

GROW

GAMIFY YOUR YOUTH WORK



Gamify youR yOuth Work

Handbook on Gamification
in
Youth Work

Gamify youR yOuth Work



Project number: no. 101052049

Call: ERASMUS-YOUTH-2021-CB

Project start date: 01.01.2022

Project end date: 31.12.2023



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



Ministarstvo
javne uprave

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

1. ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ	3
2. ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ	5
3. ΕΤΑΙΡΟΙ ΚΑΙ ΟΜΑΔΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΓΟ	7
3.1. Σχετικά με το έργο Εταίροι	7
3.1.1. YouNet APS	7
3.1.2. People in Focus	7
3.1.3. Fundación General de la Universidad de Burgos	8
3.1.4. Open Data Kosovo	9
3.1.5. Κ.Α.ΝΕ.	10
3.1.6. TC Taraba	10
3.2. Ομάδα πίσω από το έργο	11
4. ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΝΕΟΥΣ	12
4.1. Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση	12
4.1.1. Τι είναι;	12
4.1.2. Ποια είναι τα κύρια στοιχεία του;	13
4.1.3. Ποια είναι τα οφέλη;	15
4.2. Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση	16
4.2.1. Πώς λειτουργεί; Οφέλη και κίνδυνοι	16
4.3. Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση	24
4.3.1. Μελέτη περίπτωσης: Χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εργασία με νέους	24
4.3.2. Μελέτη Περίπτωσης: Παιχνιδοποίηση στον Άτυπο Μαθησιακό Χώρο της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης (στο πλαίσιο του ψηφιακού μετασχηματισμού της εκπαίδευσης)	28
4.4. Σχεδιασμός Παιχνιδοποίησης. Πώς να σχεδιάζετε αποτελεσματικά δραστηριότητες παιχνιδοποίησης;	34
4.4.1. Τι είναι η στρατηγική παιχνιδοποίησης;	34
4.4.2 Πώς να σχεδιάσετε την παιχνιδοποίηση;	38
4.4.3 Γιατί είναι σημαντικό να σχεδιαστεί η παιχνιδοποίηση;	39
4.5. Πρακτικά εργαλεία για τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης	40
4.5.1. Actionbound	40
4.5.2. Quizlet Live	41
4.5.3. Pear Deck	42
4.5.4. Quizizz	43

4.5.5. Socrative	44
4.5.6. Kahoot	45
4.5.7. Mentimeter	46
4.5.8. H5P	46
4.5.9. Genially	47
4.5.10. Plickers	49
4.5.11. Classcraft	50
4.5.12. Παιχνιδοποίηση εκτός σύνδεσης	52
4.6. Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης της παιχνιδοποίησης	56
4.6.1. Κονκάρδες, αυτοαξιολόγηση, κουίζ κ.λπ.	58
5. ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ	66
6. ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΧΩΡΕΣ ΕΤΑΙΡΟΥΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ	78
6.1. Αλβανία	78
6.2. Ελλάδα	78
6.3. Ιταλία	79
6.4. Κόσοβο	80
6.5. Ισπανία	80
6.6. Μαυροβούνιο	81
7. ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΕΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ	82
8. ΔΙΑΔΟΣΗ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ	87

1. ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

Ο κύριος στόχος του έργου GROW είναι να διερευνήσει και να αυξήσει την ικανότητα όλων των οργανισμών-εταίρων από το πρόγραμμα και τις χώρες-εταίρους σχετικά με την παιχνοδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία. Το GROW επιδιώκει να αυξήσει και να αναπτύξει τις ικανότητες των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας, χάρη στην ανάπτυξη ενός μαθήματος για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας σχετικά με τις μεθόδους παιχνοδοποίησης, που περιλαμβάνει υλικό, βίντεο-διδασκαλίες και ένα πρόγραμμα κατάρτισης. Το βασικό αποτέλεσμα του έργου είναι ένα εγχειρίδιο που αποσκοπεί στην υποστήριξη των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας σχετικά με τα στοιχεία και τις εφαρμογές που βασίζονται σε παιχνίδια σε δραστηριότητες για νέους. Οι οργανισμοί-εταίροι μοιράζονται τις βέλτιστες πρακτικές τους σχετικά με το θέμα του έργου, ώστε να συλλέξουν τις καλύτερες μεθόδους και να ενισχύσουν την ικανότητα των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας σε διεθνές επίπεδο και, ιδιαίτερα σε τοπικό επίπεδο, μέσω της μόχλευσης, αξιοποιώντας το πολλαπλασιαστικό τους αποτέλεσμα μέσω της προώθησης και διάδοσης του υλικού, των διαδικτυακών συνεδρίων και των τοπικών εκπαιδεύσεων σε κάθε χώρα-εταίρο.

Οι ομάδες-στόχοι είναι οι οργανώσεις νεολαίας και οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας που ενδιαφέρονται για τα θέματα της μάθησης με βάση τα παιχνίδια, της ηλεκτρονικής μάθησης και της παιχνοδοποίησης στις καθημερινές τους δραστηριότητες και στην κατάρτιση των νέων, ιδίως εκείνων που έχουν λιγότερες ευκαιρίες.

Οι σημερινοί επιστήμονες πιστεύουν ακράδαντα ότι τα παιχνίδια αποτελούν σημαντικό μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας. Η παιχνοδοποίηση χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο στην εκπαίδευση για να αυξήσει τα κίνητρα των μαθητών και να βελτιώσει έτσι τα μαθησιακά αποτελέσματα. Αποτελεί επίσης μια εξελισσόμενη τάση στην εργασία με νέους. Πολλές έρευνες δείχνουν ότι η παιχνοδοποίηση στην εκπαίδευση μπορεί να βελτιώσει τα κίνητρα και τη δέσμευση, μέσω πιο συμμετοχικών και μαθητοκεντρικών εργαλείων. Επιπλέον, καθώς η νεολαία είναι η πιο δυναμική κοινωνική ομάδα που εκτίθεται σε συνεχή ροή πληροφοριών και, κατά συνέπεια, ανταποκρίνεται λιγότερο, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας αναζητούν συνεχώς νέους τρόπους για να εμπλέξουν τους νέους και να επικοινωνήσουν μαζί τους στη γλώσσα τους. Η παιχνοδοποίηση δημιουργεί την ευκαιρία να ανταποκριθούν στις ανάγκες των νέων και να τους εμπλέξουν καλύτερα σε διάφορες δραστηριότητες. Για να καλύψουν τις ανάγκες των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας για τη δημιουργία νέων, πιο ελκυστικών και συμμετοχικών περιβαλλόντων, οργανώσεις από 6 χώρες (Ιταλία, Ελλάδα, Ισπανία, Αλβανία, Κοσσυφοπέδιο και Μαυροβούνιο) ένωσαν τις δυνάμεις τους για να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν το έργο GROW - Gamify youR yOuth Work.

Το έργο αποσκοπεί στην ανάπτυξη των ικανοτήτων των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας στις συμμετέχουσες χώρες και πέραν αυτών σε μεθόδους παιχνιδοποίησης και καινοτόμα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιούν στις καθημερινές τους δραστηριότητες με νέους, ιδίως με εκείνους που έχουν λιγότερες ευκαιρίες. Το έργο GROW επικεντρώνεται στη δημιουργία ενός μικτού εκπαιδευτικού προγράμματος (που περιλαμβάνει προγράμματα σπουδών, βιντεοσκοπημένα μαθήματα και ένα εγχειρίδιο) για τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας. Η κατάρτιση θα πραγματοποιηθεί στα τοπικά μαθήματα κατάρτισης σε κάθε μία από τις χώρες-εταίρους, ενώ όλο το υλικό θα είναι ελεύθερα προσβάσιμο στους ιστότοπους του έργου και των εταιρών και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για την προώθηση της επαναχρησιμοποίησης του και της βιωσιμότητάς του. Επιπλέον, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας που ενδιαφέρονται για το θέμα της παιχνιδοποίησης θα έχουν έναν ανοιχτό χώρο για την ανταλλαγή εμπειριών και βέλτιστων πρακτικών με τη μορφή μιας Κοινότητας Πρακτικής που θα δημιουργηθεί κατά τη διάρκεια του έργου.

2. ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ

Ακολουθούν ορισμένες συστάσεις σχετικά με τον τρόπο αποτελεσματικής αξιοποίησης του εγχειριδίου της παιχνιδοποίησης:

- **Διαβάστε προσεκτικά: Πρώτον**, διαβάστε το εγχειρίδιο διεξοδικά από την αρχή έως το τέλος. Αυτό θα σας δώσει μια ολοκληρωμένη κατανόηση των εννοιών, των στρατηγικών και των βέλτιστων πρακτικών που σχετίζονται με την παιχνιδοποίηση.
- **Καθορίστε τους στόχους σας**: Είτε πρόκειται για αύξηση της δέσμευσης, είτε για βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων, είτε για βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη. Μόλις γνωρίζετε τους στόχους σας, μπορείτε να προσαρμόσετε τις συμβουλές του εγχειριδίου στις συγκεκριμένες ανάγκες σας.
- **Επιλέξτε τα κατάλληλα κεφάλαια**: Το εγχειρίδιο είναι πιθανό να καλύπτει ένα ευρύ φάσμα θεμάτων που σχετίζονται με την παιχνιδοποίηση. Επιλέξτε τα κεφάλαια που είναι πιο σχετικά με τους στόχους του έργου σας και επικεντρωθείτε αρχικά σε αυτά. Μπορείτε πάντα να επιστρέψετε σε άλλα κεφάλαια αργότερα.
- **Εφαρμόστε τη θεωρία στην πράξη**: Το εγχειρίδιο μπορεί να περιέχει θεωρητικές έννοιες. Μεταφράστε τις σε πρακτικές στρατηγικές και τακτικές που μπορούν να εφαρμοστούν στο έργο σας. Σκεφτείτε πώς μπορείτε να εφαρμόσετε αποτελεσματικά στοιχεία παιχνιδοποίησης.
- **Δοκιμή και επανάληψη**: Δείτε την εφαρμογή της παιχνιδοποίησης ως μια συνεχή διαδικασία. Δοκιμάστε διαφορετικές προσεγγίσεις, συγκεντρώστε ανατροφοδότηση και να είστε πρόθυμοι να επαναλάβετε τις στρατηγικές σας για τη βελτιστοποίηση των αποτελεσμάτων.
- **Εμπλοκή των ενδιαφερομένων μερών**: Εμπλέξτε την ομάδα σας, τα ενδιαφερόμενα μέρη ή τους χρήστες στη διαδικασία. Συζητήστε μαζί τους τις συστάσεις του εγχειριδίου, συγκεντρώστε τη γνώμη τους και βεβαιωθείτε ότι τα στοιχεία παιχνιδοποίησης ανταποκρίνονται στις προσδοκίες και τις ανάγκες τους.
- **Παρακολούθηση και μέτρηση**: Καθορίστε βασικούς δείκτες απόδοσης (ΚΡΙ) για τη μέτρηση του αντίκτυπου της παιχνιδοποίησης. Παρακολουθήστε τακτικά αυτούς τους δείκτες για να μετρήσετε την αποτελεσματικότητα των στρατηγικών σας για την παιχνιδοποίηση και να κάνετε προσαρμογές ανάλογα με τις ανάγκες.
- **Μείνετε ενημερωμένοι**: Ο τομέας της παιχνιδοποίησης εξελίσσεται συνεχώς. Μείνετε ενημερωμένοι με τις τελευταίες τάσεις, μελέτες περιπτώσεων και έρευνες

σχετικά με την παιχνιδοποίηση. Το εγχειρίδιο μπορεί να μην καλύπτει τις τελευταίες εξελίξεις, γι' αυτό αναζητήστε πρόσθετους πόρους.

- **Συνεργαστείτε και μοιραστείτε τη γνώση:** Αν είστε επιτυχημένοι με την παιχνιδοποίηση, θα πρέπει να μοιραστείτε τις εμπειρίες και τις γνώσεις σας με άλλους στον οργανισμό ή τον κλάδο σας. Η συνεργασία και η ανταλλαγή γνώσεων μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερα αποτελέσματα για όλους.
- **Προσαρμογή και καινοτομία:** Ενώ το εγχειρίδιο παρέχει πολύτιμη καθοδήγηση, μη φοβάστε να προσαρμόσετε και να καινοτομήσετε. Κάθε έργο είναι μοναδικό και αυτό που λειτουργεί καλύτερα για ένα έργο μπορεί να μην λειτουργεί για κάποιο άλλο. Να είστε δημιουργικοί στην προσαρμογή της παιχνιδοποίησης στο συγκεκριμένο πλαίσιο.
- **Ζητήστε τη συμβουλή εμπειρογνομώνων:** Εάν αντιμετωπίζετε προκλήσεις ή χρειάζεστε εμπειριστατωμένη καθοδήγηση, εξετάστε το ενδεχόμενο να συμβουλευτείτε ειδικούς στον τομέα της παιχνιδοποίησης. Μπορούν να παρέχουν εξειδικευμένες γνώσεις και να σας βοηθήσουν να προσαρμόσετε τις στρατηγικές στις ανάγκες του έργου σας.
- **Αξιολογήστε δεοντολογικά ζητήματα:** Πάντα να εξετάζετε τις ηθικές επιπτώσεις των στρατηγικών σας για την παιχνιδοποίηση, ιδίως όσον αφορά την ιδιωτικότητα των χρηστών, τη συγκατάθεση και τη δικαιοσύνη. Βεβαιωθείτε ότι οι προσεγγίσεις σας ευθυγραμμίζονται με τα ηθικά πρότυπα και τις βέλτιστες πρακτικές.

3. ΕΤΑΙΡΟΙ ΚΑΙ ΟΜΑΔΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΓΟ

3.1. Σχετικά με το έργο Εταίροι

3.1.1. YouNet APS

Το YouNet APS είναι ένας εξειδικευμένος και καινοτόμος οργανισμός, που ιδρύθηκε τον Μάιο του 2010 στη Μπολόνια. Δραστηριοποιείται στους τομείς της εκπαίδευσης, της κατάρτισης και της ανάπτυξης της νεολαίας. Το YouNet APS έχει εκτεταμένη εμπειρία με προγράμματα της ΕΕ και διευκολύνει εκατοντάδες νέους να αποκτήσουν εμπειρίες και ευκαιρίες μάθησης σε όλη την Ιταλία και την Ευρώπη κάθε χρόνο.

Το YouNet APS προωθεί, σχεδιάζει και υλοποιεί διάφορες δραστηριότητες, συμπεριλαμβανομένων της μαθησιακής κινητικότητας και των πρωτοβουλιών για την ενεργό ευρωπαϊκή ιθαγένεια, της μεσοπρόθεσμης και μακροπρόθεσμης πρακτικής άσκησης, του εθελοντισμού και των εκπαιδευτικών σχεδίων, των πολιτιστικών, κοινωνικών και εκδοτικών δραστηριοτήτων, καθώς και προγραμμάτων κατάρτισης και εκπαιδευτικών, προωθητικών και ενημερωτικών πρωτοβουλιών για ευρωπαϊκά θέματα και θέματα που αφορούν τη νεολαία, όπως η ανεργία των νέων και η νεανική επιχειρηματικότητα.

Το YouNet APS είναι βαθιά ριζωμένο στην περιφερειακή επικράτεια, ιδίως στην Μπολόνια και την επαρχία, όπου διοργανώνει τακτικά έργα, δραστηριότητες και συνεργασίες με τοπικούς και περιφερειακούς φορείς.

Επικοινωνία:



www.you-net.eu



info@you-net.eu



3.1.2. People in Focus

Το People in Focus συμμετέχει ενεργά σε μια συνεχή και μακροπρόθεσμη διαδικασία με στόχο την ενδυνάμωση των πολιτών και των νέων μέσω σαφώς καθορισμένων μεθοδολογιών. Η καθημερινή μας εργασία επικεντρώνεται στην ανάπτυξη ικανοτήτων και τη διάδοση σε διάφορους τομείς, όπως η ενεργός συμμετοχή, η

παρακολούθηση των δημόσιων θεσμών, το περιβάλλον, η αντιμετώπιση του βίαιου εξτρεμισμού, η κοινοτική αστυνόμευση, ο τουρισμός και άλλα. Προσπαθούμε να εμπλέκουμε διάφορες ομάδες-στόχους σε εθνικές, περιφερειακές και διεθνείς δραστηριότητες, ώστε να τις ενθαρρύνουμε να συζητούν και να εκφράζουν τις ανησυχίες τους.

Η People in Focus διαθέτει εκτεταμένη εμπειρία σε έργα που αφορούν τη συμμετοχή των τοπικών κοινοτήτων μέσω της διοργάνωσης ανταλλαγών νέων, εκπαιδευτικών συνεδριών, εργαστηρίων, εκστρατειών ευαισθητοποίησης, μεσημεριανών ομιλιών, διαδικτυακών σεμιναρίων, επισκέψεων μελέτης, ενημερωτικών συνεδριών, πολιτιστικών εκδηλώσεων και άλλων. Επιπλέον, διεξάγουμε ερευνητικές μελέτες για την παροχή μιας επισκόπησης συγκεκριμένων θεμάτων στην κοινότητά μας.

Επικοινωνία:



www.peopleinfocus.org



peopleinfocualbania@gmail.com



3.1.3. Fundación General de la Universidad de Burgos

Το Γενικό Ίδρυμα του Πανεπιστημίου του Burgos είναι ένας δημόσιος μη κερδοσκοπικός οργανισμός που προωθεί την επιστήμη, τον πολιτισμό, την εκπαίδευση και την κοινωνική βοήθεια για το Πανεπιστήμιο του Burgos. Το FUBU διαθέτει μια ομάδα 25-30 επαγγελματιών που εργάζονται στους τομείς της εκπαίδευσης, της απασχόλησης και της επιχειρηματικής καινοτομίας, με έμφαση στη μεταφορά τεχνολογίας και γνώσης.

Βασικοί τομείς:

- Εκπαίδευση: FUBU διοργανώνει προγράμματα κατάρτισης, μεταπτυχιακά μαθήματα και σεμινάρια σε συνεργασία με ιδρύματα και εταιρείες.
- Πρόσβαση στην εργασία: Το Ίδρυμα συνεργάζεται με εταιρείες για την παροχή ευκαιριών απασχόλησης σε νέους πτυχιούχους και φοιτητές μέσω υποτροφιών, πρακτικής άσκησης και προγραμμάτων κατάρτισης.
- Καινοτομία και επιχειρήσεις: FUBU διευκολύνει τη μεταφορά γνώσεων μεταξύ ακαδημαϊκών και επιχειρήσεων, προωθώντας την καινοτομία και την επιχειρηματικότητα στην περιοχή.

- Γραφείο Διαχείρισης Έργου (PMO): Το PMO υποστηρίζει έργα της ΕΕ και εθνικά έργα σε τομείς όπως η εργασία και οι κοινωνικές επιστήμες, η αγροτική ανάπτυξη, η κατάρτιση και η μεταφορά τεχνολογίας.

Επικοινωνία:



<https://fundacionubu.com/>



fundacion.ubu@ubu.es



3.1.4. Open Data Kosovo

Το Open Data Kosovo (ODK) είναι ένας μη κυβερνητικός οργανισμός με έδρα το Κοσσυφοπέδιο, ο οποίος είναι αφιερωμένος στην προώθηση ενός τοπικού και ζωντανού οικοσυστήματος τεχνολογίας. Από την ίδρυσή της το 2014, η ομάδα του ODK αποτελείται από λάτρεις της τεχνολογίας με αποστολή την ενίσχυση των πρακτικών ανοικτών δεδομένων, αυξάνοντας τελικά τη διαφάνεια και τη λογοδοσία της κυβέρνησης με τη χρήση της τεχνολογίας.

Μέσω των πυλώνων του προγράμματός της, η ODK επιδιώκει να επιτύχει τους ακόλουθους στόχους: αύξηση της γνώσης και της χρήσης των ανοικτών δεδομένων για την υποστήριξη της λήψης αποφάσεων βάσει δεδομένων, της διαμόρφωσης πολιτικής και της βελτιστοποίησης των διαδικασιών σε καθημερινές στρατηγικές (Ανοικτά δεδομένα)- ανάπτυξη ψηφιακών λύσεων για τοπικούς και διεθνείς εταίρους από ΜΚΟ, δημόσιο και ιδιωτικό τομέα για την ενίσχυση της αποτελεσματικότητας (Ψηφιακός μετασχηματισμός)- ανάπτυξη των ικανοτήτων των ενθουσιωδών της τεχνολογίας και των ανοικτών δεδομένων από διάφορους τομείς, καθοδηγώντας τους προς την ανάπτυξη δεξιοτήτων (Ανάπτυξη ικανοτήτων)- και, τέλος, παροχή χώρου για άτομα και πρωτοβουλίες που μοιράζονται τον ενθουσιασμό μας για την ανάπτυξη του οικοσυστήματος τεχνολογίας και του ψηφιακού μετασχηματισμού στο Κοσσυφοπέδιο και σε όλο τον κόσμο (Κοινότητα).



Επικοινωνία:



www.opendatakosovo.org




info@opendatakosovo.org

3.1.5. K.A.NE.

Η Κοινωνική Ανάπτυξη Νέων, Κ.Α.ΝΕ., είναι ένας μη κυβερνητικός και μη κερδοσκοπικός οργανισμός που δραστηριοποιείται στους τομείς της εκπαίδευσης, της νεολαίας, της κοινωνικής ένταξης, της επαγγελματικής κατάρτισης και του πολιτισμού. Η Κ.Α.Ν.Ε. ιδρύθηκε το 2008 στην Καλαμάτα, Ελλάδα.

Κύριοι στόχοι του οργανισμού είναι η ενίσχυση των κινήτρων των νέων για ενεργό συμμετοχή στα κοινά και η υποστήριξη της προσωπικής και επαγγελματικής ανάπτυξης των ατόμων μέσω εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, με ιδιαίτερη στόχευση στα άτομα που βρίσκονται σε κίνδυνο ή αντιμετωπίζουν κοινωνικό αποκλεισμό, στους νέους γενικά και στους ενήλικες/βετεράνους εκπαιδευόμενους.

Επικοινωνία:

 info@ngokane.org

 www.ngokane.org



3.1.6. TC Taraba

Το Κέντρο Κατάρτισης Taraba είναι μια ΜΚΟ που ιδρύθηκε στην Ποντογκόριτσα τον Δεκέμβριο του 2015 από μια ομάδα ενθουσιωδών ατόμων με όραμα να ενισχύσει την κοινωνία του Μαυροβουνίου. Ο κύριος στόχος του οργανισμού είναι η παροχή κατάρτισης και εκπαίδευσης για ενήλικες, ενώ παράλληλα προωθεί τη δια βίου μάθηση για την ανάπτυξη των ικανοτήτων της τοπικής κοινότητας. Προωθώντας την άτυπη μάθηση και εκπαίδευση, το Κέντρο Κατάρτισης Taraba επιδιώκει να δημιουργήσει εργαλεία για την αναγνώριση των μαθησιακών αποτελεσμάτων σε οποιαδήποτε εκπαιδευτική διαδικασία. Ο οργανισμός δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην προώθηση του ανθρώπινου δυναμικού σε διάφορους εκπαιδευτικούς τομείς, τόσο σε εθνικό όσο και σε διεθνές επίπεδο.

Η Taraba δίνει ιδιαίτερη προσοχή στις ευάλωτες ομάδες της κοινότητας, βοηθώντας τις να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους και να αποκτήσουν ισότιμη θέση στην κοινωνία. Ο οργανισμός προσπαθεί να προωθήσει την επαγγελματική και βιώσιμη ανάπτυξη δεξιοτήτων για κάθε μέλος της κοινωνίας του Μαυροβουνίου.

Επικοινωνία:



tctaraba@gmail.com



<https://www.facebook.com/tc.taraba/>

 **TARABA**

3.2. Ομάδα πίσω από το έργο

Διαχειριστής έργου από την **YouNet APS**: Milena Gad

Διαχειριστής έργου από την **People in Focus**: Armelia Barçi

Υπεύθυνος έργου από το **Fundación General de la Universidad de Burgos**: Alejandra Romero Calvo

Υπεύθυνος έργου από το **Open Data Kosovo**: Blerta Thaci

Υπεύθυνος έργου από την **K.A.N.E.**: Σπύρος Κουτσογιάννης

Υπεύθυνος έργου από το **TC Taraba**: Bojana Laković

4. ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΝΕΟΥΣ

4.1. Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση

4.1.1. Τι είναι;



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

Ο όρος gamification είναι μια σχετικά νέα λέξη που έκανε την εμφάνισή της στα αγγλικά λεξικά στις αρχές του 21ουst αιώνα. Υπάρχουν διάφοροι ορισμοί της παιχνιδοποίησης. Για παράδειγμα, το Αγγλικό 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*[2], ενώ το Αγγλικό Λεξικό του Cambridge ως *την πρακτική του να μοιάζουν οι δραστηριότητες περισσότερο με παιχνίδια προκειμένου να γίνουν πιο ενδιαφέρουσες ή ευχάριστες*[3]. Ωστόσο, ο ορισμός με τον οποίο φαίνεται να συμφωνούν οι περισσότερες πηγές είναι ότι η παιχνιδοποίηση είναι απλώς **η εφαρμογή στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών και κανόνων 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. δεν

αποτελεί καινοτομία. Ένα εξαιρετικό παράδειγμα παιχνιδοποίησης είναι το σύστημα εμβλημάτων των προσκόπων, όπου οι πρόσκοποι πρέπει να ολοκληρώσουν ορισμένες δραστηριότητες/εργασίες για να κερδίσουν τα εμβλήματά τους (προσανατολισμός, φάρμα, κατασκήνωση κ.λπ.). Επιπλέον, οι εταιρείες χρησιμοποιούν εδώ και χρόνια στρατηγικές παιχνιδοποίησης για την προώθηση των προϊόντων τους, χρησιμοποιώντας συστήματα πόντων, βραβεία επιβράβευσης, ή επίπεδα μελών, 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] Αναφορά: <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, μέσω Wikimedia Commons

[2] <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gamification>

[3] <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification>

4.1.2. Ποια είναι τα κύρια στοιχεία του;



Εικόνα 2: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9c/Gamification_Taxonomy.png[1]

Σε ένα συνεδριακό έγγραφο που παρουσιάστηκε το 2019 κατά τη διάρκεια του 19ου διεθνούς συνεδρίουth για τις προηγμένες τεχνολογίες μάθησης [2], 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 et al. (2019)^[2] πρότειναν μια ταξινόμηση η οποία 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 (π.χ. μετά την ολοκλήρωση σετ ιστοριών ή την εκμάθηση XXX αριθμού νέων λέξεων κ.λπ.) και έχοντας μια λειτουργία ημερήσιας ροής που μετράει 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] Αναφορά: <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, μέσω Wikimedia Commons

[2] Toda, Armando & Oliveira, Wilk & Klock, Ana & Toledo Palomino, Paula & Pimenta, Marcelo & Gasparini, Isabela & Shi, Lei & Bittencourt, Ig & Isotani, Seiji & Cristea, Alexandra. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. 10.1109/ICALT.2019.00028.

[3] Toda, Armando & Oliveira, Wilk & Klock, Ana & Toledo Palomino, Paula & Pimenta, Marcelo & Gasparini, Isabela & Shi, Lei & Bittencourt, Ig & Isotani, Seiji & Cristea, Alexandra. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. 10.1109/ICALT.2019.00028.

4.1.3. Ποια είναι τα οφέλη;

Η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιείται σε πολλά διαφορετικά περιβάλλοντα και όχι άδικα. Το βλέπουμε να χρησιμοποιείται στο μάρκετινγκ, στη γυμναστική, στην εκπαίδευση και την κατάρτιση, στην υγειονομική περίθαλψη, 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 και την ανάγκη για επίτευξη, αναγνώριση και αυτοέκφραση. Κατά μία έννοια, η παιχνιδοποίηση δίνει στους χρήστες τον έλεγχο της διαδικασίας, καθώς και άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με την πρόδοό τους και χρησιμοποιεί τις προκλήσεις ή τον ανταγωνισμό με άλλους χρήστες για να ενισχύσει τα κίνητρά τους να ολοκληρώσουν τις "εργασίες" τους.

