#gaming4skills
www.gaming4skills.eu

# GAMING for skills

# Οδηγός εφαρμογής
# Ανατροφοδότηση από την εμπειρία των εταίρων

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org
CITIZENS IN POWER
International EDU Center
LogoPsyCom
SCIENCE VIEW
YuzuPulse

## Περιεχόμενα

Εισαγωγή……2

Χρήση των βιντεοπαιχνιδιών ως εργαλείο ένταξης στην εκπαίδευση……...4

Δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην τάξη……14

Εργαστήριο δημιουργίας παιχνιδιών ως μη τυπική δραστηριότητα……20

Διοργάνωση εργαστηρίου δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών (όταν δεν έχετε δημιουργήσει ποτέ πριν βιντεοπαιχνίδι)……23

Εργαστήριο Δημιουργίας Παιχνιδιών σε Επαγγελματικό Σχολείο……29

Χρήση βιντεοπαιχνιδιών για την υποστήριξη της εμπλοκής των μαθητών……34

# ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αγαπητέ αναγνώστη,

Αν διαβάζετε αυτόν τον οδηγό, πιθανότατα είστε εκπαιδευτικός που ενδιαφέρεται για τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών σε διδακτικές δραστηριότητες. Μπορεί να είστε ο ίδιος δάσκαλος, εκπαιδευτικός που δραστηριοποιείται σε μη τυπικό περιβάλλον, εκπαιδευτής στην επαγγελματική εκπαίδευση ή ακόμη και καθηγητής ή φοιτητής στην τριτοβάθμια εκπαίδευση σε θέματα παιδαγωγικής και διδακτικής. Αλλά το πιο σημαντικό είναι ότι μπορεί να αναζητάτε συμβουλές ή εμπειρίες από άλλους εκπαιδευτικούς για να εφαρμόσετε δραστηριότητες που σχετίζονται με βιντεοπαιχνίδια για πρώτη φορά ή για να αναπτύξετε νέες δραστηριότητες αν ήδη χρησιμοποιείτε παιχνίδια στην τάξη.

Στις σελίδες που ακολουθούν, οι εταίροι του προγράμματος Erasmus+ Gaming for Skills θα μοιραστούν τις ιστορίες των δραστηριοτήτων που υλοποίησαν σε τάξεις της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης ή στο πλαίσιο μη τυπικών δραστηριοτήτων διδασκαλίας για μαθητές ηλικίας 10-18 ετών. Επικεντρωθήκαμε στο να δείξουμε διαφορετικούς τρόπους χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών -με τους μαθητές να ενεργούν είτε ως θεατές είτε ως δημιουργοί, είτε παίζοντας παιχνίδια για έναν παίκτη είτε για πολλούς παίκτες-, και πώς τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να υποστηρίξουν την ανάπτυξη των βασικών δεξιοτήτων των μαθητών και να συμβάλουν στην εμπλοκή τους στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Μοιραζόμενοι τις ιστορίες μας από διαφορετικά περιβάλλοντα, ελπίζουμε να ενθαρρύνουμε εσάς και τους συναδέλφους σας να ξεκινήσετε ένα ταξίδι ενδυνάμωσης για εσάς και τους μαθητές σας!

# Χρήση των βιντεοπαιχνιδιών ως εργαλείο ένταξης στην εκπαίδευση

Το CEPS Projectes Socials είναι μια μη κερδοσκοπική ένωση αφιερωμένη στη διαχείριση και την υλοποίηση κοινωνικο-εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για παιδιά, νέους και ενήλικες, στην επιμόρφωση των επαγγελματιών και στην καινοτόμο έρευνα και ανάπτυξη νέων έργων και πρακτικών. Ο οργανισμός αποτελείται από 230+ επαγγελματίες που εργάζονται στην Καταλανική και Ισπανική επικράτεια, με κύρια έδρα τη Βαρκελώνη.

Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες έχουν ως στόχο να είναι όσο το δυνατόν πιο συμπεριληπτικές: όλοι, ανεξαρτήτως ηλικίας, κοινωνικοοικονομικού υπόβαθρου κ.λπ., θα πρέπει να μπορούν να συμμετέχουν στις δραστηριότητες και να επωφελούνται από τα πολλά μαθησιακά αποτελέσματα που προσφέρουν.

Ωστόσο, αν εξετάσουμε την τυπολογία των δραστηριοτήτων που αφορούν τα βιντεοπαιχνίδια (ως δημιουργοί, ως θεατές και ως παίκτες), οι εκπαιδευτικοί και οι συντονιστές μπορεί να αντιμετωπίσουν δυσκολίες στην εμπλοκή ορισμένων ομάδων, ιδίως των νέων σε κίνδυνο. Οι μειονεκτούντες νέοι μπορεί, για παράδειγμα, να αντιμετωπίζουν προβλήματα με τις προσεγγίσεις της ανοικτής μάθησης και της μάθησης με βάση το έργο (project), γεγονός που μπορεί να τους προκαλέσει απογοήτευση και, κατά συνέπεια, να θέσει σε κίνδυνο τη μακροπρόθεσμη συμμετοχή τους στο έργο (project).

Μία από τις πιο αξιοσημείωτες εντάσεις κατά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών με νέους που βρίσκονται σε κίνδυνο είναι η ένταση μεταξύ των αισθητικών πλεονεκτημάτων της χρήσης βιντεοπαιχνιδιών μαζί τους (δηλαδή, απόκτηση δεξιοτήτων και ικανοτήτων στο σχεδιασμό, το σχέδιο και την ομαδική εργασία) και της ανάγκης να ενθαρρυνθούν οι νέοι αυτοί να αποτολμήσουν φιλόδοξα και πολύπλευρα (ενδεχομένως διεπιστημονικά) έργα.

Η είσοδος στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών επιτρέπει σε κάθε παίκτη να δημιουργήσει νέους ψηφιακούς κόσμους, να δημιουργήσει το δικό του διαστημόπλοιο ή avatar, καθώς και μυριάδες άλλες δυνατότητες. Ωστόσο, χωρίς ενθάρρυνση ή εξωτερική υποστήριξη, οι παίκτες μπορεί συχνά να περιοριστούν στο να κάνουν μια σχετικά απλή δουλειά που δεν περιλαμβάνει υπολογιστική προσπάθεια ή σύνθετες προκλήσεις.

Ως εκπαιδευτικοί που χρησιμοποιούμε τα βιντεοπαιχνίδια ως εργαλείο ένταξης, θα πρέπει να ενθαρρύνουμε τους μαθητές να εμπλακούν σε απαιτητικές μαθησιακές εμπειρίες, καθώς ένας από τους σημαντικότερους στόχους που έχουμε είναι να **τονίσουμε τη σημασία της διαδικασίας έναντι του τελικού προϊόντος**. Στόχος μας ως εκπαιδευτικοί, ιδίως όταν έχουμε να κάνουμε με μειονεκτούντες νέους, είναι να ενθαρρύνουμε τα άτομα να αποφεύγουν να συμβιβάζονται με τη δημιουργία έργων που είναι πολύ απλά ή τετριμμένα.

Τούτου λεχθέντος, το αντίθετο άκρο είναι εξίσου ανεπιθύμητο. Τα υπερβολικά πολύπλοκα έργα οδηγούν συχνά σε σύγχυση και απογοήτευση των εκπαιδευομένων. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προσπαθήσουν να ανακαλύψουν ποιες (δημιουργικές) δραστηριότητες λειτουργούν καλύτερα για την εμπλοκή των μαθητών στη δημιουργική διαδικασία, αποφεύγοντας παράλληλα τον ευτελισμό αυτών των διαδικασιών και ενισχύοντας τις ομάδες μάθησης και τους βαθμούς πολυπλοκότητας που μπορούν να επιτύχουν οι συμμετέχοντες.

## Χρήση βιντεοπαιχνιδιών με μαθητές με διαφορετικές ανάγκες, διαφορετικού αναλυτικού προγράμματος (σπουδών) και διαφορετικών επιπέδων παιγνιώδους εμπειρίας: Τι πρέπει να έχετε κατά νου όταν πραγματοποιείτε τις παιδαγωγικές ακολουθίες

- Αν το βιντεοπαιχνίδι έχει περιεχόμενο που απαιτεί ένα ελάχιστο επίπεδο σχολικής ή παιγνιώδους εμπειρίας και έχετε μαθητές μικρότερης ηλικίας ή μαθητές με λιγότερη εμπειρία, μπορείτε να τους αφήσετε να παίξουν το παιχνίδι ούτως ή άλλως, αλλά μην τους αναθέτετε τις ίδιες εργασίες ή μην τους κάνετε τις ίδιες ερωτήσεις. Σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορείτε να παρουσιάσετε το πιο προχωρημένο περιεχόμενο ως εισαγωγή σε αυτό που θα μελετήσουν στο μέλλον. Πείτε τους ότι δεν χρειάζεται να μάθουν τα πάντα τώρα και ότι αυτή η δραστηριότητα θα διευκολύνει τη μάθηση στο μέλλον.

- Αν έχετε μαθητές με πιο προχωρημένο επίπεδο γνώσεων σε παιχνίδια ή στο πρόγραμμα σπουδών, σκεφτείτε τρόπους να τους αναθέσετε ελαφρώς πιο δύσκολες εργασίες. Ενθαρρύνετέ τους να βρίσκουν τρόπους να βελτιώνουν αυτό που δημιουργούν, γράφουν, σχεδιάζουν κ.λπ. Όταν αισθάνονται ικανοί για να υπερβούν τους στόχους της δραστηριότητας, συχνά αισθάνονται πιο εμπνευσμένοι. Επίσης, βοηθάει να τους ρωτήσετε ποια είναι τα ενδιαφέροντά τους, επειδή μπορεί να θέλετε να βρείτε τρόπους να τους αναθέσετε να κάνουν κάτι που να σχετίζεται τόσο με τα ενδιαφέροντά τους όσο και με την εν λόγω δραστηριότητα. Για παράδειγμα, αν διεξάγετε μια δραστηριότητα με τη χρήση του Minecraft όπου οι μαθητές πρέπει να δημιουργήσουν μια συνεργατική κατασκευή και έχετε έναν μαθητή με πολύ προχωρημένο επίπεδο σε αυτό το παιχνίδι, μπορείτε να του προτείνετε να συμβάλει προσθέτοντας νέες λειτουργίες στο κτίριο, όπως νέους διαδραστικούς κύβους .

