τη συγκέντρωσή τους. Το λογισμικό που χρησιμοποιείται για την παιχνιδοποίηση αποτελείται από διάφορα εργαλεία και πλατφόρμες που επιτρέπουν την εφαρμογή μορφών παιχνιδιού σε διάφορα μη παιγνιώδη πλαίσια, όπως η εργασία, το σχολείο και οι μη τυπικές δραστηριότητες. Παρατηρώντας το αυξανόμενο ενδιαφέρον για την παιχνιδοποίηση και τα παιχνιδοποιημένα στοιχεία, οι σχεδιαστές εφαρμογών και οι παραγωγοί λογισμικών δημιούργησαν πολλά εργαλεία που υιοθετούν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και στοιχεία που βοηθούν στην ενίσχυση των κινήτρων των μαθητών, της απόδοσης των εργαζομένων και της ελκυστικότητας των μαθησιακών δραστηριοτήτων.

Ωστόσο, πρέπει να επισημανθεί ότι η παιχνιδοποίηση δεν αφορά μόνο την τεχνολογία, αλλά και τον σχεδιασμό. Επομένως, δεν χρειάζεται να παραδίδεται διαδικτυακά ή με τη χρήση οποιουδήποτε ψηφιακού εργαλείου. Οι δραστηριότητες που λαμβάνουν μέρος εκτός σύνδεσης μπορούν εύκολα να προσαρμόσουν τις οδηγίες του παιχνιδιού για να δημιουργήσουν μια ελκυστική και παρακινητική εμπειρία. Αυτό είναι εξαιρετικά σημαντικό για τη μη τυπική και άτυπη μάθηση που συνήθως χρησιμοποιείται από τους εργαζόμενους στη νεολαία και τις οργανώσεις νεολαίας.

Σε αυτή την ενότητα, μοιραζόμαστε μαζί σας μερικά από τα πιο χρήσιμα ψηφιακά εργαλεία, αλλά και τεχνικές που εισάγουν τα χαρακτηριστικά της παιχνιδοποίησης σε δραστηριότητες εκτός σύνδεσης.

1. Ψηφιακά εργαλεία για την παιχνιδοποίηση**2. Actionbound (<https://en.actionbound.com/>)**

Το Actionbound είναι ένα εργαλείο χρήσιμο για τη δημιουργία διαδραστικών δραστηριοτήτων με ομάδες σε εξωτερικούς χώρους. Αυτή η εφαρμογή δίνει τη δυνατότητα να οργανώσετε μια εκπαιδευτική περιήγηση στην πόλη, έναν περίπατο με ξεναγό ή ένα διασκεδαστικό κυνήγι θησαυρού ως δραστηριότητα ομαδικής συνεργασίας.

Μεταξύ πολλών επιλογών, προσφέρει μια λειτουργία κουίζ με ερωτήσεις που επιτρέπει την απόκτηση πόντων εντός του προηγούμενως προστιθέμενου αριθμού πιθανών προσπαθειών ή ποινών για τον αριθμό των λαθών ή τον χρόνο που δαπανάται. Η πλατφόρμα επιτρέπει επίσης τουρνουά που λαμβάνουν χώρα μεταξύ των μελών μιας ομάδας. Σας δίνει τη δυνατότητα να προσθέσετε φωτογραφίες και βίντεο που μπορούν να βαθμολογηθούν στην εφαρμογή και είναι απαραίτητα για να προχωρήσετε σε μια άλλη εργασία. Το Actionbound σας επιτρέπει να στήσετε το σκηνικό του κυνηγιού θησαυρού σε οποιαδήποτε τοποθεσία, όπως η πόλη σας, κατευθύνοντας τους παίκτες με υποδείξεις στους χάρτες Google.

Αυτό το εργαλείο είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον για τις δραστηριότητες ανάπτυξης ομάδων και τις περιηγήσεις στην πόλη που βασίζονται στην παιχνιδοποίηση. Εισάγει έναν ανταγωνιστικό παράγοντα με έναν πίνακα αποτελεσμάτων και διασκέδαση στην εκμάθηση νέων περιοχών.



1. Quizlet Live (<https://quizlet.com/>)

Το Quizlet είναι μια πλατφόρμα μάθησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο από εκπαιδευτικούς νέων όσο και από μαθητές για να δομήσουν ή να ενισχύσουν τη μελέτη. Επιτρέπει την εξάσκηση και την εμπέδωση του περιεχομένου μέσω διαδραστικών καρτών, με διαγράμματα (τα οποία σας επιτρέπουν να επισημάνετε το μέρος μιας εικόνας ή απεικόνισης του οποίου το όνομα ή τον όρο πρέπει να γνωρίζετε), με τη λειτουργία μάθησης (με την οποία το εργαλείο εκτελεί ένα σχέδιο προσαρμογής ώστε οι μαθητές να μάθουν το περιεχόμενο στον προγραμματισμένο χρόνο) ή μέσω παιχνιδοποιημένων ενεργειών, όπως παιχνίδια με χρόνο και σκορ. Το περιεχόμενο μπορεί να εισαχθεί. Είναι δυνατή η δημιουργία ενοτήτων μελέτης με βάση σημειώσεις ή υπάρχοντα έγγραφα σε μορφή Word, Excel ή εγγράφων Google, για παράδειγμα.



1.2.3 Pear Deck (<https://www.peardeck.com/googleslides>)

Η βελτίωση της απόδοσης των εξηγήσεων και των παρουσιάσεων μας ως εκπαιδευτές νέων, είναι δυνατή. Η προσθήκη μιας πινελιάς παιχνιδοποίησης με πλατφόρμες όπως το Pear Deck επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να βελτιώσουν την απόδοση των εξηγήσεων και των παρουσιάσεων τους προσθέτοντας την παιχνιδοποίηση στις διαφάνειες των παρουσιάσεων.

Το Pear Deck είναι ένα εργαλείο ζωντανής παρουσίασης διαφανειών που λειτουργεί με τις διαφάνειες Google Slides ή τις παρουσιάσεις PowerPoint, επιτρέποντας στους μαθητές να βλέπουν τις διαφάνειες στις δικές τους συσκευές. Κατά τη διεξαγωγή ενός μαθήματος, οι μαθητές μπορούν να λαμβάνουν περιεχόμενο όπως ερωτήσεις, εικόνες ή οποιοδήποτε είδος υποστηρικτικού υλικού. Στόχος της είναι να καταστήσει τις τάξεις αμφίδρομες, ώστε να αξιοποιηθούν στο έπακρο οι επεξηγήσεις. Οι Tecaheers μπορούν επίσης να προσθέσουν διαδραστικές διαφάνειες για να ζητήσουν ανατροφοδότηση, να κάνουν έναν γρήγορο διαμορφωτικό έλεγχο ή απλώς να δουν πώς αισθάνονται οι μαθητές σήμερα. Όταν οι μαθητές απαντούν, οι απαντήσεις τους μπορούν να κοινοποιηθούν ανώνυμα από τον εκπαιδευτικό, ώστε μόνο αυτός να γνωρίζει ποιος έδωσε ποια απάντηση. Αυτό επιτρέπει στους μαθητές να αισθάνονται ασφαλείς απαντώντας, γνωρίζοντας ότι ένας συμμαθητής τους δεν μπορεί να τους αναγνωρίσει σε μια λανθασμένη απάντηση.

Το Pear Deck παρέχει 5 διαφορετικούς τύπους διαδραστικών ερωτήσεων/απαντήσεων: "Draggable Response" (οι μαθητές σέρνουν αντικείμενα πάνω στη διαφάνεια), "Drawing Response" (οι μαθητές ζωγραφίζουν πάνω στη διαφάνεια), "Free Response: Text" (μακροσκελείς απαντήσεις), "Free Response: Number" (αριθμητική απάντηση) και "Multiple Choice" (ερωτηματολόγιο).

Το Pear Deck ξεπερνάει το χαρακτήρα ενός απλού εργαλείου προβολής διαφανειών με το παιχνίδι λεξιλογίου Flashcard Factory. Το Flashcard Factory επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να ανεβάσει ή να δημιουργήσει έναν κατάλογο λέξεων και ορισμών χρησιμοποιώντας τους δικούς του ορισμούς ή εξάγοντάς τους από ένα ενσωματωμένο λεξικό. Στη συνέχεια, οι μαθητές σχηματίζουν ζευγάρια και γράφουν εναλλάξ προτάσεις με αυτές τις λέξεις και ζωγραφίζουν μια εικόνα για να απεικονίσουν την πρότασή τους. Κερδίζουν πόντους για την ομάδα τους όταν οι κάρτες τους αξιολογούνται στο τέλος. Οι καρτέλες μπορούν να εξαχθούν στο Quizlet Live για περαιτέρω μελέτη.



1.2.4 Quizizz (<https://quizizz.com/>)

Το Quizizz είναι μια εφαρμογή που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να μετατρέψουν την τάξη τους σε παιχνίδι μέσω της ανάπτυξης κουίζ, κερδίζοντας έτσι την προσοχή των μαθητών και ενθαρρύνοντας ακόμη και την ενεργό μάθηση. Επιπλέον, επιτρέπει στο μαθητή να αυτοαξιολογηθεί με απαιτητικά παιχνίδια για να προσδιορίσει τις γνώσεις του.

Η εφαρμογή επιτρέπει στους μαθητές να κάνουν κουίζ σχετικά με οποιοδήποτε είδος θέματος, είτε εναλλάξ είτε ανά ομάδα από τους εκπαιδευτές νέων. Οι μαθητές δεν χρειάζεται να εγγραφούν, καθώς οι εκπαιδευτικοί θα είναι αυτοί που θα τους παρέχουν πρόσβαση στα ερωτηματολόγια μέσω μιας "καρφίτσας παιχνιδιού". Οι μαθητές βλέπουν πάντα το περιεχόμενο στις δικές τους συσκευές, είτε πρόκειται για υπολογιστές, φορητούς υπολογιστές, ταμπλέτες ή smartphones.

Υπάρχουν πέντε τύποι ερωτηματολογίων που είναι διαθέσιμοι για δημιουργία στην πλατφόρμα: "Πολλαπλής επιλογής" (ερωτηματολόγιο), "Check-Box" (πολλαπλές σωστές απαντήσεις), "Fill-in-the-blanks" (γράψτε την απάντηση στον χώρο που προβλέπεται γι' αυτό), "Open-Ended" (μακροσκελείς απαντήσεις) και "Poll" (Όχι σωστή απάντηση, για να μάθετε τις απόψεις). Στα ερωτηματολόγια μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί περιεχόμενο πολυμέσων, όπως βίντεο ή εικόνες. Οι λειτουργίες παιχνιδιού έχουν σχεδιαστεί για να ενθαρρύνουν τον υγιή ανταγωνισμό μεταξύ των μαθητών. Μπορείτε να επιλέξετε τη λειτουργία "gaming" ανά κουίζ όταν ξεκινάτε ένα ζωντανό κουίζ. Αυτή η λειτουργία επιτρέπει στους μεμονωμένους μαθητές να απαντούν με το δικό τους ρυθμό, αλλά οι βαθμολογίες μπορούν να ομαδοποιηθούν από τη συλλογική ομάδα ή να ανταγωνίζονται ατομικά ο ένας τον άλλον.

Το Quizizz παρέχει λεπτομερείς πληροφορίες σε επίπεδο τάξης και μαθητή για κάθε κουίζ. Χρησιμοποιώντας την ανατροφοδότηση τόσο από τα δια ζώσης κουίζ όσο και από τις εργασίες στο σπίτι, δημιουργήστε στατιστικά στοιχεία που είναι τόσο επικεντρωμένα στους μαθητές όσο και στην τάξη. Μπορεί να παρακολουθείται η πρόοδος κάθε μαθητή, να προσδιορίζεται το επίπεδο κατανόησης ενός θέματος και να αξιολογείται η καμπύλη μάθησης για κάθε εργασία.

1.2.5 Socrative (<https://www.socrative.com/>)



Το Socrative είναι μια δωρεάν εφαρμογή που επιτρέπει στον εκπαιδευτικό νέων να παρακινεί τους μαθητές να συμμετέχουν στην τάξη και να παρακολουθεί την πρόοδό τους μέσω τεστ πολλαπλών επιλογών, αξιολογήσεων ή άλλων δραστηριοτήτων.

Συμβατό με οποιαδήποτε συσκευή (PC, tablet ή smartphone), ένα από τα πλεονεκτήματά του είναι ότι οι μαθητές δεν χρειάζεται να δημιουργήσουν ένα προσωπικό προφίλ για να μπορούν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή - με τον εκπαιδευτικό να έχει το δικό του, συνδεδεμένο με έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, είναι αρκετό.

Όσον αφορά τις δραστηριότητες που είναι διαθέσιμες στην εφαρμογή, προσφέρονται πολλαπλές επιλογές: "Quiz" (ερωτηματολόγιο), "Space Race" (ερωτηματολόγιο με αντίστροφη μέτρηση) ή "Exit Ticket" (ερωτηματολόγιο με κατάταξη των αποτελεσμάτων). Ο τύπος των απαντήσεων μπορεί επίσης να επιλεγεί μεταξύ των επιλογών "Πολλαπλή επιλογή" (πολλαπλές απαντήσεις), "Σωστό ή Λάθος" (σωστό ή λάθος) και "Σύντομη απάντηση" (σύντομη απάντηση).

Και στις τρεις περιπτώσεις, ο εκπαιδευτικός θα μπορεί να βλέπει ζωντανά τις απαντήσεις των μαθητών και, στο τέλος της εξέτασης, θα μπορεί να τις επανεξετάζει σε μια αναφορά που θα αποθηκεύεται στην ίδια την εφαρμογή. Με αυτόν τον τρόπο, θα βλέπετε την ακαδημαϊκή πρόοδο του κάθε μαθητή ξεχωριστά, καθώς και τις ερωτήσεις στις οποίες έχει αποτύχει, ώστε να μπορείτε να επιστρέψετε για να επανεξετάσετε το περιεχόμενο, αν το κρίνετε σκόπιμο. Τα παιχνίδια αναπτύσσουν κατατάξεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μορφή αξιολόγησης.

Η λειτουργία Space Race ενθαρρύνει την ευχάριστη άμιλλα μεταξύ των μαθητών. Βάζοντας τα άτομα ή τις ομάδες να έχουν στην οθόνη τις σωστές απαντήσεις, μια βαθμολογούμενη αξιολόγηση μπορεί να μετατραπεί σε μια διασκεδαστική δραστηριότητα. Κάνοντας έναν αγώνα μεταξύ των συμμετεχόντων, η διασκέδαση είναι εξασφαλισμένη.

Υπάρχουν επίσης δύο επιλογές πληρωμής (Socrative PRO για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση και Socrative PRO για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση και τις εταιρείες), οι οποίες ενσωματώνουν πιο προηγμένα χαρακτηριστικά.



1.2.6 Kahoot (<https://kahoot.com/schools-u/>)

Το Kahoot είναι μια δωρεάν πλατφόρμα που επιτρέπει τη δημιουργία ενός διασκεδαστικού παιχνιδιού μάθησης μέσα σε λίγα λεπτά. Το Kahoot δίνει τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ διαφορετικών μορφών, ενός χρονικού ορίου για την απάντηση και του αριθμού των ερωτήσεων. Στις ερωτήσεις μπορούν επίσης να προστεθούν βίντεο, εικόνες και διαγράμματα για να ενισχυθεί η δέσμευση. Επιπλέον, υπάρχουν 3 πακέτα επί πληρωμή που παρέχουν πιο εξελιγμένα χαρακτηριστικά.