Επιπλέον, η παιχνιδοποίηση **κάνει τη διαδικασία διασκεδαστική**. Είτε στη μάθηση, όπου οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να επιτύχουν συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, είτε στο μάρκετινγκ, όπου οι καταναλωτές πρέπει να κερδίσουν πόντους, για παράδειγμα, είτε στις επιχειρήσεις, όπου οι εργαζόμενοι πρέπει 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 επιτύχουν τον επόμενο στόχο.

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, επιτύχει στόχους) και αυτή η αίσθηση της ολοκλήρωσης βοηθά 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.

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.

4.2. Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση

4.2.1. Πώς λειτουργεί; Οφέλη και κίνδυνοι



Image1:Πηγή:<https://harbingerlearning.com/blog/wp-content/uploads/2022/05/Social-media-image-28.jpg>

Η έννοια της παιχνιδοποίησης στην εργασία για τη νεολαία

Οι οργανισμοί, οι εργαζόμενοι στη νεολαία και τα άτομα που εργάζονται με τη νεολαία αναζητούσαν και χρησιμοποιούσαν συνεχώς νέους τρόπους για να εμπλέξουν τους νέους με πιο διαδραστικούς και διασκεδαστικούς τρόπους, ακόμη και αν δεν γνώριζαν την έννοια της "παιχνιδοποίησης". Στον αιώνα 21st περιλαμβάνει τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εργαλεία διαχείρισης και αξιολόγησης έργων, στοιχεία ανταγωνισμού, ειδικό σχεδιασμό για εργαλεία και εκστρατείες, ψηφιακές λύσεις, ανάπτυξη ειδικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων και προγραμμάτων που συμπληρώνονται με διάφορα ice-breakers, energizers, γνωριμίες, δραστηριότητες δικτύωσης και αναψυχής, τις ομαδικές εργασίες, προσομοιώσεις και πολλά άλλα. 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.

Η παιχνιδοποίηση στην εργασία με νέους μπορεί να αξιολογηθεί ως εργαλείο για μια ποικιλία δραστηριοτήτων:

- 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 κοινωνικές 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 με παιχνίδια ρόλων, τα οποία δημιουργούν και βελτιώνουν δεξιότητες, συνήθειες και συμπεριφορές. Δίνει το έναυσμα για 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, εξαλείφεται ο φόβος της έκφρασης, ενισχύεται η πρωτοβουλία και ενθαρρύνεται η 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. **Κοινωνική συνιστώσα.** 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.

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 επιτυγχάνεται 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 συγγραφέα αυτής της ταξινόμησης.

Μια πιο συγκεκριμένη περιγραφή κάθε στοιχείου μπορεί να βρεθεί στον πίνακα που ακολουθεί:¹

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 ενός 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.

¹ Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., Klevers, M., Psychological Perspectives on Motivation through Gamification, 2013

<p>Σήματα</p>	<p>Οπτικές αναπαραστάσεις των επιτευγμάτων που μπορούν να συλλεχθούν μέσα στο παιχνίδι</p>	<p>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 ταύτιση με την ομάδα επικοινωνώντας κοινές εμπειρίες και δραστηριότητες, ενισχύοντας έτσι το αίσθημα ένταξης. Τα σήματα αντιπροσωπεύουν επίσης μια λειτουργία προσανατολισμένη στο στόχο και την ικανότητα του παίκτη.</p>
<p>Μπάρες προόδου</p>	<p>Ανατροφοδότηση σχετικά με την τρέχουσα πρόοδο του παίκτη προς τον στόχο του</p>	<p>Τόσο οι μπάρες προόδου όσο και τα γραφήματα επιδόσεων παρέχουν ανατροφοδότηση. Οι μπάρες προόδου απεικονίζουν την απόσταση από τον στόχο.</p>
<p>Γραφήματα επιδόσεων</p>	<p>Ανατροφοδότηση σχετικά με την απόδοση του παίκτη σε σύγκριση με τις προηγούμενες επιδόσεις του</p>	<p>Τα γραφήματα επιδόσεων συγκρίνουν τις επιδόσεις των παικτών με τις προηγούμενες επιδόσεις, σημειώνοντας έτσι τις βελτιώσεις και ενισχύοντας το κίνητρο για την κατάκτηση της δεξιότητας.</p>

<p>Πίνακες κατάταξης</p>	<p>Ένας κατάλογος όλων των παικτών, συνήθως με βάση την επιτυχία τους</p>	<p>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 αποθαρρυμένοι.</p> <p>Οι πίνακες κατάταξης που παρέχουν μια ομαδική βαθμολογία 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.</p>
<p>Σημαντικές ιστορίες</p>	<p>Η ιστορία που ζει ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι</p>	<p>Προσφέροντας μια ποικιλία ιστοριών με νόημα, μπορεί να δημιουργηθούν συναισθήματα αυτονομίας. Ένας εμπνευσμένος χαρακτήρας μπορεί να αυξήσει τα θετικά συναισθήματα. Οι ιστορίες πρέπει να ταιριάζουν με τα ενδιαφέροντα του παίκτη και να κεντρίζουν την προσοχή στο πλαίσιο.</p>

Avatars	Οπτικές αναπαραστάσεις με τις οποίες ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να συνδεθεί	Η δυνατότητα επιλογής από διάφορα είδωλα μπορεί να ενισχύσει το αίσθημα αυτονομίας. Θετικά συναισθήματα και συναισθηματικοί δεσμοί μπορούν να προκύψουν με την παροχή πολλών avatars.
Ανάπτυξη προφίλ	Ανάπτυξη του avatar και των συμπεριφορών του	

Οφέλη της παιχνιδοποίησης στην εργασία με νέους

Η παιχνιδοποίηση έχει μεγάλο αντίκτυπο στη μη τυπική εκπαίδευση και την εργασία για τη νεολαία. Μας επιτρέπει να εστιάσουμε την προσοχή μας σε θέματα που είναι δύσκολο να επεξεργαστούμε και βοηθά στη συζήτηση και τη μάθηση με σχετικά εύκολο τρόπο. Επιτρέπει επίσης σε νέους από διαφορετικά υπόβαθρα να έρθουν πιο κοντά ο ένας στον άλλον και με το θέμα της δραστηριότητας. Παρατηρείται ότι η εμπλοκή 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 αναγνωρίζουν τα λάθη με μη εμφανή τρόπο και να βοηθούν τους νέους να κατανοήσουν τον τρόπο μάθησής τους.

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, μπορούν να ενισχύσουν τον φιλικό ανταγωνισμό μεταξύ των συνομηλίκων και μπορούν 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 αισθάνονται γνήσια συναισθήματα 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 κύλιση, το κλικ στο επόμενο και την ακρόαση μακροσκελών διαλέξεων, και αυτή η δραστηριότητα συσχετίζεται με αυξημένες μετρήσεις δέσμευσης των εργαζομένων και

υψηλότερη παραγωγικότητα στη δουλειά. Η παιχνιδοποίηση είναι ένας τρόπος για να κάνετε τους εκπαιδευόμενους να θέλουν να επιτύχουν τους μαθησιακούς στόχους ενός μαθήματος.

Παροχή άμεσης ανατροφοδότησης

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

Ενισχύστε τα κίνητρα με χαρακτηριστικά όπως τα διακριτικά

Τα σήματα στο παιχνιδοποιημένο μαθησιακό περιεχόμενο μπορεί να είναι τόσο απλά όσο εικονικές κορδέλες, αυτοκόλλητα ή βραβεία που κερδίζουν οι μαθητές για την ολοκλήρωση ενοτήτων ή εργασιών στο παιχνίδι. Αυτά τα σήματα μπορούν να εμφανίζονται σε διάφορα σημεία, μέσα στο παιχνίδι, στο ενδοδίκτυο της εταιρείας ή ακόμη και εξωτερικά σε μέρη όπως το LinkedIn. Σύμφωνα με το Medium, τα σήματα είναι ζωτικής σημασίας "επειδή κάνουν τον χρήστη να αισθάνεται σημαντικός και ικανός". Τα σήματα δίνουν στους εκπαιδευόμενους μια αίσθηση ολοκλήρωσης καθώς και μια αίσθηση κύρους, καθώς αποτελούν ένα απτό σύμβολο των επιτευγμάτων του εκπαιδευόμενου.

Κίνδυνοι της παιχνιδοποίησης στην εργασία για τη νεολαία



Εικόνα2, Πηγή: <https://keenethics.com/wp-content/uploads/2022/09/Risks-of-Gamification-in-Learning-1.jpg>

Η παιχνιδοποίηση έχει τους κινδύνους της και δεν λύνει όλες τις ανεπάρκειες που συνδέονται με τη δραστηριότητα. Στην πραγματικότητα, μπορεί να υπάρχουν και άλλα προβλήματα εκτός από τα κίνητρα που πρέπει να ληφθούν υπόψη.

Για παράδειγμα, ένα φτωχό μαθησιακό περιβάλλον ή περιεχόμενο ή η έλλειψη υποστήριξης από τον συντονιστή μπορεί να είναι η αιτία για τα κατώτερα προγράμματα κατάρτισης. Μπορεί επίσης εύκολα να μετατοπιστεί η εστίαση προς άλλες κατευθύνσεις που δεν συνδέονται με το θέμα.

Με άλλα λόγια, ενώ η παιχνιδοποίηση μπορεί να αποδειχθεί μετασχηματιστική, μπορεί μερικές φορές να είναι και αντιπαραγωγική. Εάν δεν λάβετε υπόψη το κοινό σας και τις ανάγκες του, μπορεί να δυσκολευτείτε να επιτύχετε τους αρχικούς στόχους της δραστηριότητάς σας. Λαμβάνοντας υπόψη αυτά τα σημεία, η απλή προσθήκη μηχανισμών παιχνιδιού στην εκπαίδευση δεν εγγυάται αυτόματα τη δέσμευση των εκπαιδευομένων.

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε μερικούς από τους κινδύνους της παιχνιδοποίησης στη διαδικασία της μη τυπικής εκπαίδευσης:

Over-gamifying

Αν παιχνιδοποιήσετε τα πάντα, κινδυνεύετε να χάσετε τα μαθησιακά αποτελέσματα. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να παρέχουν διαφορετικές πτυχές της μάθησης μέσω διαφορετικών μεθοδολογιών. Μαζί με την παιχνιδοποίηση 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 απολαύσει την παιχνιδοποίηση. Υπάρχουν άνθρωποι που αντιμετωπίζουν τη μάθηση με σοβαρότητα. Το

να τους κάνουν να παίζουν αντί να παίζονται θα έχει ως αποτέλεσμα δυσμενείς μαθησιακές εμπειρίες. Οι μαθητές μπορεί να αισθανθούν δυσαρεστημένοι, μπερδεμένοι ή επιφυλακτικοί.

☒ Υπερβολική εστίαση στη διασκέδαση

Ενώ εστιάζετε στο να κάνετε το μάθημά σας διασκεδαστικό, μην ξεχνάτε τον σκοπό που επιδιώκετε. Η παιχνιδοποίηση και η προσομοίωση σας βοηθούν να επιτύχετε τον μαθησιακό στόχο. Δεν αποτελούν τον ίδιο τον στόχο.

☒ Παραμέληση της αξιολόγησης

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

4.3. Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση

Υπάρχουν αμέτρητοι πόροι για την ενίσχυση της πρακτικής της εργασίας με τους νέους και για να γίνει η διαδικασία πιο διασκεδαστική και αποτελεσματική. Σε αυτή την ενότητα θα παρουσιαστούν ορισμένα συγκεκριμένα παραδείγματα με δραστηριότητες παιχνιδοποίησης που περιλαμβάνουν παιχνίδια ρόλων, μέσω των οποίων οι νέοι καλούνται να θέσουν επιχειρήματα σε διαφορετικούς ρόλους και εισάγουν τον υγιή ανταγωνισμό. Η τεχνολογία μπορεί να υποστηρίξει σημαντικά την εφαρμογή της εργασίας με τους νέους μέσω παιχνιδιών.

4.3.1. Μελέτη περίπτωσης: Χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εργασία με νέους

Για πολλούς νέους, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν όλο και περισσότερο το μέσο και τον κοινωνικό χώρο όπου συναντιούνται και κάνουν φίλους. Πρόκειται για έναν χώρο πολύ διαφορετικό από τα κέντρα νεότητας, τις λέσχες, τους δρόμους ή τα δημόσια πάρκα που θεωρούνται το πλαίσιο στο οποίο γίνεται η εργασία για τους νέους. Ωστόσο, είναι σίγουρα ένας κοινωνικός χώρος, στον οποίο οι νέοι εκφράζονται όλο και περισσότερο, αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, αναπτύσσουν την κατανόηση του κόσμου και διατυπώνουν τις απόψεις τους. Σε αυτό το πλαίσιο, υπάρχει σημαντική συζήτηση και ενδιαφέρον για την έννοια της εικονικής ή ψηφιακής εργασίας για τους νέους. Ο όρος "ψηφιακή εργασία για τους νέους" σημαίνει ότι τα ψηφιακά μέσα και η τεχνολογία χρησιμοποιούνται ή αντιμετωπίζονται προληπτικά στην εργασία για τους

νέους ως εργαλείο ή δραστηριότητα. Η πρόθεση στο πλαίσιο αυτού του τομέα πρακτικής είναι να χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία και στοιχεία όπως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η εικονική πραγματικότητα ως μέσο για την εμπλοκή με τους νέους.

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους οι youth workers μπορούν να ενσωματώσουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην πρακτική τους. Αυτό εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από το τι θέλετε να επιτύχετε και αν έχετε την αυτοπεποίθηση να χρησιμοποιήσετε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με αυτόν τον τρόπο. Σε ένα βασικό επίπεδο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για να ενθαρρύνετε τους νέους σε ένα περιβάλλον εργασίας με νέους, είτε διαθέτοντας παιχνίδια σε ένα κέντρο, είτε οργανώνοντας εκδηλώσεις παιχνιδιού στο διαδίκτυο. Εάν σκοπεύετε να προχωρήσετε ένα βήμα παραπέρα, χρησιμοποιώντας τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για την εργασία με τους νέους, είναι καλύτερο να τα εντάξετε σε ένα καλά μελετημένο και δομημένο πρόγραμμα.

Υπάρχουν διάφορα σημεία που πρέπει να έχετε κατά νου:

- Είναι προτιμότερο να αφιερώνετε χρόνο σε συνεπή παιχνίδι παρά να χρησιμοποιείτε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σποραδικά ή για έναν μόνο σκοπό. Με αυτόν τον τρόπο, τα παιχνίδια γίνονται μέρος της ρουτίνας της ομάδας νέων και της σχέσης σας μαζί τους.
- Όπως συμβαίνει με κάθε παρέμβαση στην εργασία με νέους, θα πρέπει να προσδιορίσετε σαφώς 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 βεβαιωθείτε ότι ταιριάζει με τις αξίες σας, τη μάθηση που θέλετε να επιτύχετε και τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες της ομάδας νέων σας.
- Όταν χρησιμοποιείτε παιχνίδια με αυτόν τον τρόπο, είναι καλύτερο να δομείτε τη διαδικασία έτσι ώστε να περιλαμβάνει μια φάση μάθησης, μια φάση παιχνιδιού και μια φάση απολογισμού. Μοιράζεστε πληροφορίες σχετικά με ένα θέμα, (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 αυτό. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους μπορείτε να δομήσετε αυτή τη διαδικασία - π.χ., να μοιραστείτε πληροφορίες, στη συνέχεια να παίξετε, να κάνετε απολογισμό και να απαντήσετε. Ή ίσως να μοιραστείτε πληροφορίες, στη συνέχεια να παίξετε, να κάνετε απολογισμό, να μοιραστείτε περισσότερες πληροφορίες, να παίξετε ξανά, να κάνετε απολογισμό και στη συνέχεια να απαντήσετε. Ή θα μπορούσατε να

παίξετε το παιχνίδι ως αφετηρία για να παρακινήσετε την ομάδα να μάθει και στη συνέχεια να το ακολουθήσετε με την ανταλλαγή πληροφοριών και την ενθάρρυνσή τους να δράσουν σχετικά με το θέμα.

Στο πλαίσιο της μάθησης μέσω ηλεκτρονικών παιχνιδιών, υπάρχουν τρεις διαφορετικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται συνήθως τόσο στην τυπική όσο και στη μη τυπική εκπαίδευση:

- Η πρώτη προσέγγιση, τα παιχνίδια ειδικού σκοπού, περιλαμβάνει την πρόσβαση και τη χρήση παιχνιδιών ειδικά σχεδιασμένων για τους εκπαιδευτικούς σκοπούς που επιδιώκετε.
- Η δεύτερη προσέγγιση, τα εμπορικά έτοιμα παιχνίδια, περιλαμβάνει τη χρήση των καθιερωμένων παιχνιδιών για την ανάδειξη ενός θέματος.
- Η τρίτη προσέγγιση περιλαμβάνει τη διευκόλυνση των νέων στην κατασκευή των δικών τους ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Παιχνίδια Υπολογιστών Ειδικού Σκοπού

Ο πιο συνηθισμένος τρόπος χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι η εξεύρεση προσαρμοσμένων παιχνιδιών που έχουν ήδη σχεδιαστεί για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων. Πολλά παιχνίδια βασισμένα στη γνώση καλύπτουν κύρια θέματα όπως τα μαθηματικά, οι φυσικές επιστήμες, η γεωγραφία και οι γλώσσες. Όλο και περισσότερο, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία δεξιοτήτων στις πρώτες βοήθειες, την επιστήμη, την επίλυση συγκρούσεων, τη μηχανική και για την ενθάρρυνση αλλαγών στη συμπεριφορά, όπως η διατροφή, η ανακύκλωση και η ψυχική υγεία.

Τα παιχνίδια προσομοίωσης έχουν χρησιμοποιηθεί για να τραβήξουν την προσοχή στις συγκρούσεις και να ενθαρρύνουν τη δράση των παικτών. Παιχνίδια όπως το 'Darfur is Dying' αναπτύχθηκαν για να αναδείξουν τη σύγκρουση στο Νταρφούρ. Τα 'PeaceMaker', '9/12', 'This War of Mine' και 'War on Terror' εξετάζουν κριτικά τη γεωπολιτική και τις συγκρούσεις. Παιχνίδια όπως τα 'World Climate', 'World Without Oil', 'AdaptNation', 'Never Alone' και 'Bee Simulator' στοχεύουν στην ευαισθητοποίηση και την εμπλοκή με την κλιματική αλλαγή. Παιχνίδια υπολογιστών όπως τα 'Papers Please', 'My Life as a Refugee', 'Against All Odds' και 'Salaam' εστιάζουν στη 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 βρετανικής βοήθειας. Αυτές μπορούν να παρέχουν στους θεατές μια καθηλωτική εμπειρία ενός συριακού καταυλισμού προσφύγων, επιτρέποντάς τους να μάθουν τις ιστορίες μεμονωμένων παιδιών που αναγκάστηκαν να εγκαταλείψουν τα σπίτια τους. Το "Clouds Over Sidra" του ΟΗΕ μοιράζεται την ιστορία της Sidra, μιας Σύριας πρόσφυγα που ζει στον καταυλισμό Zaatari στην Ιορδανία. Στο βίντεο, οι θεατές ξεναγούνται εικονικά στον καταυλισμό όπου ζει η ίδια και άλλοι 90.000 πρόσφυγες.

Παιχνίδια Επαυξημένης Πραγματικότητας

Δύο ακόμη έννοιες που είναι σημαντικές στο σύγχρονο πλαίσιο των παιχνιδιών είναι η εικονική πραγματικότητα και η επαυξημένη πραγματικότητα, οι οποίες αναφέρονται συλλογικά ως μικτή πραγματικότητα. Προσφέρουν ένα άλλο επίπεδο δυνατοτήτων εμπύθισης και συνεργασίας και έχουν γίνει πιο προσιτές τα τελευταία χρόνια με τη συνεχή 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. Τον τελευταίο καιρό έχουν αξιοποιήσει

την τεχνολογία για την απρόσκοπτη ενσωμάτωση τόσο φυσικών όσο και υπολογιστικών περιβαλλόντων σε παιχνίδια όπως το Pokémon Go. Σε αυτό το παιχνίδι AR δημιουργήθηκε ένας χάρτης σε στυλ καρτούν της πραγματικής τοποθεσίας του χρήστη. Στη συνέχεια επικάλυπτε πλάσματα Pokémon τα οποία ο παίκτης έπρεπε να κυνηγήσει και να συλλάβει. Αν και το παιχνίδι αυτό 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, κατέδειξε τις τεχνικές δυνατότητες και το επίπεδο δέσμευσης που μπορούν να επιφέρουν τέτοιες εφαρμογές.

Η Εικονική Πραγματικότητα (Ε.Π.) ορίζεται ως "ένα τρισδιάστατο, δημιουργημένο από υπολογιστή περιβάλλον το οποίο μπορεί να εξερευνηθεί και να αλληλεπιδράσει με αυτό ένα άτομο. Το άτομο αυτό γίνεται μέρος αυτού του εικονικού κόσμου ή βυθίζεται σε αυτό το περιβάλλον και είναι σε θέση να χειρίζεται αντικείμενα ή να εκτελεί μια σειρά ενεργειών".
Virtual Reality Society (2017)

Εμπορικά Παιχνίδια από το Ράφι

Μια άλλη προσέγγιση για τη μάθηση με βάση τα παιχνίδια είναι να σχεδιάσετε τη μάθηση σε ένα υπάρχον εμπορικό παιχνίδι. Το Minecraft μπορεί να χρησιμοποιηθεί για έργα στον τομέα των κατασκευών, του σχεδιασμού, της ηλεκτρονικής και της κωδικοποίησης. Το Assassins Creed μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εξερεύνηση της γεωγραφίας και της ιστορίας. Το Roblox μπορεί να προσφέρει ευκαιρίες για να ασχοληθεί κανείς με την επίλυση προβλημάτων στα μαθηματικά και τις επιχειρήσεις. Το Civilisation και οι διάφορες εκδόσεις του The Sims μπορούν να ασχοληθούν με θέματα σχεδιασμού και βιωσιμότητας. Για να χρησιμοποιήσετε αυτά τα παιχνίδια, θα πρέπει να είστε εξοικειωμένοι με αυτά.

Να θυμάστε ότι τα παιχνίδια αυτά σχεδιάστηκαν ως ψυχαγωγία και θα πρέπει να διαμορφωθούν και να ενσωματωθούν σε μια διαδικασία μάθησης ή προσωπικής ανάπτυξης στο πλαίσιο της εργασίας με νέους. Ενώ πολλά παιχνίδια έχουν ενσωματωμένη σημαντική μάθηση και ανάπτυξη δεξιοτήτων, μπορείτε να προσθέσετε σε αυτά με απλό τρόπο. Βάλτε μια ομάδα να συνεργαστεί για να αναδημιουργήσει το κέντρο νεολαίας της ή άλλα δημόσια κτίρια στο Minecraft. Προσθέστε κάποιες τεχνικές προκλήσεις - άνοιγμα πορτών, λειτουργία φώτων, χρήση ανελκυστήρων κ.λπ. Βάλτε τις ομάδες να χτίσουν μια πόλη στο Minecraft και να αποφασίσουν πού βρίσκονται ορισμένα κτίρια. Το SimCity ή το Roblox μπορούν να χρησιμοποιηθούν με παρόμοιο τρόπο.

4.3.2. Μελέτη Περίπτωσης: Παιχνιδοποίηση στον Άτυπο Μαθησιακό Χώρο της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης (στο πλαίσιο του ψηφιακού μετασχηματισμού της εκπαίδευσης)

Η άτυπη εκπαίδευση είναι ένας τύπος εκπαίδευσης που δεν ακολουθεί μια αυστηρή δομή και δεν πραγματοποιείται πάντα στους χώρους του σχολείου ή του πανεπιστημίου. Ο όρος αυτός περιλαμβάνει ατομικά μαθήματα υπό την καθοδήγηση προπονητών ή καθηγητών και βραχυπρόθεσμα μαθήματα που επιδιώκουν πρακτικούς βραχυπρόθεσμους στόχους. Τέτοιες εκπαιδεύσεις ή διαλέξεις διεξάγονται συχνά από δημόσιους οργανισμούς, εθελοντές και πανεπιστήμια και είναι δωρεάν για τους μαθητές.

Ο άτυπος χώρος μάθησης δεν κατηγοριοποιεί τους μαθητές ανάλογα με την ηλικία, την επαγγελματική ή πνευματική ικανότητα και μερικές φορές δεν έχει πραγματικούς χρονικούς περιορισμούς. Τα ιδρύματα ή οι οργανισμοί που παρέχουν άτυπη εκπαίδευση συνήθως δεν απονέμουν τίτλους σπουδών και δεν διενεργούν επίσημη αξιολόγηση των ακαδημαϊκών επιτευγμάτων των συμμετεχόντων (Tkachenko 2015, σ. 304).

Σήμερα, η άτυπη εκπαίδευση βρίσκεται σε άνοδο, καθώς ολόκληρος ο κόσμος έχει αναγνωρίσει τα οφέλη της. Ενώ πριν από 7-10 χρόνια υπήρχαν μια χούφτα ειδικών που ασχολούνταν με αυτόν τον τομέα, σήμερα αναγνωρίζουμε μια ισχυρή, ολοκληρωμένη υποδομή. Η εισαγωγή περιορισμών καραντίνας που σχετίζονται με την αντιμετώπιση της πανδημίας COVID-19 έγινε καταλύτης για την απίστευτη αλλαγή. Ο δεύτερος σημαντικότερος λόγος είναι η τεχνολογική πρόοδος και ο ανταγωνισμός που ωθεί τις επιχειρήσεις να αυξήσουν τις επαγγελματικές απαιτήσεις εισόδου για τους δυνητικούς εργαζόμενους.

Η παιχνιδοποίηση στον άτυπο μαθησιακό χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης επικεντρώνεται στην αξιοποίηση των κύριων επιθυμιών των μαθητών, στην προώθηση της συμμετοχής των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, στην ενθάρρυνση της επίτευξης και των σημαντικών αποτελεσμάτων. Η εν λόγω αποτελεσματικότητα εξηγείται από δύο παράγοντες:

- Άμεση ανατροφοδότηση. Τα επίπεδα επιτυχίας και ορισμένοι μηχανισμοί "αξιολόγησης" επιτρέπουν στο μαθητή να λάβει αμέσως μια ανάλυση των αποτελεσμάτων του. Σε αυτή την περίπτωση, το παιχνιδοποιημένο σύστημα ανταποκρίνεται στις στοχευμένες ενέργειες του παίκτη, δίνει περιθώριο για ελιγμούς και με αυτόν τον τρόπο ο μαθητής προσεγγίζει συνειδητά τη στρατηγική μάθησης. (Werquin, 2012),

- Η ευελιξία των μηχανισμών και των μορφών. Κάθε μαθητής μπορεί να έχει το δικό του πρωτότυπο παίκτη, τον κατάλληλο χαρακτήρα και τα δυνατά του σημεία, πράγμα που σημαίνει ότι για να επιτευχθούν τα καλύτερα αποτελέσματα, κάθε μαθητής πρέπει να έχει κίνητρο και να συμμετέχει εθελοντικά. Η ποικιλία των μηχανισμών που παρέχει η παιχνιδοποίηση βοηθούν στην εξεύρεση μιας ατομικής προσέγγισης σε διαφορετικούς φοιτητές της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (Romi & Schmida, 2009).