Χωριό που δημιουργήθηκε στο Minecraft.
Source: https://live.staticflickr.com/7007/6730900775_7324fd1fe9_b.jpg

Οι περισσότεροι από εμάς -εκπαιδευτικοί, δάσκαλοι και συντονιστές γνωρίζουμε ότι η δημιουργία ενός μαθησιακού περιβάλλοντος χωρίς αποκλεισμούς είναι κάτι το καλό. Αλλά το να βρούμε ποια βήματα πρέπει να κάνουμε για να ωφελήσουμε τους μαθητές μας με διαφορετικές ανάγκες χωρίς να τους ξεχωρίζουμε ως διαφορετικούς είναι μια πρόκληση.
Εδώ, παρουσιάζουμε διάφορα ζητήματα που πρέπει να εξετάσουμε σχετικά με την ένταξη, καθώς και πολλά ανοιχτά ερωτήματα που εμείς, ως εκπαιδευτικοί, θα θέλαμε να διερευνήσουμε. Είναι μια χρήσιμη άσκηση για να σκεφτούμε πώς μπορούμε να φέρουμε τις δικές μας συγκεκριμένες εμπειρίες στο τραπέζι για να λύσουμε αυτά τα ερωτήματα στα ατομικά μας πλαίσια.

### Τρόποι βελτίωσης της ένταξης σε επίσημους εκπαιδευτικούς χώρους:

- Προσαρμόστε τη μαθησιακή δραστηριότητα στα ενδιαφέροντα των μαθητών.
- Παρουσιάστε το περιεχόμενο με διαφορετικούς τρόπους. Τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να είναι πολύ χρήσιμα, αλλά προσπαθήστε επίσης να βρείτε βίντεο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης με τα οποία οι μαθητές μπορούν να συσχετιστούν. Ο συνδυασμός διαφορετικών τύπων περιεχομένου συμβάλλει στην εμπέδωση του μηνύματος.
- Προσπαθήστε να μετατρέψετε το περιεχόμενο της δραστηριότητας σε παιχνίδι, όπως το να δίνετε στους μαθητές "κονκάρδες" κάθε φορά που επιτυγχάνουν έναν στόχο μέσα στην ακολουθία ή να χρησιμοποιείτε τα αποτελέσματα του παιχνιδιού ως στόχο (π.χ. να προσπαθούν να φτάσουν στο επόμενο επίπεδο ή να πετύχουν ένα τελικό σκορ). Ωστόσο, φροντίστε να μην μετατρέψετε τη δραστηριότητα αυτή σε ανταγωνιστική, αλλά σε μια δραστηριότητα όπου οι μαθητές μπορούν να επικεντρωθούν στη βελτίωση των δικών τους δεξιοτήτων.

### Τρόποι βελτίωσης της ένταξης σε μη τυπικούς εκπαιδευτικούς χώρους:

- Μιλήστε με όλους τους συμμετέχοντες και μην αφήνετε ποτέ κανέναν να παίζει μόνος του για μεγάλο χρονικό διάστημα.
- Κάντε τους ερωτήσεις, όχι μόνο για το περιεχόμενο της δραστηριότητας, αλλά και για τα ενδιαφέροντά τους, την καθημερινότητά τους, το σχολείο κ.λπ. , προκειμένου να δείξετε κάποιο ενδιαφέρον. Πολλοί από αυτούς θα χαρούν να σας απαντήσουν. Αυτό θα μπορούσε επίσης να είναι μια ωραία δραστηριότητα για να σπάσει ο (αρχικός) πάγος!
- Ενθαρρύνετέ τους να εργάζονται μαζί, σε ζευγάρια ή ομάδες, για να βελτιώσουν την επικοινωνία και την ομαδική εργασία.

### Ένταξη σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια:

- **Τα βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν πολλά οφέλη,** όπως μια νέα κοσμοθεωρία, νοητικές και συναισθηματικές δεξιότητες, εκμάθηση περιεχομένου μέσω του

ίδιου του παιχνιδιού και των πολιτιστικών αναφορών του, εκμάθηση περισσότερων πληροφοριών για την κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών και πολλά άλλα. Το κρίσιμο είναι ότι τα βιντεοπαιχνίδια μας επιτρέπουν επίσης να **προβληματιστούμε ή/και να αναπτύξουμε τις δεξιότητές μας**. Όλοι αυτοί οι παράγοντες αλληλοεπιδρούν για να μας βοηθήσουν να αναπτύξουμε πιο περιεκτικές κοσμοθεωρίες και πρακτικές, καθώς έχουμε μεγαλύτερη επίγνωση των απόψεων και των γνώσεων των άλλων και μπορούμε να στεκόμαστε με μεγαλύτερη ενσυναίσθηση απέναντί τους.

- **Αλληλεπίδραση στα βιντεοπαιχνίδια:** Μπορούμε να βρούμε διάφορους βαθμούς αλληλεπίδρασης μεταξύ των παικτών των βιντεοπαιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων τόσο παικτών τεχνητής νοημοσύνης όσο και των πραγματικών παικτών. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε πολλές θετικές αλληλεπιδράσεις και να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας και ομαδικής εργασίας, αν και ανοίγει επίσης την πόρτα στην πιθανότητα εκφοβισμού (bullying) από άλλους παίκτες. Μπορείτε να πείτε στους μαθητές ότι αν συμβεί αυτό, έχουν επιλογές. Θα πρέπει να διατηρήσουν την ψυχραιμία τους και να προσπαθήσουν να μην αντιδράσουν στον εκφοβιστή (bully), αλλά μπορούν επίσης να φιλτράρουν ή να μπλοκάρουν τα μηνύματα του εκφοβιστή και ακόμη και να αναφέρουν αυτές τις ενέργειες στους συντονιστές των διαδικτυακών παιχνιδιών. Οι μαθητές δεν πρέπει επίσης ποτέ να φοβούνται να μιλήσουν για τον εκφοβισμό με έναν ενήλικα που εμπιστεύονται (Grustniy, 2020). Ορισμένα διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών επιτρέπουν ακόμη και στον εκπαιδευτικό να κλείσει τις επιλογές κειμένου και ήχου, αν ανησυχεί για την εκδήλωση εκφοβισμού.

  Για να αποφύγετε τον εκφοβισμό, μπορείτε να σκεφτείτε να εξερευνήσετε διαφορετικά διαδικτυακά ή μη διαδικτυακά παιχνίδια που ενθαρρύνουν τις θετικές αλληλεπιδράσεις. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να σκεφτείτε τη χρήση παιχνιδιών ρόλων για την υποστήριξη της αλληλεπίδρασης με γραφικά

περιβάλλοντα, με εικονικούς κόσμους (ανακάλυψη και μάθηση) και με την τεχνητή νοημοσύνη. Τα παιχνίδια πολλαπλών παικτών, τα διαδικτυακά παιχνίδια και τα MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playable Games) είναι επίσης ενδιαφέρουσες επιλογές που επιτρέπουν θετικές αλληλεπιδράσεις. Ένα συναρπαστικό MMORPG είναι η διαδικτυακή έκδοση του Άρχοντα των Δαχτυλιδιών, η οποία επιτρέπει στους παίκτες να δημιουργούν μουσική μέσα στο παιχνίδι- εδώ, μπορούν να δημιουργήσουν μουσικές μπάντες μέσα στο παιχνίδι και μπορούν ακόμη και να συμμετέχουν σε φεστιβάλ μέσα στο παιχνίδι, όπως το φεστιβάλ που δημιούργησαν κάποιοι παίκτες βασισμένοι στο διάσημο μουσικό φεστιβάλ του Woodstock!

- **Προσβασιμότητα στα βιντεοπαιχνίδια:** Η προσβασιμότητα είναι ένα άλλο βασικό σημείο για τη διασφάλιση της ένταξης στα βιντεοπαιχνίδια. Όπου είναι δυνατόν, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να προσπαθούν να χρησιμοποιούν παιχνίδια που είναι προσβάσιμα σε μεγάλη ποικιλία παικτών, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με σωματικές, νοητικές και μαθησιακές αναπηρίες. Αν έχετε μαθητές με συγκεκριμένες αναπηρίες, αξίζει πολύ να ελέγξετε αν τα παιχνίδια που θέλετε να χρησιμοποιήσετε διαθέτουν ειδικά χαρακτηριστικά προσβασιμότητας ή ακόμη και να επιλέξετε συγκεκριμένα παιχνίδια λόγω των χαρακτηριστικών προσβασιμότητας που διαθέτουν. Εάν δεν έχετε μαθητές με συγκεκριμένες αναπηρίες, μπορείτε και πάλι να χρησιμοποιήσετε αυτά τα παιχνίδια για να διδάξετε στους μαθητές περισσότερα για τις αναπηρίες και τις προσαρμογές τους στον κόσμο των παιχνιδιών, προκειμένου να βελτιώσετε τη συμπεριληπτική τους σκέψη. Μπορείτε εύκολα να ελέγξετε τα χαρακτηριστικά προσβασιμότητας των παιχνιδιών που θέλετε να χρησιμοποιήσετε σε δικτυακούς τόπους όπως η Βάση Δεδομένων Προσβάσιμων Παιχνιδιών (2022).

- **Δημιουργία με βιντεοπαιχνίδια:** Υπάρχουν πολλά παιχνίδια που επιτρέπουν στους παίκτες να κατασκευάσουν, να σχεδιάσουν, να προσομοιώσουν και πολλά άλλα. Αυτού του είδους τα παιχνίδια επιτρέπουν στους μαθητές όχι μόνο

να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους και τις δεξιότητες σχεδιαστικής σκέψης, αλλά και να εξερευνήσουν τα συναισθήματά τους και να αναπτύξουν τις δεξιότητες αλληλεπίδρασής τους πέρα από το παιχνίδι. Οι μαθητές μπορούν επίσης να αναπτύξουν ένα βαθύτερο εύρος συναισθηματικών και οπτικών δεξιοτήτων δημιουργώντας σε αυτά τα καινοτόμα περιβάλλοντα παιχνιδιών, ειδικά όταν παίζουν παιχνίδια τέχνης και modding (διαδικασία προσαρμογής υπαρχόντων παιχνιδιών).