Τα Kahoots παίζονται καλύτερα σε ομαδικό περιβάλλον. Για να συμμετάσχετε σε ένα παιχνίδι, απαιτείται ένας μοναδικός κωδικός PIN που διαχειρίζεται ο οικοδεσπότης του παιχνιδιού. Οι παίκτες απαντούν στις δικές τους συσκευές, ενώ οι ερωτήσεις εμφανίζονται σε μια κοινή οθόνη. Ένα από τα πλεονεκτήματά της είναι ότι οι μαθητές δεν χρειάζεται να δημιουργήσουν προσωπικό προφίλ για να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή. Η πλατφόρμα είναι κατάλληλη για οποιαδήποτε συσκευή (PC, tablet ή smartphone). Εκτός από τα ζωντανά παιχνίδια, μπορούν επίσης να αποσταλούν προκλήσεις kahoot, τις οποίες οι παίκτες ολοκληρώνουν με τον δικό τους ρυθμό - για παράδειγμα, για εργασία στο σπίτι ή εκπαίδευση εξ αποστάσεως.

Υπάρχουν διάφοροι τύποι ερωτήσεων για να επιλέξετε: "Κουίζ" (ερωτηματολόγιο) ή "Σωστό ή Λάθος" (σωστό ή λάθος). Οι ερωτήσεις 'Type answer' (σύντομη απάντηση), 'Slider' (μαντέψτε τον αριθμό) και 'Puzzle' (τοποθετήστε τις απαντήσεις στη σωστή σειρά) είναι άλλοι τύποι ερωτήσεων που αποτελούν μέρος του premium πακέτου.

Μετά από κάθε γύρο ενός κουίζ, απονέμονται πόντοι. Οι σωστές απαντήσεις και η ταχύτητα δίνουν περισσότερους πόντους. Υπάρχει ένα βάθρο με τους 3 καλύτερους παίκτες ή ομάδες στο τέλος ενός παιχνιδιού kahoot. Αυτή η λειτουργία είναι φτιαγμένη για παίκτες που είναι συνεχώς πρόθυμοι να μάθουν και τους αρέσει να διασκεδάζουν μαζί με τους συμμαθητές τους. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να δώσουν ένα βραβείο σε όσους καταφέρουν να ανέβουν στο βάθρο.



1.2.7 Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>)

Το Mentimeter είναι ένα εργαλείο που ενθαρρύνει τη συμμετοχή των μαθητών με ζωντανές δημοσκοπήσεις, κουίζ, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και "σύννεφα" λέξεων. Η πλατφόρμα επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικών παρουσιάσεων με εύχρηστο ηλεκτρονικό πρόγραμμα επεξεργασίας. Επιτρέπει τη συλλογή απόψεων του κοινού σε ζωντανή δραστηριότητα, η οποία όχι μόνο εξοικονομεί χρόνο, αλλά επιτρέπει επίσης την προσαρμογή της εργασίας στο κοινό. Επιπλέον, μετά το τέλος της παρουσίασης, υπάρχει η δυνατότητα κοινής χρήσης και εξαγωγής αποτελεσμάτων για περαιτέρω ανάλυση. Τέλος, αυτά τα αποτελέσματα μπορούν να συγκριθούν με την πάροδο του χρόνου για να ελέγξετε την πρόοδο των μαθητών σας.



1.2.8 H5P (<https://h5p.org/>)

Το H5P είναι μια πλατφόρμα για τη δημιουργία και την κοινή χρήση ενός διαδραστικού περιεχομένου html5 στο πρόγραμμα περιήγησης. Η πλατφόρμα επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικών βίντεο, κουίζ, παρουσιάσεων μαθημάτων ή σεναρίων, τα οποία εισάγουν παιχνιδοποιημένες λειτουργίες σε μια διαδικασία αυτοκατευθυνόμενης μάθησης. Περιλαμβάνει μια ποικιλία περιεχομένου (κάρτες διαλόγου, σταυρόλεξο, μεταφορά και απόθεση εύρεσης λέξεων, μαντέψτε την απάντηση, σημεία πρόσβασης εικόνων κ.λπ.) που μπορεί να είναι χρήσιμο στη δημιουργία όχι μόνο μιας δραστηριότητας αλλά και ολόκληρου του εκπαιδευτικού προγράμματος αυτοκατευθυνόμενης μάθησης.

1.2.9 Genially (<https://genial.ly/it/>)

Η εφαρμογή Genially είναι ένα ψηφιακό εργαλείο για τη δημιουργία διαδραστικών παρουσιάσεων και γραφικών. Μπορεί να είναι χρήσιμο στην εργασία με παιδιά και νέους. Μεταξύ μιας ποικιλίας επιλογών παρουσίασης, το εργαλείο προσφέρει πλούσιες κινούμενες εικόνες, κουίζ και αίθουσες διαφυγής με διαδραστικότητα. Το τυπικό περιεχόμενο διατίθεται δωρεάν.



1. Παιχνιδοποίηση εκτός σύνδεσης – τεχνικές

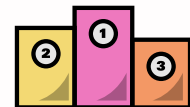
Η παιχνιδοποίηση συνδέεται κυρίως με νέες τεχνολογίες και ψηφιακά εργαλεία. Ωστόσο, δεν χρειάζεται οι εφαρμογές να ενσωματώνουν την παιχνιδοποίηση σε διαφορετικές δραστηριότητες. Υπάρχουν πολλές τεχνικές που βοηθούν στο να δώσετε στο κοινό σας μια συναρπαστική εμπειρία. Επιπλέον, πολλές από αυτές τις μεθόδους χρησιμοποιούνται με επιτυχία σε πολλές μη τυπικές και ανεπίσημες δραστηριότητες, όπως δημοφιλείς ice breakers.

Ακολουθούν μερικές συμβουλές για το πώς να εφαρμόσετε το gamification στις δραστηριότητές σας:

1. Σύστημα σημάτων

Το σύστημα σημάτων είναι μια δομή συμβόλων (σήματα) που μπορούν να κερδίσουν οι άνθρωποι μέσω της εκτέλεσης διαφόρων εργασιών που απεικονίζουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους [1].

Η χρήση σημάτων μπορεί να ανταλλάξει ένα σύστημα πόντων. Δίνει μια απλή ανταμοιβή προόδου και κάνει ορατά τα επιτεύγματα.



2. Σύστημα σημείων

Είναι το πιο χαρακτηριστικό και γνωστό στοιχείο της παιχνιδοποίησης. Το απλό σύστημα πόντων δίνει μια αίσθηση ολοκλήρωσης και επιβραβεύει την ολοκλήρωση της εργασίας.

3. Ανταγωνιστικό περιβάλλον

Στα περισσότερα παιχνίδια υπάρχει ένας παράγοντας ανταγωνιστικότητας που δημιουργεί δέσμευση και κίνητρο στους παίκτες. Η δημιουργία δραστηριοτήτων με βάση τον ανταγωνισμό μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία ομαδικής εργασίας και να ενισχύσει την απόδοση των συμμετεχόντων.

4. Πίνακες ηγετών

Οι πίνακες ηγετών δίνουν την άμεση ανατροφοδότηση και την αίσθηση της ανταγωνιστικότητας μεταξύ των συμμετεχόντων, επιτρέποντάς τους να αισθάνονται περήφανοι για τα επιτεύγματά τους.

5. Ιστορία και αφηγήσεις

Η προσθήκη αυτών των στοιχείων μπορεί να επιτρέψει να δημιουργηθούν ενδιαφέρουσες και ελκυστικές δραστηριότητες, ειδικά για τους νέους συμμετέχοντες.

6. Ξεκάθαροι στόχοι και προκλήσεις

Ενημερώστε τους συμμετέχοντες σας για τους κύριους στόχους της δραστηριότητας και ορίστε απαιτητικές εργασίες για να αυξήσετε το ενδιαφέρον τους.



7. Περιέργεια και στοιχείο έκπληξης

Το αγωνιώδες φινάλε στις δραστηριότητές σας θα κρατήσει τους συμμετέχοντες περίεργους για τα επόμενα βήματα. Ομοίως, τα στοιχεία έκπληξη σάς επιτρέπουν να αποφύγετε την πλήξη και την επανάληψη των εργασιών.

Οι πιο τυπικές δραστηριότητες παιχνιδιού εκτός σύνδεσης είναι τα παιχνίδια προσομοίωσης και τα παιχνίδια ρόλων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη συλλογή διαφορετικών ιδεών, την ενίσχυση της ομαδικής εργασίας, τη βελτίωση της επικοινωνίας ή τη βοήθεια στη διαχείριση συγκρούσεων.

Βιβλιογραφικές αναφορές

1. IGI Global (<https://www.igi-global.com/dictionary/badge-system/50941>)
2. <https://hatrabbits.com/en/gamification/>
3. <https://xperiencify.com/gamification-tools/>

Μέρος 02: ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Αυτό το μέρος της ενότητας εστιάζει στην εξερεύνηση διαφορετικών πρακτικών εργαλείων και μεθόδων παιχνιδιοποίησης μέσω της πρακτικής χρήσης τους. Ο κύριος στόχος αυτών των δραστηριοτήτων είναι να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με την ποικιλία των εργαλείων και να τους εξοπλίσουν με τη γνώση της δημιουργίας δραστηριοτήτων με τη χρήση αυτών των εργαλείων.



Actionbound

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ
Κατά προσέγγιση ώρα	120 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Πρόσβαση στο διαδίκτυο Smartphones
Στόχοι	- Για να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με το Actionbound - Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέου εργαλείου και τρόπων χρήσης του - Για να κάνουν τους συμμετέχοντες δεκτικούς σε ψηφιακά εργαλεία στις καθημερινές τους δραστηριότητες
Λεπτομερής περιγραφή	Μέρος 01: Τι είναι το Actionbound; (15 λεπτά) - Βεβαιωθείτε ότι όλοι έχουν εγκαταστήσει με επιτυχία την εφαρμογή και έχουν συνδεθεί - Σύντομη εξήγηση της χρήσης αυτής της εφαρμογής - Ερωτήσεις Μέρος 02: Εξερευνήστε την πόλη (90 λεπτά) - Δημιουργήστε νέες μικτές ομάδες και βεβαιωθείτε ότι τουλάχιστον ένα άτομο έχει wifi έξω. - Περιήγηση πόλης με το Actionbound - εξερευνώντας 7 μυστικά της Μπολόνια Μέρος 3: Σχόλια, εντυπώσεις για την πόλη και την εφαρμογή (15 λεπτά)
Συμβουλές, συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή	Να είστε παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν.

Mentimeter

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ
Κατά προσέγγιση ώρα	70 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Πρόσβαση στο διαδίκτυο Φορητοί υπολογιστές/smartphones Οθόνη προβολέα Τραπέζια (τουλάχιστον όσα σχηματίστηκαν οι ομάδες) και καρέκλες
Στόχοι	• Για να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με το Mentimeter • Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέου εργαλείου και τρόπων χρήσης του • Για να κάνουν τους συμμετέχοντες δεκτικούς σε ψηφιακά εργαλεία στις καθημερινές τους δραστηριότητες
Λεπτομερής περιγραφή	Η συνεδρία χωρίζεται σε διάφορα μέρη. Μέρος 01: Τι είναι το Mentimeter; (15 λεπτά) • Πότε να το χρησιμοποιήσετε: Καταιγισμός ιδεών, αξιολόγηση, κουίζ, δοκιμές, για να εμπλέξετε το κοινό κατά τη διάρκεια μιας παρουσίασης, να έχετε άμεση ανατροφοδότηση από το κοινό • Εμφάνιση των χαρακτηριστικών από τον ιστότοπο: https://www.mentimeter.com/ • Τι πρέπει να γνωρίζετε εάν συμμετέχετε: Εισαγάγετε το τμήμα κωδικού Εισαγάγετε την απάντηση και υποβάλετε • Εκπαιδευτικό βίντεο: • : https://www.youtube.com/watch?v=on_lb7SP6Go

Μέρος 02: Ερωτήσεις και εντυπώσεις (10 λεπτά)

Αφήστε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τη γνώμη τους σχετικά με το εργαλείο που παρουσιάζεται:

- Σε τι πιστεύετε ότι είναι χρήσιμο το εργαλείο;
- Πώς μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε στις καθημερινές σας δραστηριότητες;

Μέρος 03: Εργασία σε ομάδες (25 λεπτά)

- Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των περίπου 4-5 ατόμων (5 λεπτά)
- Δώστε σε κάθε ομάδα την εργασία *διαφορετικά χαρακτηριστικά για κάθε ομάδα* (Δημιουργός δημοσκοπήσης, Word Cloud, Quizz, Ερωτήσεις - Απαντήσεις, Έρευνα)
- Δώστε χρόνο στους συμμετέχοντες (20 λεπτά) για να ολοκληρώσουν τις εργασίες που δίνονται σε ομάδες

Μέρος 04: Παρουσιάσεις των εργασιών της ομάδας και τελικά σχόλια (20 λεπτά)

Ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει την εργασία της και να σχολιάσει τη διαδικασία προετοιμασίας της εργασίας στο πλαίσιο της χρήσης του Mentimeter.

**Συμβουλές, συστάσεις
για τον εκπαιδευτή/
συντονιστή**

Να είστε παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν.

Genially

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ
Κατά προσέγγιση ώρα	80 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Φορητοί υπολογιστές/ smartphone (τουλάχιστον 1 ανά ομάδα) Σταθερή σύνδεση wifi Προβολέας/Οθόνες Τραπέζια και καρέκλες
Στόχοι	- Για να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με το Genially - Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέου εργαλείου και τρόπων χρήσης του - Για να κάνουν τους συμμετέχοντες ανοιχτούς σε ψηφιακά εργαλεία στις καθημερινές τους δραστηριότητες
Λεπτομερής περιγραφή	Μέρος 1: Τι είναι το Genially; (15 λεπτά) Δυνατότητες χρήσης Ειδικά χαρακτηριστικά διαφορετικών λειτουργιών Πώς να διαχειριστείτε την εγγραφή και τη χρήση του ιστότοπου Μέρος 2: Ας εξερευνήσουμε! (40 λεπτά) Κάθε ομάδα συμμετεχόντων θα λάβει μια συγκεκριμένη κατάσταση στην οποία θα πρέπει να δημιουργηθεί μια εργασία χρησιμοποιώντας το Genially. Καταστάσεις: Είστε περιβαλλοντικοί ακτιβιστές και προσπαθείτε να ευαισθητοποιήσετε τους νέους για τη σημασία της

1. ρύπανσης (ή άλλων ειδικών προβλημάτων). Πώς θα παρουσιάζατε την ιδέα σας;
2. Είστε μια ομάδα νέων καλλιτεχνών που προσπαθεί να κάνει το χαρτοφυλάκιό τους ορατό στο διαδίκτυο. Προσπαθήστε να παρουσιάσετε τη δουλειά σας χρησιμοποιώντας την εφαρμογή.
3. Είστε δάσκαλος στο γυμνάσιο, επινοώντας ένα νέο πιο ελκυστικό στυλ διδασκαλίας. Επιλέξτε το θέμα και ετοιμάστε μια σύντομη εργασία που θα μας δείχνει τη διαδραστική σας τάξη.
4. Μόλις ανοίξατε μια επιχειρηματική εταιρεία και πρέπει να βρείτε έναν τρόπο να προωθήσετε τη δουλειά σας μέσω των social media. Δοκιμάστε να δημιουργήσετε το περιεχόμενό σας χρησιμοποιώντας αυτήν την εφαρμογή.

Μέρος 3: Σύντομες παρουσιάσεις ακολουθούμενες από συζήτηση για τις δυσκολίες και παροχή σχολίων (25 λεπτά)

**Συμβουλές
συστάσεις για τον
εκπαιδευτή/
συντονιστή**

Να είστε παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν.

Socratic

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ
Κατά προσέγγιση ώρα	85 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Φορητοί υπολογιστές/ smartphone (τουλάχιστον 1 ανά ομάδα) Σταθερή σύνδεση wifi Προβολέας/Οθόνες Τραπέζια και καρέκλες

Στόχοι	• Για να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με το Genially • Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέου εργαλείου και τρόπων χρήσης του • Για να κάνουν τους συμμετέχοντες δεκτικούς σε ψηφιακά εργαλεία στις καθημερινές τους δραστηριότητες
Λεπτομερής περιγραφή	Μέρος 1: Τι είναι το Socrative; (25 λεπτά) Ετοιμάστε ένα τεστ και δώστε το στους συμμετέχοντες να το λύσουν από τα smartphone τους. Το αποτέλεσμα θα φανεί στον μεγάλο προβολέα, ώστε η ατμόσφαιρα να γίνει ανταγωνιστική. Μέσα από το περιεχόμενο της δοκιμής εξηγήστε τα κύρια χαρακτηριστικά της εφαρμογής, τις δυνατότητες χρήσης και συζητήστε τις δυνατότητές της για τη νεανική εργασία. Μέρος 2: Ομαδική εργασία (40 λεπτά) Οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν το χρόνο τους για να εξερευνήσουν την εφαρμογή μεμονωμένα και στη συνέχεια να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν μια δοκιμή ή κάποια άλλη λειτουργία μόνοι τους σε μικρότερες ομάδες (3-4) για ένα θέμα της επιλογής τους. Μέρος 3: Σύντομες παρουσιάσεις ακολουθούμενες από συζήτηση για τις δυσκολίες και παροχή σχολίων (25 λεπτά)
Συμβουλές, συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή	Να είστε παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν.

Kahoot

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ
Κατά προσέγγιση ώρα	85 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Φορητοί υπολογιστές/ smartphone (τουλάχιστον 1 ανά ομάδα) Σταθερή σύνδεση wifi Προβολέας/Οθόνες Τραπέζια και καρέκλες
Στόχοις	• Για να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με το Kahoot • Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέου εργαλείου και τρόπων χρήσης του • Για να κάνουν τους συμμετέχοντες δεκτικούς σε ψηφιακά εργαλεία στις καθημερινές τους δραστηριότητες
Λεπτομερής περιγραφή	Μέρος 1: Τι είναι το Kahoot; (15 λεπτά) Δυνατότητες χρήσης Ειδικά χαρακτηριστικά διαφορετικών λειτουργιών Ερωτήσεις Μέρος 2: Προετοιμασία δοκιμής (40 λεπτά) Κάθε εθνική ομάδα συμμετεχόντων θα λάβει μια εργασία να παρουσιάσει τη χώρα της σε ένα κουίζ που θα πρέπει να δημιουργηθεί χρησιμοποιώντας το Kahoot. Μπορείτε να είστε δημιουργικοί, να χρησιμοποιείτε βίντεο, μουσική, εικόνες, μιμίδια ή οτιδήποτε θεωρείτε κατάλληλο για την ιδέα σας. Μέρος 3: Επίλυση κουίζ στις ίδιες εθνικές ομάδες και διαγωνισμός για ένα μικρό βραβείο (30 λεπτά)

Συμβουλές, συστάσεις
για τον εκπαιδευτή/
συντονιστή

Να είστε παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες
νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να
κάνουν.

Quizlet

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ
Κατά προσέγγιση ώρα	70 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Φορητοί υπολογιστές/ smartphone (τουλάχιστον 1 ανά ομάδα) Σταθερή σύνδεση wifi Προβολέας/Οθόνες Τραπέζια και καρέκλες
Στόχοι	• Για να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με το Quizlet • Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέου εργαλείου και τρόπων χρήσης του • Για να κάνουν τους συμμετέχοντες δεκτικούς σε ψηφιακά εργαλεία στις καθημερινές τους δραστηριότητες
Λεπτομερής περιγραφή	Μέρος 1: Σύντομη θεωρητική επεξήγηση του εργαλείου (15 λεπτά) • Δυνατότητες χρήσης • Διαφορετικά χαρακτηριστικά

	Μέρος 2: Δημιουργήστε έναν λογαριασμό στο Quizlet και δοκιμάστε να φτιάξετε μια άσκηση για να διδάξετε στους μαθητές νέες λέξεις μιας γλώσσας που έχετε επιλέξει. Χρησιμοποιώντας τις επιλογές που προσφέρονται στο Quizlet κάντε μια σύντομη παρουσίαση. Να είστε έτοιμοι να μας πείσετε ότι είστε ο καλύτερος καθηγητής ανάμεσά μας! (30 λεπτά) Μέρος 3: Σύντομες παρουσιάσεις και συζήτηση σχετικά με την εμπειρία χρήσης της εφαρμογής (20 λεπτά)
Συμβουλές, συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή	Να είστε παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν.

Pear Deck

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ
Κατά προσέγγιση ώρα	70 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Φορητοί υπολογιστές/ smartphone (τουλάχιστον 1 ανά ομάδα) Σταθερή σύνδεση wifi Προβολέας/Οθόνες Τραπέζια και καρέκλες
Στόχοι	- Για να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με το Pear Deck - Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέου εργαλείου και τρόπων χρήσης του - Για να κάνουν τους συμμετέχοντες δεκτικούς σε ψηφιακά εργαλεία στις καθημερινές τους δραστηριότητες

Λεπτομερής περιγραφή	Μέρος 1: Τι είναι το Pear Deck; (25 λεπτά) Σύντομη εισαγωγή στη χρήση του Pear Deck Χαρακτηριστικά, ερωτήσεις Μέρος 2 (40 λεπτά) Χρησιμοποιώντας το κατάστρωμα Pear κάντε μια σύντομη παρουσίαση με στόχο την αλληλεπίδραση με τους μαθητές στις περιπτώσεις που δίνονται: Ομάδα 1 - Άνοιγμα της τάξης/ γνωριμία με το αμφιθέατρο, Ομάδα 2 - Παρουσίαση του νέου επιλεγμένου θέματος με παροχή στους μαθητές ερωτήσεων στις οποίες θα πρέπει να απαντήσουν, Ομάδα 3 - Θέλετε να ελέγξετε πόσο ικανοποιημένοι είναι οι μαθητές σας μετά το μάθημα Μέρος 3: Σύντομες παρουσιάσεις ακολουθούμενες από συζήτηση για τις δυσκολίες και παροχή σχολίων (25 λεπτά)
Συμβουλές, συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή	Να είστε παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν.

Quizziz

ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ
Κατά προσέγγιση ώρα	80 λεπτά
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	Φορητοί υπολογιστές/ smartphone (τουλάχιστον 1 ανά ομάδα) Σταθερή σύνδεση wifi Προβολέας/Οθόνες Τραπέζια και καρέκλες

Στόχοι	• Για να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με το Quizziz • Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέου εργαλείου και τρόπων χρήσης του • Για να κάνουν τους συμμετέχοντες δεκτικούς σε ψηφιακά εργαλεία στις καθημερινές τους δραστηριότητες
Λεπτομερής περιγραφή	Μέρος 1: Τι είναι το Quizziz; (15 λεπτά) Δυνατότητες χρήσης Ειδικά χαρακτηριστικά των διαφόρων λειτουργιών Πώς να διαχειριστείτε την εγγραφή και τη χρήση του ιστότοπου Μέρος 2 (30 λεπτά) Κάντε κουίζ σε μικρές ομάδες σχετικά με τα θέματα που θα επιλέξετε. Προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε στο έπακρο τις δυνατότητες που σας δίνει η εφαρμογή. Ορισμένες προτάσεις: Eurovision, αθλητικοί σύλλογοι, φαγητό, γλώσσες. . Μέρος 3: Επίλυση των κουίζ, ανάλυση των αποτελεσμάτων και στη συνέχεια συζήτηση σχετικά με τις δυσκολίες και ανατροφοδότηση (35 λεπτά)
Συμβουλές, συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή	Να είστε παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν.

Μέρος 03: ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΕΛΕΓΞΕΤΕ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ

Εκπαιδευτικά βίντεο GROW: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Δοκιμάστε τις γνώσεις σας απαντώντας στις ερωτήσεις του κουίζ GROW:
<https://grow-project.eu/quiz>

WP2 - Εγχειρίδιο Grow για την παιχνιδοποίηση στην εργασία νέων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτή η ενότητα έχει σχεδιαστεί για να λειτουργήσει ως εισαγωγή στις μεθόδους αξιολόγησης και αξιολόγησης της παιχνιδοποίησης, που χρησιμοποιούνται στα πιο διαδεδομένα εργαλεία και λογισμικά ηλεκτρονικής μάθησης.

Η ενότητα περιλαμβάνει ένα σύντομο θεωρητικό μέρος, το οποίο ακολουθείται από σχετικές ασκήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε εκπαιδεύσεις εκπαιδευτών ή σε εκπαιδεύσεις για εργαζόμενους στη νεολαία και εκπαιδευτικούς και καταλήγει σε ένα σύνολο δραστηριοτήτων αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και αυτοαξιολόγησης.

Στόχος αυτής της ενότητας είναι η επίτευξη των ακόλουθων μαθησιακών αποτελεσμάτων:

ΘΕΜΑ	Γνώση	Ικανότητα	Συμπεριφορά
Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης μέσω παιχνιδοποίησης (κονκάρδες, αυτοαξιολόγηση, κουίζ κ.λπ.)	Γνώση των διαφόρων μεθόδων αξιολόγησης και εκτίμησης της παιχνιδοποίησης	- Ικανότητα επιλογής των μεθόδων αξιολόγησης και εκτίμησης που ταιριάζουν καλύτερα στις δραστηριότητες και τους μαθησιακούς στόχους - Ικανότητα προσαρμογής των υφιστάμενων μεθόδων εκτίμησης και αξιολόγησης ώστε να ταιριάζουν σε συγκεκριμένες δραστηριότητες και ομάδες-στόχους	Συνειδητοποίηση της σημασίας της χρήσης κατάλληλων μεθόδων αξιολόγησης και εκτίμησης σε κάθε δραστηριότητα παιχνιδοποίησης!

ΜΕΡΟΣ 01. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ταχεία ανάπτυξη των τεχνολογιών και η αλλαγή του τρόπου μάθησης των μαθητών απαιτεί τη συμμετοχή διαφορετικών προσεγγίσεων διδασκαλίας και αξιολόγησης που ενισχύονται από τις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας. Μια από τις τάσεις των σύγχρονων σπουδών στην εκπαίδευση είναι η εφαρμογή εκπαιδευτικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών και η παιχνιδοποίηση. Η ακόλουθη ενότητα θα εισάγει στα περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης/Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (LMS) στην αξιολόγηση, συμπεριλαμβανομένης της αξιολόγησης από συνομήλικους και της αυτοαξιολόγησης, καθώς και την παιχνιδοποίηση και τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια.

1. 1. Παιχνιδοποίηση και εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια

Στον σημερινό εξαιρετικά δυναμικό και τεχνολογικό κόσμο, τα εκπαιδευτικά συστήματα χρειάζονται εργαλεία διδασκαλίας και μάθησης για να είναι πιο αποτελεσματικά. Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες και η εμφάνιση πλατφορμών ηλεκτρονικής μάθησης για δραστηριότητες μάθησης και διδασκαλίας στο εκπαιδευτικό σύστημα αποτελεί λύση. Η ηλεκτρονική μάθηση καλύπτει έτσι τόσο τη λεγόμενη ηλεκτρονική μάθηση που ορίζεται ως "μαθησιακές δραστηριότητες και διδασκαλία μέσω διαφόρων ηλεκτρονικών μέσων" όσο και τη "χρήση τεχνολογιών πληροφορικής και υπολογιστών για τη δημιουργία μαθησιακών εμπειριών". Η πρακτική δείχνει ότι, ανάλογα με τις συγκεκριμένες εκπαιδευτικές ανάγκες, μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, υποστηριζόμενες από κατάλληλα τεχνολογικά μέσα. Η παιχνιδοποίηση είναι ένα παράδειγμα μιας νέας και σύγχρονης τάσης στην εκπαίδευση που, με τη βοήθεια των ΤΠΕ, μπορεί να οργανώσει μια ενδιαφέρουσα, συναισθηματικά ελκυστική εκπαίδευση προσαρμοσμένη στις προσδοκίες και τα ενδιαφέροντα των "ψηφιακά εγγενών" μαθητών. Γενικά, η παιχνιδοποίηση σημαίνει τη χρήση στοιχείων παιχνιδιού στη διαδικασία μάθησης. Η παιχνιδοποίηση δεν επικεντρώνεται σε ένα μαθησιακό παιχνίδι, αλλά στη δημιουργία μιας εμπειρίας παιχνιδιού σε ένα συγκεκριμένο μαθησιακό περιεχόμενο ή δραστηριότητα. Εφαρμόζει στοιχεία και μηχανισμούς παιχνιδιού που επηρεάζουν τα συναισθήματα, τις σκέψεις και τις συμπεριφορές των μαθητών, προκειμένου να επιτευχθούν οι μαθησιακοί στόχοι που έχουν τεθεί. Μερικά από τα πιο συνηθισμένα και δημοφιλή στοιχεία είναι: η απόκτηση εμβλημάτων, πόντων και βραβείων, το πέραςμα από τα επίπεδα και η αφήγηση μιας ιστορίας, οι πίνακες κατάταξης, η ανατροφοδότηση, οι προκλήσεις, ο ανταγωνισμός και ούτω καθεξής. Ακόμα και αν η παιχνιδοποίηση έχει επεκταθεί σε όλο τον κόσμο σε ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και σε πρωτοβάθμια εκπαιδευτικά συστήματα, εξακολουθεί να παραμένει μια νέα έννοια και δεν έχει ακόμη διερευνηθεί αρκετά καλά. Στην πραγματικότητα, δεν υπάρχει ακόμη οριστική και ομόφωνη άποψη για το πόσα και ποια είναι τα στοιχεία της.

Τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια αποσκοπούν στην εκμάθηση ή στην αξιολόγηση και εκτίμηση των γνώσεων ενός συγκεκριμένου θέματος, που σχετίζονται με την επίτευξη ορισμένων μαθησιακών στόχων. Η παιχνιδοποίηση και τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν τόσο σε μικροεπίπεδο -για την υλοποίηση μιας μεμονωμένης μαθησιακής δραστηριότητας, όπως η δημιουργία προβληματικών καταστάσεων, ο σχηματισμός εννοιών, ο έλεγχος και η αξιολόγηση γνώσεων και δεξιοτήτων κ.λπ.- όσο και σε μακροεπίπεδο -για την υλοποίηση ενός ολόκληρου θέματος από το περιεχόμενο, την ενότητα ή ολόκληρο το μάθημα-.

1. 2. Αξιολόγηση στην εκπαίδευση και σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης Υπάρχουν βασικές αρχές αξιολόγησης που μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής:

1. Κατάλληλη αξιολόγηση για την ενίσχυση και διατήρηση των πληροφοριών
2. Η αξιολόγηση μπορεί να εντοπίσει τους τομείς ισχύος που χρειάζονται βελτίωση
3. Η αξιολόγηση μπορεί να προσφέρει μια αίσθηση σταθερής προσέγγισης των στοιχείων ενός προγράμματος σπουδών
4. Οι αξιολογήσεις μπορούν να προωθήσουν την αυτονομία των μαθητών ενθαρρύνοντας την αυτοαξιολόγηση της προόδου τους από τους μαθητές
5. Οι αξιολογήσεις μπορούν να παρακινήσουν τους μαθητές να έχουν στόχους
6. Οι αξιολογήσεις μπορούν να αξιολογήσουν την αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας

Η αξιολόγηση των μαθησιακών ενοτήτων είναι ένας κινητήριος ρόλος σε κάθε εκπαιδευτική διαδικασία. Μπορούν να προσδιοριστούν δύο τύποι αξιολόγησης:

α) Κανονική αναφορά: εξέταση που καθορίζει την επίδοση ενός μαθητή σε σύγκριση με άλλους μαθητές.

β) Κριτήριο που αναφέρεται: αποσκοπεί στον προσδιορισμό της επίδοσης του κάθε μαθητή σε σχέση με τους μαθησιακούς στόχους που έχουν τεθεί. Η αξιολόγηση με κριτήριο θέτει ένα όριο για να καθοριστεί αν οι μαθησιακοί στόχοι έχουν επιτευχθεί ή όχι σε σχέση με τους μαθησιακούς στόχους.

Κατ' αναλογία με τα στοιχεία της παιχνιδοποίησης, τα σήματα μαζί με τους πίνακες κατάταξης υλοποιούν μια κανονιστική αξιολόγηση. Η απόδοση σημάτων ή βαθμών σε συνδυασμό με τη μετάβαση στο επόμενο επίπεδο, όταν επιτυγχάνεται ένας συγκεκριμένος αριθμός βαθμών ή συλλεχθέντων σημάτων, υλοποιούν την αξιολόγηση ως στοιχεία παιχνιδοποίησης.

Η αξιολόγηση των γνώσεων και των δεξιοτήτων μπορεί να γίνει για να καθοριστεί το επίπεδο εισόδου για τους εκπαιδευόμενους: διαμορφωτική αξιολόγηση ή συνοπτική αξιολόγηση. Μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί από τον διδάσκοντα, ανεξάρτητα από τον μαθητή, με κριτήρια αυτοαξιολόγησης που έχουν οριστεί εκ των προτέρων, από τους συμμαθητές του όταν εργάζεται σε ένα ατομικό ή ομαδικό έργο, δηλαδή αξιολόγηση από συνομήλικους. Είναι πλέον δυνατή η εφαρμογή της αξιολόγησης γνώσεων και δεξιοτήτων σε ένα περιβάλλον ηλεκτρονικής μάθησης όχι μόνο μέσω ενός τεστ με διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων, αλλά και μέσω συνεργατικών δραστηριοτήτων, όπως ένα wiki, ένα ιστολόγιο, ένα εργαστήριο.

Έχει διαπιστωθεί ότι οι μαθητές των MOOCs (Massive Online Open Course) δεν έχουν κίνητρα και δέσμευση κατά την αξιολόγηση από συνομήλικους. Μια λύση θα μπορούσε να είναι ένα παιχνιδοποιημένο μοντέλο αξιολόγησης από συνομήλικους.

1. 3. Εργαλεία και τύποι αυτοαξιολόγησης

Στην επόμενη ενότητα θα διερευνηθεί η εφαρμογή της αυτοαξιολόγησης, της αξιολόγησης από συνομήλικους και της αξιολόγησης σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης μέσω της παιχνιδοποίησης.

- Ολοκληρωμένο σύστημα - παραδίδεται με τη βασική διανομή των LMS. Από προεπιλογή, οι βασικές διανομές δεν περιλαμβάνουν εκπαιδευτικά παιχνίδια, αλλά έχουν ενσωματωμένες στον πυρήνα κάποιες από τις λειτουργίες παιχνιδοποίησης. Το Moodle υποστηρίζει δύο κατηγορίες εμβλημάτων ως βασική λειτουργία: 1) Εμβλήματα ιστοτόπου - διαθέσιμα στους χρήστες σε όλο τον ιστοχώρο και σχετίζονται με τις δραστηριότητες σε όλο τον ιστοχώρο. 2) Κονκάρδες Corse - δίνονται στους χρήστες που είναι εγγεγραμμένοι στο μάθημα και σχετίζονται με τις δραστηριότητες εντός του μαθήματος. Και τα δύο βραβεία μπορούν να απονεμηθούν χειροκίνητα από τους διδάσκοντες ή αυτόματα και είναι συμβατά με τα Mozilla Open Badges
- Ειδικές επεκτάσεις του συστήματος - δυνατότητες προσθήκης λειτουργιών παιχνιδοποίησης και εκπαιδευτικών παιχνιδιών ως επεκτάσεις (modules, plugins) που έχουν αναπτυχθεί ειδικά για το συγκεκριμένο LMS και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε άλλο LMS. Το Moodle διαθέτει ένα ευρύ σύνολο αναπτυγμένων ειδικών επεκτάσεων για το σύστημα που ονομάζονται plugins και ομαδοποιούνται εσωτερικά ως μπλοκ και δραστηριότητες.
- Το Level Up! είναι μια δωρεάν επέκταση που επιτρέπει εκτεταμένες δυνατότητες παιχνιδοποίησης, όπως αυτόματη απονομή πόντων, ακριβή ρύθμιση της ποσότητας των πόντων που λαμβάνουν οι μαθητές για τις ενέργειές τους, πίνακες κατάταξης για την ενίσχυση του ανταγωνισμού, εμφάνιση της τρέχουσας επίδοσης των μαθητών σύμφωνα με το επόμενο επίπεδο, τα επίπεδα και τους πόντους που χρειάζονται.

<https://levelup.plus/>

- Το πρόσθετο Game παρέχει ένα σύνολο παιχνιδιών που μπορούν να συμπεριληφθούν ως δραστηριότητα μαθήματος - κρεμάλα, σταυρόλεξο, cryptex, εκατομμυριούχος, Sudoku, φίδια και σκάλες, η κρυμμένη εικόνα και βιβλίο με ερωτήσεις.

https://moodle.org/plugins/mod_game

- Το Quizventure είναι ένα πρόσθετο που εμφανίζει τις ερωτήσεις κουίζ και τις πιθανές απαντήσεις που πέφτουν ως διαστημόπλοια και οι μαθητές πρέπει να πυροβολήσουν το σωστό. Το πρόσθετο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αξιολόγηση και αυτοαξιολόγηση.

https://moodle.org/plugins/mod_quizgame

- Το Stash έχει ως στόχο να ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση των μαθητών με τις δραστηριότητες του μαθήματος δίνοντας αντικείμενα ως βραβεία που μπορούν να συλλέξουν. Επίσης, το πρόσθετο εμφανίζει ένα μπλοκ με τη συλλογή του τρέχοντος μαθητή. Αυτό το πρόσθετο δεν είναι τόσο κατάλληλο για χρήση - για να συμπεριλάβετε στοιχεία απαιτείται κάποια αντιγραφή-επικόλληση κώδικα. Το πρόσθετο μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για αυτοαξιολόγηση.

https://moodle.org/plugins/block_stash

- Το Mootivated (για σχολεία) και το Motrain (για εταιρική εκπαίδευση), είναι εφαρμογές για κινητά που ενθαρρύνουν την προσπάθεια των μαθητών/εργαζομένων για μάθηση στο Moodle. Εικονικά νομίσματα (π. χ. πόντοι) κερδίζονται για δραστηριότητες ή/και περιεχόμενο που έχουν περάσει. Οι μαθητές μπορούν να ξοδέψουν νομίσματα στην εφαρμογή, για παράδειγμα για να ενημερώσουν το προσωπικό τους άβαταρ ή να αγοράσουν κάτι από το εικονικό κατάστημα. Αυτά τα πρόσθετα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αυτοαξιολόγηση.

<https://moodle.org/plugins/?q=mootivated>

https://moodle.org/plugins/local_mootivated

- Τα Ranking block (μπλοκ κατάταξης) παρακολουθεί τα συμβάντα ολοκλήρωσης των δραστηριοτήτων και δίνει βαθμούς σύμφωνα με τα κριτήρια για όλες τις δραστηριότητες που θέλει να παρακολουθεί ο εκπαιδευτικός. Αυτό το πρόσθετο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αυτοαξιολόγηση με τη χρήση της κατάταξης μεταξύ των μαθητών.

https://moodle.org/plugins/block_ranking

Μια ενδιαφέρουσα λύση του προβλήματος με την αξιολόγηση από συνομήλικους στο Moodle (Εργαλείο για την απονομή σημάτων) θα μπορούσε να είναι η χρήση ενός πρόσθετου που υλοποιεί ένα σύνολο σημάτων για να απονεμηθούν από τους μαθητές στους μαθητές και με αυτόν τον τρόπο να υποστηρίξει την αξιολόγηση των έργων λογισμικού από συνομήλικους.

- Επεκτάσεις βάσει προτύπων - επεκτάσεις που αναπτύσσονται σύμφωνα με τις προδιαγραφές SCORM, xAPI και LTI. Οι προδιαγραφές αυτές είναι ανοικτές και ελεύθερες. Από προεπιλογή, η προσέγγιση αυτή παρέχει διαλειτουργικότητα των επεκτάσεων μεταξύ διαφορετικών LMS εάν υποστηρίζουν αυτές τις προδιαγραφές.

- Το SCORM (Sharable Content Object Reference Model) δημιουργήθηκε και συντηρείται από την πρωτοβουλία ADL (Advanced Distributed Learning). Το μαθησιακό περιεχόμενο που αναπτύσσεται σύμφωνα με την παρούσα προδιαγραφή μπορεί να περιλαμβάνει εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια ή να εφαρμόζει λειτουργίες παιχνιδοποίησης. Η πρόοδος του μαθητή μπορεί να διατηρείται, ενώ ο μαθητής κάνει διαλείμματα κατά τη διάρκεια της διαδικασίας μάθησης ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης, οι βαθμολογίες των δοκιμασιών που επιτυγχάνονται από τους εκπαιδευόμενους αναφέρονται στο LMS.

<https://scorm.com/>

- Το LTI (Learning Tools Interoperability) είναι μια προδιαγραφή που δημιουργήθηκε και διατηρείται από την IMS Global Learning Consortium. Ο πρωταρχικός του σκοπός είναι να συνδέσει ασφαλείς πλατφόρμες εκμάθησης (LMS ή πύλες) με εξωτερικές εφαρμογές και εργαλεία εκμάθησης με τυπικό τρόπο. Τα LMS που εφαρμόζουν το LTI μπορούν να χρησιμοποιούν εξωτερικό περιεχόμενο και υπηρεσίες και μπορούν να λαμβάνουν εργασίες και δεδομένα βαθμολόγησης από εξωτερικά εργαλεία αξιολόγησης. Εν συντομία, σύμφωνα με την προδιαγραφή LTI έχουμε δύο πλευρές πάροχο LTI και καταναλωτή LTI (LMS). Το LTI 2.0 SCORM έγινε προτιμότερο για την εφαρμογή εκπαιδευτικών παιχνιδιών υπολογιστή στο LMS λόγω των καλύτερων δυνατοτήτων για την παρακολούθηση των ενεργειών του μαθητή.

<https://www.imsglobal.org/activity/learning-tools-interoperability>

- Το xAPI (Experience API), γνωστό και ως Tin Can API, είναι μια προδιαγραφή που διατηρείται από την Πρωτοβουλία ADL. Το xAPI επιτρέπει τη δημιουργία του οικοσυστήματος ηλεκτρονικής μάθησης στο οποίο τα LMS και διαφορετικές εφαρμογές μπορούν να μοιράζονται δεδομένα σχετικά με την απόδοση του εκπαιδευόμενου και να αποθηκεύουν αυτά τα δεδομένα σε ένα LRS (Learning Record Store). Αντί για μεγάλη ποικιλία ενεργειών χρήστη στο LMS, το xAPI μπορεί να παρακολουθεί τις δραστηριότητες σε περιβάλλον προσομοίωσης ή σε μια εφαρμογή για κινητά και την προσωπική ή ομαδική απόδοση σε εκπαιδευτικά παιχνίδια υπολογιστή. Οι πληροφορίες που είναι αποθηκευμένες στο LRS μπορούν να επιστραφούν στο LMS για σκοπούς βαθμολόγησης.

<https://xapi.com/>

Μέρος 02 - Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης μέσω παιχνιδοποίησης (κονκάρδες, αυτοαξιολόγηση, κουίζ κ.λπ.) - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Αυτό το μέρος της ενότητας περιέχει μια ολοκληρωμένη μαθησιακή δραστηριότητα σχετικά με διαφορετικά εργαλεία αυτοαξιολόγησης και μεθόδους αξιολόγησης. Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να προσφέρει και να εκπαιδεύσει τους μαθητές στη χρήση διαφορετικών εργαλείων αξιολόγησης.



ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑ Σ	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
Κατά προσέγγι ση ώρα	4 ώρες
Μέγεθος ομάδας	έως 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμ ενος εξοπλισμ ός, υλικά και χώρος	Χαρτί Α4 Στυλό Υπολογιστή Πρόσβαση σε Moodle Βούλωμα Έγχρωμοι μαρκαδόροι Περιοδικά Πρόσβαση στο διαδίκτυο Φορητοί υπολογιστές/smartphones Οθόνη προβολέα Μεγάλος χώρος Τραπέζια (τουλάχιστον όσα σχηματίστηκαν οι ομάδες) και καρέκλες
Στόχοι	• Να εισαγάγει τους μαθητές σε διαφορετικές μεθόδους αξιολόγησης που χρησιμοποιούνται στη διδασκαλία και τη μάθηση • Να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέων εργαλείων και λογισμικών που χρησιμοποιούνται για αυτοαξιολόγηση • Να εξασκηθείτε χρησιμοποιώντας εργαλεία και λογισμικά
Λεπτομερ ής περιγραφ ή	Η συνεδρία χωρίζεται σε διάφορα μέρη. Μέρος 01: Εισαγωγή η παιχνιδοποίηση και αξιολόγηση Τι είναι η παιχνιδοποίηση; Τι είναι η αυτοαξιολόγηση; Σε αυτό το μέρος, θα συζητηθούν με τους μαθητές οι αρχές του τεστ και της αξιολόγησης και ο σκοπός της αξιολόγησης. Πολλά βίντεο θα κοινοποιηθούν και θα συζητηθούν κατά τη διάρκεια 30 λεπτών

Assessment in Education: Top 14 Examples - YouTube
The Principles of Testing and Assessment - YouTube
Purpose of Assessments: The Why? - YouTube

Μέρος 02: Αξιολόγηση στην εκπαίδευση και σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης

Βήμα 01: Μια παρουσίαση θα πραγματοποιηθεί από τον συντονιστή παρουσιάζοντας εργαλεία και λογισμικά αξιολόγησης (1 ώρα)

Βήμα 02: Δώστε σε κάθε ομάδα μια μέθοδο/εργαλείο και την αναπτύσσουν (1 ώρα)

Βήμα 03: Κάθε ομάδα θα πραγματοποιήσει μια μικρή παρουσίαση παρουσιάζοντάς την (1 ώρα)

Μέρος 03: Συζήτηση και συμπέρασμα

Βήμα 01: Κάθε ομάδα θα προτείνει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα για κάθε εργαλείο με το PostIts (10 λεπτά)

Βήμα 02: όλοι οι συμμετέχοντες θα προσθέσουν αυτές τις αναρτήσεις σε μια στήλη: ανάγκες, διευκολύνσεις, βελτίωση (10 λεπτά)

Βήμα 03: όλοι οι συμμετέχοντες συζητούν τα αποτελέσματα. (20 λεπτά)

Συμβουλές συστάσεις για τον εκπαιδευτή/ συντονιστή

Να είναι παρόντες. Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες νιώθουν άνετα και έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν.

Εάν χρειάζεται, δώστε τους περισσότερο υλικό για αναθεώρηση, όπως άρθρα, βίντεο στο youtube, οδηγούς...

Μέρος 03 - Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης μέσω παιχνιδοποίησης (κονκάρδες, αυτοαξιολόγηση, κουίζ κ.λπ.) - ΑΥΤΟΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Μελέτη περίπτωσης

Διαβάστε προσεκτικά την ακόλουθη μελέτη περίπτωσης σχετικά με την παιχνιδοποίηση στην εκμάθηση γλωσσών. Στη συνέχεια, σχεδιάστε το δικό σας εργαλείο αυτοαξιολόγησης παιχνιδιών που θα χρησιμοποιηθεί σε τοπικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες ως αυτοαξιολόγηση στο παιχνίδι.