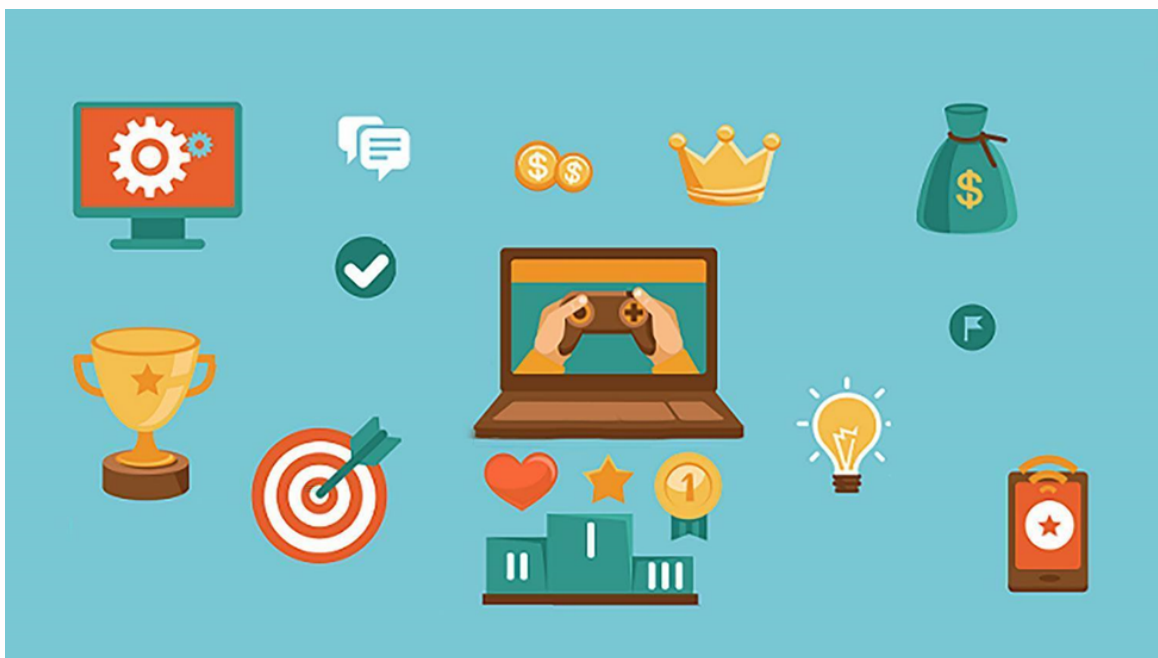
Όσον αφορά τις φυσικές μορφές απόκτησης γνώσεων και πρακτικών δεξιοτήτων, οι προπτυχιακοί φοιτητές προτιμούν τον ενθουσιασμό, μια ιστορία με πλοκή, ένα παιχνίδι. Τα στοιχεία αυτά διευκολύνουν την εμπέδωση των πληροφοριών που λαμβάνονται κατά τη διάρκεια των διαλέξεων. Αυτό που είναι ιδιαίτερα πολύτιμο είναι ότι ένα παιχνιδοποιημένο σύστημα δημιουργεί ή προσομοιώνει αγχωτικές ή διφορούμενες καταστάσεις που διεγείρουν τους φοιτητές να αποκαλύψουν τα εσωτερικά διανοητικά και ψυχοσυναισθηματικά τους αποθέματα. Πρόκειται για μια νέα πρακτική επιλογής ειδικών που έχουν εκπαιδευτεί από δυνητικούς εργοδότες, η οποία δεν βασίζεται στους βαθμούς ή το πτυχίο του φοιτητή. (Lepper, 1998).

Η χρήση της παιχνιδοποίησης στον άτυπο εκπαιδευτικό χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης μπορεί να δημιουργήσει ένα περιβάλλον παιχνιδιού που διεγείρει την εσωτερική διαδικασία παρακίνησης μέσω μιας κατάστασης επιλογής, κατευθύνοντας τον φοιτητή προς την εξερεύνηση και την ανεξάρτητη δράση. Η δυνατότητα να κάνει μια επιλογή και να την εφαρμόσει κατά την επίλυση ενός προβλήματος, επιτρέπει στον μαθητή να αντιληφθεί το νόημα της δράσης "εκ των έσω". Μια προσωπική επιλογή οδηγεί σε ουσιαστική δράση και αυτή η ακολουθία μετατρέπει τη μαθησιακή διαδικασία σε ζωτικό στόχο, ο οποίος αποτελεί προϋπόθεση για την αποτελεσματική μάθηση. Ο μαθητής δεν αποξενώνεται από την εκπαιδευτική διαδικασία, όπως συμβαίνει μερικές φορές στην περίπτωση της τυπικής μάθησης, αλλά, αντίθετα, εμπλέκεται σε αυτήν. Τώρα ο μαθητής παρακινείται να επιλύσει ένα έργο και αυτό το κίνητρο σχετίζεται με το εσωτερικό περιεχόμενο του γνωστικού αντικείμενου. (Malone & Lepper, 1987, σσ. 23-27).

Η διαμόρφωση της συνειδητής στάσης του μαθητή απέναντι στη μάθηση προϋποθέτει ανεξάρτητη και υπεύθυνη δράση, πράγμα που σημαίνει ότι ο μαθητής αποδέχεται τους εκπαιδευτικούς σκοπούς και στόχους εντός του άτυπου χώρου μάθησης. Η διαφορά μεταξύ της επικοινωνιακής συνιστώσας του άτυπου εκπαιδευτικού περιβάλλοντος (πλατφόρμα παιχνιδιού) 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 καθηκόντων σε σχέση με τον στόχο. Η γνώση δεν μεταδίδεται αλλά δημιουργείται, ενώ ο μαθητής δεν προετοιμάζεται για την πρακτική επαγγελματική δραστηριότητα, αλλά αντίθετα, συμμετέχει σε αυτήν (Bessmertny & Gaenkova, 2016).

Σήμερα, προπονητές και εκπαιδευτικοί που εργάζονται στον χώρο της άτυπης μάθησης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, σε συνεργασία με σχεδιαστές ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αναπτύσσουν ενεργά οπτικοποιημένα μοντέλα άτυπης μάθησης και σπονδυλωτά προγράμματα κατάρτισης που βασίζονται σε εικονικά παιχνίδια. Οι ενότητες παιχνιδιών αντιπροσωπεύουν έναν συστηματικό τρόπο κατάκτησης του μαθησιακού υλικού, ο οποίος επιτρέπει στους σπουδαστές να αποκτήσουν πρακτικές γνώσεις σε διάφορους θεματικούς τομείς (Sylvia, Tang, Wong, Li, & Cheng, 2021).



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

No.	Τρόποι ενσωμάτωσης της παιχνιδοποίησης στη μη τυπική εκπαίδευση	Πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης στη μη τυπική εκπαίδευση
-----	---	--

1.	Δημιουργία στιγμών παιχνιδιού που υποστηρίζουν τους μαθησιακούς στόχους.	Αυτό επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν σκέψη και ευελιξία.
2.	Σύστημα ανταμοιβής στην εκπαιδευτική διαδικασία	Μέσω της παροχής κινήτρων για την ολοκλήρωση της εργασίας, οι μαθητές αποκαλύπτουν φυσικά τις καλύτερες δεξιότητές τους. <ul style="list-style-type: none"> • σύστημα βαθμών και βαθμολογίας • πίνακας αποτελεσμάτων και κατάταξη • εσωτερική αποθήκη βραβείων
3.	Υλοποίηση των ιδεών	Κάνοντας τις ιδέες απτές και κατανοητές, ο δάσκαλος απλοποιεί την αφομοίωση της ύλης.
4.	Το μάθημα χωρίζεται σε επίπεδα δυσκολίας	Ένας τρόπος για να διατηρήσετε το κίνητρο ενός μαθητή είναι να κάνετε την πρόοδό του ορατή. Κάθε επίπεδο περιλαμβάνει την υπέρβαση εμποδίων και την αντιμετώπιση της ολοένα αυξανόμενης πολυπλοκότητας του περιεχομένου.
5.	Η πρακτική κυριαρχεί έναντι της θεωρίας	Στο χώρο της παιχνιδοποιημένης άτυπης μάθησης, οι μαθητές δεν πρέπει μόνο να έχουν γνώσεις αλλά και να τις εφαρμόζουν σε πρακτικές εργασίες. (Nicholson, 2012, σ. 28).
6.	Ενθάρρυνση της ανεξαρτησίας	Η παιχνιδοποίηση επιτρέπει στους φοιτητές της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης να επιδεικνύουν πρωτοβουλία και να μαθαίνουν από την εμπειρία τους. Για να πετύχετε στη μελέτη, πρέπει να μελετήσετε 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 εκ μέρους του χαρακτήρα του, χρησιμοποιεί τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησε για να επιλύσει προβλήματα σε μια μη τυπική κατάσταση. Αυτή η οπτικοποίηση κάνει τη μαθησιακή διαδικασία πιο συναισθηματική,

		βελτιώνει την ποιότητά της και παρακινεί τον μαθητή να παρακολουθήσει ένα προς ένα τα θέματα.
8.	Ανταγωνιστικό πνεύμα	Η παιχνιδοποίηση της μάθησης στον άτυπο εκπαιδευτικό χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης περιλαμβάνει την αντιπαλότητα και την αντιπαράθεση των μαθητών/παικτών, όπου όλοι προσπαθούν να επιτύχουν τον στόχο τους.
9.	Διαδραστικότητα	Διαφορετικοί τύποι δοκιμασιών και υλικών, προσομοιωτές και πρακτικά μαθήματα εμπλέκουν πιο ενεργά τον μαθητή στη μάθηση, καθιστώντας την ενδιαφέρουσα και πιο αποτελεσματική.
10.	Ομαδική εργασία	Οι μαθησιακοί στόχοι, οι οποίοι απαιτούν συνεργασία μεταξύ ομάδων μαθητών, αποτελούν ένα καλό παράδειγμα πρακτικής και ένα στοιχείο της παιχνιδοποίησης. Τέτοιοι στόχοι πρέπει να είναι ενδιαφέροντες για να εκτελεστούν και έχουν να κάνουν με τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών.
11.	Περιθώριο κινδύνου	Δίνει τη δυνατότητα να ενθαρρύνει έναν μαθητή να παίξει σε μια εργασία και να μη φοβάται ότι θα τιμωρηθεί για μια λανθασμένη απάντηση.
12.	Σύστημα προθεσμιών	Ο μαθητής αγχώνεται από τους χρονικούς περιορισμούς, γεγονός που αυξάνει την ικανότητά του να συγκρατεί πληροφορίες και καθιστά δυνατή τη δαισθητική μάθηση. (Παιχνιδοποίηση).
13.	Προσέγγιση με βάση περιπτώσεις στην εκπαιδευτική διαδικασία	Η εκμάθηση καταστάσεων χρησιμοποιείται σε μαθησιακές προσομοιώσεις, όπου οι φοιτητές της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης εξερευνούν το σύστημα, παίζοντας με το μοντέλο του (Nikitin, 2016).

Η αποτελεσματικότητα της παιχνιδοποίησης στον άτυπο μαθησιακό χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης εξηγείται από την ικανότητά της να καλύπτει τα κενά της τυπικής εκπαίδευσης που συνήθως παραβλέπονται στη συμβατική μάθηση, δηλαδή την

αποτελεσματική αλληλεπίδραση και επικοινωνία στην εκπαιδευτική κοινότητα. Ωστόσο, θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι υπάρχει ο κίνδυνος οι νέες χρήσιμες δεξιότητες που αποκτούν οι φοιτητές της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης μέσω της άτυπης εκπαίδευσης να μην έχουν ζήτηση στο επίσημο εκπαιδευτικό σύστημα.

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

Συμπέρασμα

Η ποιοτική και οικονομικά προσιτή τριτοβάθμια εκπαίδευση αποτελεί στέρεο θεμέλιο για την ανάπτυξη μιας προοδευτικής ψηφιακής κοινωνίας με προσανατολισμό προς το μέλλον. Οι χώρες που το κατάλαβαν αυτό την κατάλληλη στιγμή έχουν δημιουργήσει με επιτυχία ένα αποτελεσματικό σύστημα τόσο τυπικής όσο 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 θεωρείται πλέον ως το αντίθετο της τυπικής ή ως υποκατάστατό της. Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της πλήρους επαγγελματικής κατάρτισης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Τώρα, οι σπουδαστές έχουν τη ρεαλιστική δυνατότητα να ενταχθούν με αυτοπεποίθηση στο εργατικό δυναμικό και να αισθάνονται άνετα στις συνθήκες της πλήρους ψηφιοποίησης της κοινωνίας.

4.4. Σχεδιασμός Παιχνιδοποίησης. Πώς να σχεδιάζετε αποτελεσματικά δραστηριότητες παιχνιδοποίησης;

4.4.1. Τι είναι η στρατηγική παιχνιδοποίησης;

Μια στρατηγική παιχνιδοποίησης είναι μια προγραμματισμένη προσέγγιση για την εφαρμογή τεχνικών παιχνιδοποίησης για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων. Περιλαμβάνει τον προσδιορισμό του κοινού-στόχου, τον καθορισμό των στόχων, την επιλογή των κατάλληλων μηχανισμών παιχνιδιού, τον σχεδιασμό της εμπειρίας του χρήστη και τη μέτρηση των αποτελεσμάτων. Η αξία της εφαρμογής στρατηγικών παιχνιδοποίησης έγκειται στην ικανότητά τους να ενισχύουν τη δέσμευση, τα κίνητρα και την απόδοση. Η μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια, όταν γίνεται σωστά, μπορεί να οδηγήσει την εκπαίδευση και τη μάθηση στο επόμενο επίπεδο, από την απόκτηση βασικών γνώσεων έως την εφαρμογή κριτικής σκέψης και την ακριβέστερη λήψη αποφάσεων. Για καλύτερα αποτελέσματα, πρέπει να διασφαλίσετε ότι η παιχνιδοποίηση στη μάθηση υπερβαίνει το στοιχείο της διασκέδασης και είναι σχετική με τις δεξιότητες των συμμετεχόντων που επιθυμούν να αναβαθμίσουν.

Για να σχεδιάσετε ουσιαστικές δραστηριότητες παιχνιδοποίησης, μπορείτε να ξεκινήσετε σκεπτόμενοι πώς να δημιουργήσετε στοιχεία παιχνιδιού που να ευθυγραμμίζονται με ένα πλαίσιο που δεν είναι παιχνίδι. Ακολουθώντας αυτή τη στρατηγική, 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 να επιβάλλει ένα σύστημα βαθμολόγησης και στόχους στους συμμετέχοντες θα αυξήσει τις πιθανότητες οι συμμετέχοντες να βρουν νόημα και να δημιουργήσουν εσωτερικά κίνητρα για να ασχοληθούν με το μη-παιχνιδιάρικο πλαίσιο.

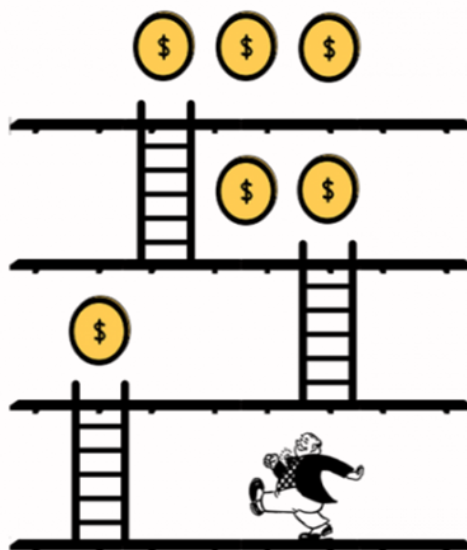


Κατά το σχεδιασμό δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης, η δημιουργία ενός χώρου βασισμένου σε πληροφορίες, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να εξερευνήσουν με τους δικούς τους όρους, θα επιτρέψει το παιχνίδι. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν την ευκαιρία για αρχική ενασχόληση με μια έννοια που θα πρέπει να δημιουργήσει προσδοκία για το τι μπορεί να συμβεί, η οποία μπορεί στη συνέχεια 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 πληροφοριακού χώρου μάθησης όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να εξερευνήσουν και να βρουν νόημα. Αυτός 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 το παιχνίδι (και επομένως να χρησιμοποιηθούν για παιχνίδια), οι οποίοι βοηθούν τον συμμετέχοντα να ανακαλύψει τι είναι ενδιαφέρον και σχετικό με το υποκείμενο μη-παιχνιδιάρικο πλαίσιο και να το συνδέσει με τις προηγούμενες εμπειρίες, γνώσεις και δεξιότητές του. Δεδομένου ότι κάθε συμμετέχων βρίσκει αυτό που έχει νόημα για τον ίδιο, κάθε συμμετέχων μπορεί να πάρει διαφορετικά πράγματα από την εμπειρία της παιχνιδοποίησης.

Ένα άλλο ενδιαφέρον μοντέλο για την ουσιαστική παιχνιδοποίηση είναι αυτό της επιστημονικής παιδικής χαράς. Ένα επιστημονικό μουσείο περιέχει εκθέματα και ερμηνείες και ο συμμετέχων πρέπει να βρει τι να κάνει με κάθε έκθεμα προκειμένου να εξερευνήσει τις υποκείμενες αρχές. Το επιστημονικό μουσείο είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα ενός παιγνιώδους χώρου μάθησης. Ένα πρόβλημα με τα επιστημονικά μουσεία είναι ότι ένας συμμετέχων θα είναι πρόθυμος να χειριστεί το έκθεμα, δεν θα διαβάσει τις οδηγίες και θα καταλήξει να χάσει τα υποκείμενα σημεία. Κατά την ανάπτυξη ουσιαστικής παιχνιδοποίησης, αυτή η πρόκληση θα είναι παρούσα- οι παίκτες πρέπει να έχουν ελεύθερη επιλογή σύμφωνα με τις έννοιες του παιχνιδιού, αλλά οι σχεδιαστές πρέπει να διευκολύνουν τους ενδιαφερόμενους παίκτες να μάθουν περισσότερα για το μη παιγνιώδες περιβάλλον της παιχνιδοποίησης. Η εκπαίδευση στην παιχνιδοποίηση μπορεί να είναι δύο ειδών: Η παιχνιδοποίηση σε ένα μάθημα, που σημαίνει ότι πρόκειται για ένα εφάπαξ γεγονός- και η παιχνιδοποίηση σε ένα πρόγραμμα σπουδών, που σημαίνει ότι στοιχεία παιχνιδοποίησης προστίθενται στο πλήρες πρόγραμμα σπουδών.



Όταν εργάζεστε πάνω στην παιχνιδοποίηση και σχεδιάζετε δραστηριότητες παιχνιδοποίησης **εδώ είναι μερικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε πριν από τη χρήση και την επιλογή υπηρεσιών παιχνιδοποίησης²** :

Η παιχνιδοποίηση δεν είναι παιχνίδι: Είναι η χρήση μηχανισμών παιχνιδιού για την πρόκληση συγκεκριμένων συμπεριφορών. Οι άνθρωποι έχουν την τάση να μεταβάλλουν και να επηρεάζουν τη συμπεριφορά τους παίζοντας παιχνίδια, λαμβάνοντας ανταμοιβές κ.λπ. Η παιχνιδοποίηση αξιοποιεί αυτή την τάση για να επηρεάσει τη σκέψη του ατόμου και να γίνει αποτελεσματικός λύτης προβλημάτων στον πραγματικό κόσμο.

Ανάπτυξη ενσυναίσθησης: Επικεντρώνονται στην ενθάρρυνση της ενσυναίσθησης μεταξύ των παικτών της ομάδας. Ο κύριος σκοπός της μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια δεν είναι να εμπλέξει τους εκπαιδευόμενους μέσω παιχνιδιών που είναι υπερβολικά ανταγωνιστικά ή χειριστικά, αλλά να ενθαρρύνει την ενσυναίσθηση και να δημιουργήσει μια εμπειρία που τους βοηθά να αποκτήσουν μια αίσθηση κυριαρχίας και να διατηρήσουν την αυτονομία στην εργασία τους, διατηρώντας παράλληλα την ευημερία τους και τις υγιείς σχέσεις με τα μέλη της ομάδας τους. Κατά το σχεδιασμό παιχνιδιών, είναι σημαντικό να αναρωτιέστε τι κερδίζουν οι συμμετέχοντες. Η καλή παιχνιδοποίηση προϋποθέτει ότι κάθε συμμετέχων είναι ο ήρωας του παιχνιδιού και δεν υποτιμάται ποτέ με την υπερβολική έμφαση στις επιδόσεις των συναδέλφων σε σκληρούς διαγωνισμούς.

Παροχή μιας ελκυστικής εμπειρίας: Η παιχνιδοποίηση κάνει τη μάθηση πιο ουσιαστική, αναλύοντας τις έννοιες σε κομμάτια ή μικρο-κομμάτια. Σε έναν κόσμο ατελείωτων περισπασμών και μειωμένης προσοχής, οι εκδότες, οι εκπαιδευτές και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κάνουν τη μάθηση πιο ελκυστική σχεδιάζοντας περιεχόμενο σε μικρά και πολύ συγκεκριμένα κομμάτια ή μικρο-μπουκίες. Ένα μικροκομματάκι μάθησης βρίσκεται συνήθως μέσα σε ένα χρονικό παράθυρο 3 έως 5 λεπτών, καθώς σε αυτό το χρονικό

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

παράθυρο οι εκπαιδευόμενοι είναι πιο προσεκτικοί, πιο αφοσιωμένοι και, επομένως, πιο πιθανό να δείξουν ενδιαφέρον και να διατηρήσουν τη μάθησή τους. Τα παιχνίδια βοηθούν να κοπεί η εκπαίδευση σε μικρές συνεδρίες, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να ανταποκριθούν θετικά. Εκτός αυτού, μπορούν να εξατομικευτούν, ώστε να προσφέρονται για μάθηση από τους συμμετέχοντες σε τομείς στους οποίους δεν έχουν καλή απόδοση.

Πρωώθηση των εσωτερικών κινήτρων: Η έρευνα δείχνει ότι όταν πρόκειται για απόδοση, οι άνθρωποι παρακινούνται περισσότερο από την ικανοποίηση από την εργασία παρά από τις υψηλές χρηματικές ανταμοιβές. Με άλλα λόγια, τα εσωτερικά κίνητρα έχουν μεγαλύτερη σημασία από τα εξωγενή κίνητρα. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η παιχνιδοποίηση αφορά περισσότερο τον επηρεασμό της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Είναι σημαντικό να καθοριστούν οι κανόνες του παιχνιδιού για να διασφαλιστεί ότι οι δραστηριότητες παιχνιδοποίησης ανταποκρίνονται στους οργανωτικούς στόχους. Κατά την εφαρμογή της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση, είναι σημαντικό να καθοριστούν και να εφαρμοστούν οι κανόνες για να απολαμβάνετε ουσιαστική παιχνιδοποίηση.

Αλλαγή της οργανωτικής κουλτούρας: Οι στόχοι αυτοί μπορούν να συνδεθούν με τους οργανωτικούς στόχους. Όταν οι συμμετέχοντες βλέπουν τις επιδόσεις τους στα παιχνίδια, γνωρίζουν ότι είναι αντικειμενικές και δίκαιες. Έτσι, η παιχνιδοποίηση οδηγεί σε μεγαλύτερη διαφάνεια, αλλάζοντας έτσι την κουλτούρα και τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζονται και διαχειρίζονται οι επιδόσεις.

Παιχνίδι έναντι παραδοσιακής μάθησης: και οι συμμετέχοντες μπορούν να μάθουν με το δικό τους ρυθμό, με άφθονο χρόνο για εξάσκηση και ανατροφοδότηση. Η μάθηση περιλαμβάνει τόσο την ατομική μάθηση όσο και την ομαδική μάθηση, και ένας εκπαιδευτής είναι ή μπορεί επίσης να είναι παρών για να επιλύει προβλήματα που δεν κατανοούν οι μαθητές.

Συνεργασία με την ομάδα: Δεδομένου ότι η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει μια πραγματική κατάσταση, ολόκληρη η ομάδα μπορεί να συνεργαστεί στο μαθησιακό περιβάλλον, να κάνει καταιγισμό ιδεών σχετικά με τα πιθανά αποτελέσματα και να μοιραστεί τις ιδέες της για την αντιμετώπιση των προβλημάτων.

Μείωση των πιθανοτήτων αποτυχίας στον πραγματικό κόσμο: Αυτό σημαίνει ότι ο οργανισμός επωφελείται επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να κάνουν και να μαθαίνουν από τα λάθη τους στον εικονικό κόσμο. Οι συμμετέχοντες που εκπαιδεύονται εκτενώς μέσω της παιχνιδοποίησης αποφεύγουν τις παγίδες και παίρνουν κρίσιμες συμβουλές και είναι λιγότερο πιθανό να αποτύχουν στον πραγματικό κόσμο.

Υψηλότερη δεκτικότητα στη μάθηση: Αυτό ενισχύει σημαντικά την ικανότητα του μαθητή να κατανοεί και να διατηρεί έννοιες. Οι συμμετέχοντες μπορούν να μάθουν νέες έννοιες γρηγορότερα, να τις διατηρήσουν στη μνήμη τους και να θυμούνται να τις χρησιμοποιούν αποτελεσματικά σε πραγματικό χρόνο.



Η παιχνιδοποίηση είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο με το οποίο μπορείτε να επιτύχετε τις ακόλουθες πτυχές που είναι πολύ σημαντικές στην εργασία με τους νέους

- **Κίνητρα** - επειδή η παιχνιδοποίηση ανταμείβει τους συμμετέχοντες και τους προκαλεί να συνεχίσουν, τους δίνει κίνητρο να βελτιωθούν ή/και να νικήσουν τον ανταγωνισμό.
- **Ενταγμένοι μαθητές:** το κλειδί για τη δέσμευση είναι η ποικιλία και η αλληλεπίδραση. Η παιχνιδοποίηση είναι ένα μικρό κομμάτι της πίτας της ηλεκτρονικής μάθησης μαζί με την αφήγηση ιστοριών, τα σενάρια, τον ήχο, το βίντεο, τα γραφικά και την κοινωνική μάθηση.
- **Αυτονομία του μαθητή.** Η παιχνιδοποίηση επιτρέπει στα άτομα να μαθαίνουν με το δικό τους ρυθμό και επίπεδο και αξιοποιεί εσωτερικά 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, συνεχίζουν 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 δημιουργήσουν νέες συνδέσεις. Ένα άρθρο του 2020 στην επιθεώρηση 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 ιστοριών για να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να εφαρμόσουν αυτά που έχουν βιώσει σε προσομοιωμένες καταστάσεις, γεγονός που δημιουργεί συναισθηματική σύνδεση (και, με τη σειρά του, ισχυρότερες νευρικές συνδέσεις).

- **Σημαντικοί στόχοι.** Η αναβάθμιση επιπέδου και η ολοκλήρωση παιχνιδιών δίνει στους μαθητές ουσιαστικούς, απτούς στόχους για να εργαστούν.
- **Γνωστική ανακούφιση.** Οι εγκέφαλοι λατρεύουν την πολυπραγμοσύνη, αλλά η πολυπραγμοσύνη μπορεί να βλάψει τις προπονητικές προσπάθειες. Τα παιχνίδια κατευθύνουν την προσοχή σε ένα έργο κάθε φορά, γεγονός που αυξάνει την εστίαση και μειώνει το γνωστικό φορτίο του εγκεφάλου.