### Πρόσθετες ερωτήσεις που μπορούμε να θέσουμε στους εαυτούς μας για να βελτιώσουμε την ένταξη:

Τα θέματα που μόλις εξετάσαμε αποτελούν ένα καλό σημείο εκκίνησης για τη βελτίωση της ένταξης στις τάξεις και τα εργαστήριά μας, και μπορούμε να δούμε καθαρά πώς τα βιντεοπαιχνίδια παίζουν ρόλο σε αυτή τη βελτίωση. Ωστόσο, υπάρχουν ακόμη πολλές άλλες πτυχές της ένταξης που δεν έχουμε καλύψει προηγουμένως. Παρακάτω θα βρείτε έναν κατάλογο πρόσθετων ερωτήσεων που θα σας βοηθήσουν να προβληματιστείτε σχετικά με τον ρόλο των βιντεοπαιχνιδιών στην εκπαίδευση και την κοινωνία σήμερα και να σκεφτείτε πιο εκτενώς και δημιουργικά για το πώς μπορείτε να βελτιώσετε τη συμπερίληψη στα δικά σας εκπαιδευτικά πλαίσια. Αυτός ο κατάλογος δεν είναι σε καμία περίπτωση εξαντλητικός, αλλά έχει σκοπό να σας δώσει κάποιες ιδέες για πρόσθετα πράγματα που πρέπει να εξετάσετε, καθώς και να σας εμπνεύσει να σκεφτείτε τα δικά σας ερωτήματα και τις απαντήσεις που θα ωφελήσουν τους μαθητές σας. Μπορείτε ακόμη να σκεφτείτε να συζητήσετε αυτές τις ερωτήσεις με τους μαθητές σας για έναν ακόμη πιο εμπλουτισμένο προβληματισμό σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια και την ένταξη!

- Μπορούν τα βιντεοπαιχνίδια να γίνουν πιο "φιλικά";
- Μπορούν τα βιντεοπαιχνίδια να παρέχουν θετικούς και ασφαλείς χώρους για όλους;
- Πιστεύετε ότι το παιχνίδι χωρίς αποκλεισμούς θα γίνει ποτέ μια κυρίαρχη τάση;

- Πώς συμπεριφέρονται οι "παίκτες" στο διαδίκτυο; Γιατί; Διαφέρει από τη συμπεριφορά των άλλων διαδικτυακών χρηστών;
- Τι επηρεάζει τους ανθρώπους να συμπεριφέρονται έτσι, η ταυτότητά τους ως gamers ή το περιβάλλον των παιχνιδιών;
- Μπορεί ο ανταγωνισμός να είναι φιλικός; Είναι τα παιχνίδια διασκεδαστικά λόγω του ανταγωνισμού; Μπορούν τα παιχνίδια να είναι διασκεδαστικά χωρίς ανταγωνισμό ή/και χωρίς παρενόχληση;
- Υπάρχει πρόβλημα σεξισμού στα παιχνίδια σήμερα; Είναι κάτι για το οποίο πρέπει να ανησυχείτε;
- Διαφέρει ο μισογυνισμός στα παιχνίδια και στις διαδικτυακές κοινότητες παιχνιδιών από άλλα διαδικτυακά (και offline) μέσα/κοινότητες/βιομηχανίες;
- Ποιος φταίει; Πώς μπορεί να αντιμετωπιστεί αυτό;
- Πώς πιστεύετε ότι αυτό επηρεάζει τα κορίτσια και τα αγόρια που μεγαλώνουν σήμερα;

Πολλές από αυτές τις ερωτήσεις μπορούν να απαντηθούν εύκολα - μη διστάσετε να ρίξετε μια ματιά στα ενημερωτικά δελτία (factsheets) στον παιδαγωγικό μας οδηγό για να εντρυφήσετε σε αυτά τα θέματα! Άλλες θα είναι πιο δύσκολο να απαντηθούν, αλλά η άσκηση της υποβολής αυτών των ερωτήσεων και της αναζήτησης των απαντήσεων θα μας βοηθήσει σίγουρα να σκεφτούμε πώς να αντιληφθούμε το έργο μας ως εκπαιδευτικοί με έναν πολύ πιο περιεκτικό τρόπο, καθώς και να επιτρέψουμε στους μαθητές να κάνουν το ίδιο.

## Πόροι


- Βάση δεδομένων προσβάσιμων παιχνιδιών. (2022). Βάση δεδομένων προσβάσιμων παιχνιδιών. *Apex Access.* Διαθέσιμο στη διεύθυνση: https://accessiblegamesdatabase.com/
- Grustniy, L. (2020). Πώς να αντιδράσετε στον εκφοβισμό στα διαδικτυακά παιχνίδια. *Kapersky Daily Blog*. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: https://www.kaspersky.com/blog/game-bullying-what-to-do/38262/

# Δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην τάξη

Ο Citizens In Power (CIP) είναι ένας μη κερδοσκοπικός, εκπαιδευτικός και ερευνητικός οργανισμός με έδρα την Κύπρο. Δραστηριοποιούμαστε στους τομείς της παγκόσμιας εκπαίδευσης, της κοινωνικής καινοτομίας, της επιχειρηματικότητας, του STEM και της βιώσιμης ανάπτυξης.

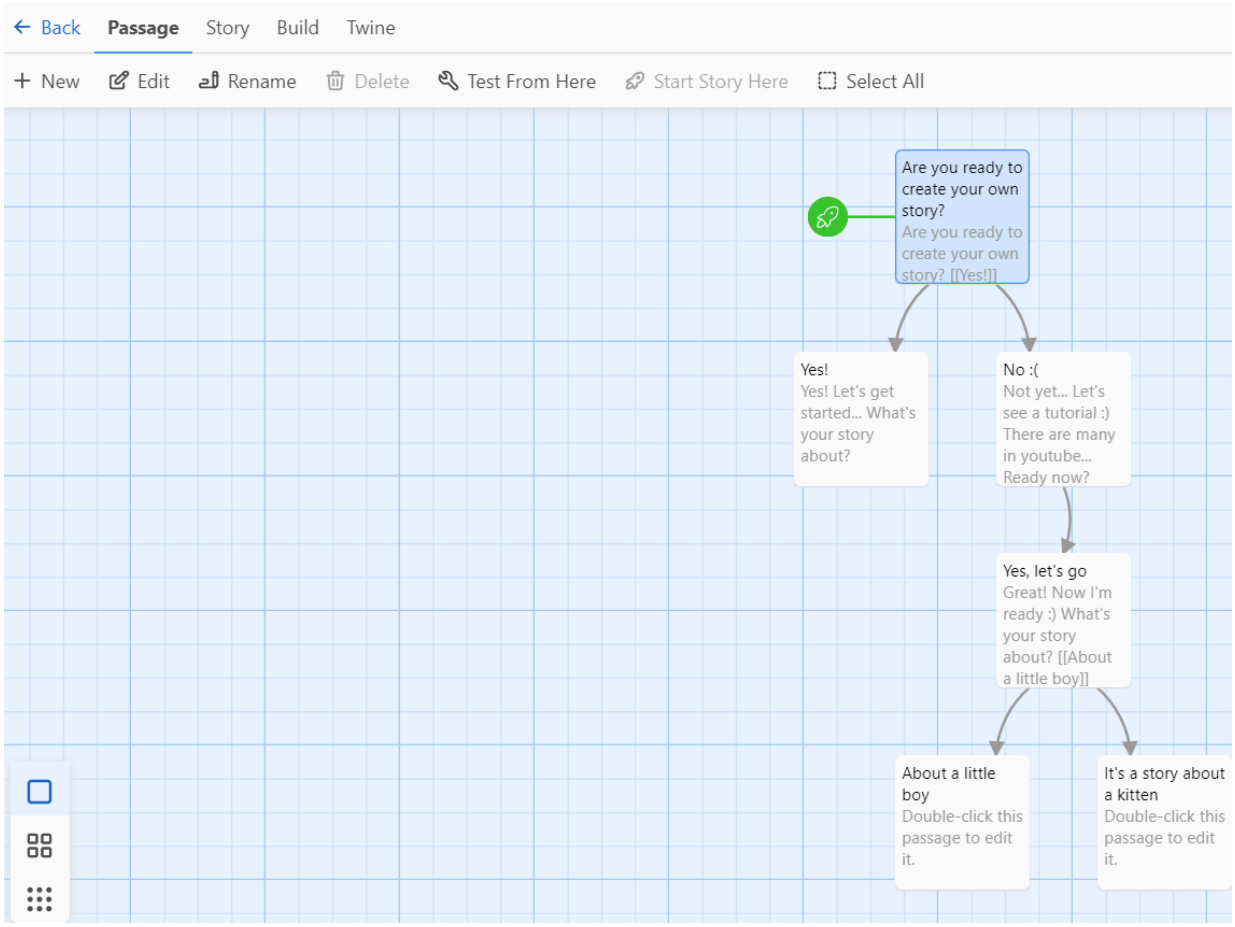
### Βήμα 1: Προσέγγιση σχολείων και εκπαιδευτικών κέντρων για τη διοργάνωση εργαστηρίων δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών:

