

Video Games στην Εκπαίδευση



Η σημασία του κινήτρου στη μάθηση

- Ερευνητές και εκπαιδευτικοί προσπαθούν να ενισχύσουν το κίνητρο των μαθητών με διάφορες εκπαιδευτικές παρεμβάσεις
- Κίνητρο είναι η δύναμη που ενεργοποιεί, κατευθύνει και διατηρεί μια συμπεριφορά για την επίτευξη ενός στόχου.

Demotivation.us



VIDEO GAMES



Επίλυση προσομοιώσεων του πραγματικού κόσμου με τη δράση σε έναν εικονικό

Στόχοι

Κανόνες

Εξάσκηση σε
διαδικασίες &
απόκτηση
δεξιοτήτων

Κατανόηση
αρχών &
απόκτηση
γνώσεων

Βελτίωση επίδοσης & απεικόνισή της

- Ο μαθητής πληροφορείται άμεσα για την εξελικτική πορεία της μαθησιακής διαδικασίας
- Στηρίζεται και ενθαρρύνεται με μηνύματα, ώστε να μην αποτρέπεται ή απογοητεύεται εξαιτίας πιθανών λαθών
- Η αυθεντική αξιολόγηση που παρέχουν τα βιντεοπαιχνίδια υποστηρίζει βασικές δεξιότητες όπως είναι η επίλυση προβλημάτων, η κριτική σκέψη και η καινοτομία.

Αξίζει να υπογραμμιστεί η σημασία της διδακτικής προσέγγισης των βιντεοπαιχνιδιών σαν μια εναλλακτική προσέγγιση που θα μπορούσε να ενεργοποιήσει εκείνους τους μαθητές που δεν κινητοποιούνται από τις παραδοσιακές πρακτικές της εργασίας με χαρτί και μολύβι.

- Οι περισσότεροι και ειδικά οι νέοι ενθουσιάζονται όταν συζητούν για βιντεοπαιχνίδια
- Όταν το θέμα της συζήτησης αφορά τα εκπαιδευτικά όπως για παράδειγμα ένα μαθηματικό παιχνίδι τότε ο ενθουσιασμός μπορεί να μετατραπεί σε απογοήτευση.
- **Πραγματικά τα περισσότερα εκπαιδευτικά παιχνίδια από πλευράς σχεδιασμού δεν είναι πετυχημένα...**

game game game

game game game

quiz question
quiz question
quiz question
quiz question

game game game

game game game

$$3 \times 5$$

20

12

15

18

Stop the zombies!



$$3 \times 5$$

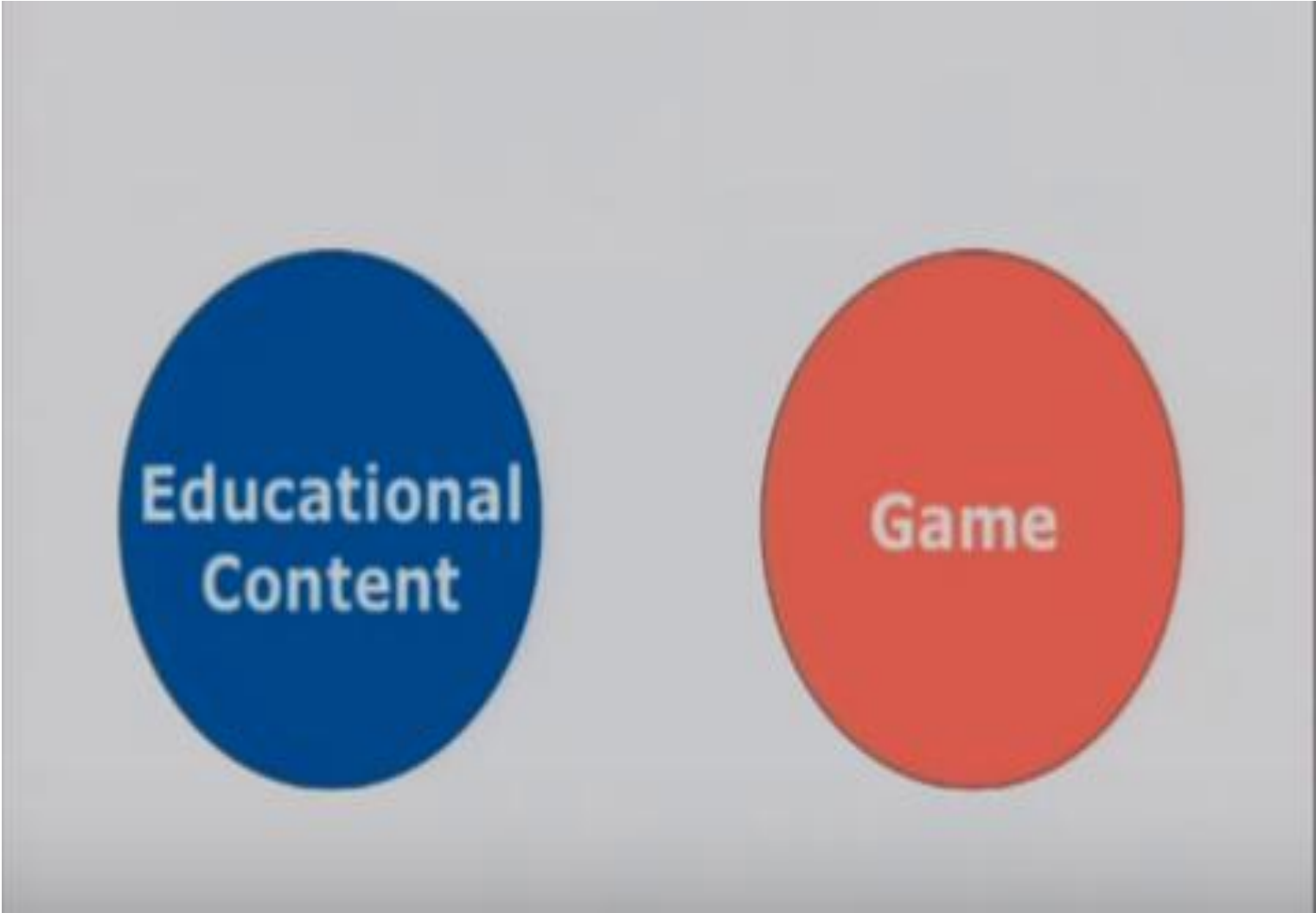
20

12

15

18

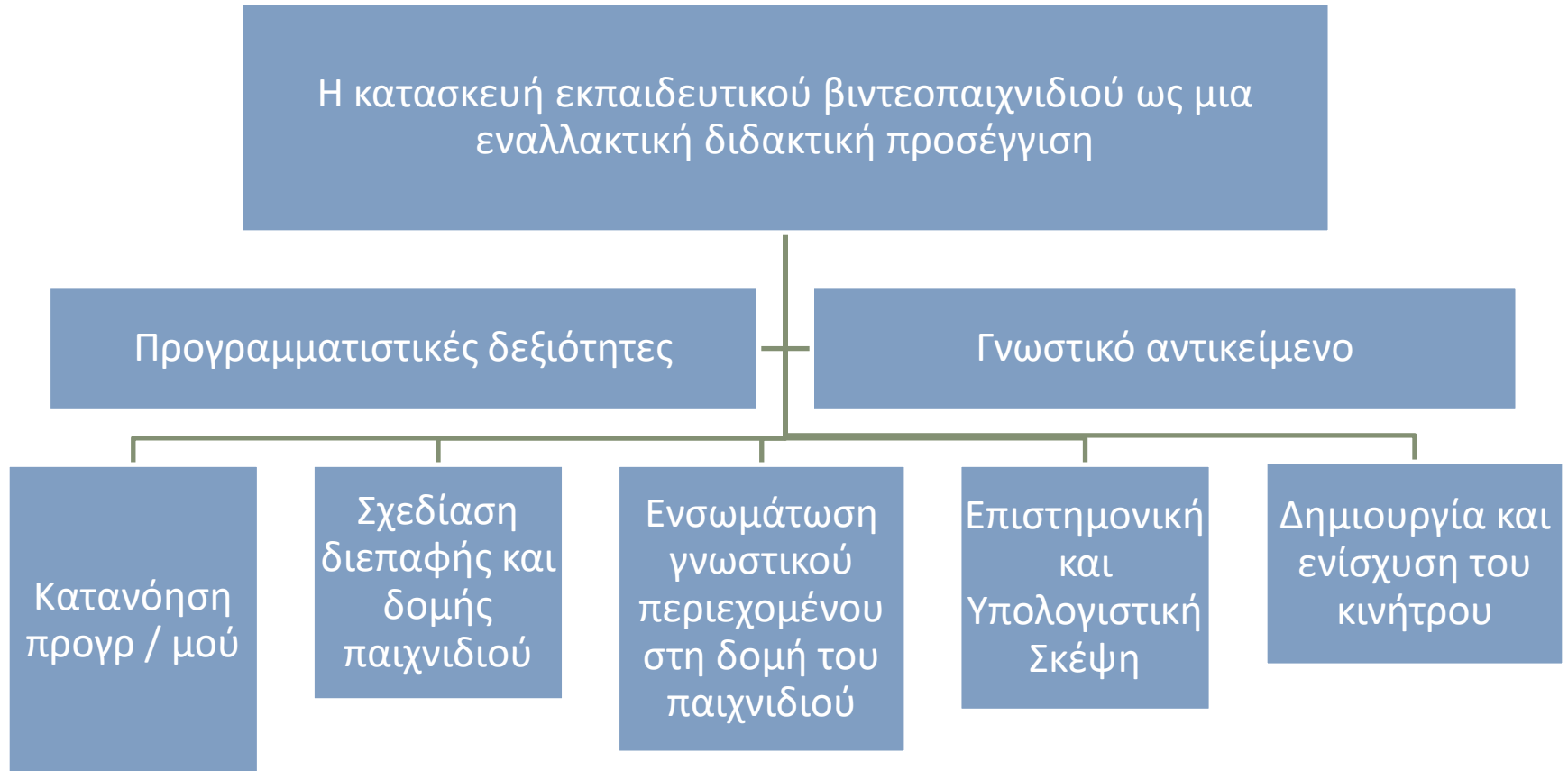




**Educational
Content**

Game

Constructionist Gaming



Υπολογιστική Σκέψη (ΥΣ) – Computational Thinking

«Ο τρόπος σκέψης που αφορά στη διατύπωση ενός προβλήματος και της λύσης του με μια τέτοια μορφή που να μπορεί αποτελεσματικά να λυθεί από ένα μέσο επεξεργασίας πληροφοριών (Information-Processing Agent)»

(Wing, 2010).

- Η εφαρμογή εννοιών της επιστήμης των υπολογιστών ώστε να διευκολυνθεί η υπολογιστική δουλειά σε διάφορους τομείς
- Η εφαρμογή εννοιών της επιστήμης των υπολογιστών ώστε να διευκολυνθεί δουλειά που δεν έχει σχέση με υπολογιστές

VGM σε διαθεματικό πλαίσιο πέρα από τα STEM