4.4.2 Πώς να σχεδιάσετε την παιχνιδοποίηση;

Η παιχνιδοποίηση δεν πρέπει να συγχέεται με τη μάθηση με βάση το παιχνίδι, η οποία ζητά από τους νέους να παίζουν παιχνίδια στην υπηρεσία της εκπαίδευσης, αλλά έχει να κάνει με τη λήψη των χαρακτηριστικών που κάνουν τα παιχνίδια τόσο ελκυστικά και την εφαρμογή τους σε άλλα είδη μαθησιακών δραστηριοτήτων. Αυτά τα χαρακτηριστικά περιλαμβάνουν πράγματα όπως:

- Πόντοι εμπειρίας που συσσωρεύονται για την απόκτηση mastery
- Κονκάρδες που ανταμείβουν τους παίκτες για την επίτευξη κάτι αξιοσημείωτου
- Πίνακες κατάταξης που δείχνουν πώς οι παίκτες συγκρίνονται με τον ανταγωνισμό
- Αποστολές που επιτρέπουν στους παίκτες να κάνουν ουσιαστικές επιλογές
- Σημεία ελέγχου που σηματοδοτούν την πρόοδο προς έναν στόχο
- Μάχες αφεντικών που αποτελούν σκληρή πρόκληση και δοκιμάζουν τις ικανότητες των παικτών

4.4.3 Γιατί είναι σημαντικό να σχεδιαστεί η παιχνιδοποίηση;

Όταν πρόκειται για την παιχνιδοποίηση, θέλετε να προκαλέσετε μεγάλο ενδιαφέρον από τους μαθητές σας, οπότε μπορείτε να σχεδιάσετε έναν διαγωνισμό σε επίπεδο οργανισμού. Το πρόβλημα; Αν δημιουργήσετε έναν διαγωνισμό με πολύ μεγάλο εύρος, είναι βέβαιο ότι θα παρακινήσετε όσους βρίσκονται στην κορυφή του πίνακα κατάταξης, αλλά πιθανότατα θα χάσετε όσους βρίσκονται σταθερά στις τελευταίες θέσεις, χωρίς καμία ευκαιρία να ανέβουν. Αντ' αυτού, σχεδιάστε βραχυπρόθεσμους διαγωνισμούς σε μια ποικιλία εφαρμογών και δημιουργήστε έναν πίνακα κατάταξης που επαναφέρεται μετά από μια εβδομάδα περίπου, ώστε να έχετε όλοι μια δίκαιη ευκαιρία.

Υπάρχει η έννοια της "υπερβολικής προσπάθειας" όταν πρόκειται για την παιχνιδοποίηση, ειδικά αν εστιάζετε τόσο πολύ στην πτυχή της διασκέδασης που χάνετε το νόημα της εκπαίδευσης. Θα μπορούσατε να δημιουργήσετε το πιο συναρπαστικό

παιχνίδι στον κόσμο, αλλά αν οι εκπαιδευόμενοι αντιληφθούν ότι έχει ελάχιστη σχέση με την εκπαίδευσή τους, μπορεί να το εγκαταλείψουν για κάτι πιο συμβατικό. Σεβαστείτε το χρόνο των εκπαιδευομένων σας και να θυμάστε ότι, ενώ η ψυχαγωγία είναι σημαντική, το θέμα πρέπει να παραμένει επίκαιρο.

Η βιωματική ηλεκτρονική μάθηση είναι το κλειδί για την επιτυχία της κατάρτισης. Τα επίπεδα δυσκολίας των ενοτήτων και η εξέλιξη προσαρμόζονται στις ατομικές ανάγκες των εκπαιδευομένων. Τα συνεχή σημεία ελέγχου και η διαδραστικότητα διασφαλίζουν ότι οι εκπαιδευόμενοι δεν θα αναπαράγουν απλώς το περιεχόμενο στο παρασκήνιο ή δεν θα μεταπηδήσουν μπροστά χωρίς να ασχοληθούν με το υλικό. Οι πόντοι και τα επίπεδα προσθέτουν φιλικό ανταγωνισμό μεταξύ των συναδέλφων για την ικανοποίηση των αναγκών εξωγενών κινήτρων.

Ο σχεδιασμός εκπαίδευσης που βασίζεται σε παιχνίδια είναι υπέροχος - εκτός, φυσικά, αν οι μαθητές σας δεν κατανοούν πραγματικά τον σκοπό. Χωρίς σαφείς στόχους του παιχνιδιού, όπως σκορ και αποτελέσματα, οι εκπαιδευόμενοι μπορεί να χάσουν το ενδιαφέρον τους. Και, χωρίς σαφείς ανταμοιβές, όπως κονκάρδες και βραβεία, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούσαν να χάσουν το κίνητρο. Τόσο οι στόχοι όσο και οι ανταμοιβές θα πρέπει να αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του σταδίου σχεδιασμού και ανάπτυξης του παιχνιδιού.

4.5. Πρακτικά εργαλεία για τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης

Η παιχνιδοποίηση βασίζεται σε μια ποικιλία εργαλείων και τεχνικών που ενισχύουν τη δέσμευση, τα κίνητρα και τη συγκέντρωση των μαθητών. Το λογισμικό που χρησιμοποιείται στην παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει διάφορα εργαλεία και πλατφόρμες που επιτρέπουν την εφαρμογή μηχανισμών παιχνιδιών σε διάφορα πλαίσια εκτός παιχνιδιού, όπως η εργασία, το σχολείο και οι μη τυπικές δραστηριότητες. Ανταποκρινόμενοι στο αυξανόμενο ενδιαφέρον για την παιχνιδοποίηση και τα παιχνιδοποιημένα στοιχεία, οι σχεδιαστές εφαρμογών και οι παραγωγοί λογισμικού έχουν αναπτύξει πολυάριθμα εργαλεία, ενσωματώνοντας συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και στοιχεία που ενισχύουν τα κίνητρα των μαθητών, βελτιώνουν την απόδοση των εργαζομένων και αυξάνουν την ελκυστικότητα των μαθησιακών δραστηριοτήτων.

Επιπλέον, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η παιχνιδοποίηση υπερβαίνει την τεχνολογία-περιστρέφεται επίσης γύρω από τον αποτελεσματικό σχεδιασμό. Δεν απαιτεί αποκλειστική διαδικτυακή παράδοση ή χρήση ψηφιακών εργαλείων. Οι δραστηριότητες εκτός σύνδεσης μπορούν εύκολα να ενσωματώσουν τις αρχές του παιχνιδιού για να

δημιουργήσουν ελκυστικές και παρακινητικές εμπειρίες. Αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία στη μη τυπική και άτυπη μάθηση, η οποία συνήθως χρησιμοποιείται από τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τις οργανώσεις νεολαίας.

Προκειμένου να εισαγάγετε την παιχνιδοποίηση στις δραστηριότητες, τα έργα ή τα εργαστήριά σας, ακολουθεί ένας μη εξαντλητικός κατάλογος πρακτικών εργαλείων που διατίθενται δωρεάν και μπορεί να σας φανούν χρήσιμα. Ας ξεκινήσουμε με το πιο συχνά χρησιμοποιούμενο ψηφιακό εργαλείο.

4.5.1. Actionbound

Το Actionbound είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για τη δημιουργία συναρπαστικών εμπειριών σε εξωτερικούς χώρους, διευκολύνοντας διαδραστικές δραστηριότητες για ομάδες ατόμων. Αυτή η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα να οργανώσετε εκπαιδευτικές εκδρομές, περιπάτους με οδηγό ή ευχάριστα κυνήγια θησαυρού που προάγουν το ομαδικό δέσιμο. Ένα από τα πολλά χαρακτηριστικά της περιλαμβάνει μια λειτουργία κουίζ με ερωτήσεις που προσφέρουν πόντους ανάλογα με τον προκαθορισμένο αριθμό προσπαθειών, ποινές για λάθη ή τον χρόνο που απαιτείται.

Επιπλέον, η πλατφόρμα υποστηρίζει ομαδικά τουρνουά, επιτρέποντας στα μέλη να ανταγωνίζονται μεταξύ τους. Επιτρέπει επίσης στους χρήστες να ενσωματώνουν φωτογραφίες και βίντεο, τα οποία μπορούν να βαθμολογηθούν εντός της εφαρμογής και είναι απαραίτητα για την πρόοδο στην επόμενη εργασία.

Το Actionbound επιτρέπει την προσαρμογή του σκηνικού του κυνηγιού θησαυρού σε οποιαδήποτε τοποθεσία, όπως η δική σας πόλη, παρέχοντας στους παίκτες συμβουλές στους χάρτες Google. Αυτό το εργαλείο είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον για δραστηριότητες ομαδικής δημιουργίας και περιηγήσεις στην πόλη που ενσωματώνουν στοιχεία παιχνιδοποίησης. Εισάγει μια ανταγωνιστική πτυχή, έναν πίνακα αποτελεσμάτων και έναν ευχάριστο τρόπο εκμάθησης νέων τόπων.

Σύνδεση <https://en.actionbound.com/>



4.5.2. Quizlet Live

Το Quizlet είναι μια εκπαιδευτική πλατφόρμα κατάλληλη τόσο για νέους εκπαιδευτικούς όσο και για μαθητές, σχεδιασμένη για να δομεί και να ενισχύει τη μαθησιακή διαδικασία. Παρέχει διάφορες λειτουργίες που επιτρέπουν στους χρήστες να εξασκούνται και να ενισχύουν τις γνώσεις τους. Αυτές περιλαμβάνουν διαδραστικές κάρτες μνήμης, οι οποίες επιτρέπουν στους χρήστες να ασχοληθούν με το περιεχόμενο συσχετίζοντας ονόματα ή όρους με συγκεκριμένα μέρη διαγραμμάτων ή εικόνων. Επιπλέον, το Quizlet προσφέρει μια λειτουργία μάθησης που προσαρμόζεται στις ανάγκες των μαθητών, βοηθώντας τους να μάθουν το υλικό μέσα σε ένα καθορισμένο χρονικό πλαίσιο.

Η πλατφόρμα ενσωματώνει επίσης παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες, όπως χρονομετρημένα παιχνίδια με βαθμολογία, για να κάνει τη μελέτη πιο ελκυστική. Επιπλέον, το Quizlet επιτρέπει την εισαγωγή περιεχομένου, καθιστώντας δυνατή τη δημιουργία συνόλων μελέτης με βάση υπάρχουσες σημειώσεις ή έγγραφα σε μορφές όπως το Word, το Excel ή το Google Docs, μεταξύ άλλων. Αυτό το χαρακτηριστικό επιτρέπει στους χρήστες να μετατρέπουν εύκολα το υλικό μελέτης τους σε διαδραστικούς μαθησιακούς πόρους.

Σύνδεση <https://quizlet.com/>



4.5.3. Pear Deck

Η ενίσχυση της αποτελεσματικότητας των εξηγήσεων και των παρουσιάσεών μας ως εκπαιδευτές νέων είναι εφικτή. Με την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης μέσω πλατφορμών όπως το Pear Deck, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναβαθμίσουν τις εξηγήσεις και τις παρουσιάσεις τους εμπλουτίζοντάς τις με διαδραστικά χαρακτηριστικά. Το Pear Deck είναι ένα εργαλείο ζωντανής παρουσίασης διαφανειών συμβατό με τις παρουσιάσεις Google Slides ή PowerPoint, επιτρέποντας στους μαθητές να έχουν πρόσβαση στις διαφάνειες στις επιμέρους συσκευές τους. Κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος, οι μαθητές μπορούν να λάβουν διάφορες μορφές περιεχομένου, συμπεριλαμβανομένων ερωτήσεων, εικόνων και συμπληρωματικού υλικού. Στόχος είναι η δημιουργία ενός αμφίδρομου μαθησιακού περιβάλλοντος που μεγιστοποιεί τον αντίκτυπο των επεξηγήσεων. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να συμπεριλάβουν διαδραστικές διαφάνειες για τη συλλογή ανατροφοδότησης, τη διεξαγωγή γρήγορων

διαμορφωτικών αξιολογήσεων ή τη μέτρηση της συναισθηματικής κατάστασης των μαθητών. Όταν οι μαθητές απαντούν, οι απαντήσεις τους μπορούν να κοινοποιηθούν ανώνυμα από τον εκπαιδευτικό, διασφαλίζοντας ότι μόνο ο εκπαιδευτικός γνωρίζει ποιος υπέβαλε κάθε απάντηση. Αυτό προάγει ένα ασφαλές περιβάλλον για τη συμμετοχή των μαθητών, γνωρίζοντας ότι οι συμμαθητές τους δεν μπορούν να τους αναγνωρίσουν βάσει λανθασμένων απαντήσεων.

Το Pear Deck προσφέρει πέντε διαφορετικούς τύπους διαδραστικών ερωτήσεων/απαντήσεων: "Draggable Response" (οι μαθητές σέρνουν αντικείμενα πάνω στη διαφάνεια), "Drawing Response" (οι μαθητές σχεδιάζουν απευθείας στη διαφάνεια), "Free Response: Text" (for longer answers), "Free Response: (για αριθμητικές απαντήσεις), και "Πολλαπλή επιλογή" (για ερωτηματολόγια). Επιπλέον, το Pear Deck ξεφεύγει από το ρόλο ενός απλού εργαλείου προβολής διαφανειών με τη συμπερίληψη του παιχνιδιού λεξιλογίου Flashcard Factory. Το Flashcard Factory επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να ανεβάζουν ή να δημιουργούν λίστες λεξιλογικών λέξεων και ορισμών, είτε χρησιμοποιώντας τους δικούς τους ορισμούς είτε αντλώντας τους από ένα ενσωματωμένο λεξικό. Στη συνέχεια, οι μαθητές εργάζονται σε ζευγάρια, γράφοντας εναλλάξ προτάσεις χρησιμοποιώντας τις δεδομένες λέξεις και απεικονίζοντάς τις με συνοδευτικά σχέδια. Οι ομάδες κερδίζουν πόντους με βάση την αξιολόγηση των καρτών τους στο τέλος. Οι καρτέλες μπορούν επίσης να εξαχθούν στο Quizlet Live για περαιτέρω μελέτη.

Σύνδεση <https://www.peardeck.com/googleslides>



4.5.4. Quizizz

Το Quizizz είναι μια εφαρμογή που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να εισάγουν την παιχνιδοποίηση στις τάξεις τους, δημιουργώντας κουίζ, τραβώντας την προσοχή των μαθητών και προωθώντας την ενεργή μάθηση. Παρέχει επίσης στους μαθητές την ευκαιρία να αυτοαξιολογήσουν τις γνώσεις τους μέσω ελκυστικών προκλήσεων που βασίζονται σε παιχνίδια. Με το Quizizz, οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν σε κουίζ που καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα θεμάτων, είτε ατομικά είτε σε ομαδικές εργασίες που διευκολύνονται από τους εκπαιδευτικούς. Οι μαθητές δεν χρειάζεται να εγγραφούν ξεχωριστά, καθώς οι εκπαιδευτικοί τους παρέχουν πρόσβαση στα ερωτηματολόγια χρησιμοποιώντας μια μοναδική "καρφίτσα παιχνιδιού". Οι μαθητές μπορούν άνετα να

βλέπουν το περιεχόμενο στις δικές τους συσκευές, συμπεριλαμβανομένων των υπολογιστών, των φορητών υπολογιστών, των ταμπλετών ή των smartphones.

Η πλατφόρμα προσφέρει πέντε τύπους μορφών ερωτήσεων για τη δημιουργία κουίζ: "Πολλαπλή επιλογή" (ερωτηματολόγιο με βάση την επιλογή), "Check-Box" (πολλαπλές σωστές απαντήσεις), "Συμπλήρωση κενών" (παροχή της απάντησης στον καθορισμένο χώρο), "Ανοιχτό τέλος" (επιτρέπει μεγαλύτερες απαντήσεις) και "Poll" (για τη συλλογή απόψεων και όχι σωστών απαντήσεων). Στα κουίζ μπορεί επίσης να ενσωματωθεί περιεχόμενο πολυμέσων, όπως βίντεο ή εικόνες. Οι λειτουργίες παιχνιδιού έχουν σχεδιαστεί για να προωθούν τον υγιή ανταγωνισμό μεταξύ των μαθητών. Κατά την έναρξη ενός ζωντανού κουίζ, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν μια λειτουργία παιχνιδιού, επιτρέποντας σε μεμονωμένους μαθητές να απαντούν με τον δικό τους ρυθμό, ενώ οι βαθμολογίες τους μπορούν να συγκεντρωθούν για ομαδικό ανταγωνισμό ή για ατομικές συγκρίσεις επιδόσεων. Το Quizizz παρέχει λεπτομερείς πληροφορίες τόσο σε επίπεδο τάξης όσο και σε επίπεδο μαθητών για κάθε κουίζ. Αξιοποιώντας την ανατροφοδότηση από τα ζωντανά κουίζ και τις εργασίες για το σπίτι, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ολοκληρωμένα στατιστικά στοιχεία που εστιάζουν σε μεμονωμένους μαθητές και στη συνολική απόδοση της τάξης. Αυτό επιτρέπει την παρακολούθηση της προόδου κάθε μαθητή, την αξιολόγηση των επιπέδων κατανόησης σε όλα τα μαθήματα και την ανάλυση της καμπύλης μάθησης για κάθε εργασία.

Σύνδεση <https://quizizz.com/>



4.5.5. Socrative

Το Socrative είναι μια δωρεάν εφαρμογή που έχει σχεδιαστεί για να εμπλέκει τους μαθητές και να παρακολουθεί την πρόδό τους χρησιμοποιώντας τεστ πολλαπλής επιλογής, αξιολογήσεις και άλλες δραστηριότητες στην τάξη. Είναι συμβατή με διάφορες συσκευές, όπως υπολογιστές, ταμπλέτες και smartphones. Ένα πλεονέκτημα του Socrative είναι ότι οι μαθητές δεν χρειάζεται να δημιουργήσουν προσωπικά προφίλ- αντίθετα, ο εκπαιδευτικός νέων δημιουργεί έναν λογαριασμό που συνδέεται με το ηλεκτρονικό του ταχυδρομείο, ο οποίος αρκεί για να έχουν οι μαθητές πρόσβαση στην εφαρμογή.

Η εφαρμογή προσφέρει πολλαπλές επιλογές δραστηριοτήτων, όπως "Quiz" (ερωτηματολόγιο), "Space Race" (χρονομετρημένο ερωτηματολόγιο με ανταγωνιστικό στοιχείο) και "Exit Ticket" (ερωτηματολόγιο με κατάταξη αποτελεσμάτων). Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να επιλέξουν τον τύπο των απαντήσεων που μπορούν να δώσουν οι μαθητές, όπως 'Πολλαπλή επιλογή' (πολλαπλές επιλογές), 'Σωστό ή Λάθος' (δυναμικές απαντήσεις) και 'Σύντομη απάντηση' (σύντομες απαντήσεις).

Και στους τρεις τύπους δραστηριοτήτων, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βλέπουν τις απαντήσεις των μαθητών ζωντανά και να τις αναθεωρούν σε μια αναφορά που αποθηκεύεται στην εφαρμογή. Αυτό επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν την πρόοδο του κάθε μαθητή και να εντοπίζουν τυχόν ερωτήσεις στις οποίες μπορεί να έχουν απαντήσει λανθασμένα, παρέχοντας την ευκαιρία να επανεξετάσουν το περιεχόμενο, εάν είναι απαραίτητο. Τα παιχνίδια στο Socrative ενσωματώνουν κατάταξη, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο αξιολόγησης.

Η λειτουργία Space Race στο Socrative προωθεί τον φιλικό ανταγωνισμό μεταξύ των μαθητών. Διατρέχοντας την οθόνη με τις σωστές απαντήσεις, μια βαθμολογημένη αξιολόγηση μπορεί να μετατραπεί σε μια ευχάριστη δραστηριότητα. Αυτό το ανταγωνιστικό στοιχείο προσθέτει ενθουσιασμό στη συμμετοχή των μαθητών.

Επιπλέον, η Socrative προσφέρει δύο επιλογές επί πληρωμή: Socrative PRO for Primary και Socrative PRO for Secondary and Companies, οι οποίες παρέχουν προηγμένα χαρακτηριστικά πέραν της δωρεάν έκδοσης.

Σύνδεση <https://www.socrative.com/>



4.5.6. Kahoot

Το Kahoot είναι μια δωρεάν πλατφόρμα που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν ελκυστικά και διαδραστικά παιχνίδια μάθησης μέσα σε λίγα λεπτά. Προσφέρει διάφορες μορφές, συμπεριλαμβανομένων προσαρμόσιμων χρονικών ορίων και του αριθμού των ερωτήσεων. Επιπλέον, στις ερωτήσεις μπορούν να ενσωματωθούν βίντεο, εικόνες και διαγράμματα για να ενισχυθεί η εμπλοκή των μαθητών. Ενώ το Kahoot παρέχει τρία επί

πληρωμή πακέτα με πιο προηγμένα χαρακτηριστικά, η βασική έκδοση είναι διαθέσιμη δωρεάν.

Τα παιχνίδια Kahoot απολαμβάνονται καλύτερα σε ομαδικό περιβάλλον. Για να συμμετάσχουν, οι παίκτες πρέπει να συμμετάσχουν στο παιχνίδι χρησιμοποιώντας ένα μοναδικό PIN που παρέχεται από τον οικοδεσπότη. Κάθε παίκτης απαντά στις ερωτήσεις στη δική του συσκευή, ενώ οι ερωτήσεις εμφανίζονται σε μια κοινή οθόνη. Ένα από τα πλεονεκτήματα του Kahoot είναι ότι οι μαθητές δεν απαιτείται να δημιουργήσουν προσωπικά προφίλ και η πλατφόρμα είναι συμβατή με οποιαδήποτε συσκευή, συμπεριλαμβανομένων των υπολογιστών, των ταμπλετών και των smartphones. Εκτός από τα ζωντανά παιχνίδια, το Kahoot επιτρέπει επίσης τη δημιουργία προκλήσεων τις οποίες οι παίκτες μπορούν να ολοκληρώσουν με το δικό τους ρυθμό, καθιστώντας το κατάλληλο για εργασίες στο σπίτι ή για σκοπούς εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Το Kahoot προσφέρει διάφορους τύπους ερωτήσεων για να επιλέξετε, όπως "Κουίζ" (ερωτηματολόγιο πολλαπλών επιλογών) και "Σωστό ή Λάθος" (δυναμικές απαντήσεις). Τα πακέτα Premium παρέχουν πρόσθετους τύπους ερωτήσεων, όπως 'Type answer' (σύντομη απάντηση), 'Slider' (μαντέψτε έναν αριθμό σε μια συρόμενη κλίμακα) και 'Puzzle' (τοποθετήστε τις απαντήσεις στη σωστή σειρά).

Στο τέλος κάθε γύρου σε ένα παιχνίδι Kahoot, οι πόντοι απονέμονται με βάση τις σωστές απαντήσεις και την ταχύτητα απόκρισης. Αποκαλύπτεται ένα βάθρο με τους τρεις πρώτους παίκτες ή ομάδες, δημιουργώντας μια αίσθηση επιτυχίας και πανηγυρισμού στους μαθητές. Οι εκπαιδευτικοί έχουν επίσης τη δυνατότητα να παρέχουν βραβεία σε όσους καταφέρουν να ανέβουν στο βάθρο, δίνοντας περαιτέρω κίνητρα και δεσμεύοντας τους μαθητές.

Σύνδεση <https://kahoot.com/schools-u/>

Kahoot!

4.5.7. Mentimeter

Το Mentimeter είναι ένα ισχυρό εργαλείο που προωθεί τη συμμετοχή των μαθητών μέσω ζωντανών δημοσκοπήσεων, κουίζ, ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής και σύννεφων λέξεων. Με τον φιλικό προς το χρήστη ηλεκτρονικό επεξεργαστή της, η πλατφόρμα επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδραστικές παρουσιάσεις χωρίς κόπο. Διευκολύνει τη συμμετοχή του ακροατηρίου σε πραγματικό χρόνο, εξοικονομώντας χρόνο και επιτρέποντας την προσαρμογή των εργασιών με βάση τις προτιμήσεις του ακροατηρίου. Επιπλέον, μόλις ολοκληρωθεί η παρουσίαση, τα αποτελέσματα μπορούν να κοινοποιηθούν και να εξαχθούν για περαιτέρω ανάλυση. Επιπλέον, τα αποτελέσματα αυτά μπορούν να συγκριθούν με την πάροδο του χρόνου για την παρακολούθηση της προόδου των μαθητών.

Το Mentimeter χρησιμοποιείται ευρέως τόσο σε παραδοσιακές αίθουσες διδασκαλίας όσο και σε εικονικά περιβάλλοντα μάθησης. Παρέχει στους εκπαιδευτικούς πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με την κατανόηση και τη δέσμευση των μαθητών, βοηθώντας τους να προσαρμόσουν τις στρατηγικές διδασκαλίας τους ανάλογα με τις ανάγκες. Η ευελιξία της πλατφόρμας επεκτείνεται σε διάφορα εκπαιδευτικά πλαίσια, καθιστώντας την πλεονέκτημα τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους εκπαιδευτές.

Σύνδεση <https://www.mentimeter.com/>



4.5.8. H5P

Το H5P είναι μια πλατφόρμα βασισμένη στο πρόγραμμα περιήγησης που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν και να μοιράζονται διαδραστικό περιεχόμενο HTML5. Αυτή η ευέλικτη πλατφόρμα επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικών βίντεο, κουίζ, παρουσιάσεων μαθημάτων και σεναρίων διακλάδωσης, ενσωματώνοντας στοιχεία παιχνιδιού στη διαδικασία αυτοεκπαίδευσης. Προσφέρει ένα ευρύ φάσμα τύπων περιεχομένου, όπως κάρτες διαλόγου, σταυρόλεξα, δραστηριότητες drag-and-drop, αναζητήσεις λέξεων, ασκήσεις guess-the-answer, hotspots εικόνων και πολλά άλλα. Αυτές οι ποικίλες επιλογές περιεχομένου καθιστούν το H5P κατάλληλο όχι μόνο για μεμονωμένες δραστηριότητες, αλλά και για την ανάπτυξη ολοκληρωμένων μαθημάτων κατάρτισης για αυτοματοποιημένη μάθηση.

Εκτός από την εκτεταμένη βιβλιοθήκη περιεχομένου του, το H5P είναι γνωστό για το φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον εργασίας του, καθιστώντας το προσιτό σε εκπαιδευτικούς και δημιουργούς περιεχομένου όλων των επιπέδων δεξιοτήτων. Η πλατφόρμα υποστηρίζει την εύκολη ενσωμάτωση με συστήματα διαχείρισης μάθησης (LMS) όπως το Moodle, το WordPress και το Drupal, επιτρέποντας την απρόσκοπτη ενσωμάτωση διαδραστικού περιεχομένου σε υπάρχοντα μαθήματα και ιστότοπους.

Επιπλέον, το H5P προωθεί τη συνεργασία και την κοινή χρήση περιεχομένου στην παγκόσμια κοινότητα χρηστών του. Οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση και να τροποποιούν το κοινόχρηστο περιεχόμενο, προωθώντας ένα συνεργατικό περιβάλλον για τους εκπαιδευτικούς που ανταλλάσσουν ιδέες και πόρους. Αυτή η συνεργατική πτυχή ενισχύει την αξία της πλατφόρμας ως πηγή για τους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να δημιουργήσουν ελκυστικό και διαδραστικό εκπαιδευτικό υλικό.

Το H5P είναι μια οικονομικά αποδοτική λύση, καθώς τα βασικά χαρακτηριστικά του διατίθενται δωρεάν, καθιστώντας το προσιτό σε ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, εκπαιδευτών και δημιουργών περιεχομένου. Αυτή η προσβασιμότητα και η ευελιξία της πλατφόρμας έχουν συμβάλει στην ευρεία υιοθέτησή της στον τομέα της ηλεκτρονικής μάθησης και της ψηφιακής εκπαίδευσης.

Σύνδεση <https://h5p.org/>



4.5.9. Genially

Η εφαρμογή Genially είναι ένα ψηφιακό εργαλείο που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν διαδραστικές παρουσιάσεις και γραφικά. Είναι ιδιαίτερα επωφελής για την εργασία με παιδιά και νέους. Η πλατφόρμα παρέχει ένα ευρύ φάσμα επιλογών παρουσίασης, συμπεριλαμβανομένων συναρπαστικών κινούμενων σχεδίων, διαδραστικών κουίζ και συναρπαστικών δωματίων διαφυγής. Οι χρήστες μπορούν να έχουν δωρεάν πρόσβαση στο τυπικό περιεχόμενο, καθιστώντας το μια οικονομικά αποδοτική επιλογή για τη δημιουργία δυναμικού και διαδραστικού υλικού.