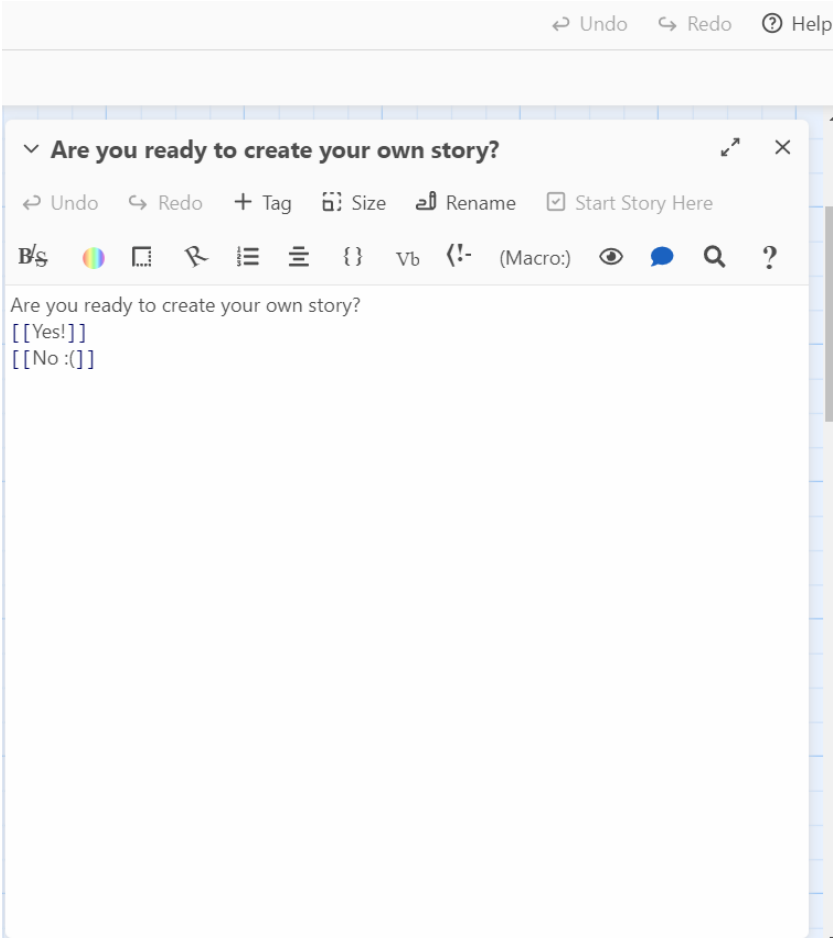
Κατά τη διάρκεια της πιλοτικής δοκιμής, το C.I.P. Citizens in Power απευθύνθηκε σε σχολεία, εκπαιδευτικά κέντρα και ινστιτούτα ξένων γλωσσών για να διαδώσει τα αποτελέσματα του έργου και να καλέσει εκπαιδευτικούς και μαθητές να συμμετάσχουν σε εργαστήρια δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών. Ορισμένοι εκπαιδευτικοί ενδιαφέρθηκαν για αυτή την ευκαιρία, αλλά δεν γνώριζαν όλοι πώς να δημιουργούν βιντεοπαιχνίδια και πώς να προσαρμόσουν αυτή τη δραστηριότητα στα δικά τους προγράμματα σπουδών.

### Βήμα 2: Τι συμβαίνει όταν οι εκπαιδευτικοί και οι δάσκαλοι δεν είναι πολύ εξοικειωμένοι με τα βιντεοπαιχνίδια;

Για να αντιμετωπίσουμε αυτό το ζήτημα, οργανώσαμε ένα πρόσθετο εργαστήριο δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών για εκπαιδευτικούς, προκειμένου να εξοικειωθούν με τα βιντεοπαιχνίδια, να εντοπίσουν πώς τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να γίνουν

εκπαιδευτικό εργαλείο και να δημιουργήσουν τα δικά τους βιντεοπαιχνίδια που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν στις τάξεις τους. Στο εργαστήριο, ο CIP παρουσίασε διάφορα εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών, όπως το Core, το Twinery και το Scratch. Ως συμμετέχοντες στο εργαστήριο, οι εκπαιδευτικοί είχαν χρόνο να γνωρίσουν τα εργαλεία και να δημιουργήσουν τα δικά τους βιντεοπαιχνίδια. Οι συμμετέχοντες προέρχονταν από διάφορους τομείς, όπως Χημεία, Μαθηματικά και Βιολογία, καθώς και καθηγητές Αγγλικής και Ελληνικής Γλώσσας. Ως αποτέλεσμα, οι εκπαιδευτικοί χωρίστηκαν σε μικρότερες ομάδες και εργάστηκαν για τη δημιουργία μικρών, διαδραστικών ψηφιακών ιστοριών που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν σε διαφορετικές τάξεις.



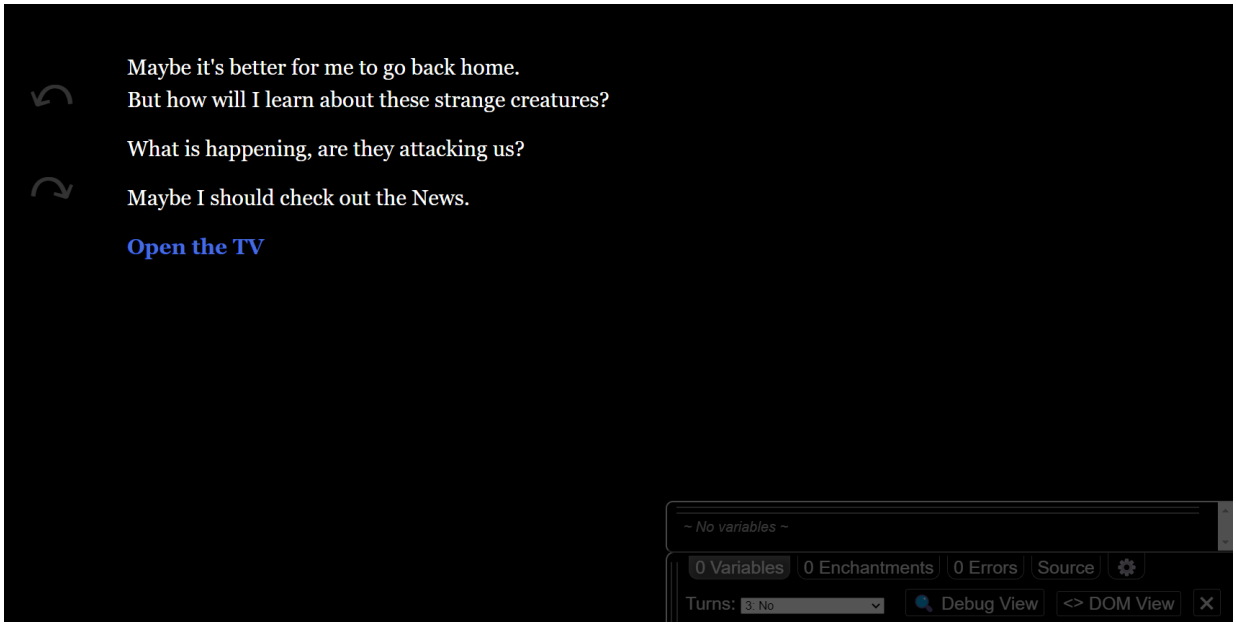


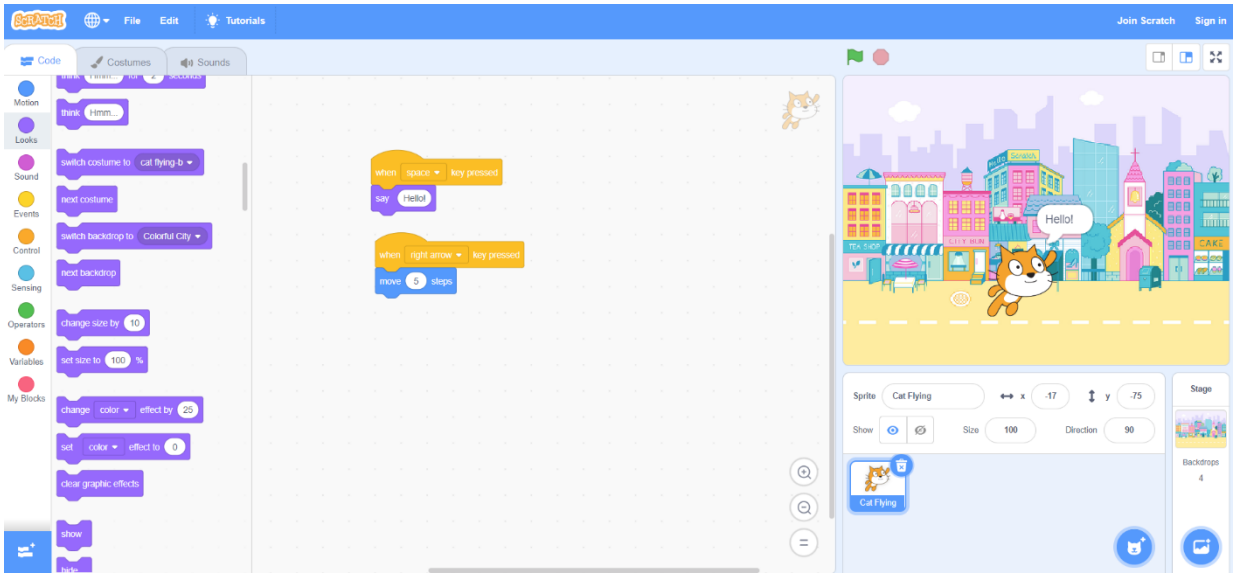

Οι παραπάνω δύο εικόνες δείχνουν τη δημιουργία μιας πολύ σύντομης διαδραστικής ιστορίας στο Twinery. Η ιστορία ξεκινά με την ερώτηση "Είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε τη δική σας ιστορία;". Η απάντηση θα μπορούσε στη συνέχεια να είναι "ναι" ή "όχι" και στη δεύτερη περίπτωση δίνεται η συμβουλή στον αναγνώστη να ψάξει στο YouTube για βίντεο σεμινάρια / tutorials με αντικείμενο το Twinery πριν αρχίσει να γράφει τη δική του ιστορία.

### Βήμα 3: Εμπλοκή τόσο των εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών στη διαδικασία δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη ως καινοτόμου εκπαιδευτικού εργαλείου:

Οργανώσαμε επίσης εργαστήρια βιντεοπαιχνιδιών σε σχολικές αίθουσες με τη συμμετοχή εκπαιδευτικών και μαθητών. Για την προσαρμογή της δημιουργίας

βιντεοπαιχνιδιών στο περιβάλλον της τάξης, το εργαστήριο περιελάμβανε διάφορα βήματα. Αρχικά, οι μαθητές έπρεπε να διεξάγουν έρευνα για ένα θέμα και να επινοήσουν μια ιστορία. Στη συνέχεια, θα δημιουργούσαν την ιστορία τους ως ένα ψηφιακό κομμάτι αφήγησης, με τη χρήση του Twinery. Σε μία από τις πιλοτικές δοκιμές που οργανώσαμε, οι μαθητές επέλεξαν να φτιάξουν μια ιστορία για το περιβάλλον και τη σημασία της ανακύκλωσης. Αυτό έγινε σε ένα μάθημα αγγλικής γλώσσας και ως αποτέλεσμα, οι μαθητές μπόρεσαν να αυξήσουν το λεξιλόγιό τους, ενώ παράλληλα βελτίωσαν τις δεξιότητες έρευνας και συγγραφής. Το εργαστήριο «έτρεξε» / υποστήριξε ένας εκπαιδευτικός και ένα μέλος του CIP ήταν επίσης παρόν για πρόσθετη υποστήριξη. Στο τέλος του μαθήματος, οι μαθητές είχαν χρόνο να ανακαλύψουν και κάποια άλλα εργαλεία δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών.






Η παραπάνω εικόνα δείχνει ένα άλλο διαδικτυακό εργαλείο για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών, το Scratch. Δείχνει μια μικρή γάτα, να λέει γεια και κάποια στοιχεία κώδικα που θα μπορούσαν να προστεθούν - κατευθύνοντας τις κινήσεις της γάτας**.**

## Βήμα 4: Μαρτυρίες από εκπαιδευτικούς και μαθητές:

Τα σχόλια που λάβαμε κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων που πραγματοποιήσαμε ήταν πολύ θετικά. Οι μαθητές δήλωσαν ότι θα ήθελαν να εφαρμόσουν παρόμοιες δραστηριότητες και σε άλλες τάξεις. Μαθαίνοντας πώς να δημιουργούν βιντεοπαιχνίδια, ή τουλάχιστον κάποια μέρη ενός βιντεοπαιχνιδιού, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να βελτιώσουν τόσο τις τεχνικές όσο και τις κοινωνικές τους δεξιότητες και είχαν επίσης την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε μια διαδραστική τάξη αντί να χρησιμοποιούν απλώς βιβλία και να συμπληρώνουν ασκήσεις.

Οι εκπαιδευτικοί ήταν επίσης πολύ ευχαριστημένοι με τα αποτελέσματα των εργαστηρίων, αν και οι προκλήσεις που είχαν να αντιμετωπίσουν ήταν ελαφρώς διαφορετικές. Για ορισμένους εκπαιδευτικούς, αυτού του είδους τα εργαστήρια είναι κάτι καινούριο και θα χρειάζονταν επιπλέον χρόνο για την προετοιμασία τους, και ίσως ακόμη και περαιτέρω κατάρτιση. Παρ' όλα αυτά, οι εκπαιδευτικοί σχολίασαν ότι τα εργαστήρια βοήθησαν τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα τα διάφορα θέματα,

καθώς είχαν μια πιο πρακτική προσέγγιση για να εργαστούν. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί και οι καθηγητές τόνισαν το γεγονός ότι τα εργαστήρια δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών χρησίμευσαν ως ένα εξαιρετικό παράδειγμα για το πώς όλοι οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν στην τάξη, ειδικά για τους μαθητές με δυσκολίες συγκέντρωσης ή άλλες ειδικές μαθησιακές ανάγκες.

Οι παραπάνω εικόνες δείχνουν δύο από τα εργαστήρια για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών που οργάνωσε ο C.I.P., για τους μαθητές (φωτογραφία στα αριστερά) και για τους εκπαιδευτικούς (φωτογραφία στα δεξιά).

# Εργαστήριο δημιουργίας παιχνιδιών ως μη τυπική δραστηριότητα

## Εργαστήριο δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών - Στόχος

Το Διεθνές Κέντρο για την Εκπαίδευση είναι μια Μη κυβερνητική οργάνωση (ΜΚΟ) που δημιουργήθηκε το 2009 και έχει ως αποστολή την υποστήριξη της εκπαίδευσης και τη συμβολή στην ολιστική ανάπτυξη των παιδιών, των νέων, των γονέων, των εκπαιδευτικών και άλλων φορέων που έχουν ρόλο στην εκπαίδευση, για την αρμονία και την ευημερία στην κοινωνία.
Το εργαστήριο είχε ως στόχο να εμπλέξει τους μαθητές να εργαστούν σε ομάδες και να συνεργαστούν για τη δημιουργία ενός τελικού προϊόντος.

## Υλοποίηση του εργαστηρίου

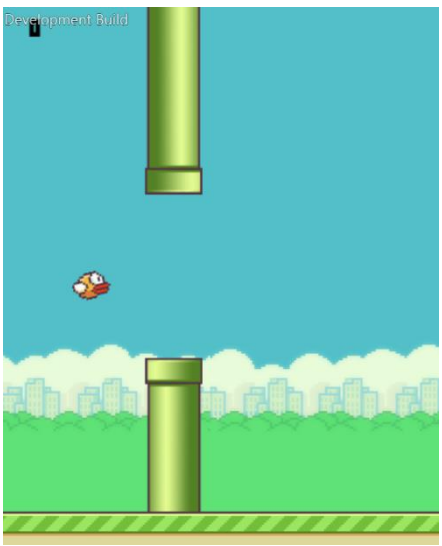
Υλοποιήσαμε το εργαστήριο ως μη τυπική δραστηριότητα, επειδή θέλαμε να προσφέρουμε στους μαθητές ένα διαφορετικό περιβάλλον εργασίας στο οποίο θα μπορούσαν να αισθάνονται άνετα, χωρίς να περιορίζονται ή να ενοχλούνται από εξωτερικούς παράγοντες.
Στη δραστηριότητα συμμετείχαν 10 μαθητές ηλικίας 14-16 ετών και 1 συντονιστής. Ο συντονιστής είχε εμπειρία στην ψηφιακή διδασκαλία, καθώς ήταν επίσης καθηγητής πληροφορικής. Είχε επίσης εμπειρία στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών ως παίκτης, αλλά ποτέ δεν είχε βρεθεί στη θέση να δημιουργήσει ένα.
Για να βεβαιωθούμε ότι τα πράγματα πήγαν καλά, οργανώσαμε μια προπαρασκευαστική συνάντηση με τον συντονιστή, στην οποία παρουσιάσαμε τις

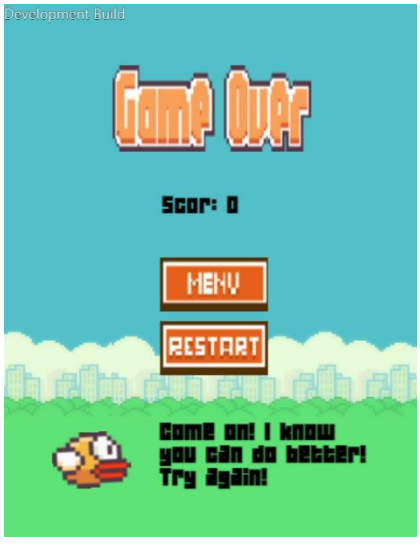
παιδαγωγικές ακολουθίες με τα βήματα για τη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού που εκπονήθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος Gaming for Skills. Αποφασίσαμε επίσης από κοινού να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο δημιουργίας παιχνιδιών GDevelop επειδή είναι δωρεάν και πολύ εύκολο στη χρήση.

Το εργαστήριο διήρκεσε 10 ώρες, κατά τη διάρκεια των οποίων ο συντονιστής έδωσε στους μαθητές τις απαραίτητες οδηγίες για τη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού και τους παρουσίασε μια περίληψη των παιδαγωγικών ακολουθιών και της πλατφόρμας που θα χρησιμοποιούνταν.

## Διαδικασία δημιουργίας παιχνιδιού - Η διαδικασία δημιουργίας

**ΒΗΜΑ 1:** Οι μαθητές αποφάσισαν μαζί με τον συντονιστή την ιδέα του παιχνιδιού μέσω ενός καταιγισμού ιδεών.
**ΒΗΜΑ 2:** Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των 2 ατόμων και ξεκίνησαν τη διαδικασία δημιουργίας με τη χρήση της GDevelop. Κάθε ομάδα εργάστηκε από κοινού για την ιδέα και το σχεδιασμό του παιχνιδιού.
**ΒΗΜΑ 3:** Ο συντονιστής μαζί με τους μαθητές ανέλυσε το τελικό προϊόν και κατέληξε σε ιδέες βελτίωσης.




Στιγμιότυπα από τα παιχνίδια που δημιούργησαν οι μαθητές με βάση ένα πρότυπο FlappyBird

## Γενική αξιολόγηση του εργαστηρίου και του παιχνιδιού που δημιουργήθηκε

Οι μαθητές ήταν πολύ ενθουσιασμένοι επειδή κατάφεραν να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι που θα μπορούσαν να παίξουν και άλλοι άνθρωποι.

Όταν θέλετε να εφαρμόσετε μια τέτοια δραστηριότητα με τους μαθητές σας, βεβαιωθείτε ότι όλοι συμμετέχουν και ότι το περιεχόμενο είναι προσβάσιμο από όλους.

Συνιστούμε ανεπιφύλακτα την υλοποίηση τέτοιων εργαστηρίων με τους μαθητές, διότι με αυτόν τον τρόπο μπορούν να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και να αυξήσουν το ενδιαφέρον τους για ομαδική εργασία και μάθηση.

Οι μαθητές απόλαυσαν πραγματικά αυτή τη δραστηριότητα. Αποφάσισαν μάλιστα από κοινού να συνεχίσουν να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα.

# Διοργάνωση εργαστηρίου δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών (όταν δεν έχετε δημιουργήσει ποτέ πριν βιντεοπαιχνίδι)

Το Logopsycom είναι ένα κέντρο εκπαιδευτικής καινοτομίας, με έδρα τη Μονς του Βελγίου, το οποίο δημιουργεί και χρησιμοποιεί εναλλακτικές μεθόδους και εργαλεία (ψηφιακά ή μη) για να υποστηρίξει σχολεία, κέντρα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, εκπαιδευτικούς οργανισμούς, νέους και γονείς. Δημιουργήθηκε αρχικά ως εταιρεία φροντίδας, που ειδικεύεται στις μαθησιακές διαταραχές, μεταξύ των νέων, ιδίως στις Dys (δυσπραξία, δυσφασία, δυσλεξία κ.λπ.), και ως εκ τούτου εργάζεται πάντα για την προσβασιμότητα του περιεχομένου, αλλά επέκτεινε τις δραστηριότητές της σε όλους τους τομείς της εκπαίδευσης.

### Θα θέλατε να δημιουργήσετε βιντεοπαιχνίδια με τους μαθητές σας, αλλά εσείς δεν έχετε δημιουργήσει ποτέ πριν ένα βιντεοπαιχνίδι;

Μην ανησυχείτε, είναι εφικτό και δεν είναι τόσο τρομακτικό όσο ακούγεται στην αρχή! Οι διαμεσολαβητές μας είχαν κάποια εμπειρία στο να παίζουν βιντεοπαιχνίδια, αλλά σε καμία περίπτωση δεν ήταν παίκτες. Ένας από τους διαμεσολαβητές είναι διαχειριστής έργων με κατάρτιση σε γλώσσες και λογοτεχνία και διδακτική χωρίς καμία εμπειρία στον προγραμματισμό. Ο δεύτερος είναι συντονιστής έργων με σπουδές στις πολιτικές επιστήμες και απολύτως όχι λάτρης της πληροφορικής, και ο τρίτος διαμεσολαβητής είναι συντονιστής έργων με πτυχίο στην προσχολική ηλικία, την προσχολική αγωγή και την παγκόσμια εκπαίδευση. Κανένας από τους διαμεσολαβητές δεν είχε προηγούμενη εμπειρία στη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού. Έτσι, σε αυτό

το μέρος του οδηγού, θα μοιραστούμε μαζί σας την εμπειρία μας στη διοργάνωση ενός εργαστηρίου δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών.