Το Genially είναι ένα ευέλικτο ψηφιακό εργαλείο που έχει κερδίσει δημοτικότητα στον εκπαιδευτικό τομέα λόγω της ικανότητάς του να δημιουργεί ελκυστικό και διαδραστικό περιεχόμενο. Ακολουθούν ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά και οφέλη:

1. Πρότυπα και προσαρμογή: Genially προσφέρει μια ποικιλία προ-σχεδιασμένων προτύπων για να βοηθήσει τους χρήστες να ξεκινήσουν γρήγορα. Ωστόσο, επιτρέπει επίσης εκτεταμένη προσαρμογή, επιτρέποντας στους χρήστες να προσαρμόσουν το περιεχόμενό τους σε συγκεκριμένες εκπαιδευτικές ανάγκες.
2. Διαδραστικότητα: Η πλατφόρμα υπερέχει στην παροχή διαδραστικών στοιχείων που ενισχύουν τη δέσμευση. Αυτά περιλαμβάνουν διαδραστικά κουίζ, hotspots με δυνατότητα κλικ, δραστηριότητες drag-and-drop και πολλά άλλα. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν παιχνιδοποιημένο περιεχόμενο για να κάνουν τη μάθηση διασκεδαστική και δυναμική.
3. Συνεργασία σε πραγματικό χρόνο: Το Genially υποστηρίζει τη συνεργασία σε πραγματικό χρόνο, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να εργάζονται σε έργα με μαθητές ή συναδέλφους ταυτόχρονα. Αυτό το χαρακτηριστικό προωθεί την ομαδική εργασία και τη δημιουργική συνεργασία.
4. Προσβασιμότητα: Το περιεχόμενο του Genially μπορεί να προσπελαστεί από διάφορες συσκευές, καθιστώντας το μια ευέλικτη επιλογή τόσο για προσωπική όσο και για απομακρυσμένη μάθηση. Είναι συμβατό με υπολογιστές, ταμπλέτες και smartphones.
5. Ανάλυση: Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρακολουθούν την εμπλοκή και την αλληλεπίδραση των μαθητών με το περιεχόμενο. Τα δεδομένα αυτά βοηθούν στην αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του υλικού και στην πραγματοποίηση βελτιώσεων ανάλογα με τις ανάγκες.
6. Χαρακτηριστικά προσβασιμότητας: Η Genially προσπαθεί να είναι μια πλατφόρμα χωρίς αποκλεισμούς, παρέχοντας χαρακτηριστικά προσβασιμότητας, όπως συμβατότητα με προγράμματα ανάγνωσης οθόνης και πλοήγηση με πληκτρολόγιο.
7. Οικονομικά αποδοτικό: Όπως αναφέρεται στο αρχικό κείμενο, τα βασικά χαρακτηριστικά του Genially είναι διαθέσιμα δωρεάν, καθιστώντας το μια προσιτή επιλογή για εκπαιδευτικούς και μαθητές. Υπάρχουν επίσης premium πακέτα με πρόσθετα χαρακτηριστικά για όσους χρειάζονται πιο προηγμένες λειτουργίες.

Το Genially είναι μια εξαιρετική επιλογή για εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να δημιουργήσουν συναρπαστικό και διαδραστικό εκπαιδευτικό υλικό, είτε για παραδοσιακές αίθουσες διδασκαλίας είτε για απομακρυσμένα περιβάλλοντα μάθησης. Προσθέτει μια δημιουργική και δυναμική διάσταση στις παρουσιάσεις και την παροχή περιεχομένου, καθιστώντας τη μαθησιακή εμπειρία πιο ελκυστική και ευχάριστη για τους μαθητές όλων των ηλικιών.

Σύνδεση <https://genial.ly/it/>



4.5.10. Plickers

Το Plickers είναι ένα διαδραστικό εργαλείο αξιολόγησης που συνδυάζει φυσικές κάρτες με ψηφιακή σάρωση για να διευκολύνει τα ενδιαφέροντα κουίζ και τις αξιολογήσεις. Με το Plickers, κάθε μαθητής κρατάει μια χαρακτηριστική εκτυπωμένη κάρτα, την οποία ο εκπαιδευτικός σαρώνει χρησιμοποιώντας μια κινητή συσκευή. Αμέσως, το εργαλείο συγκεντρώνει και παρουσιάζει τις απαντήσεις, παρέχοντας μια ευχάριστη και αποτελεσματική μέθοδο για την αξιολόγηση της μαθησιακής προόδου.

Μία από τις αξιοσημείωτες πτυχές του Plickers είναι η προσέγγιση χαμηλής τεχνολογίας, με υψηλό αντίκτυπο. Γεφυρώνει με επιτυχία τη φυσική και την ψηφιακή σφαίρα, προσφέροντας μια πρακτική λύση για τους εκπαιδευτικούς. Σε αντίθεση με πολλά ψηφιακά εργαλεία αξιολόγησης που απαιτούν ατομικές συσκευές για κάθε μαθητή, το Plickers βασίζεται σε τυπωμένες κάρτες, καθιστώντας το μια οικονομικά αποδοτική και προσίτη επιλογή για τους εκπαιδευτικούς.

Το Plickers είναι γνωστό για τη φιλική προς το χρήστη εγκατάστασή του. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εκτυπώσουν γρήγορα τις κάρτες Plickers απευθείας από την πλατφόρμα, να τις αναθέσουν στους μαθητές και να είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν τη διαδικασία αξιολόγησης. Αυτή η απλότητα είναι ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα της πλατφόρμας, ειδικά για τους εκπαιδευτικούς με πολυάσχολο πρόγραμμα.

Ένα από τα πιο πολύτιμα χαρακτηριστικά του Plickers είναι η ικανότητά του να παρέχει ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο. Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να αξιολογούν

επιτόπου την κατανόηση των μαθητών κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Αυτή η άμεση ανατροφοδότηση είναι ζωτικής σημασίας για τη λήψη διδακτικών αποφάσεων εν κινήσει, διασφαλίζοντας ότι η διδασκαλία είναι προσαρμοσμένη στις ανάγκες των μαθητών.

Το Plickers είναι ευέλικτο, καθώς μπορεί να φιλοξενήσει μια σειρά από τύπους ερωτήσεων, όπως ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, σωστού/λάθους και ανοικτού τύπου. Αυτή η ευελιξία το καθιστά προσαρμόσιμο σε διάφορες ανάγκες αξιολόγησης και μαθησιακούς στόχους.

Για τους εκπαιδευτικούς που εκτιμούν τη διδασκαλία με βάση τα δεδομένα, το Plickers προσφέρει εργαλεία ανάλυσης δεδομένων για την παρακολούθηση και ανάλυση των επιδόσεων των μαθητών σε βάθος χρόνου. Αποτελεί πολύτιμο πόρο για τον εντοπισμό τομέων όπου οι μαθητές μπορεί να χρειάζονται πρόσθετη υποστήριξη ή περαιτέρω διδασκαλία.

Εκτός από τη λειτουργικότητά του, το Plickers εισάγει ένα στοιχείο εμπλοκής στο μαθησιακό περιβάλλον. Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά, κρατώντας τις κάρτες Plickers, γεγονός που μπορεί να κάνει τη διαδικασία αξιολόγησης πιο ευχάριστη και διαδραστική.

Το Plickers είναι συμβατό τόσο με συσκευές iOS όσο και με συσκευές Android, διασφαλίζοντας ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί με ένα ευρύ φάσμα κινητών συσκευών, καθιστώντας το προσιτό σε εκπαιδευτικούς που χρησιμοποιούν διαφορετικές τεχνολογικές πλατφόρμες.

Η προστασία της ιδιωτικής ζωής είναι ένα σημαντικό ζήτημα με το Plickers. Η πλατφόρμα διατηρεί το απόρρητο των μαθητών με το να μην εμφανίζει τις ατομικές απαντήσεις δημοσίως. Μόνο ο εκπαιδευτικός έχει πρόσβαση στα δεδομένα αξιολόγησης, δημιουργώντας ένα ασφαλές και μη απειλητικό περιβάλλον αξιολόγησης.

Συνοψίζοντας, το Plickers είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς που αναζητούν μια εύκολη στην εφαρμογή, οικονομικά αποδοτική και ελκυστική μέθοδο για την αξιολόγηση της κατανόησης των μαθητών σε πραγματικό χρόνο. Ο μοναδικός συνδυασμός χαμηλής τεχνολογίας και ψηφιακών χαρακτηριστικών του το καθιστά μια πρακτική προσθήκη στη διδακτική εργαλειοθήκη, ειδικά για όσους εργάζονται σε περιβάλλοντα με περιορισμένη πρόσβαση σε ψηφιακές συσκευές.

Σύνδεση <https://www.plickers.com/>



4.5.11. Classcraft

Πρόκειται για μια εκπαιδευτική πλατφόρμα που αξιοποιεί την παιχνιδοποίηση για να μετατρέψει την τάξη σε ένα καθηλωτικό παιχνίδι ρόλων. Δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να κατανέμουν πόντους, να παρακολουθούν τη συμπεριφορά των μαθητών και να σχεδιάζουν αποστολές και προκλήσεις για να εμπλέκουν ενεργά τους μαθητές. Με αυτόν τον τρόπο, το Classcraft προάγει μια ατμόσφαιρα ομαδικής εργασίας, συνεργασίας και θετικού μαθησιακού περιβάλλοντος.

Αυτό το καινοτόμο εργαλείο παρέχει στους εκπαιδευτικούς μια σειρά δυνατοτήτων για τη δημιουργία ενός ελκυστικού και παρακινητικού μαθησιακού περιβάλλοντος:

1. Πόντοι και ανταμοιβές: Classcraft επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να κατανέμουν πόντους στους μαθητές για διάφορα επιτεύγματα, όπως η ολοκλήρωση εργασιών, η επίδειξη ομαδικής εργασίας ή η άριστη επίδοση στις αξιολογήσεις. Αυτοί οι πόντοι χρησιμεύουν ως σύστημα κινήτρων, καλλιεργώντας μια θετική ατμόσφαιρα όπου οι μαθητές ενθαρρύνονται να διαπρέψουν και να αναλάβουν την ευθύνη της μάθησής τους.
2. Προσαρμογή χαρακτήρα: Οι μαθητές μπορούν να εξατομικεύσουν τους χαρακτήρες τους στο παιχνίδι, δίνοντάς τους μια αίσθηση εξουσίας και ατομικότητας μέσα στο περιβάλλον της τάξης. Αυτή η διαδικασία εξατομίκευσης μπορεί να είναι τόσο διασκεδαστική όσο και ενδυναμωτική για τους μαθητές, καθώς τους επιτρέπει να εκφράσουν την προσωπικότητα και τις προτιμήσεις τους.
3. Παρακολούθηση συμπεριφοράς: Το Classcraft παρέχει στους εκπαιδευτικούς έναν μηχανισμό παρακολούθησης της συμπεριφοράς και της συμμετοχής των μαθητών. Αυτή η λειτουργία προάγει την υπευθυνότητα και τη λογοδοσία, καθώς οι μαθητές γνωρίζουν ότι οι ενέργειές τους παρακολουθούνται και αξιολογούνται.
4. Αποστολές και προκλήσεις: Οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δημιουργική ελευθερία να σχεδιάζουν αποστολές και προκλήσεις που ευθυγραμμίζονται με το πρόγραμμα σπουδών. Αυτές οι αναζητήσεις εμπλέκουν τους μαθητές σε ενεργητική μάθηση και μπορούν να κάνουν τα πολύπλοκα θέματα πιο προσιτά και ευχάριστα.

5. Ομαδική εργασία και συνεργασία: Το Classcraft τοποθετεί τους μαθητές σε ομάδες, ενθαρρύνοντας τη συνεργασία και την αμοιβαία υποστήριξη. Η πλατφόρμα καλλιεργεί την αίσθηση της συντροφικότητας και τονίζει τη σημασία της συνεργασίας για την επίτευξη κοινών στόχων.

6. Διαχείριση της τάξης: Classcraft προσφέρει χρήσιμα εργαλεία για τη διαχείριση της τάξης, την απλοποίηση της οργάνωσης του μαθήματος, την παρακολούθηση της προόδου των μαθητών και τη συνολική διαχείριση της τάξης. Αυτό συμβάλλει σε ένα καλά δομημένο και εστιασμένο μαθησιακό περιβάλλον.

7. Δέσμευση γονέων: Οι γονείς μπορούν να ενημερώνονται για την πρόοδο και τη συμπεριφορά του παιδιού τους μέσω του Classcraft, ενισχύοντας την επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών και οικογενειών. Αυτή η διαφάνεια υποστηρίζει μια ολιστική προσέγγιση στην εκπαίδευση.

8. Προσβασιμότητα: Classcraft είναι προσβάσιμο σε διάφορες συσκευές, συμπεριλαμβανομένων υπολογιστών, ταμπλετών και smartphones. Αυτή η προσαρμοστικότητα διασφαλίζει ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορα μαθησιακά περιβάλλοντα, είτε δια ζώσης είτε εξ αποστάσεως.

9. Κοινότητα εκπαιδευτικών: Το Classcraft διαθέτει μια ακμάζουσα διαδικτυακή κοινότητα εκπαιδευτικών που μοιράζονται πόρους, σχέδια μαθήματος και δημιουργικές ιδέες για τη μεγιστοποίηση των πλεονεκτημάτων της πλατφόρμας στην τάξη. Αυτό το δίκτυο χρησιμεύει ως πολύτιμη πηγή για τους εκπαιδευτικούς που επιδιώκουν να αξιοποιήσουν στο έπακρο το Classcraft.

Το Classcraft έχει υιοθετηθεί ευρέως από εκπαιδευτικούς σε όλο τον κόσμο, κερδίζοντας επαίνους για την ικανότητά του να ενισχύει τη δέσμευση, τα κίνητρα και τη συνεργασία των μαθητών. Αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο για τους σύγχρονους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να δημιουργήσουν ένα διαδραστικό και θετικό μαθησιακό περιβάλλον, ενσωματώνοντας παράλληλα αποτελεσματικά την παιχνιδοποίηση στις διδακτικές τους πρακτικές.

Σύνδεση <https://www.classcraft.com/>



4.5.12. Παιχνιδοποίηση εκτός σύνδεσης

Αν και η παιχνιδοποίηση συνδέεται συχνά με τις νέες τεχνολογίες και τα ψηφιακά εργαλεία, δεν περιορίζεται στη χρήση τους. Η ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης σε διάφορες δραστηριότητες μπορεί να επιτευχθεί χωρίς να βασίζεται σε συγκεκριμένες εφαρμογές. Διατίθενται πολλές τεχνικές για να παρέχετε μια συναρπαστική εμπειρία στο κοινό σας. Στην πραγματικότητα, πολλές από αυτές τις μεθόδους έχουν χρησιμοποιηθεί με επιτυχία σε μη τυπικά και ανεπίσημα περιβάλλοντα, συμπεριλαμβανομένων των δημοφιλών icebreakers. Έτσι, η παιχνιδοποίηση μπορεί να εφαρμοστεί αποτελεσματικά πέρα από το πεδίο των ψηφιακών πλατφορμών, προσφέροντας ελκυστικές και διαδραστικές εμπειρίες.

Στο επόμενο μέρος αυτής της παραγράφου, θα βρείτε έναν κατάλογο με διάφορες τεχνικές και εργαλεία που δεν είναι διαθέσιμα ψηφιακά, αλλά μπορούν να εφαρμοστούν εκτός σύνδεσης.

Ακολουθούν ορισμένες συμβουλές για το πώς να εφαρμόσετε την παιχνιδοποίηση στις δραστηριότητές σας:

- Σύστημα σήματος: Χρησιμοποιήστε κονκάρδες για να αναγνωρίσετε τα επιτεύγματα και την πρόοδο.
- Σύστημα πόντων: Απονέμει πόντους για εργασίες, παρέχοντας μια αίσθηση επίτευξης.
- Ανταγωνιστικό περιβάλλον: Εισάγετε φιλικό ανταγωνισμό για να ενισχύσετε τη δέσμευση και την ομαδική εργασία.
- Πίνακες κατάταξης: Δείξτε άμεση ανατροφοδότηση και ενθαρρύνετε τον υγιή ανταγωνισμό.
- Ιστορία και αφηγήσεις: Προσθέστε στοιχεία αφήγησης για ελκυστικές δραστηριότητες, ειδικά για τους νέους συμμετέχοντες.
- Σαφείς στόχοι και προκλήσεις: Καθορίστε στόχους και θέστε προκλητικές εργασίες για αυξημένο ενδιαφέρον.
- Περιέργεια και έκπληξη: Χρησιμοποιήστε cliffhangers και εκπλήξεις για να διατηρήσετε την περιέργεια και να αποφύγετε την επανάληψη.
- Επίπεδα και εξέλιξη: Αφήστε τους συμμετέχοντες να προοδεύσουν μέσω εργασιών και στόχων.
- Πίεση χρόνου: Προσθέστε χρονικά όρια για ενθουσιασμό και επείγοντα περιστατικά.

- Εξατομίκευση: Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να εξατομικεύσουν τα avatars και τα προφίλ για την ιδιοκτησία.
- Κοινωνική αλληλεπίδραση: Ενθαρρύνετε τη συνεργασία, τον ανταγωνισμό ή τη συνεργασία με κοινωνικά χαρακτηριστικά.

Ας εξερευνήσουμε μια ποικιλία ευέλικτων εργαλείων και πόρων για τη δημιουργία ελκυστικών δραστηριοτήτων εκτός σύνδεσης με τεχνικές παιχνιδοποίησης. Αυτοί οι πόροι προσφέρουν στους εκπαιδευτικούς δημιουργικούς τρόπους για να εμπλουτίσουν τα μαθήματά τους με ενθουσιασμό και διαδραστικότητα, προωθώντας ένα δυναμικό και ευχάριστο μαθησιακό περιβάλλον. Από τα κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια και τους γρίφους μέχρι τις κάρτες για παιχνίδια ρόλων και αφηγήσεις, κάθε εργαλείο φέρνει τα μοναδικά του στοιχεία για την παιχνιδοποίηση της εκπαιδευτικής εμπειρίας.

Κάρτες Dixit: Οι κάρτες Dixit είναι μια εξαιρετική πηγή για τη δημιουργία παιχνιδοποιημένων δραστηριοτήτων αφήγησης. Αυτές οι κάρτες διαθέτουν μοναδικές και ευφάνταστες εικονογραφήσεις που μπορούν να πυροδοτήσουν τη δημιουργικότητα και τη δέσμευση.

Επιτραπέζια παιχνίδια: Παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια όπως "Monopoly", "Scrabble" ή "Settlers of Catan" μπορούν να προσαρμοστούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Συχνά περιλαμβάνουν στρατηγική, λήψη αποφάσεων και ανταγωνισμό, γεγονός που τα καθιστά ιδανικά για παιχνιδοποιημένη μάθηση.



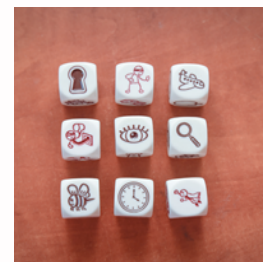
Παιχνίδια ρόλων (RPGs): Παιχνίδια ρόλων όπως "Dungeons & Dragons" ενθαρρύνουν την αφήγηση ιστοριών, τη λήψη αποφάσεων και την ομαδική εργασία. Μπορούν να προσαρμοστούν για τη διδασκαλία διαφόρων θεμάτων και να ενισχύσουν τη δημιουργικότητα.



Κιτ δωματίου διαφυγής: Τα κιτ δωματίων διαφυγής που έχουν σχεδιαστεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς προκαλούν τους μαθητές να λύσουν γρίφους και αινίγματα για να "αποδράσουν". Μπορούν να προσαρμοστούν για να διδάξουν συγκεκριμένα θέματα ή δεξιότητες.

Flashcards: Μετατρέποντας τις κάρτες μνήμης σε παιχνίδι κουίζ. Οι μαθητές μπορούν να ανταγωνίζονται για να απαντήσουν σε ερωτήσεις ή να αντιστοιχίσουν όρους με ορισμούς.

Κυνήγι θησαυρού: Δημιουργήστε δραστηριότητες κυνηγιού θησαυρού όπου οι μαθητές ακολουθούν στοιχεία και λύνουν γρίφους για να βρουν κρυμμένους "θησαυρούς" ή πληροφορίες που σχετίζονται με το μάθημα.



Παιχνίδια παζλ: Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση της κριτικής σκέψης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων.

Δημιουργήστε παζλ που σχετίζονται με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο για να δεσμεύσετε τους μαθητές.

Quiz Bowls: Διοργανώστε διαγωνισμούς κουίζ μπολ όπου οι μαθητές ανταγωνίζονται για να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικά με διάφορα θέματα. Αυτή η μορφή ενθαρρύνει τη γρήγορη σκέψη και τον ανταγωνισμό.



Κύβοι ιστορίας: Οι κύβοι ιστορίας είναι ζάρια με εικόνες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εμπνεύσουν τη δημιουργική αφήγηση. Ρίξτε τα ζάρια και ζητήστε από τους μαθητές να ενσωματώσουν τις εικόνες σε μια ιστορία σχετική με το μάθημα.

Κάρτες ρόλων: Δώστε στους μαθητές κάρτες ρόλων που τους αναθέτουν συγκεκριμένους ρόλους ή χαρακτήρες σε ένα σενάριο. Αυτό μπορεί να ενθαρρύνει το παιχνίδι ρόλων και τις δραστηριότητες λήψης αποφάσεων.

Παιχνίδια λέξεων: Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση του λεξιλογίου και των γλωσσικών δεξιοτήτων με παιχνιδιώδη τρόπο.

Προμήθειες τέχνης και χειροτεχνίας: Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα παρέχοντας είδη τέχνης και χειροτεχνίας. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν οπτικές αναπαραστάσεις εννοιών ή χαρακτήρων που σχετίζονται με το μάθημα.

Υπαίθριες δραστηριότητες: Οι υπαίθριες δραστηριότητες, όπως το κυνήγι θησαυρού, οι περίπατοι στη φύση ή το geocaching, μπορούν να μετατραπούν σε παιχνίδι για τη διδασκαλία της περιβαλλοντικής επιστήμης ή της γεωγραφίας, για παράδειγμα.

Κάρτες αφήγησης: Οι κάρτες αφήγησης με εικόνες ή προτροπές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να πυροδοτήσουν δημιουργικές συνεδρίες αφήγησης. Οι μαθητές τραβούν κάρτες και δημιουργούν ιστορίες με βάση το περιεχόμενο που αντιπροσωπεύουν.

Αυτά τα εργαλεία και οι δραστηριότητες μπορούν να προσαρμοστούν και να εξατομικευτούν ώστε να ταιριάζουν σε διάφορους εκπαιδευτικούς στόχους και ηλικιακές ομάδες. Προσθέτουν ένα στοιχείο διασκέδασης και εμπλοκής στη μαθησιακή διαδικασία, καθιστώντας την πιο ευχάριστη και αξέχαστη για τους νέους συμμετέχοντες.

Αναφορές

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

4.6. Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης της παιχνιδοποίησης

Τα εκπαιδευτικά συστήματα παγκοσμίως εξελίσσονται συνεχώς για να συμβαδίζουν με τις μεταβαλλόμενες απαιτήσεις του σύγχρονου κόσμου. Με τη ραγδαία πρόοδο της τεχνολογίας, η χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) έχει γίνει ολοένα και πιο σημαντική στον τομέα της εκπαίδευσης. Οι ΤΠΕ έχουν φέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο παρέχεται και λαμβάνεται η εκπαίδευση, καθιστώντας την πιο προσιτή, αποδοτική και αποτελεσματική.

Η ηλεκτρονική μάθηση αποτελεί μια από τις σημαντικότερες εξελίξεις στον τομέα της εκπαίδευσης τα τελευταία χρόνια. Περιλαμβάνει τη χρήση ηλεκτρονικών μέσων, όπως οι υπολογιστές, το διαδίκτυο και οι κινητές συσκευές, για τη διευκόλυνση της μάθησης και της διδασκαλίας. Οι πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης έχουν σχεδιαστεί για να προσφέρουν ευέλικτες και διαδραστικές μαθησιακές εμπειρίες και είναι προσβάσιμες οποτεδήποτε και οπουδήποτε. Η ηλεκτρονική μάθηση δεν περιορίζεται μόνο σε διαδικτυακά μαθήματα, αλλά περιλαμβάνει επίσης τη χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού, ψηφιακών εγχειριδίων και πολυμεσικών πόρων.

Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στο εκπαιδευτικό σύστημα έχει πολλά πλεονεκτήματα. Οι πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης παρέχουν στους εκπαιδευόμενους μια αυτορυθμιζόμενη και εξατομικευμένη μαθησιακή εμπειρία, που ανταποκρίνεται στις ατομικές τους ανάγκες και προτιμήσεις. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να έχουν πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό, να ολοκληρώνουν εργασίες και να επικοινωνούν με τους εκπαιδευτές και τους συμμαθητές τους από οπουδήποτε στον κόσμο, χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε συσκευή με σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης προωθούν επίσης τη συνεργατική μάθηση, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να μοιράζονται γνώσεις και ιδέες με τους συνομηλίκους τους.

Επιπλέον, η ηλεκτρονική μάθηση έχει αποδειχθεί ότι είναι μια οικονομικά αποδοτική λύση για τα εκπαιδευτικά ιδρύματα. Εξαλείφει την ανάγκη για φυσικές αίθουσες διδασκαλίας, βιβλία και άλλα παραδοσιακά εκπαιδευτικά υλικά, μειώνοντας σημαντικά το κόστος παροχής εκπαίδευσης. Οι πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης επιτρέπουν επίσης την αποτελεσματική παρακολούθηση της προόδου και των επιδόσεων των εκπαιδευομένων, επιτρέποντας στους εκπαιδευτές να παρέχουν έγκαιρη και εξατομικευμένη ανατροφοδότηση.

Ο τομέας της εκπαίδευσης αναγνωρίζει ότι δεν έχουν όλοι οι μαθητές τις ίδιες εκπαιδευτικές ανάγκες και ότι πρέπει να χρησιμοποιούνται διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις ανάλογα με τις συγκεκριμένες μαθησιακές απαιτήσεις. Για να καλύψουν αυτές τις διαφορετικές εκπαιδευτικές ανάγκες, τα εκπαιδευτικά ιδρύματα έχουν αρχίσει να

υιοθετούν καινοτόμα τεχνολογικά μέσα, συμπεριλαμβανομένης της παιχνιδοποίησης, για να ενισχύσουν τη μαθησιακή διαδικασία.

Η παιχνιδοποίηση είναι μια σύγχρονη τάση στην εκπαίδευση που περιλαμβάνει την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία για τη δημιουργία μιας ελκυστικής και διεγερτικής εμπειρίας για τους εκπαιδευόμενους. Με τη βοήθεια των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), η παιχνιδοποίηση μπορεί να προσφέρει μια μοναδική προσέγγιση στην εκπαίδευση, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν νέες δεξιότητες και γνώσεις μέσω διαδραστικών και ευχάριστων δραστηριοτήτων.

Η ελκυστικότητα της παιχνιδοποίησης έγκειται στην ικανότητά της να δημιουργεί μια συναισθηματικά ελκυστική εμπειρία που παρακινεί τους εκπαιδευόμενους να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία. Με την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού, όπως οι πόντοι, τα σήματα και οι πίνακες κατάταξης, η παιχνιδοποίηση μπορεί να προσφέρει στους εκπαιδευόμενους την αίσθηση της επίτευξης και της προόδου, ενθαρρύνοντάς τους να συνεχίσουν να μαθαίνουν και να πετυχαίνουν τους εκπαιδευτικούς τους στόχους.

Επιπλέον, η παιχνιδοποίηση μπορεί να προσαρμοστεί στις προσδοκίες και τα ενδιαφέροντα των "ψηφιακά εγγενών" μαθητών, οι οποίοι έχουν μεγαλώσει περιτριγυρισμένοι από την τεχνολογία και είναι πιο δεκτικοί στις διαδραστικές και πολυμεσικές μεθόδους μάθησης. Με τη χρήση εργαλείων ΤΠΕ, η παιχνιδοποίηση μπορεί να προσφέρει μια εξατομικευμένη και προσαρμοστική μαθησιακή εμπειρία, όπου οι μαθητές μπορούν να μαθαίνουν με το δικό τους ρυθμό και σύμφωνα με τις ιδιαίτερες ανάγκες τους.