### Πρώτον, τι κάναμε;

Οργανώσαμε ένα εργαστήριο δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών σε ένα σχολείο δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στο Chatelet του Βελγίου. Στο εργαστήριο συμμετείχαν συνολικά 17 μαθητές και ένας καθηγητής αγγλικής γλώσσας.

### Δεύτερον, πώς να οργανώσετε ένα εργαστήριο δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών με χρονικούς περιορισμούς;

Για να είμαστε ειλικρινείς, αυτό το κομμάτι ήταν λίγο δύσκολο. Αρχικά, είχαμε προγραμματίσει δύο συνεδρίες μισής ημέρας για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών και ξαφνικά, είχαμε μόνο δύο ώρες για να παρουσιάσουμε τη μηχανή στους μαθητές, να τους δείξουμε πώς να τη χρησιμοποιούν, να δημιουργήσουμε ένα επίπεδο μαζί και να τους αφήσουμε να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι. Πανεύκολο; Όχι ακριβώς. Αλλά σίγουρα, ήταν εφικτό, και η ανατροφοδότηση που λάβαμε επιβεβαίωσε ότι ήταν επιτυχημένο!
Παρακάτω θα μοιραστούμε τα βήματα που ακολουθήσαμε και μερικές συμβουλές. Φυσικά, μπορείτε να τις προσαρμόσετε στο δικό σας περιβάλλον και τους μαθητές σας, αλλά εδώ είναι ό,τι λειτούργησε για εμάς:

- **Βήμα 1: Ποιος είναι ο στόχος του εργαστηρίου;**

Ξεκινήστε σκεπτόμενοι ποιος είναι ο στόχος του εργαστηρίου και ποιο θα μπορούσε να είναι το θέμα του βιντεοπαιχνιδιού που θέλετε να δημιουργήσετε με τους μαθητές σας. Είναι για παράδειγμα το θέμα σας κάτι συγκεκριμένο από το μάθημα της Ιστορίας; Ή ίσως, μια ιστορία από ένα συγκεκριμένο βιβλίο;
Στην περίπτωσή μας, ο στόχος ήταν οι μαθητές να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν μόνοι τους ένα σύντομο βιντεοπαιχνίδι (3 επίπεδα) χρησιμοποιώντας μια μηχανή

δημιουργίας παιχνιδιών στα Αγγλικά ώστε έμμεσα να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στην ξένη γλώσσα (τα Αγγλικά).

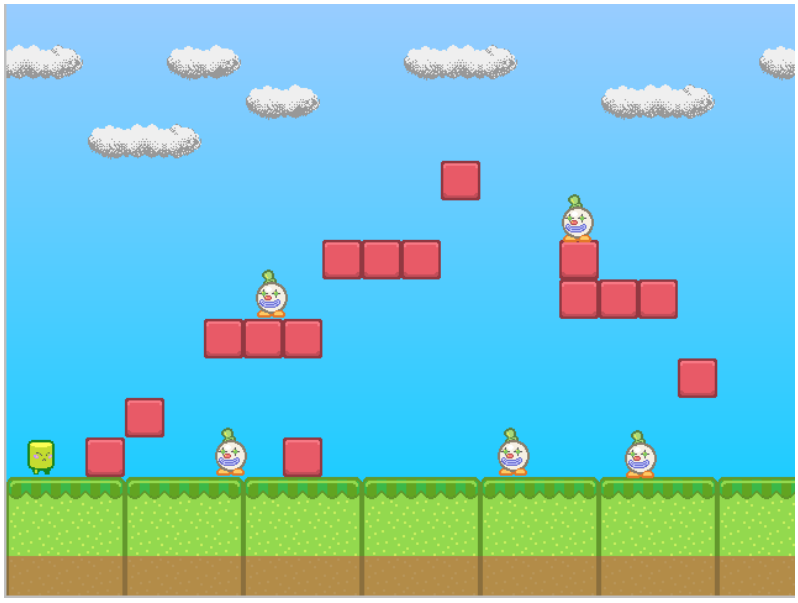
- **Βήμα 2: Πώς μπορείτε να επιτύχετε αυτόν τον στόχο και τι χρειάζεστε για το εργαστήριο;**

Ξεκινήστε εξερευνώντας διαφορετικές μηχανές και δυνατότητες δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών. Να θυμάστε ότι δεν είναι όλες οι μηχανές δωρεάν. Εξερευνήστε τις διάφορες επιλογές και επιλέξτε μια μηχανή δημιουργίας παιχνιδιών που σας εξυπηρετεί καλύτερα.
Σκεφτείτε τον τεχνικό εξοπλισμό που θα χρειαστείτε για το εργαστήριο. Στην περίπτωσή μας, οι μαθητές εργάζονταν σε ζευγάρια, οπότε χρειαζόμασταν 9 υπολογιστές με πρόσβαση σε δίκτυο Wi-Fi.

### Πώς επιλέξαμε την μηχανή δημιουργίας παιχνιδιών;

Το πρώτο σημαντικό σημείο για εμάς ήταν να βρούμε μια μηχανή που να είναι ελεύθερη στη χρήση.

Δεδομένου ότι είχαμε μόνο δύο σχολικές ώρες για να κάνουμε το εργαστήριο, αρχίσαμε να ελέγχουμε ποιες από τις ελεύθερα διαθέσιμες μηχανές θα ήταν πιο εύκολο να μάθουμε σε σύντομο χρονικό διάστημα. Παρόλο που ορισμένοι μαθητές έχουν ήδη εμπειρία στο να παίζουν και να δημιουργούν βιντεοπαιχνίδια, αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε κάτι που θα είναι εύκολο ακόμα και για μαθητές που δεν παίζουν βιντεοπαιχνίδια στον ελεύθερο χρόνο τους. Αφού δοκιμάσαμε διάφορες μηχανές, αποφασίσαμε να επιλέξουμε το Stencyl.



Στιγμιότυπο από ένα από τα παιχνίδια πλατφόρμας που δημιούργησαν οι μαθητές.

- **Βήμα 3: Παίξτε με τη μηχανή και δημιουργήστε το δικό σας παιχνίδι**

Ο καλύτερος τρόπος για να είστε σίγουροι ότι θα είστε σε θέση να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις των μαθητών σας είναι να μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε εσείς οι ίδιοι τη μηχανή. Επίσης, δοκιμάζοντας τη μηχανή εκ των προτέρων, μπορεί να ανακαλύψετε κάποιες συμβουλές και κόλπα. Τέλος, σας δίνει επίσης Ιμια πιο ρεαλιστική εικόνα για το πόσο χρόνο θα χρειαστούν οι μαθητές σας για να δημιουργήσουν το παιχνίδι. Το Stencyl προσφέρει ένα ταχύρρυθμο μάθημα και σας συνιστούμε να το ελέγξετε.

- **Βήμα 4: Δημιουργήστε ένα σχέδιο βήμα προς βήμα για τη διοργάνωση του εργαστηρίου**

Αυτό θα σας βοηθήσει στην καθοδήγησή σας κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και θα σας δώσει μεγαλύτερη εικόνα για το χρονοδιάγραμμα των διαφόρων βημάτων. Τα βήματα που ακολουθήσαμε ήταν τα εξής:

- **Βήμα 1: Καλωσόρισμα και εισαγωγή στο Stencyl (5 λεπτά)**
- **Βήμα 2: Εξερεύνηση της μηχανής από κοινού και δημιουργία της πρώτης σκηνής (20 λεπτά)**

- **Βήμα 3: Καταιγισμός ιδεών για παιχνίδια σε ζευγάρια (5 λεπτά)**
- **Βήμα 4: Δημιουργία παιχνιδιού (60 λεπτά)**
- **Βήμα 5: Κλείσιμο (5 λεπτά)**

## Πώς προσαρμοστήκαμε στους χρονικούς περιορισμούς;

Στόχος του εργαστηρίου ήταν να δημιουργηθεί ένα σύντομο παιχνίδι με τρία επίπεδα τουλάχιστον. Ωστόσο, λόγω περιορισμένου χρόνου, ο στόχος προσαρμόστηκε και οι μαθητές δημιούργησαν δύο επίπεδα και μια μετάβαση από το ένα επίπεδο στο άλλο. Χρησιμοποιήσαμε ένα από τα πρότυπα του Stencyl για να ξεκινήσουμε από μια υπάρχουσα βάση.

- **Βήμα 5: Εγκαταστήστε τον κινητήρα στους υπολογιστές πριν από το εργαστήριο**

Εάν είναι δυνατόν, προσπαθήστε να εγκαταστήσετε την μηχανή δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών και να ετοιμάσετε τα πάντα πριν από το εργαστήριο. Με αυτόν τον τρόπο, αποφεύγετε να χάσετε χρόνο για την εγκατάσταση κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και μπορείτε επίσης να βεβαιωθείτε ότι όλα λειτουργούν.

## Πετύχαμε τον στόχο; Τι είπαν οι συμμετέχοντες;

Με βάση τη συμμετοχή και τα σχόλια των μαθητών, μπορούμε να συμπεράνουμε ότι τους άρεσε η δραστηριότητα. Είπαν ότι θα ήθελαν να έχουν περισσότερες παρόμοιες δραστηριότητες στα μαθήματα Αγγλικών τους. Επίσης, ανέφεραν ότι πιστεύουν, ότι περισσότερα μαθήματα θα πρέπει να βασίζονται σε παιχνίδια και στην οργάνωση τέτοιων δραστηριοτήτων. Αυτό θα ενίσχυε επίσης τις ικανότητές τους στην Αγγλική γλώσσα. Συνολικά, λάβαμε θετικά σχόλια από τον καθηγητή και τους μαθητές. Ζητήσαμε επίσης από τους εκπαιδευτικούς να αναστοχαστούν και να εκφράσουν τη γνώμη τους για το εργαστήριο. Ο δάσκαλος δήλωσε ότι βρήκε το εργαστήριο πολύ ενδιαφέρον και ότι ήταν ικανοποιημένος από τη συμμετοχή των μαθητών. Αυτό το εργαστήριο διαφέρει από τα κανονικά τους μαθήματα και πιστεύουν ότι θα ήταν

ενδιαφέρον να ενσωματώσουν περισσότερες τέτοιες δραστηριότητες στις τάξεις τους. Επίσης, καθώς το εργαστήριο διεξήχθη πλήρως στα Αγγλικά (καθώς οι συντονιστές μιλούσαν μόνο Αγγλικά), οι μαθητές έπρεπε να εξασκούν τις γλωσσικές τους δεξιότητες στα αγγλικά σε κάθε βήμα.

**Τέλος, είμαστε ευχαριστημένοι με τον τρόπο που οργανώσαμε το εργαστήριο; Τι θα μπορούσαμε να είχαμε κάνει διαφορετικά;**

Σίγουρα! Είμαστε πολύ ευχαριστημένοι με την οργάνωση του εργαστηρίου και τη συμμετοχή των μαθητών. Ωστόσο, καθώς αυτό ήταν το πρώτο εργαστήριο δημιουργίας παιχνιδιών που κάναμε, ορισμένα πράγματα θα μπορούσαν να βελτιωθούν για την επόμενη φορά. Για παράδειγμα, θα μπορούσαμε να προετοιμάσουμε επιπλέον εργασίες για τους μαθητές που είναι πιο εξοικειωμένοι με τη δημιουργία παιχνιδιών. Με περισσότερο χρόνο, θα μπορούσαμε επίσης να δημιουργήσουμε ένα ολόκληρο παιχνίδι από το μηδέν.

Παρ' όλα αυτά, λαμβάνοντας υπόψη τα πάντα, πιστεύουμε ότι κάναμε καλή δουλειά και αποδείξαμε ότι δεν χρειάζεται να έχετε μεγάλη εμπειρία στη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών για να κάνετε τέτοιες δραστηριότητες με τους μαθητές σας!

# Εργαστήριο Δημιουργίας Παιχνιδιών σε Επαγγελματική Σχολή

Το εργαστήριο συν-δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών (που διοργανώθηκε από την Science View) πραγματοποιήθηκε σε ένα εργαστηριακό κέντρο επαγγελματικής εκπαίδευσης (στην περιοχή της Ραφήνας) που εξυπηρετεί δύο επαγγελματικά/τεχνικά σχολεία στην αστική περιοχή της Ανατολικής Αττικής, στην Ελλάδα. Στο σχολείο υπάρχουν πολλά σχολικά εργαστήρια διαφόρων ειδικοτήτων. Στο εργαστήριο δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών, το οποίο πραγματοποιήθηκε σε εργαστήριο πληροφορικής, συμμετείχαν μαθητές από τον τομέα της πληροφορικής.

## Το ενδιαφέρον των μαθητών για τη δημιουργία παιχνιδιών (στην αρχή και στο τέλος)

Οι μαθητές ενημερώθηκαν για τη συμμετοχή τους λίγες ημέρες πριν από το εργαστήριο. Αρχικά και λόγω των ημερομηνιών (λίγο πριν από τις εξετάσεις τους για την εισαγωγή στην τριτοβάθμια εκπαίδευση), οι μαθητές παρακολούθησαν το εργαστήριο με σχετικά περιορισμένο ενδιαφέρον. Όμως, λόγω της φύσης και του περιεχομένου του εργαστηρίου, το ενδιαφέρον τους αυξήθηκε γρήγορα-σχεδόν εκθετικά. Δημιούργησαν μόνοι τους ομάδες και άρχισαν να δημιουργούν επίπεδα στην πλατφόρμα δημιουργίας παιχνιδιών με ενθουσιασμό, χρησιμοποιώντας τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους.

Ορισμένοι μαθητές ζήτησαν ακόμη και έναν τρόπο εγγραφής στην πλατφόρμα, ώστε να μπορούν να κατεβάζουν παιχνίδια στα κινητά τους τηλέφωνα. Προσφέραμε αυτή τη δυνατότητα όσο περισσότερο μπορούσαμε.

Εικόνα 1. Στιγμιότυπο του παιχνιδιού για δύο παίκτες που δημιούργησαν οι μαθητές

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, οι μαθητές σταδιακά απέκτησαν περισσότερα κίνητρα και ορισμένοι εξέφρασαν την επιθυμία να είχαν την ευκαιρία να το είχαν χρησιμοποιήσει χρόνια πριν.

Εικόνα 2. Οι μαθητές κατά τη διάρκεια της δημιουργίας και αναψυχής (πραγματικής διασκέδασης)!

### Εμπειρία των εκπαιδευτικών σχετικά με τη δημιουργία παιχνιδιών και το εργαλείο δημιουργίας

Και τις δύο ημέρες του εργαστηρίου ο καθηγητής πληροφορικής -που διδάσκει τους συμμετέχοντες μαθητές- ήταν παρών και μας βοήθησε σημαντικά στην οργάνωση και την υλοποίηση του εργαστηρίου.  .

Η συμμετοχή του στην εργαστηριακή πρακτική – και λόγω οργανωτικών ζητημάτων του εργαστήριου- ήταν πιο περιορισμένη την πρώτη ημέρα, ενώ τη δεύτερη ημέρα του εργαστηρίου (μια εβδομάδα αργότερα), συμμετείχε με εντελώς δημιουργικό τρόπο και πραγματοποίησε ένα υποδειγματικό σεμινάριο δημιουργίας παιχνιδιών με τους μαθητές του.

Για την ακρίβεια και επειδή η πλατφόρμα δημιουργίας παιχνιδιών του κίνησε πραγματικά το εκπαιδευτικό ενδιαφέρον, δήλωσε ότι εξετάζει το ενδεχόμενο να ενσωματώσει αυτή την πλατφόρμα και άλλες παρόμοιες πλατφόρμες (πλατφόρμες δημιουργίας online παιχνιδιών) στα μαθήματά του, από το επόμενο έτος με σκοπό να παρακινήσει και να δώσει χαρά στους μαθητές τους.

### Γενικά σχόλια του συντονιστή για το εργαστήριο

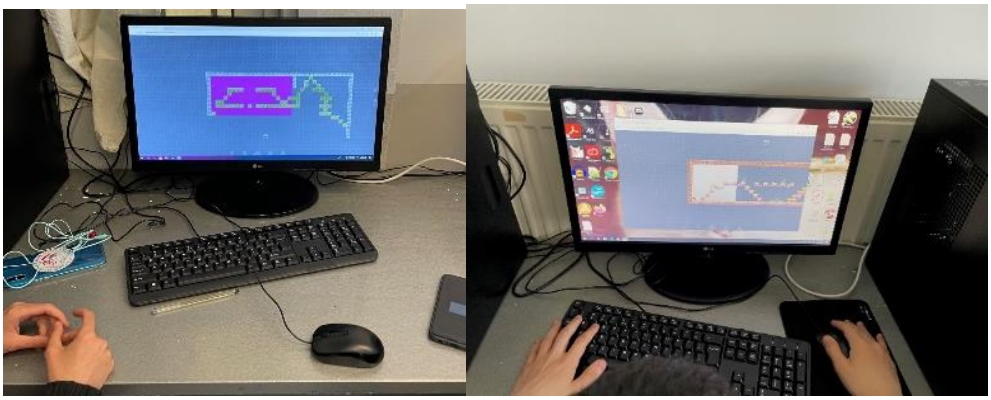
Αν και η συμμετοχή αρχικά ήταν περιορισμένη λόγω της εγγύτητας των εθνικών εξετάσεων, συμμετείχε σημαντικός αριθμός μαθητών και μάλιστα υπήρξε εμφανής διαφορά όσον αφορά το ενδιαφέρον και την ενεργό συμμετοχή μεταξύ της πρώτης και της δεύτερης ημέρας του εργαστηρίου.

Οι μαθητές του τομέα της πληροφορικής, έχουν εμπειρία στον προγραμματισμό αλλά συνήθως ασχολούνται περισσότερο με μια γλώσσα προγραμματισμού, όπως η Python ή η C++. Ο οπτικός (διαδικτυακός) προγραμματισμός δεν είναι ο τομέας της εξειδίκευσής τους.

Επιπλέον, η φύση του προγραμματισμού στο εργαστήριο ήταν τελείως διαφορετική από αυτή που έχουν χρησιμοποιήσει οι μαθητές στο παρελθόν, καθώς αφορά στη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού.

Οι μαθητές στο σύνολό τους βρήκαν την πρόκληση εξαιρετικά ενδιαφέρουσα και στο σύντομο χρονικό διάστημα που είχαν στη διάθεσή τους κατέληξαν σε σημαντικά και πολύτιμα παραγόμενα αποτελέσματα.

Το πιο σημαντικό πάντως είναι ότι όλοι οι μαθητές απόλαυσαν την όλη διαδικασία και διασκέδασαν με τους συμμαθητές τους, ίσως και να κέρδισαν μια μικρή αλλαγή στην οπτική τους για τον προγραμματισμό και τις εφαρμογές του προς το δημιουργικότερο και το καλύτερο...



Εικόνες 3, 4: Φωτογραφίες από τους υπολογιστές των μαθητών κατά τη διάρκεια της πρώτης ημέρας του εργαστηρίου

Εικόνα 5. Συντονιστής και μαθητές κατά τη διάρκεια της πρώτης ημέρας του εργαστηρίου

Εικόνα 6. Ο καθηγητής Πληροφορικής με μερικούς από τους μαθητές του

# Χρήση βιντεοπαιχνιδιών για την υποστήριξη της εμπλοκής των μαθητών

Η YuzuPulse είναι μια μικρή εταιρεία που εδρεύει στο Tourcoing, στη Βόρεια Γαλλία, η οποία συμμετέχει σε διάφορα ευρωπαϊκά προγράμματα για τη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ καινοτομίας, εκπαίδευσης και κοινωνικής οικονομίας. Πραγματοποιήσαμε τις δοκιμαστικές μας δραστηριότητες σε διάφορα πλαίσια με μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Εκτός από τους διαμεσολαβητές μας που εμψυχώνουν εργαστήρια σε ένα λύκειο, οργανώσαμε εργαστήρια για μαθητές κατώτερης και ανώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατά τη διάρκεια εκδηλώσεων που είχαν ως στόχο την προώθηση της ψηφιακής σταδιοδρομίας, της επιχειρηματικότητας και της καινοτομίας σε αυτή την ομάδα.