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 παιχνιδιών που επηρεάζουν τα συναισθήματα, τις σκέψεις και τις συμπεριφορές των μαθητών για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων που έχουν τεθεί. Μερικά από τα πιο συνηθισμένα και δημοφιλή στοιχεία είναι η απόκτηση εμβλημάτων, πόντων και βραβείων, το πέρασμα από επίπεδα και η αφήγηση μιας ιστορίας, οι πίνακες κατάταξης και η κατάταξη, η ανατροφοδότηση, οι προκλήσεις, ο ανταγωνισμός κ.ο.κ.

Η παιχνιδοποίηση έχει κερδίσει δημοτικότητα τα τελευταία χρόνια, με τα ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και τα συστήματα πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης παγκοσμίως να υιοθετούν αυτή την προσέγγιση. Ωστόσο, παρά την ευρεία χρήση της, η έννοια της παιχνιδοποίησης είναι ακόμη σχετικά νέα και απαιτεί περαιτέρω διερεύνηση. Μία από τις

προκλήσεις με την παιχνιδοποίηση είναι ότι δεν υπάρχει οριστική συναίνεση σχετικά με τα συγκεκριμένα στοιχεία που συνεπάγεται.

Τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για να διευκολύνουν τη μάθηση και να αξιολογούν τις γνώσεις των εκπαιδευομένων σε ένα συγκεκριμένο θέμα, επιτυγχάνοντας παράλληλα συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους. Η χρήση της παιχνιδοποίησης και των εκπαιδευτικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να εφαρμοστεί τόσο στο μικρο- όσο και στο μακρο-επίπεδο της εκπαίδευσης. Στο μικροεπίπεδο, η παιχνιδοποίηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την υποστήριξη συγκεκριμένων μαθησιακών δραστηριοτήτων, όπως η δημιουργία προβληματικών καταστάσεων, ο σχηματισμός εννοιών, ο έλεγχος και η αξιολόγηση γνώσεων και δεξιοτήτων κ.ο.κ. Από την άλλη πλευρά, σε μακροεπίπεδο, η παιχνιδοποίηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την υποστήριξη ενός ολόκληρου θέματος από το περιεχόμενο, το τμήμα ή ολόκληρο το μάθημα, παρέχοντας μια πιο ολοκληρωμένη προσέγγιση στη μάθηση.

Παρά τα δυνητικά οφέλη της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση, υπάρχουν ακόμη πολλά να μάθουμε σχετικά με την αποτελεσματικότητά της στην ενίσχυση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευτικοί και οι ερευνητές διερευνούν συνεχώς νέους τρόπους ενσωμάτωσης της παιχνιδοποίησης στα εκπαιδευτικά προγράμματα, για να εντοπίσουν τα συγκεκριμένα στοιχεία που λειτουργούν καλύτερα για διαφορετικούς μαθητές και για να κατανοήσουν καλύτερα τον αντίκτυπό της στη μάθηση και τα κίνητρα.

Εν κατακλείδι, ενώ η παιχνιδοποίηση έχει αγκαλιαστεί ως μια νέα προσέγγιση στην εκπαίδευση, εξακολουθεί να είναι μια σχετικά νέα έννοια που απαιτεί περαιτέρω διερεύνηση. Η παιχνιδοποίηση και τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια προσφέρουν ποικίλους τρόπους για τη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων τόσο στο μικρο- όσο και στο μακρο-επίπεδο της εκπαίδευσης. Παρ' όλα αυτά, οι εκπαιδευτικοί και οι ερευνητές πρέπει να συνεχίσουν να διερευνούν και να προσδιορίζουν τις πιο αποτελεσματικές προσεγγίσεις της παιχνιδοποίησης και τα πιθανά οφέλη της για τους μαθητές όλων των ηλικιών.

4.6.1. Κονκάρδες, αυτοαξιολόγηση, κουίζ κ.λπ.

Η αξιολόγηση αποτελεί κρίσιμη πτυχή κάθε εκπαιδευτικής διαδικασίας και διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στον προσδιορισμό της αποτελεσματικότητας της διδασκαλίας και της μάθησης. Δύο τύποι αξιολογήσεων μπορούν να αναγνωριστούν στην εκπαίδευση: οι αξιολογήσεις με αναφορά σε κανόνες και οι αξιολογήσεις με αναφορά σε κριτήρια. Οι αξιολογήσεις που αναφέρονται σε κανονιστικές προδιαγραφές συγκρίνουν την επίδοση ενός μαθητή με άλλους μαθητές, ενώ οι αξιολογήσεις που αναφέρονται σε κριτήρια αξιολογούν την επίδοση ενός μεμονωμένου μαθητή σε σχέση με τους μαθησιακούς

στόχους που έχουν τεθεί. Με τη χρήση στοιχείων παιχνιδοποίησης, μπορούν να πραγματοποιηθούν τόσο κανονιστικές όσο και κριτηριακές αξιολογήσεις. Για παράδειγμα, οι κονκάρδες και οι πίνακες κατάταξης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διευκόλυνση της κανονιστικής αξιολόγησης, ενώ η χρήση πόντων και κονκάρδων για τη μετάβαση στο επόμενο επίπεδο μπορεί να χρησιμεύσει ως αξιολόγηση με κριτήριο.

Οι αξιολογήσεις στην εκπαίδευση μπορούν να εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς, όπως ο καθορισμός του επιπέδου εισόδου για τους μαθητές, η διαμορφωτική αξιολόγηση και η συνοπτική αξιολόγηση. Στην παραδοσιακή εκπαίδευση, οι αξιολογήσεις διενεργούνται συνήθως από έναν λέκτορα ή εκπαιδευτή, αλλά σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης, οι μαθητές μπορούν να διενεργούν αυτοαξιολόγηση με βάση προκαθορισμένα κριτήρια ή να συμμετέχουν σε αξιολόγηση από ομότιμους όταν εργάζονται σε ένα ατομικό ή ομαδικό έργο.

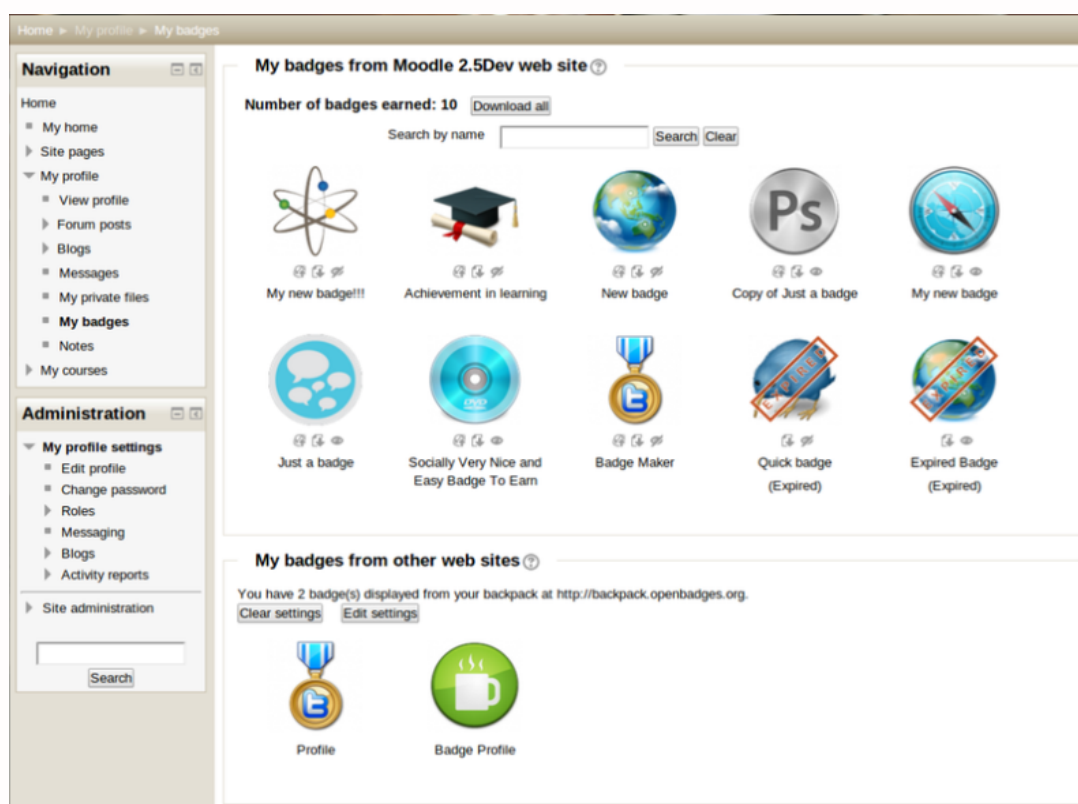
Με την πρόοδο της τεχνολογίας, είναι πλέον δυνατή η εφαρμογή της αξιολόγησης γνώσεων και δεξιοτήτων σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης μέσω διαφόρων συνεργατικών δραστηριοτήτων, όπως wikis, ιστολόγια και εργαστήρια. Ωστόσο, έχουν υπάρξει ανησυχίες ότι οι μαθητές δεν έχουν κίνητρα και δέσμευση όταν εκτελούν αξιολογήσεις από ομότιμους σε MOOCs (Massive Online Open Course). Για να αντιμετωπιστεί αυτό το ζήτημα, θα μπορούσε να εφαρμοστεί ένα παιχνιδοποιημένο μοντέλο για την αξιολόγηση από ομότιμους, το οποίο θα έκανε τη διαδικασία αξιολόγησης πιο ελκυστική και διαδραστική, αυξάνοντας τα κίνητρα και τη δέσμευση των φοιτητών.

Το Moodle είναι ένα σύστημα διαχείρισης μάθησης (LMS) που χρησιμοποιείται ευρέως σε εκπαιδευτικά ιδρύματα για τη διαδικτυακή μάθηση. Διαθέτει ενσωματωμένες λειτουργίες παιχνιδοποίησης που επιτρέπουν την αυτοαξιολόγηση και την αξιολόγηση σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης. Η βασική λειτουργικότητα του Moodle περιλαμβάνει δύο κατηγορίες κονκάρδων: κονκάρδες ιστότοπου και κονκάρδες μαθημάτων. Τα σήματα ιστότοπου είναι διαθέσιμα στους χρήστες' σε ολόκληρο τον ιστότοπο και σχετίζονται με δραστηριότητες σε ολόκληρο τον ιστότοπο, ενώ τα σήματα μαθήματος δίνονται στους χρήστες που είναι εγγεγραμμένοι στο μάθημα και σχετίζονται με τις δραστηριότητες εντός του μαθήματος.

Τα σήματα είναι μια μορφή ψηφιακών διαπιστευτηρίων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αναγνώριση των επιτευγμάτων των εκπαιδευόμενων και την παροχή κινήτρων. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κερδίσουν σήματα ολοκληρώνοντας συγκεκριμένες εργασίες ή επιτυγχάνοντας ορισμένους μαθησιακούς στόχους. Τα σήματα μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να παρακολουθούν την πρόδό τους και να εντοπίζουν τους τομείς στους οποίους πρέπει να βελτιωθούν.

Το σύστημα κονκάρδων του Moodle μπορεί να προσαρμοστεί ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες διαφορετικών μαθησιακών περιβαλλόντων. Για παράδειγμα, οι διδάσκοντες μπορούν να δημιουργήσουν κονκάρδες που αφορούν ειδικά τα μαθήματά τους ή να δημιουργήσουν κονκάρδες που απονέμονται για συγκεκριμένους τύπους δραστηριοτήτων, όπως η ολοκλήρωση ενός κουίζ ή η συμμετοχή σε ένα φόρουμ συζητήσεων. Τα σήματα μπορούν επίσης να απονέμονται στους εκπαιδευόμενους χειροκίνητα ή αυτόματα, ανάλογα με τις προτιμήσεις του εκπαιδευτή.

Εκτός από τα εμβλήματα, το Moodle διαθέτει και άλλες λειτουργίες παιχνιδοποίησης ενσωματωμένες στον πυρήνα του, όπως πίνακες κατάταξης, μπάρες προόδου και συστήματα πόντων. Αυτά τα εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παρακίνηση των μαθητών και την παροχή ανατροφοδότησης σχετικά με την πρόδοό τους. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κερδίζουν πόντους για την ολοκλήρωση δραστηριοτήτων ή την επίτευξη μαθησιακών στόχων και η πρόδοός τους μπορεί να





















παρακολουθείται σε έναν πίνακα κατάταξης. (Εικόνα που δείχνει τα διαθέσιμα σήματα στο Moodle 2.5Dev)

Συνολικά, οι λειτουργίες παιχνιδοποίησης του Moodle παρέχουν μια σειρά εργαλείων για την αυτοαξιολόγηση και την αξιολόγηση σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης. Αυτά τα εργαλεία μπορούν να βοηθήσουν στην παρακίνηση των εκπαιδευομένων, στην

παρακολούθηση της προόδου και στην παροχή ανατροφοδότησης, οδηγώντας τελικά σε πιο αποτελεσματικά μαθησιακά αποτελέσματα.

Η εφαρμογή της αυτοαξιολόγησης, της αξιολόγησης από ομότιμους και της αξιολόγησης σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης μέσω της παιχνιδοποίησης μπορεί να επιτευχθεί μέσω ειδικών επεκτάσεων ή πρόσθετων στοιχείων που αναπτύσσονται για συγκεκριμένα LMS, όπως το Moodle. Αυτά τα πρόσθετα παρέχουν εκτεταμένες δυνατότητες παιχνιδοποίησης που δεν περιλαμβάνονται στη βασική διανομή των LMS. *(Εικόνα με σήματα που απονέμονται από τους καθηγητές ή με την ολοκλήρωση εργασιών)*

Add a new badge				
Name	Badge status	Criteria	Recipients	Actions
 Mindfulness	Available to users	• Awarded by: Teacher	0	    
 Positivity	Available to users	• Complete: "Assignment - Task: Solutions to stress"	2	    
 Teamwork for success	Available to users	• Awarded by: Teacher	0	    

Για παράδειγμα, το πρόσθετο Level Up! επιτρέπει την αυτόματη απονομή πόντων, την ακριβή ρύθμιση του αριθμού των πόντων που λαμβάνουν οι μαθητές για τις ενέργειές τους και έναν πίνακα κατάταξης για την ενίσχυση της ανταγωνιστικότητας. Εμφανίζει επίσης τα τρέχοντα επιτεύγματα των μαθητών σύμφωνα με το επόμενο επίπεδο, τα επίπεδα και τους πόντους που απαιτούνται. Ομοίως, το πρόσθετο Game παρέχει ένα σύνολο παιχνιδιών που μπορούν να συμπεριληφθούν ως δραστηριότητα του μαθήματος, όπως κρεμάλα, σταυρόλεξο, cryptex, εκατομμυριούχος, Sudoku, Snakes and Ladders, The hidden picture και Book with questions. Το Quizventure είναι ένα άλλο πρόσθετο που εμφανίζει ερωτήσεις κουίζ και πιθανές απαντήσεις ως διαστημόπλοια που πέφτουν και τα οποία οι μαθητές πρέπει να πυροβολήσουν για να επιλέξουν τη σωστή απάντηση. Αυτό το πρόσθετο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αξιολόγηση και αυτοαξιολόγηση.




Το Stash είναι ένα άλλο πρόσθετο που στοχεύει στην ενθάρρυνση της αλληλεπίδρασης των μαθητών με τις δραστηριότητες του μαθήματος παρέχοντας αντικείμενα ως βραβεία που μπορούν να συλλέξουν. Το πρόσθετο εμφανίζει ένα μπλοκ με τη συλλογή του τρέχοντος μαθητή. Ωστόσο, αυτό το πρόσθετο απαιτεί κάποια αντιγραφή-επικόλληση

Items

Items Report










List of Items

Add an item

Item name	Locations	Actions
 Coin	Bottom of the river First coin	 

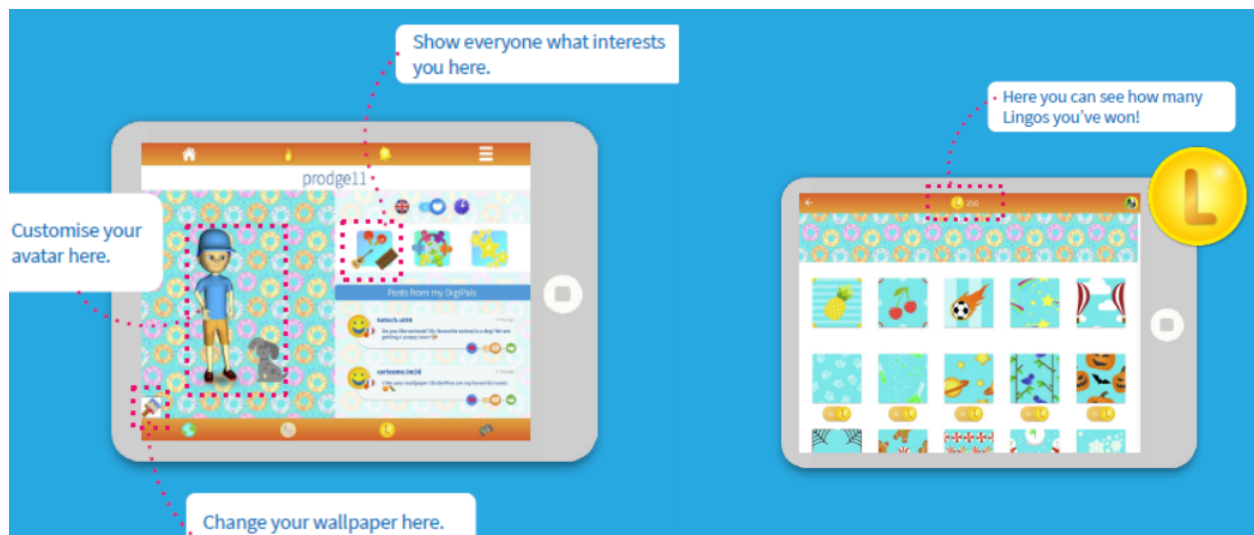
Report

Items Report

First name / Surname	Slash	Actions
 Bebe Stevens	 	
 Butlers Stotch	-	
 Clyde Donovan		

κώδικα για να συμπεριλάβει αντικείμενα και είναι κατάλληλο μόνο για αυτοαξιολόγηση. (Εικόνα που δείχνει την τρέχουσα κατάσταση του προϋπολογισμού και τα επιτεύγματα του μαθητή)

Το Mootivated (για σχολεία) και το Motrain (για εταιρική εκπαίδευση) είναι εφαρμογές για κινητά που έχουν σχεδιαστεί για να ενισχύσουν τη δέσμευση των μαθητών ή των εργαζομένων με τη μάθηση στο Moodle. Οι εκπαιδευόμενοι κερδίζουν εικονικά νομίσματα ή πόντους όταν ολοκληρώνουν δραστηριότητες και καταναλώνουν περιεχόμενο. Μπορούν στη συνέχεια να χρησιμοποιήσουν αυτά τα νομίσματα μέσα στην εφαρμογή για να βελτιώσουν τα προσωπικά τους άβαταρ ή να κάνουν αγορές από ένα εικονικό κατάστημα. Αυτά τα πρόσθετα είναι κατάλληλα για αυτοαξιολόγηση. (Η εικόνα δείχνει το σύστημα νομισμάτων (tokens) της Little Bridge για την απόκτηση αναβαθμίσεων για το avatar σας)

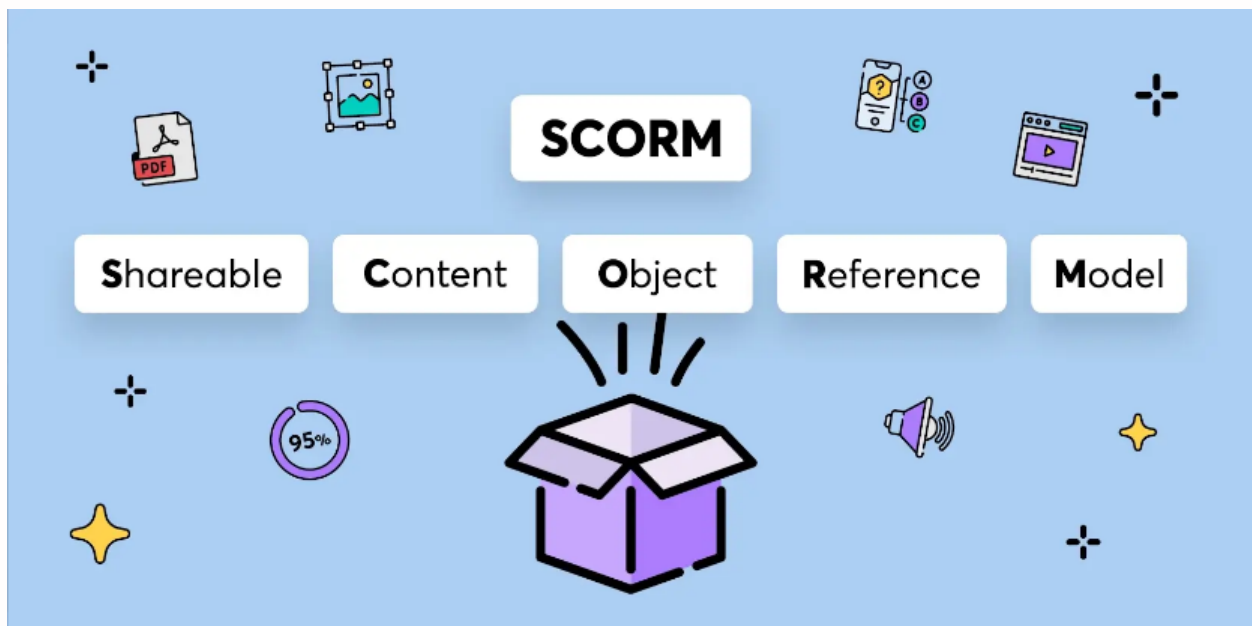


Τέλος, το πρόσθετο μπλοκ Ranking παρακολουθεί τα γεγονότα ολοκλήρωσης των δραστηριοτήτων και δίνει βαθμούς σύμφωνα με τα κριτήρια που θέλει να παρακολουθεί ο εκπαιδευτικός. Αυτό το πρόσθετο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αυτοαξιολόγηση δημιουργώντας μια κατάταξη μεταξύ των μαθητών. Αυτά τα διάφορα πρόσθετα παρέχουν μια σειρά λειτουργιών παιχνιδιοποίησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση της αυτοαξιολόγησης και της αξιολόγησης σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης.

Η χρήση πρόσθετων και επεκτάσεων είναι απαραίτητη για την προσαρμογή και την ενίσχυση της λειτουργικότητας ενός συστήματος διαχείρισης μάθησης (LMS) όπως το Moodle. Δύο τύποι επεκτάσεων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο Moodle είναι οι ειδικές για το σύστημα και οι τυποποιημένες. Οι ειδικές για το σύστημα επεκτάσεις αναπτύσσονται ειδικά για ένα συγκεκριμένο LMS και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε άλλο LMS. Το Moodle διαθέτει ένα ευρύ σύνολο αναπτυγμένων ειδικών για το σύστημα επεκτάσεων που ονομάζονται plugins και ομαδοποιούνται εσωτερικά ως μπλοκ και

δραστηριότητες. Για παράδειγμα, το Level Up! είναι ένα δωρεάν πρόσθετο που επιτρέπει εκτεταμένες δυνατότητες παιχνιδοποίησης, όπως αυτόματη απονομή πόντων, ακριβή ρύθμιση του αριθμού των πόντων που λαμβάνουν οι μαθητές για τις ενέργειές τους, πίνακας κατάταξης για την ενίσχυση της ανταγωνιστικότητας, εμφάνιση της τρέχουσας επίδοσης των μαθητών σύμφωνα με το επόμενο επίπεδο, τα επίπεδα και τους πόντους που απαιτούνται. Από την άλλη πλευρά, οι επεκτάσεις που βασίζονται σε πρότυπα αναπτύσσονται σύμφωνα με ανοικτές και δωρεάν προδιαγραφές, όπως SCORM, xAPI και LTI. Αυτές οι επεκτάσεις παρέχουν διαλειτουργικότητα μεταξύ διαφορετικών LMS, εφόσον υποστηρίζουν αυτές τις προδιαγραφές.

Το SCORM είναι μια προδιαγραφή που δημιουργήθηκε και συντηρείται από την Πρωτοβουλία ADL, η οποία επιτρέπει τη δημιουργία μαθησιακού περιεχομένου που μπορεί να περιλαμβάνει εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια ή να εφαρμόζει λειτουργίες παιχνιδοποίησης. Η πρόοδος του εκπαιδευόμενου μπορεί να διατηρείται, ενώ ο εκπαιδευόμενος κάνει διαλείμματα κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, και οι βαθμολογίες των δοκιμασιών που επιτυγχάνουν οι εκπαιδευόμενοι αναφέρονται στο LMS. (Εικόνα που δείχνει την έννοια πίσω από το ακρωνύμιο



SCORM)

Το LTI είναι μια προδιαγραφή που δημιουργήθηκε και συντηρείται από το IMS Global Learning Consortium, η οποία επιτρέπει στις πλατφόρμες μάθησης, όπως τα LMS ή οι πύλες, να συνδέονται με ασφάλεια με εξωτερικές εφαρμογές και εργαλεία μάθησης με τυποποιημένο τρόπο. Τα LMS που εφαρμόζουν το LTI μπορούν να χρησιμοποιούν

εξωτερικό περιεχόμενο και υπηρεσίες και να λαμβάνουν εργασίες και δεδομένα βαθμολογίας από εξωτερικά εργαλεία αξιολόγησης.

Το xAPI είναι μια προδιαγραφή που συντηρείται από την Πρωτοβουλία ADL και επιτρέπει τη δημιουργία ενός οικοσυστήματος ηλεκτρονικής μάθησης στο οποίο τα LMS και οι διάφορες εφαρμογές μπορούν να μοιράζονται δεδομένα σχετικά με την απόδοση των εκπαιδευομένων και να αποθηκεύουν τα δεδομένα αυτά σε ένα Learning Record Store (LRS). Αντί για μια μεγάλη ποικιλία ενεργειών του χρήστη στο LMS, το xAPI μπορεί να παρακολουθεί δραστηριότητες σε ένα περιβάλλον προσομοίωσης ή σε μια εφαρμογή για κινητά και προσωπικές ή ομαδικές επιδόσεις σε εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οι πληροφορίες που αποθηκεύονται στο LRS μπορούν να επιστρέφονται στο LMS για σκοπούς βαθμολόγησης.

Στο πλαίσιο της αξιολόγησης από ομότιμους, ένα εργαλείο για την απονομή σημάτων θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την υλοποίηση ενός συνόλου σημάτων που θα μπορούσαν να απονεμηθούν από μαθητές σε μαθητές, υποστηρίζοντας την αξιολόγηση των έργων λογισμικού από ομότιμους. Η προσέγγιση αυτή παρέχει έναν τρόπο για την εμπλοκή των μαθητών στη διαδικασία αξιολόγησης και την παροχή ανατροφοδότησης από τους συμμαθητές τους.

Ακολουθεί ένα παράδειγμα μιας ολοκληρωμένης μαθησιακής δραστηριότητας σχετικά με τα διάφορα εργαλεία αυτοαξιολόγησης και τις μεθόδους αξιολόγησης. Έχει τίτλο εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση, προορίζεται να διαρκέσει 4 ώρες και να συμπεριλάβει έως και 30 συμμετέχοντες. Ο συντονιστής θα χρειαστεί τα ακόλουθα υλικά, εξοπλισμό και χώρο: Χαρτί A4, στυλό, υπολογιστή, πρόσβαση στο Moodle, plugins, χρωματιστούς μαρκαδόρους, περιοδικά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, φορητούς υπολογιστές/ smartphones, βιντεοπροβολέα/οθόνη, μεγάλο χώρο, τραπέζια (τουλάχιστον όσα και οι ομάδες που σχηματίζονται) και καρέκλες.

Οι στόχοι αυτής της δραστηριότητας είναι να εισαγάγει τους μαθητές στις διάφορες μεθόδους αξιολόγησης που χρησιμοποιούνται στη διδασκαλία και τη μάθηση, να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στην ανακάλυψη νέων εργαλείων και λογισμικού που χρησιμοποιούνται για την αυτοαξιολόγηση και να εξασκηθούν στη χρήση εργαλείων και λογισμικού.

Η συνεδρία χωρίζεται σε τέσσερα μέρη. Κατά τη διάρκεια του πρώτου μέρους, Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση και την αξιολόγηση, ο συντονιστής θα συζητήσει με τους μαθητές τις αρχές της εξέτασης και της αξιολόγησης, καθώς και τον σκοπό της αξιολόγησης. Θα μοιραστούν και θα συζητηθούν διάφορα βίντεο. Στόχος είναι να εισαχθούν οι μαθητές στην παιχνιδοποίηση και την αυτοαξιολόγηση. Στο επόμενο μέρος, Παιχνιδοποίηση και

εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια, ο διαμεσολαβητής θα ηγηθεί μιας συζήτησης σχετικά με το τι είναι η παιχνιδοποίηση και το ρόλο της στα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Στόχος είναι να αναπτυχθεί μια σειρά παραδειγμάτων για την καλύτερη κατανόηση των διαφορών στην αυτοαξιολόγηση.

Στο τρίτο μέρος, Αξιολόγηση στην εκπαίδευση και σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης, ο συντονιστής θα παρουσιάσει μεθόδους αξιολόγησης και οι μαθητές θα τις συζητήσουν. Στόχος είναι να παρουσιαστούν οι μέθοδοι αξιολόγησης στην εκπαίδευση και σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης. Το τελευταίο μέρος, Εργαλεία και τύποι αυτοαξιολόγησης, περιλαμβάνει τα ακόλουθα βήματα: πρώτα, ο συντονιστής θα παρουσιάσει εργαλεία και λογισμικό αξιολόγησης σε μια παρουσίαση, δεύτερον, σε κάθε ομάδα θα δοθεί μια μέθοδος και θα την αναπτύξει και τέλος, κάθε ομάδα θα πραγματοποιήσει μια μικρή παρουσίαση παρουσιάζοντας τη μέθοδό της.

Ορισμένες συμβουλές και συστάσεις για τον εκπαιδευτή/διαμορφωτή είναι να είναι παρών και να ελέγχει αν οι συμμετέχοντες αισθάνονται άνετα και αν έχουν καταλάβει τι πρέπει να κάνουν. Παρέχετε πρόσθετο υλικό, όπως άρθρα, βίντεο στο YouTube ή οδηγούς, εάν χρειάζεται.

5. ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ

Σε αυτό το κεφάλαιο, παρουσιάζουμε ένα ολοκληρωμένο παράδειγμα ενός εκπαιδευτικού προγράμματος που επικεντρώνεται στην παιχνιδοποίηση στο πλαίσιο του έργου GROW. Το πρόγραμμα αυτό έχει σχεδιαστεί για να παρέχει ένα σαφές και δομημένο περίγραμμα για μια εκπαιδευτική εκδήλωση για την παιχνιδοποίηση. Περιλαμβάνει βασικά θέματα, δραστηριότητες, πόρους και χρονοδιαγράμματα, προσφέροντας ένα πολύτιμο σημείο εκκίνησης για τους εκπαιδευτές. Ωστόσο, είναι σημαντικό να τονιστεί ότι η ομορφιά της κατάρτισης στο πλαίσιο του έργου GROW είναι η προσαρμοστικότητά της. Οι εκπαιδευτές έχουν την ευελιξία να επιλέγουν, να τροποποιούν και να προσαρμόζουν τις εκπαιδευτικές τους συνεδρίες σύμφωνα με τις συγκεκριμένες ανάγκες και προτιμήσεις των ομάδων-στόχων τους.

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα

Για να υποστηρίξουμε την ευελιξία, ενθαρρύνουμε τους εκπαιδευτές να εξερευνήσουν και να χρησιμοποιήσουν το ποικίλο σύνολο δραστηριοτήτων που παρέχονται στο Πρόγραμμα Εκπαίδευσης που είναι διαθέσιμο στον ιστότοπο του έργου. Το πρόγραμμα σπουδών είναι προσβάσιμο σε έξι διαφορετικές γλώσσες, συμπεριλαμβανομένων των αγγλικών, ιταλικών, ελληνικών, ισπανικών, αλβανικών και μαυροβούνιων, διασφαλίζοντας ότι οι εκπαιδευτές μπορούν να συνδεθούν αποτελεσματικά με τους συμμετέχοντες και να προσφέρουν μια προσαρμοσμένη και ελκυστική εκπαιδευτική εμπειρία.

Το ολοκληρωμένο Πρόγραμμα Εκπαίδευσης του έργου GROW καλύπτει ένα ευρύ φάσμα θεμάτων, παρέχοντας σε βάθος γνώσεις και καθοδήγηση σε έξι ξεχωριστές ενότητες. Οι ενότητες αυτές είναι προσεκτικά σχεδιασμένες ώστε να εξοπλίσουν τους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευτικούς με τις γνώσεις και τα εργαλεία που απαιτούνται για την αποτελεσματική εφαρμογή της παιχνιδοποίησης στην εργασία με τους νέους και στις δραστηριότητες μη τυπικής εκπαίδευσης. Περιλαμβάνουν:

Ενότητα 1: Εισαγωγή στην Παιχνιδοποίηση

Ενότητα 2: Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση

Ενότητα 3: Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση - συγκεκριμένα παραδείγματα και επιτυχημένες μελέτες περιπτώσεων

Ενότητα 4: Σχεδιασμός Gamification. Πώς να σχεδιάζετε αποτελεσματικά δραστηριότητες παιχνιδοποίησης (τι, γιατί, πώς;)

Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης

Ενότητα 6: Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης της παιχνιδοποίησης (κονκάρδες, αυτοαξιολόγηση, κουίζ κ.λπ.)

Αυτές οι ενότητες αποτελούν συνολικά ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα κατάρτισης που δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτές να δημιουργήσουν δυναμικές, ελκυστικές και αποτελεσματικές μαθησιακές εμπειρίες για το κοινό τους. Το ευέλικτο πρόγραμμα σπουδών επιτρέπει στους εκπαιδευτές να προσαρμόζουν το περιεχόμενο ώστε να ανταποκρίνεται στις συγκεκριμένες ανάγκες των συμμετεχόντων τους και να παρέχουν αποτελεσματική εκπαίδευση με παιχνιδοποίηση.

Μοντέλο εκαπιδευτικού προγράμματος: <https://grow-project.eu/training-materials>

Agenda του ToT

Προτείνουμε την ακόλουθη ατζέντα κατάρτισης, με βάση το υλικό που παρέχεται από το έργο GROW, η οποία καλύπτει την παιχνιδοποίηση και περιλαμβάνει μια πρόσθετη συνεδρία για τις μεθόδους κατάρτισης και τις δεξιότητες παρουσίασης. Αυτή η ατζέντα βασίζεται στα θεμέλια που τέθηκαν κατά τη διάρκεια της πρώτης διεθνούς κατάρτισης εκπαιδευτών, η οποία διοργανώθηκε στο πλαίσιο του έργου GROW στη Μπολόνια της Ιταλίας τον Μάρτιο του 2023. Ενσωματώνει επίσης τη συλλογική εμπειρία και τεχνογνωσία όλων των οργανισμών-εταίρων που συμμετέχουν στο έργο. Όλο το απαραίτητο υλικό για τη σύνοδο αυτή είναι άμεσα διαθέσιμο στον ιστότοπο του έργου.

Η πλήρης ατζέντα είναι σχεδιασμένη ως ένα 5ήμερο πρόγραμμα κατάρτισης, με κάθε ημέρα να είναι δομημένη έτσι ώστε να μπορεί να προσαρμοστεί τόσο για δια ζώσης όσο και για διαδικτυακές μορφές, επιτρέποντας στους εκπαιδευτές να επιλέξουν τη μορφή που ταιριάζει καλύτερα στις ανάγκες της συγκεκριμένης ομάδας-στόχου τους. Οι συνεδρίες με τα πρακτικά εργαλεία μπορούν να επιλεγούν και να προσαρμοστούν ανάλογα με τις απαιτήσεις των συμμετεχόντων και τους στόχους της κατάρτισης, ενώ μια εκτενέστερη σειρά παραδειγμάτων εργαλείων είναι διαθέσιμη στο Πρόγραμμα Εκπαίδευσης.

Ημέρα 1

9.00 - 9.30	Εισαγωγή της εκπαίδευσης και ice breaking δραστηριότητα
9.30 - 10.00	Δραστηριότητα: Γνωριστείτε μεταξύ σας
10.00 - 10.30	Συνεδρία προσδοκιών

10.30 - 11.00	Διάλειμμα για καφέ
11.00 - 12.30	Βασικά στοιχεία κατάρτισης και μέθοδοι κατάρτισης
12.30 - 13.30	Μεσημεριανό διάλειμμα
13.30 - 15.00	Παρουσίαση Δεξιοτήτων Μέρος 1
15.00 - 15.30	Διάλειμμα για καφέ
15.30 - 16.30	Παρουσίαση Δεξιοτήτων Μέρος 2

Ημέρα 2

9.00 - 10.30	Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση: Θεωρία της παιχνιδοποίησης
10.30 - 11.00	Διάλειμμα για καφέ
11.00 - 12.30	Ομαδική εργασία Παιχνιδοποίησης
12.30 - 13.30	Μεσημεριανό διάλειμμα
13.30 - 15.00	Σχεδιασμός Παιχνιδοποίησης: Πώς να σχεδιάσετε αποτελεσματικά δραστηριότητες Παιχνιδοποίησης
15.00 - 15.30	Διάλειμμα για καφέ
15.30 - 16.30	Πώς να σχεδιάζετε αποτελεσματικά δραστηριότητες / Ομαδικές εργασίες Παιχνιδοποίησης

Ημέρα 3

9.00 - 10.30	Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση: Μελέτες περιπτώσεων
10.30 - 11.00	Διάλειμμα για καφέ
11.00 - 12.30	Πρακτικά εργαλεία στην παιχνιδοποίηση: Mentimeter
12.30 - 13.30	Μεσημεριανό διάλειμμα
13.30 - 15.00	Πρακτικά εργαλεία στην παιχνιδοποίηση: Εικονικό Escape Room Μέρος 1

15.00 - 15.30	Διάλειμμα για καφέ
15.30 - 16.30	Πρακτικά εργαλεία στην παιχνιδοποίηση: Εικονικό Escape Room Μέρος 2

Ημέρα 4

9.00 - 11.00	Πρακτικά εργαλεία στην παιχνιδοποίηση: Actionbound μέρος 1
11.00 - 11.30	Διάλειμμα για καφέ
11.30 - 12.30	Πρακτικά εργαλεία στην παιχνιδοποίηση: Actionbound μέρος 2
12.30 - 13.30	Μεσημεριανό διάλειμμα
13.30 - 15.00	Πρακτικά εργαλεία στην παιχνιδοποίηση: Kahoot
15.00 - 15.30	Διάλειμμα για καφέ
15.30 - 16.30	Πρακτικά εργαλεία στην παιχνιδοποίηση: Baamboozle

Ημέρα 5

9.00 - 10.30	Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης της παιχνιδοποίησης
10.30 - 11.00	Διάλειμμα για καφέ
11.00 - 12.30	Ομαδική εργασία: Ανάπτυξη μεθόδων αξιολόγησης της παιχνιδοποίησης
12.30 - 13.30	Μεσημεριανό διάλειμμα
13.30 - 15.00	Σημασία της ανατροφοδότησης
15.00 - 15.30	Διάλειμμα για καφέ
15.30 - 16.30	Συμπέρασμα και Συνεδρία αξιολόγησης

Για συγκεκριμένες οδηγίες σχετικά με τη διευκόλυνση αυτών των δραστηριοτήτων τόσο σε διαδικτυακό όσο και σε δια ζώσης περιβάλλον, λεπτομερείς πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο έγγραφο Blended Training Course, το οποίο είναι προσβάσιμο στον ιστότοπο του έργου.

Μαθήματα μικτής κατάρτισης: <https://grow-project.eu/training-materials>

Πρόσβαση στις παρουσιάσεις στον ιστότοπο

Η σύμπραξη GROW έχει διαθέσει πληθώρα πόρων στον ιστότοπο του έργου, συμπεριλαμβανομένων παρουσιάσεων, υλικών εργαστηρίων και πολύτιμων συμβουλών. Οι πόροι αυτοί έχουν σχεδιαστεί ώστε να είναι ευέλικτοι και προσαρμόσιμοι, προσφέροντας στους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευτικούς έναν θησαυρό περιεχομένου που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στις δικές τους εκπαιδευτικές συνεδρίες ή να προσαρμόσουν για να ανταποκριθούν στις ειδικές απαιτήσεις των ομάδων-στόχων τους. Είτε πρόκειται για τη χρήση διεισδυτικών παρουσιάσεων για τη μετάδοση βασικών εννοιών, είτε για την πρόσβαση σε υλικό εργαστηρίων για πρακτική μάθηση, είτε για την ενσωμάτωση συμβουλών εμπειρογνομόνων για τη βελτίωση της παροχής κατάρτισης, οι πόροι αυτοί αποτελούν πολύτιμη προσθήκη στην εργαλειοθήκη κάθε εκπαιδευτή. Δίνουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευτές να συνεχίσουν να διαδίδουν τις γνώσεις και τα οφέλη της παιχνιδοποίησης αποτελεσματικά και με τρόπο που να ταιριάζει στις μοναδικές ανάγκες του κοινού τους.

Σύνδεσμος προς τους πόρους: <https://grow-project.eu/training-materials>

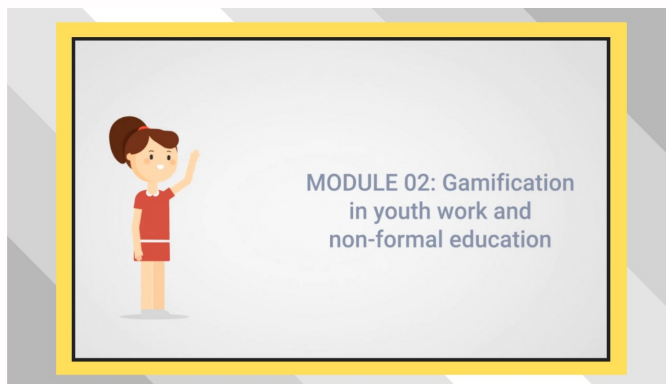
Εκπαιδευτικά βίντεο

Ο δικτυακός τόπος του έργου GROW διαθέτει πολύτιμους πόρους τόσο για τους εκπαιδευτές όσο και για τους συμμετέχοντες. Προσφέρουμε μια συλλογή από εκπαιδευτικά βίντεο που αντιστοιχούν σε κάθε ενότητα του Προγράμματος Εκπαίδευσης. Για τους εκπαιδευτές, αυτά τα βίντεο προσφέρουν ένα ανεκτίμητο εργαλείο για τον εμπλουτισμό των εκπαιδευτικών τους συνεδριών με δυναμικό και οπτικά ελκυστικό περιεχόμενο. Επιπλέον, οι συμμετέχοντες μπορούν να αξιοποιήσουν αυτά τα βίντεο κατά την αυτοεκπαίδευσή τους για να κατανοήσουν το περιεχόμενο και τις έννοιες με τον δικό τους ρυθμό. Με αυτά τα εκπαιδευτικά βίντεο, στοχεύουμε να καταστήσουμε την εμπειρία μάθησης όχι μόνο ενημερωτική αλλά και ελκυστική και προσιτή σε όλους.



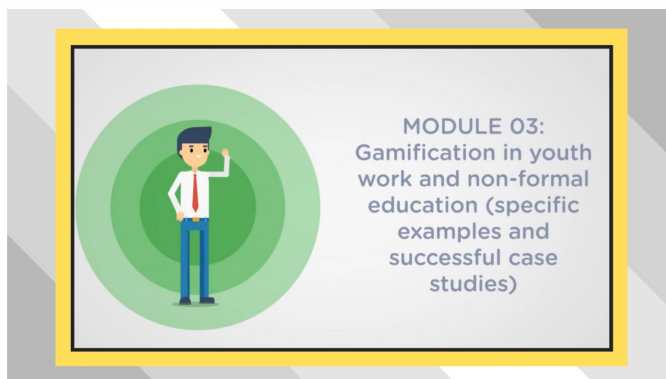
GROW Ενότητα 1: Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση

Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=nYAihKZVHxw>



GROW Ενότητα 2: Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση

Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=IM-P6x5-xsU>



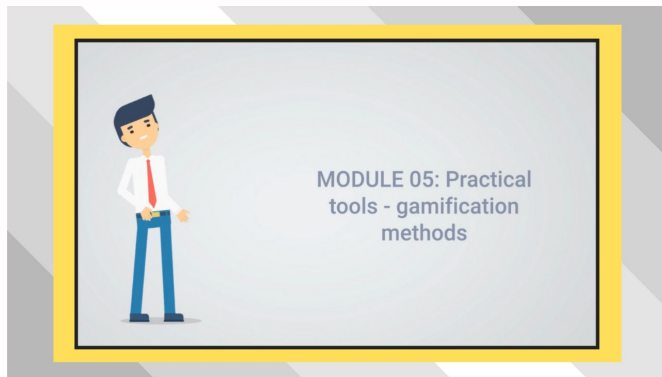
GROW Ενότητα 3: Παιχνιδοποίηση στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση

Σύνδεσμος: https://www.youtube.com/watch?v=arWr_mdIyBM



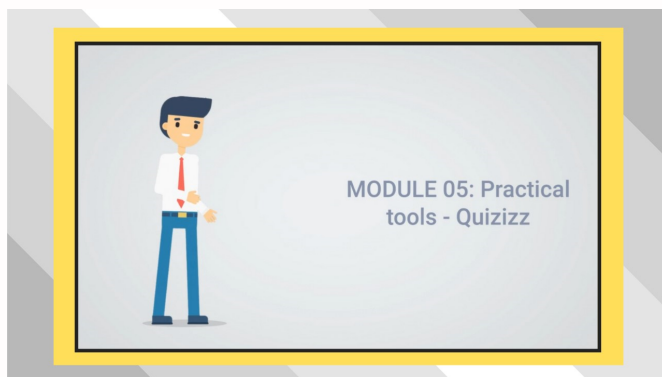
GROW Ενότητα 4: Σχεδιασμός Gamification. Πώς να σχεδιάζετε αποτελεσματικά δραστηριότητες παιχνιδοποίησης

Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=BDIFZGgOs4w>



GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης

Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=XCHn048q0ZE>

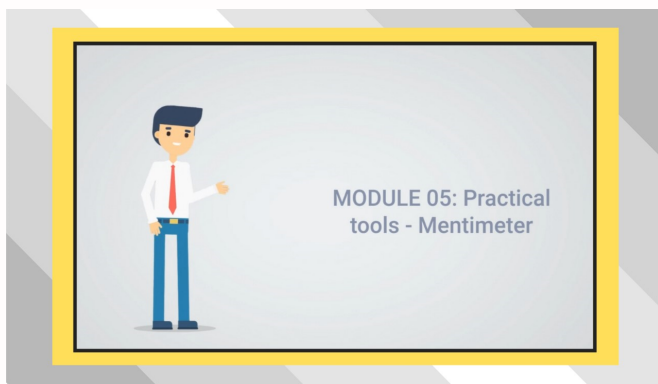


GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - Quizizz

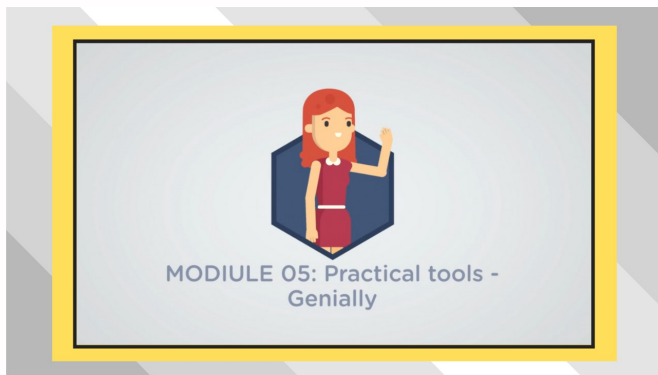
Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=cO5GenUJavl>



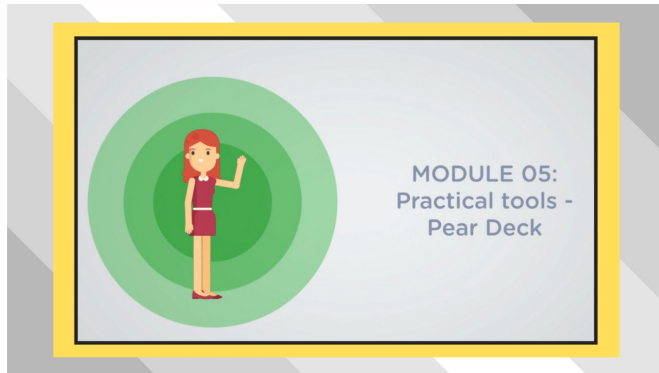
GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - ActionBound
Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=THefzHρ7wWA>



GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - Mentimeter
Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=8HryjGm8csw>



GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - Genially
Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=VeBLZLRX9II>



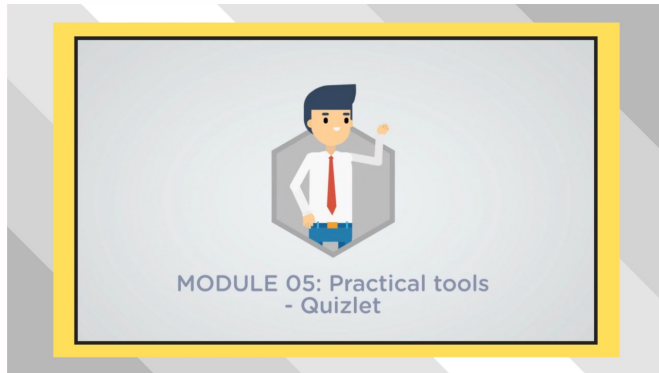
GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - Pear Deck
Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=nCNHiWtZz2U>



GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - H5P
Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=1lcqNKiD-jo>



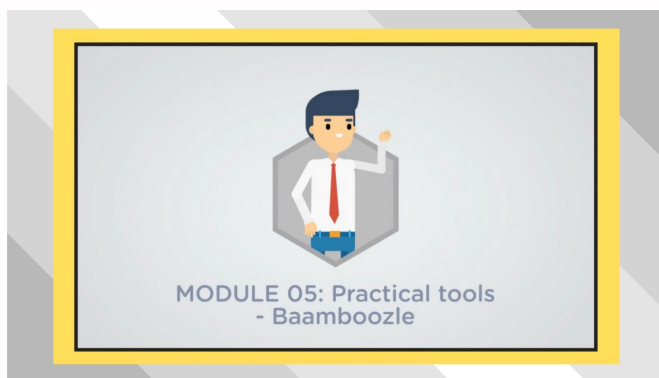
GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - Socrative
Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=XC-sJbe6k8I>



GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - Quizlet
Σύνδεσμος: https://www.youtube.com/watch?v=U-XYim_TkDE



GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - Kahoot!
Σύνδεσμος: https://www.youtube.com/watch?v=nA_CN0pGf_M



GROW Ενότητα 5: Πρακτικά εργαλεία για δραστηριότητες παιχνιδοποίησης - Baamboozle
Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=0hCb1pHFqQU>



GROW Ενότητα 6: Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης της παιχνιδοποίησης

Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=SlAY69iCPUo>

Όλα τα εκπαιδευτικά βίντεο είναι διαθέσιμα στο κανάλι Project_Grow στο YouTube.

Σύνδεσμος: https://www.youtube.com/@Project_Grow/videos

Μπορείτε επίσης να τα βρείτε στον ιστότοπο του έργου: www.grow-project.eu

Κατάλογος κουίζ

Ο ιστότοπος του έργου GROW διαθέτει έναν χρήσιμο πόρο με τη μορφή κουίζ που έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν και να εδραιώσουν τις νέες γνώσεις τους από κάθε ενότητα κατάρτισης. Αυτά τα κουίζ προσφέρουν μια ευκαιρία αυτοαξιολόγησης, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν την κατανόησή τους για τις έννοιες και τις τεχνικές παιχνιδοποίησης που καλύπτονται στην κατάρτιση. Με τη συμμετοχή σε αυτά τα κουίζ, οι συμμετέχοντες μπορούν να εντοπίσουν τους τομείς που ενδέχεται να χρειάζονται περαιτέρω επανεξέταση, διασφαλίζοντας ότι κατανοούν το περιεχόμενο ολοκληρωμένα. Αυτό το εργαλείο αξιολόγησης με αυτοματοποιημένο ρυθμό δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να αναλάβουν την ευθύνη του μαθησιακού τους ταξιδιού, επιτρέποντάς τους να ενισχύσουν τις ικανότητές τους στην παιχνιδοποίηση αποτελεσματικά και με αυτοπεποίθηση.

Σύνδεσμος για κουίζ: <https://grow-project.eu/quiz>

Διαδικτυακοί πόροι προς χρήση

Για να διευκολύνετε μια ελκυστική και διαδραστική εμπειρία online εκπαίδευσης, συνιστούμε να χρησιμοποιείτε ευέλικτες πλατφόρμες όπως: (<https://zoom.us/>), Microsoft Teams (<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>) ή Google Meet (<https://meet.google.com/>). Αυτές οι πλατφόρμες προσφέρουν ισχυρά

χαρακτηριστικά, όπως αίθουσες διαχωρισμού, οι οποίες επιτρέπουν στους εκπαιδευτές να χωρίζουν τους συμμετέχοντες σε μικρότερες ομάδες για συζητήσεις και δραστηριότητες. Επιπλέον, η ενσωμάτωση δημοσκοπήσεων στις εικονικές συνεδρίες σας μπορεί να συγκεντρώσει γρήγορη ανατροφοδότηση και να προωθήσει τη συμμετοχή.

Για τον εξορθολογισμό της ανταλλαγής πόρων και της συνεργασίας, εξετάστε το ενδεχόμενο ενσωμάτωσης του Padlet (<https://padlet.com/>) στην εκπαίδευσή σας. Το Padlet σας επιτρέπει να δημιουργήσετε έναν πίνακα συνεργασίας όπου μπορείτε να μοιράζεστε χωρίς κόπο βασικούς πόρους, υλικά και συνδέσμους με όλους τους συμμετέχοντες.

Για ομαδικές δραστηριότητες, καταιγισμό ιδεών και παρουσιάσεις αποτελεσμάτων, το Jamboard (<https://jamboard.google.com/>) μπορεί να χρησιμεύσει ως εικονικός πίνακας, ενισχύοντας τη διαδραστικότητα και την οπτική εμπλοκή της διαδικτυακής σας κατάρτισης. Αυτά τα εργαλεία διασφαλίζουν ότι οι εικονικές εκπαιδευτικές σας συνεδρίες δεν είναι μόνο ενημερωτικές αλλά και δυναμικές και φιλικές προς τους συμμετέχοντες.

Υπόδειγμα για πιστοποιητικό και αναγνώριση

Επιπλέον, οι εκπαιδευτές που παρακολουθούν το πρόγραμμα GROW μπορούν να έχουν πρόσβαση σε έναν πολύτιμο πόρο στην ιστοσελίδα του προγράμματος - το πρότυπο για το πιστοποιητικό GROW. Αυτό το πρότυπο επιτρέπει στους εκπαιδευτές να δημιουργούν εύκολα και να εξατομικεύουν τα πιστοποιητικά για τους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν επιτυχώς την κατάρτιση. Τα πιστοποιητικά αυτά χρησιμεύουν ως επίσημη αναγνώριση της δέσμευσης των συμμετεχόντων να ενισχύσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους στην παιχνιδοποίηση. Οι εκπαιδευτές μπορούν να προσαρμόσουν τα πιστοποιητικά με τα ονόματα των συμμετεχόντων, τις ημερομηνίες κατάρτισης και άλλες σχετικές λεπτομέρειες, καθιστώντας τα έναν προσεγμένο τρόπο αναγνώρισης της αφοσίωσης και των επιτευγμάτων τους στον τομέα της παιχνιδοποίησης.

Σύνδεσμος πιστοποιητικού: <https://grow-project.eu/training-materials>

6. ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΧΩΡΕΣ ΕΤΑΙΡΟΥΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

6.1. Αλβανία

Το τοπικό εκπαιδευτικό σεμινάριο "Gamification in Youth Work" στα Τίρανα της Αλβανίας πραγματοποιήθηκε στις 14-17 Ιουνίου 2023 επιτόπου στο Europe House και online στις 21 Ιουνίου 2023 μέσω της πλατφόρμας Zoom. Συνολικά 19 συμμετέχοντες έλαβαν μέρος στην τοπική κατάρτιση. Πρόκειται για κοινωνικούς λειτουργούς σε σχολεία, ακαδημαϊκούς, εκπαιδευτικούς, εκπροσώπους ΜΚΟ, διευθυντές ανθρώπινου δυναμικού σε εταιρείες, εργαζόμενους στη νεολαία και φοιτητές που επιθυμούν να γίνουν εργαζόμενοι στη νεολαία και να



ασχοληθούν με την κοινωνία των πολιτών. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνθηκαν μέσω ομαδικών εργασιών να εφαρμόσουν στην πράξη τις γνώσεις που απέκτησαν σχετικά με την παιχνιδοποίηση στη μη τυπική εκπαίδευση, τη στρατηγική της, τα εργαλεία ΤΠΕ, την αξιολόγηση και την αξιολόγηση μέσω εργαλείων παιχνιδοποίησης κ.λπ. Είπαν ότι οι γνώσεις και οι δεξιότητές τους βελτιώθηκαν σημαντικά και ότι οι πληροφορίες που απέκτησαν θα εφαρμοστούν στην πράξη στην εργασία τους.

6.2. Ελλάδα

Η επιμόρφωση στην Καλαμάτα της Ελλάδας, που πραγματοποιήθηκε στις 4-8 Σεπτεμβρίου, ήταν μια ζωντανή συγκέντρωση στην οποία συμμετείχαν κυρίως εκπαιδευτικοί, όλοι πρόθυμοι να συνεργαστούν και να εμβαθύνουν σε καινοτόμες εκπαιδευτικές τεχνικές. Κατά τη διάρκεια των πέντε εμπλουτισμένων ημερών, οι συμμετέχοντες καλλιέργησαν ισχυρότερους δεσμούς μεταξύ τους, ενισχύοντας την ομαδική εργασία και την ενότητα.

Η περιεκτική ατζέντα περιστράφηκε γύρω από τα συναρπαστικά πεδία της παιχνιδοποίησης και της μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια. Οι συμμετέχοντες

εξερεύνησαν πολλά νέα εργαλεία πληροφορικής και διαδραστικές διαδικτυακές πλατφόρμες, αποκτώντας πρακτική εμπειρία, και εισήχθησαν στις βασικές αρχές της παιχνιδοποίησης. Επιπλέον, οι



συζητήσεις επικεντρώθηκαν στην πρακτική εφαρμογή της παιχνιδοποίησης τόσο στην τυπική όσο και στη μη τυπική εκπαίδευση, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να αντιληφθούν τα πλεονεκτήματα και τους πιθανούς κινδύνους της. Οι συμμετέχοντες έφυγαν από την εκδήλωση με μια ολιστική εκπαιδευτική εμπειρία, μεταδίδοντας γνώσεις και δεξιότητες που θα μπορούσαν να επηρεάσουν σημαντικά τις μεθόδους διδασκαλίας τους, προωθώντας την

καινοτομία και την αποτελεσματικότητα στις τάξεις τους.

6.3. Ιταλία



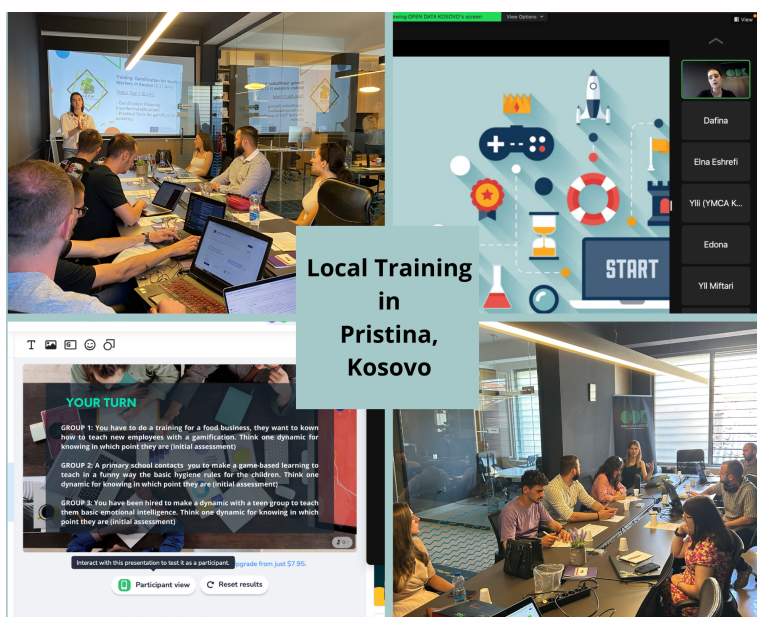
Από τις 11 έως τις 22 Σεπτεμβρίου 2023, η Μπολόνια φιλοξένησε την εκπαίδευση "GROW - Gamify Your Youth Work", ενώνοντας παθιασμένα άτομα από διαφορετικά υπόβαθρα στην εργασία με νέους, τον εθελοντισμό και τη διδασκαλία. Το μικτό σεμινάριο διήρκεσε πέντε ημέρες, με τρεις διαζώσης και δύο διαδικτυακές συνεδρίες. Οι συμμετέχοντες εμβάθυναν στην αποτελεσματική επικοινωνία και τις καινοτόμες τεχνικές κατάρτισης, εξερεύνησαν τις αρχές της παιχνιδοποίησης και έμαθαν πρακτικά εργαλεία όπως το Mentimeter, τα δωμάτια απόδρασης Google Form και το

Baamboozle. Συμμετείχαν επίσης σε πρακτικές δραστηριότητες για τη δημιουργία παιχνιδοποιημένων εμπειριών και ανακάλυψαν πώς η παιχνιδοποίηση θα μπορούσε να

βελτιώσει την αξιολόγηση των προγραμμάτων για τη νεολαία χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το Ahaslides και το Kahoot. Η κατάρτιση είχε ως στόχο να ενισχύσει τη δημιουργικότητα και την καινοτομία, εξοπλίζοντας τους συμμετέχοντες με νέες στρατηγικές για να κάνουν το έργο τους για τη νεολαία πιο ελκυστικό και αποτελεσματικό.

6.4. Κόσσοβο

Η τοπική κατάρτιση για την παιχνιδοποίηση για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας πραγματοποιήθηκε στο Κοσσυφοπέδιο μεταξύ 5 και 11 Ιουλίου 2023. Η κατάρτιση περιελάμβανε πέντε (5) ημέρες, με τη μορφή της κατάρτισης να είναι υβριδική: δύο (2) ημέρες πραγματοποιήθηκαν δια ζώσης και οι υπόλοιπες τρεις (3) ημέρες πραγματοποιήθηκαν διαδικτυακά μέσω Zoom. Η ατζέντα της κατάρτισης προσαρμόστηκε με βάση τα θέματα που



παρουσιάστηκαν στην κατάρτιση των εκπαιδευτών (Training of Trainers - ToT) που πραγματοποιήθηκε στην Μπολόνια τον Απρίλιο του 2023. Η πενήμερη ατζέντα της τοπικής κατάρτισης στο Κοσσυφοπέδιο περιγράφεται ως εξής: Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση- Θεωρία της παιχνιδοποίησης- Εισαγωγή στον σχεδιασμό της παιχνιδοποίησης- Σχεδιασμός της παιχνιδοποίησης στην εργασία για τη νεολαία και τη μη τυπική εκπαίδευση- Πρακτικά εργαλεία για τη δημιουργία δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης- Μέθοδοι εκτίμησης και αξιολόγησης της παιχνιδοποίησης. Οι συμμετέχοντες στην τοπική κατάρτιση στο Κοσσυφοπέδιο ήταν θετικοί όσον αφορά την κατάρτιση. Ως εκ τούτου, εκτίμησαν το θέμα της κατάρτισης, λαμβάνοντας υπόψη ότι το θέμα της παιχνιδοποίησης είναι μια αναδυόμενη έννοια στο Κοσσυφοπέδιο. Η εξοικείωση με τις πλατφόρμες και τα εργαλεία που επιτρέπουν τον σχεδιασμό με βάση την παιχνιδοποίηση είναι το σημείο που οι συμμετέχοντες στο Κοσσυφοπέδιο εκτίμησαν περισσότερο.

6.5. Ισπανία

Η πρώτη έκδοση της τοπικής μικτής κατάρτισης "Gamificaci3n" πραγματοποιήθηκε από τις 3 έως τις 7 Ιουλίου 2023. Το μάθημα αυτό προσέλκυσε συμμετέχοντες από διάφορα εκπαιδευτικά υπόβαθρα, συμπεριλαμβανομένων εκπαιδευτικών και φοιτητών. Η περίοδος από τις 3 έως τις 5 Ιουλίου περιελάμβανε διαδικτυακές συνεδρίες, οι οποίες μας



επέτρεψαν να εμβαθύνουμε στη μεθοδολογία και τη θεωρία της παιχνιδοποίησης. Οι εν λόγω συνεδρίες εισήγαγαν επίσης διάφορα εργαλεία και στρατηγικές που είναι απαραίτητα για την εφαρμογή των πρακτικών πτυχών του μαθήματος. Οι υπόλοιπες δύο ημέρες, 6-7 Ιουλίου, ήταν αφιερωμένες στην πρακτική εξάσκηση των μαθημάτων που διδάχθηκαν κατά τη διάρκεια των διαδικτυακών συνεδριών και στην εφαρμογή των αποκτηθέντων γνώσεων και δεξιοτήτων. Καθώς το πρόγραμμα ολοκληρώθηκε, οι συμμετέχοντες ήταν πρόθυμοι να εφαρμόσουν τις

νεοαποκτηθείσες γνώσεις τους στα αντίστοιχα εκπαιδευτικά τους περιβάλλοντα.

6.6. Μαυροβούνιο

Η τοπική μικτή εκπαίδευση, "Gejmifikacija u omladinskom radu", πραγματοποιήθηκε στην Ποντγκόριτσα από τις 21 έως τις 26 Ιουνίου 2023. Η εκπαίδευση διήρκεσε τρεις ημέρες διαζώσης και δύο ημέρες διαδικτυακά, και συμμετείχαν 20 άτομα, μεταξύ των οποίων εργαζόμενοι στη νεολαία, εκπαιδευτικοί, φοιτητές και ακτιβιστές ΜΚΟ. Το πρόγραμμα προσέφερε την ευκαιρία να διερευνηθούν διάφορα θέματα που σχετίζονται με την παιχνιδοποίηση και παρείχε πρακτική εμπειρία, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να



αποκτήσουν δεξιότητες στη χρήση διαφόρων εργαλείων παιχνιδοποίησης στο πλαίσιο της εργασίας με νέους.

7. ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΕΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ

Βέλτιστες πρακτικές και διδάγματα από την υλοποίηση του έργου.

Αλβανία:

Κατά τη διάρκεια της τοπικής κατάρτισης στα Τίρανα, οι εκπαιδευτές εντόπισαν ορισμένες προτάσεις που μπορούν να αξιολογηθούν ως **διδάγματα**:

- Καθ' όλη τη διάρκεια της κατάρτισης, οι συμμετέχοντες ασχολήθηκαν ενεργά με την εκμάθηση νέων εργαλείων που παρουσίασαν οι εκπαιδευτές. Ωστόσο, λόγω της διάρκειας της κατάρτισης, ο όγκος των πληροφοριών που παρουσιάστηκαν ήταν μεγάλος, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει επαρκής χρόνος για λεπτομερή επεξήγηση όλων των εργαλείων.
- Η ομάδα-στόχος που επιλέχθηκε να παρακολουθήσει την κατάρτιση ήταν ποικίλη και περιλάμβανε εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, ακαδημαϊκούς, εκπροσώπους ΜΚΟ, κοινωνικούς λειτουργούς σε σχολεία, εκπαιδευτικούς κ.λπ. και παρατηρήσαμε ότι διαφορετικές ομάδες-στόχοι είχαν συγκεκριμένες ανάγκες όσον αφορά το θέμα. Η επιλογή μιας ομάδας στόχου ανά κατάρτιση θα ήταν πιο πολύτιμη και θα διέυρνε περισσότερες γνώσεις εστιάζοντας στον τομέα της ειδικότητάς τους.
- Συνολικά 19 συμμετέχοντες έλαβαν μέρος στην τοπική μας κατάρτιση και όλοι τους ήταν πραγματικά αφοσιωμένοι σε όλες τις συνεδρίες της κατάρτισης. Παρατηρήθηκε ότι οι μικρότερες ομάδες, που κυμαίνονται από 12 έως 15 συμμετέχοντες, διευκολύνουν την καλύτερη ποιότητα της εκπαιδευτικής εμπειρίας.
- Για να εξασκήσουν τα εργαλεία και τις γνώσεις που απέκτησαν, οι συμμετέχοντες συμμετείχαν σε ομαδικές εργασίες. Ωστόσο, ορισμένα άτομα δεν μπόρεσαν να συμμετάσχουν όσο επιθυμούσαν για διάφορους λόγους. Η εφαρμογή ατομικών εργασιών κατά τη διάρκεια της κατάρτισης θα ενθάρρυνε τη μεγαλύτερη συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων.

Οι βέλτιστες πρακτικές που εντοπίστηκαν κατά την κατάρτιση είναι:

- Ανατροφοδότηση από ομότιμους σε ομότιμους

Κατά τη διάρκεια της κατάρτισης, ενθαρρύνθηκε συνεχώς η ανατροφοδότηση των συμμετεχόντων. Ο μηχανισμός αυτός έδωσε τη δυνατότητα να εντοπιστούν τα δυνατά και αδύνατα σημεία των ομαδικών σχεδίων. Αυτή η προσέγγιση παρακίνησε τους συμμετέχοντες να είναι πιο προσεκτικοί και συγκεντρωμένοι, ακούγοντας ενεργά τις συνεισφορές των άλλων. Επιπλέον, βοήθησε σημαντικά στην αξιολόγηση του πόσο καλά οι συμμετέχοντες απορρόφησαν τις πληροφορίες που τους δόθηκαν.

Μαυροβούνιο:

Τα κύρια συμπεράσματα, οι βέλτιστες πρακτικές και τα διδάγματα που αντλήθηκαν κατά την εκπαιδευτική σύνοδο που πραγματοποιήθηκε στις 21-26 Ιουνίου 2023 στην Ποντγκόριτσα είναι τα εξής:

- Η καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας συνιστάται όταν κάνετε δραστηριότητες που σχετίζονται με την παιχνιδοποίηση, λαμβάνοντας υπόψη το πολυάριθμο υλικό που είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο ή σε διεθνή περιοδικά,
- Παρόλα αυτά, η παρουσίαση δραστηριοτήτων στη μητρική γλώσσα είναι πιο άνετη και οδηγεί σε πιο εντατική επικοινωνία από ό,τι σε μια ξένη γλώσσα, συμπεριλαμβανομένων των αγγλικών,
- Ο σχεδιασμός δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης για μια ετερογενή ομάδα μπορεί να είναι πολύ απαιτητικός και προκλητικός, οπότε οι εκπαιδευτές πρέπει να διατηρούν υψηλή συγκέντρωση καθ' όλη τη διάρκεια,
- Η έννοια της παιχνιδοποίησης, αν και σχετικά νέα, περιλαμβάνει στοιχεία που είναι οικεία σε κάθε ηλικιακή κατηγορία και αυτό είναι το θετικό στοιχείο για την επιλογή της στην εργασία με τους νέους,
- Ενώ οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν θετικά την κατάρτιση, εξέφρασαν την ανάγκη για πρόσθετη και πιο εστιασμένη κατάρτιση προσαρμοσμένη στις συγκεκριμένες καθημερινές εργασιακές τους ανάγκες,
- Τα εργαλεία που παρουσιάστηκαν ήταν άγνωστα στην πλειονότητα των συμμετεχόντων. Ωστόσο, εξέφρασαν την ελπίδα ότι με περαιτέρω διερεύνηση θα μπορέσουν να ενσωματώσουν τα εργαλεία αυτά στις καθημερινές τους εργασίες,
- Συνολικά, οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν θετικά την κατάρτιση και πρότειναν να συνεχιστούν και να επεκταθούν τέτοια προγράμματα κατάρτισης πέρα από την εργασία για τη νεολαία, ώστε να συμπεριλάβουν και άλλες σχετικές πτυχές.

Ιταλία:

Οι βέλτιστες πρακτικές και τα διδάγματα που αντλήθηκαν στην Ιταλία:

- Οι συμμετέχοντες διαπίστωσαν ότι η πρακτική εμπειρία με πρακτικά εργαλεία ήταν ζωτικής σημασίας για τη βαθύτερη κατανόηση του τρόπου αποτελεσματικής εφαρμογής της παιχνιδοποίησης στην εργασία τους με τους νέους. Θα πρέπει να αφιερωθεί περισσότερος χρόνος σε αυτές τις πρακτικές πτυχές, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορέσουν να εξερευνήσουν διάφορα εργαλεία παιχνιδοποίησης, να δοκιμάσουν τις εφαρμογές τους και να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στη δημιουργία ελκυστικών παιχνιδοποιημένων δραστηριοτήτων.

- Μια άλλη πολύτιμη διαπίστωση που συγκεντρώθηκε ήταν η ανάγκη για περισσότερες ατομικές δραστηριότητες αφιερωμένες στην εξάσκηση των εργαλείων. Ενώ οι συμμετέχοντες υπογράμμισαν τα οφέλη των ομαδικών δραστηριοτήτων για τη συνεργασία και την ανταλλαγή ιδεών, τόνισαν ότι οι ατομικές ασκήσεις ήταν ζωτικής σημασίας για την τελειοποίηση των δεξιοτήτων τους με τα εργαλεία παιχνιδοποίησης. Αυτές οι ατομικές δραστηριότητες παρέχουν στους συμμετέχοντες μια πλατφόρμα για να πειραματιστούν, να καινοτομήσουν και να αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση των εργαλείων σε προσωπικό επίπεδο.
- Μια άλλη σημαντική παρατήρηση που έγινε κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων που επικεντρώθηκαν στη διερεύνηση πρακτικών εργαλείων ήταν η ανάγκη να συμμετέχουν πολλοί εκπαιδευτές ή άτομα διαθέσιμα για ατομικές εξηγήσεις. Ενώ τα εργαλεία εξηγήθηκαν αρχικά, οι συμμετέχοντες αντιμετώπισαν συχνά ερωτήσεις και προκλήσεις κατά τη χρήση τους σε μικρότερες ομάδες. Η ύπαρξη περισσότερων εκπαιδευτών ή ατόμων με γνώσεις για την παροχή ατομικής καθοδήγησης και υποστήριξης αποδείχθηκε εξαιρετικά επωφελής.

Ελλάδα:

Βέλτιστες πρακτικές από αυτές τις ημέρες:

- Η εστίαση της κατάρτισης στην προώθηση της συνεργασίας και τη διερεύνηση καινοτόμων εκπαιδευτικών τεχνικών ευθυγραμμίζεται με τις βέλτιστες πρακτικές για τη δημιουργία ενός δυναμικού και διαδραστικού μαθησιακού περιβάλλοντος. Οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να οικοδομήσουν ισχυρούς ομαδικούς δεσμούς, τονίζοντας τη σημασία των διαπροσωπικών δεσμών ως βασικού θεμελίου για συνεργατικά έργα. Επιπλέον, η εκδήλωση εισήγαγε αποτελεσματικά ποικίλα θέματα, ιδίως την παιχνιδοποίηση και τη μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια, τα οποία αντικατοπτρίζουν τις βέλτιστες πρακτικές για την αντιμετώπιση των τρεχουσών εκπαιδευτικών τάσεων και την υιοθέτηση της τεχνολογίας. Η χρήση διαδραστικών εκπαιδευτικών εργαλείων όπως τα Padlet, Kahoot, AhaSlides, Socrative και Mentimeter ενισχύει τις πρακτικές εφαρμογές σε ένα πλαίσιο παιχνιδοποιημένης μάθησης. Ένα μέρος που θα πρέπει επίσης να θεωρηθεί ως βέλτιστη πρακτική είναι η αυτοαξιολόγηση και η αξιολόγηση των εκπαιδευτικών τεχνικών. Αυτό ευθυγραμμίζεται με την προώθηση της συνεχούς βελτίωσης και δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να βελτιώσουν τις εκπαιδευτικές τους πρακτικές.

Διδάγματα από την εκπαίδευση της Καλαμάτας:

- Πρώτον, η επιτυχής διερεύνηση καινοτόμων τεχνικών αναδεικνύει τη σημασία της ενσωμάτωσης δυναμικών και ελκυστικών στοιχείων στις εκπαιδευτικές εκδηλώσεις για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος και του ενθουσιασμού των συμμετεχόντων. Η

βαθιά εμπάθунση της εκδήλωσης στην παιχνιδοποίηση και τα μαθήματα μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια καταδεικνύει την αποτελεσματικότητα μιας εστιασμένης και δομημένης προσέγγισης στις αναδυόμενες εκπαιδευτικές μεθοδολογίες. Επιπλέον, οι πρακτικές επιδείξεις δημοφιλών εκπαιδευτικών εργαλείων αναδεικνύουν τη σημασία της ανάδειξης του ρόλου της τεχνολογίας στην ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας, και τέτοιες εμπειρίες είναι πολύτιμες για να αντιληφθούν οι συμμετέχοντες τις δυνατότητες αυτών των εργαλείων. Η προσοχή της εκδήλωσης στην αυτοαξιολόγηση και την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών τεχνικών ως κεντρικών θεμάτων υπογραμμίζει τη σημασία του προβληματισμού και της συνεχούς βελτίωσης. Με την ενσωμάτωση αυτών των διδαγμάτων, οι μελλοντικές εκπαιδευτικές εκδηλώσεις μπορούν να προωθήσουν καλύτερα τη συνεργασία και να παρέχουν στους συμμετέχοντες εμπνευσμένα και πρακτικά συμπεράσματα για τις εκπαιδευτικές τους πρακτικές.

Ισπανία:

- Κατά τη διάρκεια του είχαμε την ευκαιρία να **συνδεθούμε με άτομα που ασχολούνται με διάφορους εκπαιδευτικούς τομείς**, όπως εκπαιδευτικούς, μεταπτυχιακούς φοιτητές, κοινωνικούς λειτουργούς και άλλους που ασχολούνται με νεανικά μαθησιακά περιβάλλοντα. Αυτή η ποικιλόμορφη συμμετοχή εμπλούτισε σημαντικά την εμπειρία του μαθήματος.
- Χρησιμοποιώντας μια μικτή προσέγγιση μάθησης, αντιμετωπίσαμε μια πρόκληση: ενώ τα διαδικτυακά μαθήματα ήταν ιδιαίτερα συμμετοχικά, με σχεδόν 20 συμμετέχοντες σε κάθε συνάντηση, τα μαθήματα δια ζώσης παρουσίασαν σημαντική μείωση της συμμετοχής.
- Παρά τον τεράστιο αριθμό των διαθέσιμων εργαλείων, παρατηρήσαμε ότι **η χρήση ή η προτίμηση για ορισμένα εργαλεία διέφερε σε μεγάλο βαθμό** ανάλογα με τον στόχο του κάθε συμμετέχοντα στην παιχνιδοποίηση. Όμως, παρά τη διαφορά αυτή, ήταν προφανές ότι εργαλεία όπως το Bamboozle και το Action Bound συνέβαλαν κυρίως στους συμμετέχοντες. Κατά τη διάρκεια του πρακτικού τμήματος που πραγματοποιήθηκε δια ζώσης, αν και λιγότεροι σε αριθμό, η συνεδρία ήταν δυναμική και συμμετοχική. Οι συμμετέχοντες εξέφρασαν υψηλή δέσμευση και τα σχόλια έδειξαν ότι δύο εργαλεία, το Action Bound και το Bamboozle, ήταν ιδιαίτερα χρήσιμα στην επαγγελματική τους ζωή.
- **Το μάθημα μας επέτρεψε να δούμε μια πραγματική εφαρμογή των γνώσεων** και των πρακτικών που εφαρμόστηκαν κατά τη διάρκεια των συνεδριών. Η ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες μας επέτρεψε να δούμε πώς άνθρωποι από διαφορετικά εργασιακά περιβάλλοντα εφάρμοσαν όσα έμαθαν στο μάθημα.

Κόσοβο:

- Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του έργου, και συγκεκριμένα της τοπικής κατάρτισης στο πλαίσιο του Κοσσυφοπεδίου, οι βέλτιστες πρακτικές και τα διδάγματα που αντλήθηκαν είναι τα εξής:
- Το έργο έχει έναν συγκεκριμένο στόχο όσον αφορά το θέμα εργασίας του, ο οποίος είναι να ενισχύσει την εργασία των νέων εμπλουτίζοντας την εμπειρία τους με πρακτικές παιχνοδοποίησης. Ενώ ο πρωταρχικός στόχος επικεντρώνεται στον εμπλουτισμό της εργασίας των νέων, η κατάρτιση περιελάμβανε ένα ευρύ κοινό, συμπεριλαμβανομένων των εργαζομένων στη νεολαία, των εκπροσώπων των ΜΚΟ, των κοινωνικών λειτουργών στα σχολεία, των εκπαιδευτικών και άλλων αξιωματούχων. Έγινε εμφανές ότι κάθε ομάδα-στόχος είχε μοναδικές ανάγκες που σχετίζονταν με το θέμα του έργου, ιδίως κατά τη διάρκεια της τοπικής κατάρτισης. Αυτή η ποικιλομορφία ήταν ιδιαίτερα εμφανής στο πλαίσιο του Κοσσυφοπεδίου, παρέχοντας στους συμμετέχοντες μια πολύτιμη πλατφόρμα για την ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων σχετικά με το θέμα της κατάρτισης."
- Κατά τη διεξαγωγή της τοπικής κατάρτισης στο Κοσσυφοπέδιο, οι συμμετέχοντες ασχολήθηκαν ενεργά με την εκμάθηση των νέων εργαλείων που παρουσιάστηκαν. Η μόνη πρόκληση που επισημάνθηκε ήταν η μορφή της κατάρτισης και ίσως ο χρόνος διεξαγωγής της, η οποία οργανώθηκε κατά τους μήνες: Ιούλιος-Αύγουστος, και δεν υπήρξε μεγάλος αριθμός συμμετεχόντων (σε σύγκριση με άλλες εκπαιδευτικές εμπειρίες του οργανισμού).
- Για να ενισχυθεί η δέσμευση των συμμετεχόντων, χρησιμοποιήθηκαν δραστηριότητες ομαδικής εργασίας κατά τη διάρκεια της κατάρτισης, γεγονός που έκανε τη δραστηριότητα ιδιαίτερα ελκυστική για αυτούς. Πρόκειται για μια πολύ καλή πρακτική που η ΟΔΚ στοχεύει να προωθήσει και σε άλλες δραστηριότητες, προκειμένου να κρατήσει το κοινό δεσμευμένο.

8. ΔΙΑΔΟΣΗ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ

Κανάλια επικοινωνίας

- **ΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΤΌΠΟΣ:** <https://grow-project.eu/>
- **Σελίδα στο Facebook:** <https://www.facebook.com/Gamifyyouryouthwork>
- **Κανάλι YouTube:** <https://www.youtube.com/channel/UCALmiLU6-6xXnBnhle6unUA>
- **Κοινότητα πρακτικής:** <https://www.facebook.com/groups/693209439099646>