Καθώς οι συντονιστές είναι οι ίδιοι παίκτες με εμπειρία στην οργάνωση εργαστηρίων επιστημονικής επικοινωνίας ή στην οργάνωση υποστηρικτικών μαθημάτων, ήταν πρόθυμοι να λάβουν ανατροφοδότηση όχι μόνο από τους μαθητές, αλλά και από τους εκπαιδευτικούς και τους δασκάλους. Θα μοιραστούμε τις παρατηρήσεις μας σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών κατά τη διάρκεια των δοκιμαστικών δραστηριοτήτων μας και θα κλείσουμε με μερικές συμβουλές για να οργανώσετε την πρώτη σας δραστηριότητα με τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη.

## 1. Ένα κοινό συμπέρασμα: η έκπληξη σχετικά με τη δέσμευση των μαθητών ακόμη και όταν αντιμετωπίζουν δύσκολες εργασίες

Αν υπάρχει μια κοινή αντίδραση μεταξύ όλων των εκπαιδευτικών με τους οποίους συνεργαστήκαμε, αυτή είναι η έκπληξη για το γεγονός ότι όλοι οι μαθητές συμμετείχαν στις προτεινόμενες δραστηριότητες. Ή μάλλον, ιδίως για τους εκπαιδευτικούς που ακόμη και πριν την δραστηριότητα ήταν ήδη πεπεισμένοι ότι οι μαθητές θα ασχολούνταν, του έκανε πραγματική εντύπωση το υψηλό επίπεδο εμπλοκής των μαθητών.

Αυτό ίσχυε ιδιαίτερα για το εργαστήριο δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών που πραγματοποιήσαμε. Αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε ένα λογισμικό δημιουργίας παιχνιδιών που είναι ταυτόχρονα προσιτό αλλά και γεμάτο προκλήσεις λόγω της ποικιλίας των εργαλείων και των επιλογών που περιέχει: το Core. Μαθητές τόσο από τις τεχνικές όσο και από τις γενικές τάξεις προσφέρθηκαν εθελοντικά για αυτό το 4ωρο εργαστήριο κατά τη διάρκεια των εξωσχολικών ωρών. Επιλέξαμε να τους δώσουμε μια κοινή ενημέρωση πριν τους αφήσουμε να ανακαλύψουν μόνοι τους το εργαλείο για περίπου μία ώρα με την υποστήριξή μας. Μετά από αυτή την ώρα, η μισή ομάδα δούλευε ήδη πάνω στα δικά της έργα και επικοινωνούσε μαζί μας ή με τους άλλους μαθητές σε περίπτωση δυσκολιών, αλλά η άλλη μισή ομάδα ένιωθε συνολικά χαμένη. Αποφασίσαμε να οργανώσουμε ένα εργαστήριο στο πλαίσιο του εργαστηρίου για ένα συγκεκριμένο έργο, και με έκπληξη διαπιστώσαμε ότι ακόμη και μετά από αυτό το αρχικό αίσθημα αποτυχίας ή δυσκολίας, όλοι ήταν πρόθυμοι να επιστρέψουν στο δρόμο τους και να δημιουργήσουν μίνι έργα. Αυτό το συνολικό αίσθημα παρακίνησης αντικατοπτρίζεται στα σχόλια που συλλέξαμε μέσω ερωτηματολογίων, στα οποία σχεδόν όλοι οι μαθητές εξέφρασαν ότι βρήκαν το εργαλείο δύσκολο, αλλά όλοι ήταν ευχαριστημένοι που συμμετείχαν σε αυτό και θα ήθελαν να συμμετάσχουν ξανά σε παρόμοιες δραστηριότητες στο μέλλον.

Το Core μπορεί να επιτρέψει ακόμη και σε μη ειδικούς να δημιουργήσουν ένα πλήρως λειτουργικό βιντεοπαιχνίδι χωρίς καθόλου προγραμματισμό. Ωστόσο, η διεπαφή του μπορεί να φαίνεται δύσκολη και να προξενεί αρχική απογοήτευση.

## 2. Είναι λοιπόν τα βιντεοπαιχνίδια το κλειδί για να κάνω τους μαθητές μου πιο ενεργούς στην τάξη;

Βέβαια, δεν μπορούμε να πούμε με ειλικρίνεια ότι η χρήση βιντεοπαιχνιδιών είναι από μόνη της ένας τρόπος να εξασφαλίσουμε το ενδιαφέρον και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στην τάξη. Για θεωρητικά επιχειρήματα που υποστηρίζουν και περιορίζουν την επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών στη συμμετοχή των μαθητών, μη διστάσετε να ρίξετε μια ματιά στο Βιβλίο μας για τα βιντεοπαιχνίδια στην εκπαίδευση. Για περιορισμούς που προέρχονται από την εμπειρία μας και συμβουλές για το πώς να τους αποφύγετε, συνεχίστε να διαβάζετε!

Οι μαθητές συνεργάζονται για να γράψουν έναν διάλογο για να δώσουν μια αποστολή σε ένα βιντεοπαιχνίδι.

Πρώτον, δεν ήταν όλοι οι μαθητές πολύ δραστήριοι σε κάθε δραστηριότητα, ενώ ορισμένοι αρνήθηκαν να συμμετάσχουν. Για παράδειγμα, υπήρξε κάποια άρνηση από μια ομάδα μαθητών που δεν έβλεπαν το νόημα της συμμετοχής τους σε μια εισαγωγή στον προγραμματισμό, και ήταν απρόθυμοι να προτείνουν τρόπους προόδου στα επίπεδα του παιχνιδιού από φόβο μήπως κάνουν κάποιο λάθος μπροστά στους συμμαθητές τους.

Επιπλέον, είχαμε αρκετούς παράγοντες με το μέρος μας κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων μας: πρώτον, ήμασταν εξωτερικοί διαμεσολαβητές/διευκολυντές που δεν φαίνεται να είχαν "τη συνηθισμένη φωνή των εκπαιδευτικών", και μέρος των δραστηριοτήτων μας πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο ειδικών εκδηλώσεων εκτός του αυστηρού πλαισίου του σχολείου. Τέλος, επειδή είμαστε οι ίδιοι παίκτες, ίσως ήταν ευκολότερο να τραβήξουμε την προσοχή των μαθητών στην αρχή μέσω της προσωπικής επαφής.

Ωστόσο, παρά τους περιορισμούς αυτούς, πιστεύουμε ότι ακόμη και ένας εκπαιδευτικός που δεν πληροί αυτές ακριβώς τις προϋποθέσεις μπορεί να διευκολύνει μια εκπαιδευτική δραστηριότητα γύρω από τα βιντεοπαιχνίδια ακολουθώντας μερικές βασικές αρχές. Και πάλι, για μια λεπτομερή περιγραφή των παραμέτρων που πρέπει να ληφθούν υπόψη για τη διοργάνωση μιας τέτοιας δραστηριότητας, σας συνιστούμε να διαβάσετε τον Πρακτικό Οδηγό μας. Για μια πρώτη ματιά στο θέμα, διαβάστε την επόμενη σελίδα.

## 3. Συμβουλές για εκπαιδευτικούς που χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια στη δική τους τάξη ή για εκπαιδευτικούς στην τάξη κάποιου άλλου

- **Χωρίστε την τάξη σε μικρότερες ομάδες**

Για τις πρώτες σας δραστηριότητες, ειδικά για εκείνες που απαιτούν από τους μαθητές να γίνουν δημιουργικοί, σας συνιστούμε να χωρίσετε την τάξη σε ομάδες των 15 μαθητών το πολύ. Αυτό όχι μόνο θα σας επιτρέψει να απαιτήσετε λιγότερο εξοπλισμό, αλλά θα σας επιτρέψει επίσης να αφιερώσετε περισσότερο χρόνο σε κάθε μαθητή.

- **Συνεργαζόμαστε!**

Μη διστάσετε να συνεργαστείτε με έναν συνάδελφο: μπορεί να είναι ένας άλλος εκπαιδευτικός ή ένας τεχνικός που γνωρίζει τα βιντεοπαιχνίδια και μπορεί να υποστηρίξει τους μαθητές όταν παίζουν. Επιπλέον, αν κάποιοι μαθητές αντιστέκονται στη συμμετοχή τους στη δραστηριότητα επειδή δεν αισθάνονται αρκετά σίγουροι, αυτό θα σας δώσει περισσότερο χρόνο για να τους υποστηρίξετε.

- **Δεν ξέρεις τίποτα για τα βιντεοπαιχνίδια; Ρωτήστε τους μαθητές σας!**

Δεν χρειάζεται να γνωρίζετε τα πάντα για την κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών για να εισαγάγετε τα βιντεοπαιχνίδια στην τάξη σας. Ακόμη και αν επιλέξετε ένα παιχνίδι, για παράδειγμα, με βάση μια από τις παιδαγωγικές μας ακολουθίες, θα μπορούσατε να ξεκινήσετε την τάξη σας ρωτώντας τους μαθητές σας για τα αγαπημένα τους παιχνίδια, τους αγαπημένους τους χαρακτήρες κ.λπ. και ακόμη και να τους ζητήσετε να ετοιμάσουν μια εικόνα που θα σας δείξουν στην αρχή της τάξης. Παρόλο που μπορεί

να μην γνωρίζετε αυτά τα παιχνίδια, θα τους επιτρέψει να μοιραστούν αυτά που τους αρέσουν και να νιώσουν πιο συνδεδεμένοι ή ασφαλείς στο σχολικό περιβάλλον.

- **Χρησιμοποιήστε υποστηρικτικό τόνο και όχι "διορθωτική" φωνή.**

Ως δάσκαλος σε μια τάξη, οι μαθητές σας μπορεί να αισθάνονται ότι οποιαδήποτε συμβουλή τους δίνετε είναι διόρθωση και ότι υπάρχουν καλές απαντήσεις και απλά λάθη. Φροντίστε να τους πείτε ότι δεν θα βαθμολογηθεί η επίδοσή τους στο παιχνίδι, αλλά ότι η δραστηριότητα αυτή θα επικεντρωθεί στη συζήτηση και τη συμμετοχή.

## Πηγές Εικόνων

Εικόνα «Εισαγωγής» από το flaticon.com

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

https://www.gaming4skills.eu/

#gaming4skills

https://www.facebook.com/Gaming4skills

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης