#gaming4skills
www.gaming4skills.eu

GAMING for skills

Πρακτική προσέγγιση των βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη

Αυτό το φυλλάδιο είναι το αποτέλεσμα της δεύτερης πνευματικής παραγωγής του έργου #gaming4skills.

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

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 2
ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΛΑΒΕΤΕ ΥΠΟΨΗ ΟΤΑΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ, ΠΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 2
1.1 Οι πρακτικές λεπτομέρειες 3
1.1.1 Επιλογή βιντεοπαιχνιδιού με βάση τα προφίλ των μαθητών 3
1.1.2 Επιλογή βιντεοπαιχνιδιών με βάση τους διαθέσιμους πόρους 7
1.2 Γιατί να δημιουργήσετε σενάρια μαθημάτων που περιλαμβάνουν βιντεοπαιχνίδια 11
1.2.1 Παιδαγωγική επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών 12
1.2.2 Τα βιντεοπαιχνίδια ως Ευρωπαϊκός εκπαιδευτικός πόρος 13
1.2.3 Ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο 16
1.3 Προσεγγίσεις για τη διαθεματική διδασκαλία, την ανάπτυξη μεταγνωστικών ικανοτήτων και μαλακών δεξιοτήτων 19
1.3.1 Εισαγωγή στη διαθεματική διδασκαλία των προγραμμάτων σπουδών 19
1.3.2 Απαιτήσεις για διαθεματική διδασκαλία των προγραμμάτων σπουδών 20
1.4 Δημιουργία «οδικού χάρτη» για τη συμπερίληψη βιντεοπαιχνιδιών σε υπάρχοντα ή σε νέα μαθήματα 24

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 34

4 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΧΡΗΣΗΣ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΣΑΣ 34
2.1 Ως θεατής 35
2.2 Ως δημιουργός 41
2.3 Ως ένας ενιαίος φορέας 47
2.4 Για πολλούς παίκτες 52

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 56
ΕΜΠΝΕΥΣΗ ΓΙΑ ΘΕΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕΤΕ 56
3.1 Έμπνευση για θέματα που θα μπορούσατε να εξερευνήσετε 57
3.1.1 Παιχνίδια για να διδάξετε σχετικά με τον πόλεμο 57
3.1.2 Παιχνίδια για να διδάξετε για την ενσυναίσθηση 61
3.1.3 Συνεργασία και επικοινωνία 65
3.1.4 Μαθαίνοντας να αποτυγχάνουμε, μαθαίνοντας να μαθαίνουμε 70
3.2 Συμπέρασμα 74

Αναφορές 75

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΛΑΒΕΤΕ ΥΠΟΨΗ ΟΤΑΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ, ΠΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

1.1 Οι πρακτικές λεπτομέρειες

1.1.1 Επιλογή βιντεοπαιχνιδιού με βάση τα προφίλ των μαθητών

Η διδασκαλία μέσω βιντεοπαιχνιδιών απαιτεί ένα ολοκληρωμένο όραμα για την εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς η αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας δίνεται από την αναλογία μεταξύ των αποτελεσμάτων και του τρόπου συμμετοχής με διαφορετικά βιντεοπαιχνίδια, βρίσκοντας τις καλύτερες χρήσεις τους στο πρόγραμμα σπουδών, αποσαφηνίζοντας τους στόχους, την οργάνωση, τους πόρους, τις στρατηγικές και την αξιολόγηση. Η επιτυχής ενσωμάτωση των βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη απαιτεί προσαρμογή του μαθήματος στις ατομικές απαιτήσεις και δυνατότητες του κάθε μαθητή. Έτσι, στη διαδικασία δημιουργίας μιας παιδαγωγικής ενότητας που περιλαμβάνει βιντεοπαιχνίδια, το να γνωρίζεις τους μαθητές είναι απαραίτητο για τη(ν):

- **Προσαρμογή και την μοντελοποίηση μεθοδολογιών και μαθησιακών διαδικασιών μέσω των επιλεγμένων βιντεοπαιχνιδιών, όπως και για το περιεχόμενο και τις μεθόδους αξιολόγησης, με βάση την ηλικία, την πειθαρχία, τις δεξιότητες, τα ενδιαφέροντα και τα προσωπικά χαρακτηριστικά.**
- **Δημιουργία και την υλοποίηση επιτυχημένων δραστηριοτήτων διδασκαλίας, μάθησης και αξιολόγησης με τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών.**
- **Δημιουργία καλής ατμόσφαιρας μάθησης στην οποία οι μαθητές μπορούν να απολαύσουν το παιχνίδι, έχοντας γνώση και για την εκπαιδευτική αξία του βιντεοπαιχνιδιού.**

Ακολουθεί μια επιλογή από πτυχές που πρέπει να λάβετε υπόψη στη διαδικασία δημιουργίας μιας παιδαγωγικής ενότητας που περιλαμβάνει βιντεοπαιχνίδια:

Προσωπικά χαρακτηριστικά (ηλικία, φύλο, ειδικές μαθησιακές διαταραχές, αναπηρία). Είναι σημαντικό να επιλέξετε βιντεοπαιχνίδια που είναι κατάλληλα για την ηλικία των μαθητών σας. Για να σας βοηθήσουν να επιλέξετε βιντεοπαιχνίδια κατάλληλα για την ηλικία των μαθητών/τριών σας, οι περισσότεροι εκδότες παιχνιδιών

παρέχουν διαβάθμιση με βάση την ηλικία στα παιχνίδια τους. Όσον αφορά τη συνάφεια του φύλου, σύμφωνα με ορισμένους ακαδημαϊκούς, το φύλο μπορεί να επηρεάσει το κίνητρο του παίκτη να παίξει συγκεκριμένους τύπους ψηφιακών παιχνιδιών. Για παράδειγμα, μια έρευνα που αναπτύχθηκε από τους Inal &Cagiltay διαπίστωσε ότι ο άνδρας παίκτης τείνει να επιλέγει παιχνίδια που περιέχουν δυσκολία, πολυπλοκότητα και ανταγωνισμό, όπως αθλητικά και αγωνιστικά παιχνίδια, ενώ οι γυναίκες παίκτες θα επέλεγαν παιχνίδια που επικεντρώνονται στην αφήγηση ιστοριών (Y. Inal και K. Cagiltay, 2007). Ως δάσκαλος, πρέπει να συλλέξετε πληροφορίες σχετικά με την τάξη σας και να τις χρησιμοποιήσετε κατάλληλα στη δημιουργία του μαθήματος σας. Συγκεκριμένες μαθησιακές διαταραχές και αναπηρίες είναι σημαντικές πτυχές που πρέπει να λάβετε υπόψη όταν σχεδιάζετε να ενσωματώσετε ένα βιντεοπαιχνίδι στα γνωστικά σας αντικείμενα. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν σχεδιαστεί γενικά για να είναι εύκολα προσβάσιμα και να επιτρέπουν την επανάληψη τους. Οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες μπορούν να ενισχύσουν τις δεξιότητες και τις πληροφορίες επαναλαμβάνοντας μια μαθησιακή δραστηριότητα μέσω του παιχνιδιού. Ωστόσο, πρέπει να λάβετε υπόψη ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να δημιουργήσουν δυσκολίες, όπως η ύπαρξη της φυσικής χειραγώγηση από τα παιχνίδια (να επιθυμείς να ξαναπαίξεις δηλαδή), η δυσκολία της κατανόησης των κανόνων του παιχνιδιού, η εκτέλεση ορισμένων ενεργειών ή η αλληλεπίδραση με άλλους, οι οποίες θα μπορούσαν πραγματικά να αντιπροσωπεύουν προκλήσεις για τους μαθητές με ή χωρίς αναπηρίες.

Πρακτικές ερωτήσεις που πρέπει να κάνετε στον εαυτό σας:

Με ποιους τρόπους θα μπορούσε η ηλικία και το φύλο του μαθητή να επηρεάσουν τη χρήση βιντεοπαιχνιδιού στην τάξη;
Υπάρχουν ιατρικές καταστάσεις που θα μπορούσαν να επηρεάσουν τη χρήση ενός συγκεκριμένου βιντεοπαιχνιδιού;
Έχει κάποιος μαθητής κάποια μορφή αναπηρίας που θα μπορούσε να εμποδίσει την εμπειρία παιχνιδιού του;

Οι μαθησιακές προτιμήσεις και οι κοινωνικοί παράγοντες είναι σημαντικές πτυχές που πρέπει να λάβετε υπόψη καθώς σας δίνουν πληροφορίες σχετικά με τα προφίλ των μαθητών και το σωστό βιντεοπαιχνίδι για να επιλέξετε. Οι προτιμήσεις και οι κοινωνικοί παράγοντες μπορεί να περιλαμβάνουν τα παρακάτω: ενδιαφέροντα, μαθησιακό στυλ, προτιμήσεις νοημοσύνης, μορφές παραγωγής, προτιμήσεις για μεμονωμένες εργασίες ή ομαδικές εργασίες, δεσμεύσεις από μετά-σχολικές δραστηριότητες, διαπροσωπικές δεξιότητες κ.λπ. Υπάρχει μια σημαντική έρευνα που δείχνει μια ισχυρή σύνδεση μεταξύ του ενδιαφέροντος των φοιτητών και των επιπέδων κινήτρων, επιτευγμάτων, παραγωγής και επιμονής. Το ίδιο ισχύει και για την ενσωμάτωση των βιντεοπαιχνιδιών στην τάξη. Ενώ ορισμένοι μαθητές μπορεί να προσελκύονται από παιχνίδια που παρέχουν στρατηγική διαχείριση πόρων (π.χ., κατασκευές), άλλοι μπορεί να προσελκύονται από παιχνίδια που προσφέρουν προσομοίωση σεναρίων εμπνευσμένα από την πραγματική ζωή. Επιπλέον, ορισμένοι/ες μαθητές/τριες μπορεί να είναι μοναχικοί παίκτες/τριες, ενώ άλλοι/ες είναι πιο πρόθυμοι/ες για συνεργατικά ή ανταγωνιστικά παιχνίδια.
Η εύρεση της ισορροπίας είναι το κλειδί!

Πρακτικές ερωτήσεις που πρέπει να κάνετε στον εαυτό σας:

Σε ποιες δραστηριότητες συμμετέχει ο μαθητής στον ελεύθερο χρόνο του ή/και στα σχολικά διαλείμματα;
Ποιο είναι το στυλ μάθησης του μαθητή; Είναι ο μαθητής οπτικός, ακουστικός, κιναισθητικός μαθητής;
Ποια είναι η προτίμηση νοημοσύνης του μαθητή: αναλυτική, πρακτική ή δημιουργική;
Πώς θα χαρακτηρίζατε τις κοινωνικές δεξιότητες του μαθητή; Είναι ο μαθητής πιο άνετος να εργάζεται μόνος ή σε ομάδες;

Οι πολιτιστικοί και κοινωνικοί παράγοντες έχουν σημαντικό αντίκτυπο στα κίνητρα του μαθητή. Μπορούν να περιλαμβάνουν την οικονομική κατάσταση, τη γλώσσα, τη θρησκεία, τους κανόνες και τις αξίες. Μπορεί να θέλετε να μάθετε αν η οικονομική κατάσταση του μαθητή τους επιτρέπει να έχουν την κατάλληλη τεχνολογία και οικονομικούς πόρους, εάν έχουν πρόσβαση σε υπολογιστές ή διαδίκτυο, αξιολογώντας επομένως εάν είναι συνηθισμένοι στα βιντεοπαιχνίδια και ποιες είναι οι ικανότητές τους. Η πολιτιστική ταυτότητα έχει συγκρίσιμη επίδραση στις προσδοκίες και τις αξίες των μαθητών, καθώς και στον τρόπο σκέψης τους για τα βιντεοπαιχνίδια. Ο τρόπος με τον οποίο η κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών γίνεται αντιληπτή στην κοινότητά σας και από τους μαθητές σας μπορεί να είναι ένα θέμα που ίσως θα θέλατε να ερευνήσετε προηγουμένως. Μπορείτε να εξισορροπήσετε το μάθημά σας ώστε να είναι κατάλληλο τόσο για έμπειρους όσο και για αρχάριους μαθητές. Με βάση την ανάλυσή σας, μπορείτε να ταξινομήσετε τους μαθητές σε τρεις κατηγορίες: είναι ικανοί, περιστασιακοί ή μη παίκτες; Επιπλέον, τα παιχνίδια, όπως και κάθε άλλο πολιτιστικό προϊόν, μπορούν να φέρουν πολιτιστικές προκαταλήψεις (ορισμένων πολιτισμών). Είναι σημαντικό να αναλύσουμε τους μύθους σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια που διαιωνίζονται με την πάροδο των ετών, οι οποίοι μπορούν να εδραιωθούν περισσότερο σε ορισμένους πολιτισμούς από ό, τι σε άλλους. Το φυλλάδιό μας «Όταν τα βιντεοπαιχνίδια συναντούν την εκπαίδευση» μπορεί να σας βοηθήσει να καταρρίψετε αυτούς τους μύθους.

Πρακτικές ερωτήσεις που πρέπει να κάνετε στον εαυτό σας:

Ποια είναι η κουλτούρα του κάθε μαθητή και μαθήτριας και πώς θα μπορούσε να επηρεάσει τη χρήση βιντεοπαιχνιδιού στην τάξη;
Ποια είναι η γνώμη ή στάση των μαθητών/τριών σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια;
Ποιες είναι οι προηγούμενες εμπειρίες των μαθητών/τριών με τα βιντεοπαιχνίδια;
Πώς γίνονται αντιληπτά και υιοθετούνται τα βιντεοπαιχνίδια μέσα σε ένα επίσημο σχολικό πλαίσιο ή/και στο οικογενειακό πλαίσιο των μαθητών/τριών;

Έχετε εντοπίσει λανθασμένες υποθέσεις ή προσωπικές προκαταλήψεις προς τα βιντεοπαιχνίδια ή τους παίκτες τους;

Η ακαδημαϊκή επιτυχία μπορεί να σας επιτρέψει να εντοπίσετε το επίπεδο δυσκολίας των βιντεοπαιχνιδιών και έτσι να εξισορροπήσετε το ευρύ φάσμα των επιπέδων δεξιοτήτων των μαθητών. Σκεφτείτε: τη συγκεκριμένη και την αφηρημένη σκέψη, την επάρκεια στο αντικείμενο που διδάσκετε, την ανάγνωση, τη γραφή, τις δεξιότητες διερμηνείας, τις δεξιότητες ΤΠΕ και ποια είναι τα αδύνατα και τα δυνατά σημεία των μαθητών/τριων σας.

Πρακτικές ερωτήσεις που πρέπει να κάνετε στον εαυτό σας:

Ποια είναι η επάρκεια του μαθητή στο γνωστικό αντικείμενο που διδάσκετε και πώς αυτό θα επηρεάσει τη διαδικασία δημιουργίας μιας παιδαγωγικής ενότητας που περιλαμβάνει βιντεοπαιχνίδια;
Ποια είναι τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία των μαθητών;
Ποιες είναι οι δεξιότητες ΤΠΕ των μαθητών/τριών σας;

1.1.2 Επιλογή βιντεοπαιχνιδιών με βάση τους διαθέσιμους πόρους

Μόλις καταφέρετε να γνωρίζετε το προφίλ των μαθητών σας, το επόμενο βήμα είναι να εστιάσετε στο διδακτικό περιεχόμενο του μαθήματος σας, αναλύοντας παράλληλα το χρόνο και τους πόρους που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε μια παιδαγωγική ενότητα, που να συμπεριλαμβάνει βιντεοπαιχνίδια. Η επιλογή του τι να διδάξετε, πώς να το ενσωματώσετε στο γνωστικό σας αντικείμενο, το είδος του βιντεοπαιχνιδιού ή το πώς αξιολογείτε τους μαθητές/τριες με βάση αυτή την εμπειρία, είναι πτυχές που πρέπει να ξεκαθαρίσετε. Επίσης, πρέπει να ληφθούν υπόψη σημαντικές πτυχές όπως η πρόσβαση στο διαδίκτυο στο σχολείο σας, οι συσκευές βίντεο-παιχνιδιών και τα αξεσουάρ τους ή/και το κόστος των δημοφιλών παιχνιδιών. Ενώ άλλες παραγωγές του

έργου: «Gaming for Skills» θα σας βοηθήσουν να σχεδιάσετε το μάθημα σας, το επόμενο μέρος θα σας εισάγει σε μερικούς από τους πιο συνηθισμένους πόρους (που ενδεχομένως θα χρειαστείτε).

Πόροι που χρειάζεστε για να παίξετε βιντεοπαιχνίδια

Smartphones / tablet : Οι συσκευές της Apple, με Android και με Windows διαθέτουν καλούς επεξεργαστές και συνοδεύονται από (online) καταστήματα εφαρμογών με παιχνίδια. Ενώ έχουν το πλεονέκτημα ότι είναι φορητές συσκευές και οι περισσότεροι μαθητές ήδη τα έχουν, υπάρχουν ορισμένοι περιορισμοί στη χρήση τους για παιχνίδια όπως: η μικρή οθόνη που επηρεάζει τη ευκρίνεια των γραφικών, τα περιορισμένα όρια της οθόνης αφής, το γεγονός ότι πολλά παιχνίδια στα καταστήματα εφαρμογών έχουν κακή ποιότητα, καθώς συνήθως υπάρχει έλλειψη ποιοτικού ελέγχου για ομαλή λειτουργία, και η παρατήρηση ότι τα «καλά» παιχνίδια χρειάζονται επεξεργαστική ισχύ και οθόνες υψηλής ευκρίνειας οι οποίες επί του παρόντος δεν υπάρχουν στις κινητές συσκευές, σε σύγκριση πάντα με αυτά που διαθέτουν οι υπολογιστές και οι κονσόλες παιχνιδιών (Innovecs Games, 2018)

Υπολογιστές: Προσφέρουν μια προηγμένη εμπειρία παιχνιδιού. Ενώ υπάρχουν υπολογιστές ειδικά δημιουργημένοι για βιντεοπαιχνίδια, ένας μέσος υπολογιστής μπορεί να υποστηρίξει μια ποικιλία (μέσων) βιντεοπαιχνιδιών. Εάν ο υπολογιστής σας δεν μπορεί να υποστηρίξει βιντεοπαιχνίδια, πολλές εταιρείες έχουν προσφορές cloud gaming και μερικές από αυτές προσφέρουν ένα δωρεάν περιορισμένο πρόγραμμα, όπως το Nvidia Geforce Now, που σας επιτρέπει να παίζετε δωρεάν για μία ώρα κάθε φορά (https://www.nvidia.com/en-eu/geforce-now/memberships). Εάν έχετε σύνδεση στο διαδίκτυο, το cloud gaming σάς επιτρέπει να εκτελείτε παιχνίδια που ο υπολογιστής ενδέχεται να μην μπορούσε αλλιώς να υποστηρίξει.

Κονσόλες: Οι πιο κοινές κονσόλες είναι: το PlayStation της Sony, το Xbox της Microsoft και το Switch της Nintendo. Θα χρειαστείτε μια οθόνη ή μια τηλεόραση με

θύρα HDMI. Επίσης, υπάρχουν φορητές κονσόλες που μπορείτε να πάρετε οπουδήποτε, όπως το Nintendo Switch. Τα διαδικτυακά καταστήματά τους, σας επιτρέπουν να κατεβάσετε τόσο μεγάλους νέους τίτλους όσο και μικρότερους ανεξάρτητους τίτλους βιντεοπαιχνιδιών.

Πού μπορείτε να βρείτε online βιντεοπαιχνίδια;

- **Το Steam είναι μία από τις μεγαλύτερες πλατφόρμες για την αγορά βιντεοπαιχνιδιών υπολογιστών:** https://store.steampowered.com/

- **Τα Indie παιχνίδια είναι ανεξάρτητα βιντεοπαιχνίδια που δημιουργούνται από άτομα ή μικρότερες ομάδες ανάπτυξης, χωρίς την οικονομική και τεχνική υποστήριξη ενός μεγάλου εκδότη παιχνιδιών. Εδώ μπορείτε να αναζητήσετε μια ποικιλία από τέτοια βιντεοπαιχνίδια:** https://itch.io/

- **Το Internet Arcade είναι μια διαδικτυακή συλλογή από βιντεοπαιχνίδια arcades (που λειτουργούσαν κάποτε σε ειδικές κατασκευές με κερματοδέκτη) από τη δεκαετία του 1970 έως τη δεκαετία του 1990:** https://archive.org/details/internetarcade?&sort=-week&page=2

- **Humble Bundle: Αυτός ο ιστότοπος πουλάει παιχνίδια σε προσιτές τιμές και σε διάφορα πακέτα:** https://www.humblebundle.com/

- **Ο διακτυακός τόπος: Indie DB διαθέτει μια ποικιλία ανεξάρτητων βιντεοπαιχνιδιών:**https://www.indiedb.com/

- **Δωρεάν παιχνίδια: Όλο και πιο γνωστά παιχνίδια βασίζονται στο μοντέλο του δωρεάν παιχνιδιού, πράγμα που σημαίνει ότι η βασική πρόσβαση προσφέρεται δωρεάν και μόνο οι πιο προηγμένες λειτουργίες απαιτούν πληρωμή. Για παράδειγμα:**
  - **Fortnite Battle Royale:** https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/
  - **PlanetSide 2:** https://www.planetside2.com/
  - **League of Legends:** https://play.euw.leagueoflegends.com/en_GB
  - **Warframe:** https://www.warframe.com/landing

- **Microsoft Xbox Game Pass - Όλο και περισσότερα παιχνίδια Xbox είναι διαθέσιμα για παιχνίδι σε υπολογιστή μέσω συνδρομής. Σας επιτρέπει να μην αγοράσετε κάθε παιχνίδι που θέλετε να παίξετε.** https://www.microsoft.com/en-us/p/xbox-game-pass-for-pc/cfq7ttc0kgq8?activetab=pivot%3αβερβιτάμπ

Πώς μπορείτε να δημιουργήσετε βιντεοπαιχνίδια με τους μαθητές σας;

- **Core games - https://www.coregames.com/**
  Χαρακτηριστικά: δωρεάν για εσάς χρήση. μπορείτε να δημιουργήσετε 3D παιχνίδια σε πολλά είδη. Διαθέσιμο για Windows. Προσφέρει ένα κέντρο μαθησιακών πόρων για να μάθετε πώς να δημιουργείτε παιχνίδια.

- **GameMaker - https://www.yoyogames.com/gamemaker**
  Χαρακτηριστικά: δωρεάν για 30 ημέρες και στη συνέχεια οι άδειες ξεκινούν από €33/έτος. Μπορείτε να δημιουργήσετε 2D παιχνίδια διαθέσιμα για Windows και macOS. Προσφέρει εκπαιδευτικά βίντεο.

- **Gdevelop - https://gdevelop-app.com/**

Χαρακτηριστικά: Δωρεάν στη χρήση. Μπορείτε να δημιουργήσετε 2D παιχνίδια. Διαθέσιμο για Windows, macOS, Linux και web. Προσφέρει ένα κέντρο μαθησιακών πόρων για να μάθετε πώς να δημιουργείτε παιχνίδια.

- **Godot - https://godotengine.org/**
  Χαρακτηριστικά: δωρεάν στη χρήση. Μπορείτε να δημιουργήσετε παιχνίδια 2D και 3D. Διαθέσιμο για Windows, macOS και Linux. προσφέρει ένα κέντρο μαθησιακών πόρων για να μάθετε πώς να δημιουργείτε παιχνίδια.

- **RPG Boss - https://rpgboss.com/**
  Χαρακτηριστικά: δωρεάν στη χρήση. Μπορείτε να δημιουργήσετε 2D παιχνίδι ρόλων. Διαθέσιμο για Windows, Mac και Linux. Προσφέρει δωρεάν σεμινάρια.

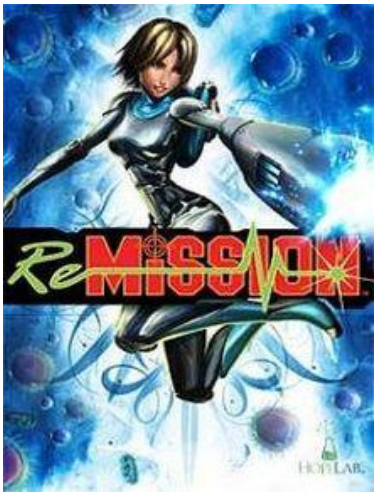
- **RPG Maker - https://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-mv**
  Χαρακτηριστικά: Μπορείτε να δημιουργήσετε παιχνίδια ρόλων 2D. Διαθέσιμο για Windows και macOS. Τιμή αγοράς υπηρεσίας 67€. Προσφέρει όμως δωρεάν σεμινάρια και μια κοινότητα που δημιουργήθηκε και που μπορεί να σας υποστηρίξει.

1.2 Γιατί να δημιουργήσετε σενάρια μαθημάτων που περιλαμβάνουν βιντεοπαιχνίδια

Αν και υπάρχει άνοδος στη διεθνή αγορά βιντεοπαιχνιδιού και αναμένεται να αυξηθεί ακόμη περισσότερο από το 2020 έως το 2027 (Video Game Market Size, Share | Industry Report, 2020-2027, 2020), εξακολουθεί να υπάρχει κάποια αβεβαιότητα και σχετικός δισταγμός όσον αφορά τα βιντεοπαιχνίδια στην τάξη. Ωστόσο, μπορεί κανείς

να πει ότι είναι ενθαρρυντικό να παρατηρήσουμε αύξηση καθ' όλη τη διάρκεια των ετών στον αριθμό των σχολείων που χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια σε διάφορες περιπτώσεις, όπως η χρήση βιντεοπαιχνιδιού ως συμπληρωματικό εργαλείο για την επίσημη διαδικασία μάθησης μέσα σε διάφορους άλλους πόρους και εργαλεία. Κατά συνέπεια, ενώ αναμένουμε να δούμε μια αφθονία στη συνολική χρήση των βιντεοπαιχνιδών για τη διδασκαλία της σχετικής μάθησης βάσει θέματος, είναι μάλλον απογοητευτικό να ανακαλύψουμε μια γενική απουσία βιντεοπαιχνιδίων στη διαδικασία μάθησης (Kirriemuir, χ.χ.). Έτσι, γιατί να μην δημιουργήσετε σενάρια μαθημάτων που περιλαμβάνουν βιντεοπαιχνίδια; Γιατί να ανταγωνιστείτε την τεχνολογία αντί να χρησιμοποιήσετε τον ενθουσιασμό των μαθητών για βιντεοπαιχνίδια στη διαδικασία μάθησης; (Clark, 2018).

1.2.1 Παιδαγωγική επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών



Τα βιντεοπαιχνίδια προσελκύουν πολλούς ανθρώπους: από παιδιά προσχολικής ηλικίας έως μαθητές και ενήλικες. Η ατομική επίδραση και η επίδραση στο σύνολο της κοινωνίας αυτής της κουλτούρας που βασίζεται στην ψυχαγωγία, είναι ελκυστική μέσω των βιντεοπαιχνιδιών, καθώς και με τους τρόπους με τους οποίους τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να μοντελοποιήσουν με ακρίβεια τον πραγματικό κόσμο (Kirriemuir, χ.χ.). Στην πραγματικότητα, τα βιντεοπαιχνίδια είναι παντού γύρω μας και οι μαθητές τα αγαπούν! Με τη δημιουργία μιας παιδαγωγικής ενότητας με βιντεοπαιχνίδια, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρακινήσουν και να εκπαιδεύσουν τους μαθητές τους με διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να θεωρούν ότι διάφορα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια διδάσκουν στους μαθητές μαθηματικά, αρχαίο πολιτισμό και άλλα σχολικά μαθήματα. Έχει αποδειχθεί ότι παίζοντας βιντεοπαιχνίδια, οι διαθέσεις των μαθητών και οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων μπορούν να βελτιωθούν (Clark, 2018).

Σκεφτείτε αυτό: ακόμη και τα παιχνίδια που θεωρούνται βίαια, όπως τα παιχνίδια shooter, μπορεί να έχουν θετική επίδραση στους μαθητές, βελτιώνοντας τη μάθηση, τις κοινωνικές δεξιότητες και την υγεία. Επιπλέον, αν και κανείς μπορεί να υποστηρίξει ότι το παιχνίδι βιντεοπαιχνιδιών είναι μια δραστηριότητα που δεν διεγείρει τη διάνοια, ωστόσο, το παιχνίδι μπορεί στην πραγματικότητα να ενισχύσει μια σειρά από γνωστικές δεξιότητες. Αυτό περιλαμβάνει χωρική πλοήγηση, μνήμη, συλλογιστική και αντίληψη. Σύμφωνα με μια έρευνα το 2013, αυτές οι δεξιότητες ενισχύονται ιδιαίτερα παίζοντας βιντεοπαιχνίδια shooter και η ικανότητα ενός παίκτη να σκέφτεται αντικείμενα σε τρισδιάστατους χώρους μπορεί να βελτιωθεί με τον ίδιο τρόπο που τα ακαδημαϊκά μαθήματα ενισχύουν αυτές τις δεξιότητες. Επιπλέον, παίζοντας στρατηγικά βιντεοπαιχνίδια, για παράδειγμα παιχνίδια ρόλων, οι μαθητές μπορούν να βελτιώσουν τους βαθμούς τους και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και επίσης να ενισχύσουν τη δημιουργικότητά τους παίζοντας γενικά οποιοδήποτε είδος βιντεοπαιχνιδίου, συμπεριλαμβανομένων των βίαιων παιχνιδιών (Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits, 2013).

1.2.2 Τα βιντεοπαιχνίδια ως Ευρωπαϊκός εκπαιδευτικός πόρος

Σύμφωνα με το ISFE (2020), η Πολωνία είναι η πρώτη κυβέρνηση παγκοσμίως που περιλαμβάνει βιντεοπαιχνίδια ως εκπαιδευτικό πόρο, σε επίσημη λίστα ανάγνωσης για σχολεία. Ο Simon Little, Διευθύνων Σύμβουλος της ISFE, λέει ότι : «Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της κοινωνίας του 21ου αιώνα και αποφέρουν τεράστια οφέλη ειδικά όταν χρησιμοποιούνται κατάλληλα σε ένα σχολικό περιβάλλον όπου έχει αποδειχθεί ότι αυξάνουν τη συμμετοχή των μαθητών και τα μαθησιακά αποτελέσματα, αναπτύσσουν δεξιότητες δημιουργίας ομάδας, επίλυσης προβλήματος και διανοητικής σβελτάδας»,*(ISFE - Πολωνία,*2020). Επιπλέον, μια δεύτερη ευρωπαϊκή κυβέρνηση, η Φλάνδρα του Βελγίου, έχει ενσωματώσει τα βιντεοπαιχνίδια στην εκπαίδευση. Το Φλαμανδικό υπουργείο Παιδείας και Κατάρτισης ενέκρινε μια εργαλειοθήκη που λειτουργεί ως πρακτικός οδηγός με περισσότερες από 30 έτοιμες προς χρήση δραστηριότητες, φύλλα μαθημάτων και εργαλεία για τους εκπαιδευτικούς

να δημιουργήσουν τις δικές τους δραστηριότητες που βασίζονται σε παιχνίδια *(ISFE - Βέλγιο,*2020).

" Re-mission "

Ας δούμε ένα παράδειγμα βιντεοπαιχνιδιού και πώς χρησιμοποιείται με εκπαιδευτικό τρόπο (Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits, 2013). Το "Re-Mission" - που περιγράφεται ως μια συλλογή παιχνιδιών που έχουν σχεδιαστεί για να βοηθήσουν τα νεαρά άτομα με καρκίνο να αναλάβουν τον αγώνα της ζωής τους (Realtime Associated, Inc., 2006) - είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι (καρκινοπαθείς) παίχτες ελέγχουν ένα πολύ μικρό ρομπότ που πυροβολεί καρκινικά κύτταρα, διαχειρίζεται ναυτία, ξεπερνά τις βακτηριακές λοιμώξεις και άλλα εμπόδια που ακολουθούν τη θεραπεία. Μια διεθνής μελέτη του 2008, δείχνει ότι τριάντα τέσσερα (34) ιατρικά κέντρα βρήκαν ότι οι νεαρότεροι που παίζουν "Re-Mission" παρουσιάζουν και μεγαλύτερη αφοσίωση στη θεραπεία και μια καλή γενική γνώση (σχετικά με τον καρκίνο) ανάμεσα σε αυτούς που σχετίζονται με τον καρκίνο *(Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits*, 2013).

Φυσικά, ξοδεύοντας αμέτρητες ώρες κοιτάζοντας ένα ορθογώνιο κουτί λαμπερού φωτός και πατώντας κουμπιά ως απάντηση σε ηλεκτρονικά εναύσματα μπορεί να προκαλέσει καταπόνηση των ματιών, ξηροφθαλμία, πόνος στο λαιμό και στους ώμους. Ωστόσο, η δαπάνη ενός εύλογου χρονικού διαστήματος για εκπαιδευτικούς σκοπούς μπορεί να είναι επωφελής τόσο για τους μαθητές όσο και για τον εκπαιδευτικό. Σήμερα, η αλληλεπίδραση μεταξύ ατόμων και μηχανών είναι φυσική και η ανταπόκριση στη χρήση οθόνης είναι φυσιολογική. Η εργασία σε έναν σύγχρονο κόσμο περιλαμβάνει συνεχώς κάποιο τρόπο συνεργασίας με ψηφιακές πλατφόρμες και ως εκ τούτου, τα βιντεοπαιχνίδια δεν πρέπει πλέον να προκαλούν άγχος και τρόμο σε εκπαιδευτικούς και γονείς. Σε έναν σύγχρονο κόσμο, όπου οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν ισχυρές μετα-γνωστικές δεξιότητες, να σκεφτούν κριτικά και να εμπνευστούν για να κάνουν τη διαφορά στον κόσμο, η τεχνολογία είναι απαραίτητη (Shapiro, 2014).

Για παράδειγμα, όταν παίζουν βιντεοπαιχνίδια οι μαθητές κατανοούν ότι η γνώση ενός μαθήματος δεν σημαίνει απαραίτητα ότι κατέχουν εξίσου και το επόμενο μάθημα. Αυτό σημαίνει πως οι μαθητές κατανοούν ότι μια νέα μαθησιακή διαδικασία ξεκινά στο τέλος της προηγούμενης. Οι παίκτες βιντεοπαιχνιδιών ανταμείβονται για κάθε εργασία που ολοκληρώνουν και έτσι μαθαίνουν να κατανοούν σε συνδυασμό τον πειραματισμό, τη μάθηση και την επίτευξη στόχων. Τα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται στην τάξη μπορούν να ενθαρρύνουν την ίδια παρακινητική νοημοσύνη. Η μάθηση έχει να κάνει με την εφαρμογή περιεχομένου στο πλαίσιο, επομένως με την εφαρμογή αυτής της διαδικασίας μάθησης, οι μαθητές αναπτύσσουν μεταγνωστικές δεξιότητες (Shapiro, 2014). Μπορεί να οριστεί ως σκέψη ανώτερης τάξης/επιπέδου, χαρακτηρίζοντας την ικανότητα ενός ατόμου να σκέφτεται τη σκέψη του, επιτρέποντας την ανάλυση, την κατανόηση και τον έλεγχο της γνωστικής διαδικασίας ενός ατόμου (ορισμός της Μεταγνώσης | Dictionary.Com, χ.χ.) . Για τους μαθητές, οι ισχυρές μεταγνωστικές δεξιότητες μπορούν να μεταφραστούν σε δεξιότητες μελέτης και κατά συνέπεια, οι ισχυρές μεταγνωστικές δεξιότητες σημαίνουν ότι οι μαθητές αναπτύσσουν την ικανότητα να εντοπίζουν προβλήματα και να αναζητούν τη σκόπιμη και απαιτούμενη πρακτική που απαιτείται για την επίλυσή τους (Shapiro, 2014).

Κατά τη δημιουργία μιας παιδαγωγικής ενότητας, που συμπεριλαμβάνει βιντεοπαιχνίδια, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια, γενικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη δεξιοτήτων κοινωνικής συναισθηματικής μάθησης (SEL). Με άλλα λόγια, μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να διαχειριστούν τα συναισθήματά τους, να επιδείξουν ενσυναίσθηση, να κατανοήσουν τους άλλους και να συμμετάσχουν σε θετικές σχέσεις. Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια βελτιώνουν άλλες πτυχές της θετικής ψυχολογίας, όπως η αποφασιστικότητα, το καθήκον ως πολίτης, η αισιοδοξία και η ικανότητα διορατικότητας. Εκτός από το γεγονός ότι αυτές οι βελτιώσεις στις δεξιότητες κοινωνικής συναισθηματικής μάθησης μπορούν να προέλθουν από το ίδιο το παιχνίδι (παίζοντας), οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει επίσης να εξετάσουν ότι τα οφέλη μπορούν να προκύψουν και κατά το παίξιμο βιντεοπαιχνιδιών με άλλους, χρησιμοποιώντας

δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας και μαθαίνοντας από τα λάθη ενός άλλου ατόμου (Watkins, 2016).

“Kerbal Space Program”

Το Kerbal Space Program, είναι ένα βιντεοπαιχνίδι προσομοίωσης διαστημικής πτήσης, που επιτρέπει στους παίκτες να κατασκευάσουν τα δικά τους διαστημόπλοια και πυραύλους για να εξερευνήσουν το διάστημα. Οι χαρακτήρες – μικρά πράσινα πλάσματα – έχουν πρόσβαση σε μια σειρά τμημάτων για να συναρμολογήσουν ένα πλήρως λειτουργικό διαστημόπλοιο βασισμένο σε ακριβή αεροδυναμική και τροχιακή φυσική. Οι μαθητές πρέπει να κατανοήσουν αυτές τις αρχές για να επιτύχουν τους στόχους εξερεύνησης του διαστήματος (Kerbal Space Program, χ.χ.). Ως εκ τούτου, μπορεί κανείς να πει ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να επιτύχουν τους μαθησιακούς τους στόχους συμμετέχοντας μαζί τους στη διαδικασία μάθησης (Raupp, 2018). Τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται μια ισχυρή δύναμη στη ζωή των σημερινών νέων. Συνδέοντας αυτά τα βιντεοπαιχνίδια με το STEM και περαιτέρω με τον γενικό κόσμο της μάθησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιβεβαιώσουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι μια δύναμη για το καλό (Raupp, 2018).

Διαστημικό πρόγραμμα kerbal
Πηγή:
https://www.kerbalspaceprogram.com/product/kerbal-space-program/

1.2.3 Ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο

Τα βιντεοπαιχνίδια επιβεβαιώνουν ότι δεν αποτελούν μόνο σημαντικό μέρος της παγκόσμιας κουλτούρας, αλλά και θεμελιώδες εκπαιδευτικό εργαλείο. Προσφέρουν έναν ασφαλή και ενδεχομένως χαμηλού κόστους τρόπο προσέγγισης της μάθησης και επιτρέπουν στο μυαλό των ατόμων να αναπτυχθεί. Επιπλέον παραδείγματα εκπαιδευτικών εφαρμογών βιντεοπαιχνιδιών συμπεριλαμβάνουν το Minecraft, το

SimCity και το Civilization του Sid Meier. Το καθένα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο πειραματισμού για τον πολεοδομικό και τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό ακόμη και στα ανώτατα εκπαιδευτικά επίπεδα (Waas, 2017). Τα παραπάνω παραδείγματα βιντεοπαιχνιδιών είναι πράγματα που όλοι οι εκπαιδευτικοί θέλουν σε μια σύγχρονη τάξη να τα χρησιμοποιήσουν ως εργαλείο για τη βελτίωση των διανοητικών και σωματικών δεξιοτήτων του μαθητή, δίνοντας έμφαση στη γνωστική ανάπτυξη τους, στην οικοδόμηση αισθητικά ευχάριστων περιβαλλόντων, στην κοινωνική διασύνδεση και στη συνεργασία (ομαδική εργασία), καθώς και στη δημιουργία ενός χώρου με δίκαιη και ανεκτική στάση απέναντι στην αποτυχία. Κατά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιού και διαδικασιών μάθησης βασισμένης στο παιχνίδι, ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να εφαρμόσει μια «σημειωτική διαμεσολάβηση» – την υιοθέτηση και χρήση σημαδιών ως πτυχή της ψυχολογικής ανάπτυξης, ως τέτοια παραδείγματα είναι η γλώσσα, οι μνημονικές συσκευές, τα κανονικά σημάδια, οι χάρτες – στις πρακτικές μάθησης. Με άλλα λόγια, οι εκπαιδευτικοί (που χρησιμοποιούν την μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια, αναπτύσσουν δραστηριότητες μαθημάτων μέσα και γύρω από το παιχνίδι (π.χ. συνομιλίες στην τάξη, παιχνίδι, ακρόαση κ.λπ.) και χρησιμοποιούν σημάδια μάθησης που εξαρτώνται από τη διαμεσολάβηση των εκπαιδευτικών για να είναι πολύτιμη στην συνοπτική και διαμορφωτική αξιολόγηση (Richardson, 2014). Εκτός από το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι διασκεδαστικά, έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν επίσης να κάνουν την ίδια τη μάθηση διασκεδαστική.

Η δημιουργία σεναρίων μαθημάτων που περιλαμβάνουν βιντεοπαιχνίδια είναι ένας σημαντικός τρόπος για να βοηθήσετε τους μαθητές να επανασυνδεθούν κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, δημιουργεί πολλές προκλήσεις για να παρακινήσει τους μαθητές και να τους κάνει να αισθάνονται ότι

Μινκραφτ
Πηγή: https://www.gameskinny.com/vp3qn/game-based-learning-how-teachers-use-video-games-in-education

εξακολουθούν να αποτελούν ακόμα μέρος ενός ενιαίου περιβάλλοντος μάθησης. Καλά σχεδιασμένα ελκυστικά εργαλεία πολυμέσων, όπως τα βιντεοπαιχνίδια, προσφέρουν στους μαθητές κατάλληλες και διαδραστικές «διαδρομές προς την κυριαρχία του περιεχομένου» (Bidarra et al., 2011). Το πιο σημαντικό είναι ότι οι μαθητές που μαθαίνουν από το σπίτι, πρέπει να υιοθετήσουν προσεγγίσεις που τους καθοδηγούν να παραμείνουν εστιασμένοι και αυτοπαρακινούμενοι. Το Classcraft, για παράδειγμα, είναι μια μέθοδος διδασκαλίας βασισμένη σε παιχνίδια και χρησιμοποιείται για την ενθάρρυνση των μαθητών να συμμετέχουν στην τάξη και προωθεί παράλληλα την καλή συμπεριφορά (Classcraft Team, 2020).

Από την πλευρά του δασκάλου

Ο Aviles με τους μαθητές του
Πηγή: https://www.upworthy.com/this-teacher-is-using-video-games-in-his-lesson-plan-and-kids-obviously-love-it

Για να ολοκληρωθεί αυτό το τμήμα, παρατίθεται μια μαρτυρία από έναν δάσκαλο. Ο Aviles, ένας προπονητής ed-tech (δάσκαλος εκπαιδευτικής τεχνολογίας) και πρώην καθηγητής αγγλικών γυμνασίου σε σχολείο στην περιοχή του Fair Haven στο Νιου Τζέρσεϋ, αναφέρει ότι για να εργαστείτε μαζί με τους μαθητές σας και να τους βοηθήσετε να επιτύχουν τους στόχους τους, είναι ορθότερο να τους ωθήσετε προς τους στόχους τους, αντί να είστε το είδος του εκπαιδευτικού που στέκεται μπροστά στους μαθητές και νομίζει ότι ξέρει τα πάντα. Επιπρόσθετα, αναφέρει ότι τα βιντεοπαιχνίδια διδάσκουν στους μαθητές πώς να επιτίθενται σε ένα πρόβλημα, να το εντοπίζουν και τελικά να το λύνουν και είναι εντάξει αν οι μαθητές/τριες αποτυγχάνουν επειδή δεν έλαβαν τη σωστή απάντηση την πρώτη φορά που προσπάθησαν. Θα επιστρέψουν αποφασισμένοι να προσπαθήσουν όσες φορές είναι δυνατόν για να πάρουν την επιθυμητή απάντηση (Puno, 2016).

1.3 Προσεγγίσεις για τη διαθεματική διδασκαλία, την ανάπτυξη μεταγνωστικών ικανοτήτων και μαλακών δεξιοτήτων

1.3.1 Εισαγωγή στη διαθεματική διδασκαλία των προγραμμάτων σπουδών

Η διαθεματική διδασκαλία θα πρέπει να χρησιμοποιείται ως μέσο υποστήριξης των μαθητών για την καλύτερη κατανόηση των εννοιών και των διαδικασιών. Μια διεπιστημονική προσέγγιση παρέχει πολλαπλές εναλλακτικές λύσεις για την επίλυση προβλημάτων και αγκαλιάζει τη διαφοροποίηση στις ευκαιρίες μάθησης, ενώ διερευνά πολλαπλούς τρόπους έρευνας. Η διεπιστημονικότητα, ως ενσωματωτής διαφορετικών τομέων σπουδών, από διαφορετικούς πτυχιούχους και πολλαπλούς τομείς εξειδίκευσης, επωφελείται σε μεγάλο βαθμό από τη διαθεματική διδασκαλία συγκεκριμένων παιδαγωγικών μοντέλων. Παράλληλα, αγκαλιάζει ελεύθερα τις προκαταλήψεις των μαθητών και διεγείρει τη δική τους δημιουργικότητα, επιτρέποντάς τους παράλληλα να πειραματιστούν με τη δική τους έρευνα και ιδέες (Sotiriou, M., et al 2021).

Πολλές ευρωπαϊκές και διεθνείς πολιτικές έχουν θέσει επιχειρήματα με σκοπό να υποστηρίξουν την διαθεματική διδασκαλία:

- Τα σχολεία προετοιμάζουν τους μαθητές για την πολυπλοκότητα του πραγματικού κόσμου. Ενώ χρησιμοποιούν διεπιστημονικές προσεγγίσεις στην εκπαίδευση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να «μεταφέρουν» τα μαθήματα στον πραγματικό κόσμο.
- Παρέχει ένα πλαίσιο για τη μελέτη αντιλήψεων, εννοιών και γεγονότων από διαφορετικές οπτικές γωνίες και μπορεί να δημιουργήσει προσεγγίσεις που αποδεικνύουν τις διασυνδέσεις και τις σχέσεις τους μεταξύ τους.
- Είναι ένα εργαλείο που μπορεί να δώσει λύσεις για να απαντήσει στις δυσκολίες των μαθητών.
- Διευκολύνει την ανάπτυξη της αυριανής γνώσης καθώς και την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.

- Η διεπιστημονικότητα μπορεί εν μέρει να αντισταθμίσει τις διαφορές στο κοινωνικό υπόβαθρο σύμφωνα με τον Dominique Rojat. Το επιχείρημά του βασίζεται στο γεγονός ότι μαθητές από μειονεκτούντα περιβάλλοντα θα κάνουν τις συνδέσεις μεταξύ των κλάδων χάρη στο σχολείο, ενώ οι μαθητές από προνομιούχο υπόβαθρο θα τους κάνουν μέσω των αλληλεπιδράσεών τους με το περιβάλλον τους.

Η πλήρης εφαρμογή των διαθεματικών προσεγγίσεων δεν επιτυγχάνεται εύκολα. Μακροπρόθεσμα, θα χρειαστεί αναδιάρθρωση των σχολείων και μεταρρύθμιση, σε πολλές περιπτώσεις, των εκπαιδευτικών δομών και των συστημάτων. Θα πρέπει να γίνουν αλλαγές στο σύστημα, στη διαχείριση, και σε επίπεδο τάξης. Ωστόσο, η χρήση βιντεοπαιχνιδιού στην τάξη είναι μια εγγενώς διαθεματική δραστηριότητα που θα μπορούσε να σας βοηθήσει ως εκπαιδευτικό να εισέλθετε σε αυτή τη νέα περιοχή.

1.3.2 Απαιτήσεις για διαθεματική διδασκαλία των προγραμμάτων σπουδών

Προχωρώντας βαθύτερα στην ανάλυση των μεθόδων και των προσεγγίσεων που πρέπει να ακολουθήσουμε για την εφαρμογή της διασχιστικής διδασκαλίας, θα πρέπει να εξετάσουμε τις κύριες απαιτήσεις σχετικά με τις δεξιότητες και την κατάρτιση που απαιτούνται για την εφαρμογή της.
Η χρήση βιντεοπαιχνιδιού θα μπορούσε να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς προς αυτή την κατεύθυνση, καθώς είναι εγγενώς διαθεματική. Για παράδειγμα, το Assassin's Creed θα μπορούσε να υποστηρίξει τη δια-θεματική διδασκαλία, καθώς αυτή η σειρά παιχνιδιών περιλαμβάνει πολλές έννοιες από την ιστορία, τις γλώσσες και την ιστορία της επιστήμης.

Οι 2 κύριες κατηγορίες ενδιαφερόμενων μερών που θα πρέπει να συμμετέχουν σε αυτές τις προσεγγίσεις είναι οι διευθυντές σχολείων και οι εκπαιδευτικοί. Η εφαρμογή μιας διαθεματικής διδασκαλίας απαιτεί την απόκτηση ενός συνόλου δεξιοτήτων από τους διευθυντές των σχολείων και τους εκπαιδευτικούς.

Ως **σχολικός ηγέτης** θα πρέπει να αναπτύξετε:

- **Ισχυρές παιδαγωγικές ικανότητες**
- **Σταθερή γνώση του αντικειμένου**
- **Προθυμία συνεργασίας**
- **Άνοικτότητα στις αλλαγές και την ανάπτυξη**

Ως **δάσκαλος** θα πρέπει να αναπτύξετε:

- **Ατομικά κίνητρα για διαθεματική διδασκαλία**
- **Διορατικότητα σε άλλα γνωστικά αντικείμενα**
- **Περιέργεια και ευρεία (διανοητικά) ενδιαφέροντα**
- **Δεξιότητες διαχείρισης και ικανότητες εκτέλεσης έργων (projects)**
- **Καλές σχέσεις μεταξύ των συναδέλφων**
- **Ευρεία εμπειρία ζωής**

Στην πράξη, εδώ είναι 4 επίπεδα που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη όταν σκέφτεστε να εφαρμόσετε μια διαθεματική προσέγγιση σε ένα σχολείο χάρη στη χρήση βιντεοπαιχνιδιών:

- **Σχολικό επίπεδο:** κατανόηση της σχολικής κουλτούρας και υποδομής, καθώς και του περιβάλλοντος της τοπικής κοινότητας, των δυνατών σημείων και των ευκαιριών της, των υφιστάμενων εμποδίων και των όποιων απειλών·
- **Επίπεδο τάξης:** εξειδίκευση των ευρημάτων σε κάθε επίπεδο τάξης, λαμβάνοντας υπόψη τις ειδικές ανάγκες κάθε ηλικιακής ομάδας μαθητών·
- **Επίπεδο εκπαιδευτικών**: οι εκπαιδευτικοί από τους διάφορους κλάδους που συμμετέχουν σε κάθε επίπεδο θα πρέπει να έχουν την ευκαιρία να συμμετέχουν σε δραστηριότητες άλλων εκπαιδευτικών για τον προσδιορισμό πιθανών κοινών τομέων μελέτης και οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να εισάγουν νέα μαθήματα βιντεοπαιχνιδιών στους συναδέλφους τους για να τους εμπνεύσουν και να τους προσφέρουν να συνεργαστούν σε συγκεκριμένα μαθήματα ή θέματα·

- **Επίπεδο μαθητή:** παροχή πολλαπλών ευκαιριών για την αυτο-ανάπτυξη κάθε μαθητή, επιτρέποντας την αυτόνομη δημιουργία του δικού του ταξιδιού, είτε παίζοντας, είτε δημιουργώντας βιντεοπαιχνίδια.

Εδώ είναι τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε για να σχεδιάσετε συγκεκριμένες δραστηριότητες προγράμματος σπουδών που περιλαμβάνουν αυτές τις πτυχές:

α) Ξεκινήστε εστιάζοντας στην ενσωμάτωση πολλών θεμάτων σε μια διαθεματική προσέγγιση χρησιμοποιώντας ήδη υπάρχουσες ορθές πρακτικές (π.χ. για να ενσωματώσετε επιστημονικά θέματα που κάποιος θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει της Harlen (2015) το: «Δουλεύοντας με τις μεγάλες ιδέες της επιστημονικής εκπαίδευσης»).
β) Να ενθαρρύνετε την οριζόντια, κάθετη και διαγώνια συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών (από διαφορετικά μαθήματα και επίπεδα βαθμών, συμπεριλαμβανομένων των ευκαιριών συνεργασίας στον ίδιο γνωστικό τομέα και σε διαφορετικούς θεματικούς τομείς, όπως η ανάμειξη ανθρωπιστικών επιστημών και των Επιστημών)·
γ) Να πλαισιώνετε τις μαθησιακές εμπειρίες των μαθητών και να τις μετασχηματίζετε σε τοπικής μορφής, ενσωματώνοντας παραδείγματα από τη σχολική κοινότητα που μπορούν να αντιμετωπιστούν, να μελετηθούν, να διερευνηθούν στο πλαίσιο διαφόρων έργων.
δ) Δημιουργήστε το πλαίσιο για να αναδυθεί η δημιουργικότητα των μαθητών προσφέροντας ευκαιρίες για περαιτέρω ανάπτυξη των ιδεών τους παρέχοντας αρκετή ελευθερία σε αυτούς ώστε να εξερευνήσουν το όραμά τους σε ορισμένα θέματα, να μάθουν προσπαθώντας να υλοποιήσουν τις δικές τους θεωρίες και προβλεπόμενες λύσεις.

Η όλη διαδικασία πρέπει να διευκολυνθεί και να συνοδευτεί από δασκάλους που πρέπει να αναλάβουν το ρόλο των συνοδών ταξιδιού. Η χρήση της διαθεματικής διδακτικής προσέγγισης μπορεί όχι μόνο να εξασφαλίσει την απόκτηση των

συγκεκριμένων δεξιοτήτων, αλλά και να αυξήσει την κατανόηση όλων των σχετικών γνώσεων περιεχομένου και μιας πολύ πιο αποτελεσματικής πρακτικής στο σχολείο. Η μεθοδολογία δεν επιβάλλει αύξηση του χρησιμοποιούμενου χρόνου στην τάξη, το αντίθετο. Εάν οι εκπαιδευτικοί εργάζονται ως ομάδα και λειτουργούν με συνεκτικό τρόπο, μπορούν πραγματικά να εξοικονομήσουν πολύ χρόνο, ειδικά στην έρευνα βιντεοπαιχνιδιών. Τέτοιες εμπειρίες μπορούν να διευκολύνουν μια βαθύτερη μάθηση για τους μαθητές που συμμετέχουν και μια πολύ πιο ουσιαστική διδακτική εμπειρία και για τους εκπαιδευτικούς επίσης.

1.3.3 Ανάπτυξη των μεταγνωστικών ικανοτήτων και των μαλακών δεξιοτήτων μέσω της χρήσης βιντεοπαιχνιδιού στη διαθεματική διδασκαλία.

Όπως έχουμε ήδη παρουσιάσει στο φυλλάδιο «Όταν τα βιντεοπαιχνίδια συναντούν την εκπαίδευση» και συγκεκριμένα στο κεφάλαιο 3, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να συμβάλουν στην ανάπτυξη όλων των πτυχών της εκμάθησης ικανοτήτων αναπτύσσοντας συνεργασία, επικοινωνία, κοινωνικές ή/και πολιτιστικές δεξιότητες, δεξιότητες ΤΠΕ, διαχείριση χρόνου και εργασίας, δημιουργικότητα, κριτική σκέψη και ικανότητες επίλυσης προβλήματος.
Στις προηγούμενες ενότητες, παρουσιάσαμε ότι οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επωφεληθούν από την εφαρμογή της διαθεματικής διδασκαλίας με πολλούς τρόπους. Αυτή η διδακτική προσέγγιση όχι μόνο παρέχει οφέλη για τους εκπαιδευτικούς, αλλά ωφελεί και τους μαθητές. Οι θετικές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μπορούν να οδηγήσουν σε βαθύτερες συζητήσεις και στην απόκτηση νέων γνώσεων. Η ομαδική εργασία δημιουργεί ευκαιρίες για νέες ανακαλύψεις και ιδέες. Οι μαθητές μπορούν να μάθουν να είναι ευέλικτοι. Καθώς οι μαθητές ανακαλύπτουν ότι η μάθηση είναι μια συνεχής διαδικασία, μπορεί να αρχίσουν να χρησιμοποιούν αυτά που έχουν ήδη μάθει για να διαχειριστούν νέες δυσκολίες που αντιμετωπίζουν σε αυτά που μαθαίνουν σήμερα. Αυτό μπορεί να επιτρέψει στους μαθητές να συνειδητοποιήσουν ότι όλα συνδέονται. Η διαθεματική διδασκαλία μπορεί να προωθήσει την ομαδική εργασία, τις νέες ανακαλύψεις, να δώσει περισσότερα κίνητρα και περισσότερη γνώση της

μαθησιακής διαδικασίας, υποστηρίζοντας έτσι τους μαθητές να γίνουν δια βίου μανθάνοντες.

Με την πάροδο των ετών έχουν γίνει αρκετές προσπάθειες και έχουν δοθεί παραδείγματα για το πώς να χρησιμοποιήσετε τα βιντεοπαιχνίδια προκειμένου να επιτευχθεί μια διαθεματική διδακτική προσέγγιση. Αυτά συμβάλλουν στην ανάπτυξη μεταγνωστικών ικανοτήτων χρησιμοποιώντας μια διαθεματική διδακτική προσέγγιση. Εδώ μερικά παραδείγματα:

- Ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και συνεργασίας μεταξύ των μαθητών με την εισαγωγή μάθησης βάσει έργου με την χρήση του Classcraft.
- Εκμάθηση βασικών στοιχείων προγραμματισμού με το Scratch που μπορούν εύκολα να ενσωματωθούν στο πρόγραμμα σπουδών STEM.
- Μαθαίνοντας πώς να οικοδομήσουμε μια εικονική κοινωνία στο Civilization Revolution τόσο για κοινωνικές σπουδές όσο και για μαθήματα ιστορίας.
- Το διάστημα είναι ένα θέμα που μπορεί να προσφέρει πολλές δραστηριότητες σε διαφορετικούς κλάδους και είναι μάλλον ενδιαφέρον για τους μαθητές καθώς ανοίγει έναν νέο κόσμο για αυτούς. Για τους νεότερους μαθητές, το NASA Kids' Club παρέχει πολλά παιχνίδια στα οποία οι μαθητές μπορούν να παίξουν ενώ μαθαίνουν για το διάστημα και εφαρμόζουν λογική και μαθηματικά.

1.4 Δημιουργία «οδικού χάρτη» για τη συμπερίληψη βιντεοπαιχνιδιών σε υπάρχοντα ή σε νέα μαθήματα

Αυτή η ενότητα θα σας δείξει πώς να δημιουργήσετε μια παιδαγωγική ακολουθία, ένα μάθημα, ένα μαθησιακό περιβάλλον ή οποιαδήποτε άλλη εκπαιδευτική δράση που περιλαμβάνει τα βιντεοπαιχνίδια ως πόρο. Προορίζεται να λειτουργήσει τόσο για τα υπάρχοντα όσο και για τα νέα μαθήματα. Αφού εξετάσετε τα προηγούμενα ζητήματα που συμπεριλάβαμε σε αυτόν τον οδηγό, θα πρέπει να συνδυάσετε όλες τις γνώσεις για να δημιουργήσετε τις δραστηριότητες. Έχουμε δει ποιες πρακτικές λεπτομέρειες

πρέπει να λάβουμε υπόψη (όπως τα προφίλ των μαθητών, τους πόρους εκτός από τα βιντεοπαιχνίδια), πώς να επικοινωνήσουμε με την εκπαιδευτική κοινότητα σχετικά με τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών, καθώς και το πώς να επιλέξουμε τα παιχνίδια σύμφωνα με τις ανάγκες του μαθητή. Θα υπάρχουν διαφορετικά παραδείγματα, καθένα από αυτά ακολουθώντας την παρακάτω δομή.

Πρακτικός οδηγός

Στόχος αυτού του πίνακα είναι να χρησιμεύσει ως πλαίσιο για τη δημιουργία κάθε είδους δραστηριότητας που χρησιμοποιεί τα βιντεοπαιχνίδια ως παιδαγωγικό πόρο. Έχει δύο μέρη:

Πρώτον, θα πρέπει να λάβετε υπόψη όλα τα προπαρασκευαστικά βήματα πριν από το σχεδιασμό της δραστηριότητας. Είναι σημαντικό να είστε σε θέση να απαντήσετε στις περισσότερες ερωτήσεις, ειδικά εκείνες που θεωρείτε ότι συνδέονται στενά με τους στόχους της δραστηριότητας. Θα σας βοηθήσει να προσδιορίσετε τις πιο συγκεκριμένες πτυχές της δραστηριότητας.
Το δεύτερο μέρος προορίζεται να λειτουργήσει ως μια απλή περιγραφή της δραστηριότητας, των στόχων, της δυναμικής, της διάρκειας κ.λπ. Θα πρέπει να το χρησιμοποιήσετε ως αναφορά για την εξέλιξη της δραστηριότητας.

Προπαρασκευαστικά βήματα	
Προφίλ μαθητή	Εύρος ηλικίας. Σχολικό επίπεδο. Τυχόν μαθησιακές διαταραχές ή άλλες ιδιαιτερότητες που πρέπει να ληφθούν υπόψη εντός της ομάδας.
Χώρος μάθησης	Είναι τυπική, άτυπη ή μη τυπική εκπαιδευτική δραστηριότητα; Είναι μια δραστηριότητα που πρέπει να γίνει μόνο στην τάξη ή θα επεκταθεί και σε άλλα μέρη ή ώρες (εργασία στο σπίτι, χρόνος με την οικογένεια ή τους φίλους...);

	Διαθέσιμος φυσικός χώρος (τάξη, υπαίθριος χώρος, σχολείο, κοινοτικό κέντρο...). Έχετε σύνδεση wi-fi ; Έχετε εξοπλισμό (υπολογιστές, tablet, άλλο...), αν χρειαστεί; Χρειάζεστε μια κοινή οθόνη για όλους τους συμμετέχοντες να παρακολουθήσουν ταυτόχρονα;
Επικοινωνία	Πώς θα επικοινωνείτε με τους μαθητές όταν χρησιμοποιείτε βιντεοπαιχνίδια σε ένα περιβάλλον διδασκαλίας; Θα γνωστοποιήσεις την ιδέα στους γονείς; Πώς; Είναι το ίδρυμά σας εξοικειωμένο με τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών στη διδασκαλία; Πρέπει να πείσεις κάποιον μέσα στο ίδρυμά σου;
Περιεχόμενο	Τι εκπαιδευτικό περιεχόμενο θα έχει η δραστηριότητα: εκπαιδευτικό ή εξωσχολικό περιεχόμενο, ανάπτυξη δεξιοτήτων, έμπνευση για μελλοντικές δραστηριότητες...
Χαρακτηριστικά του βιντεοπαιχνιδιού	Είναι βιντεοπαιχνίδι ενός παίκτη ή πολλών παικτών;
Βιντεοπαιχνίδι	Τι βιντεοπαιχνίδι θα παρακολουθήσουν ή θα παίξουν οι μαθητές; Θα είναι ένα παιχνίδι που δημιουργήθηκε ειδικά για αυτή την παιδαγωγική ακολουθία ή ένα κάποιο παιχνίδι που ήδη υπάρχει; Θα υπάρχει μόνο ένα βιντεοπαιχνίδι;

Δημιουργία της δραστηριότητας	
Στόχος	Ποιο θα είναι το αποτέλεσμα της δραστηριότητας: τι θα μάθουν οι μαθητές, ποιες δεξιότητες θα αναπτύξουν, έχει έναν κινητήριο στόχο για μελλοντικές δραστηριότητες κ.λπ.;

Δυναμική δραστηριότητας	Ποιος είναι ο σχεδιασμός της δραστηριότητας (εργασίες, ασκήσεις...), ποιος είναι ο ρόλος του εκπαιδευτικού, ποιες ενέργειες θα εκτελέσουν οι μαθητές;
Χρόνος	Διάρκεια της δραστηριότητας.
Περαιτέρω πρακτική	Θα έχει διάβασμα; Θα συνδεθεί αυτή η δραστηριότητα με άλλες δραστηριότητες; Θα υπάρξουν άλλες φορές για τους μαθητές να εξασκηθούν σε αυτά που έχουν μάθει;
Αναφορές	Εκπαιδευτικές αναφορές που σχετίζονται με τον τύπο του βιντεοπαιχνιδιού. Πόροι για συζήτηση ή αναφορά σε θέματα που εμφανίζονται στο βιντεοπαιχνίδι.

Παράδειγμα 1

Μάθημα στην Ιστορία για μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με ένα ειδικά δημιουργημένο βιντεοπαιχνίδι

Μερικές φορές οι εκπαιδευτικοί μπορεί να εξετάσουν το ενδεχόμενο να δημιουργήσουν οι ίδιοι ένα βιντεοπαιχνίδι. Αυτός είναι ένας τρόπος για να διασφαλιστεί ότι συγκεκριμένο περιεχόμενο, ή απαιτήσεις που προκαλούν την ανάπτυξη μιας συγκεκριμένης ικανότητας, θα εμφανιστούν στο παιχνίδι που θα παίξουν οι μαθητές. Και πάλι, αυτό θα μπορούσε να ισχύει για διάφορους παιδαγωγικούς χώρους, τυπικούς, άτυπους και μη τυπικούς, αλλά σε αυτό το παράδειγμα θεωρούμε ότι αναφερόμαστε σε μια τάξη δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει πρώτα να αποφασίσουν ποια πλατφόρμα θα χρησιμοποιήσουν για να δημιουργήσουν το παιχνίδι. Θα είναι μια εφαρμογή ιστού που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μικρά παιχνίδια δράσης ή πλατφόρμας; Θα είναι ένα

πρόγραμμα υπολογιστή ειδικά σχεδιασμένο για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιού για μη δημιουργούς ή θα χρησιμοποιηθεί απευθείας μια μηχανή παιχνιδιών και σενάρια κωδικοποίησης; Αυτό θα εξαρτηθεί από τις γνώσεις του δασκάλου, αλλά η απόφαση αυτή θα πρέπει επίσης να ληφθεί λαμβάνοντας υπόψη τις ειδικές ανάγκες της τάξης, καθώς υπάρχουν διαφορετικές δυνατότητες για καθένα από αυτά τα επίπεδα τεχνικής πολυπλοκότητας. Σε αυτό το παράδειγμα, δεδομένου ότι το περιεχόμενο που πρέπει να διδαχθεί είναι Ιστορία, σκεφτήκαμε ότι θα ήταν πολύ χρήσιμο να δημιουργήσουμε ένα σύντομο RPG (Role-Playing Game) που επιτρέπει στους μαθητές να παίξουν στο ρόλο ενός χαρακτήρα που ζει στην εποχή που σπουδάζουν.

Προπαρασκευαστικά βήματα	
Προφίλ μαθητή	Μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, 12 έως 16 ετών.
Χώρος μάθησης	Επίσημος χώρος: τάξη στο σχολείο. Εξοπλισμός που απαιτείται: ένας υπολογιστής για κάθε μαθητή.
Επικοινωνία	Οι μαθητές θα ενημερωθούν για το τι είναι το παιχνίδι, σε ποια εποχή βασίζεται και μερικές ενδείξεις για το τι θα ανακαλύψουν σε σχέση με το ιστορικό περιεχόμενο (πώς αλληλεπιδρούν οι χαρακτήρες, ποια ιστορικά γεγονότα θα αντανακλώνται στο παιχνίδι, ποιο είναι το πλαίσιο...).
Περιεχόμενο	Περιεχόμενο προγραμμάτων σπουδών για την Ιστορία.
Βίντεοπαιχνίδι	RPG (Παιχνίδι ρόλων) που δημιουργήθηκε από εκπαιδευτικούς χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα όπως το RPG Maker (όχι δωρεάν) ή το rpgboss (ανοιχτού κώδικα, beta).

Δημιουργία της δραστηριότητας	
Στόχος	Ο στόχος του παιχνιδιού δεν πρέπει να είναι μόνο η μετάδοση του περιεχομένου των προγραμμάτων σπουδών, αλλά και η παροχή κινήτρων στους μαθητές να ασχοληθούν με το θέμα. Στο βιντεοπαιχνίδι θα πρέπει να υπάρχουν αναφορές με βάση τα συμφραζόμενα (πώς ήταν οι άνθρωποι και η ζωή τους εκείνη την εποχή, πώς ήταν το περιβάλλον, πώς μιλούσαν κ.λπ.). Πριν από τη δραστηριότητα, ο δάσκαλος θα δημιουργήσει το παιχνίδι (μόνο μία φορά, και στη συνέχεια μπορεί να χρησιμοποιηθεί όσες φορές το επιθυμεί), το οποίο θα περιλαμβάνει το επιθυμητό ιστορικό περιεχόμενο, το πλαίσιό του, μια ιστορία, χαρακτήρες, μηχανική παιχνιδιών κ.λπ.
Δυναμική δραστηριότητας	1. Επεξήγηση του περιεχομένου των προγραμμάτων σπουδών (αυτό το βήμα μπορεί να μετακινηθεί μετά την αναπαραγωγή του παιχνιδιού, κατά την κρίση του δασκάλου). 2. Γενική εξήγηση του βιντεοπαιχνιδιού εάν χρειάζεται (έλεγχοι, μηχανική παιχνιδιού κ.λπ.) και εν συντομία, για το τι μπορούν να περιμένουν οι μαθητές όσον αφορά το ιστορικό περιεχόμενο. 3. Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι. 4. Πρακτική στο περιεχόμενο, μετά το παιχνίδι: οι μαθητές θα σκεφτούν τι έχουν μάθει σε μια άσκηση τάξης που επιλέγεται από τον δάσκαλο στην οποία οι μαθητές θα πρέπει να αναφέρονται σε αυτό που έχουν ανακαλύψει στο βιντεοπαιχνίδι.
Διάρκεια	Η διάρκεια είναι μεταβλητή και θα πρέπει να προσαρμόζεται ανάλογα της έκτασης του περιεχομένου. Συνιστάται να χρησιμοποιήσετε χρόνο μεταξύ 30 και 60 λεπτά.

Περαιτέρω πρακτική	Οι μαθητές μπορεί να χρειαστεί να επαναλάβουν το παιχνίδι για να δώσουν προσοχή σε όλες τις βασικές πληροφορίες του. Αυτό μπορεί να απαιτήσει εργασίες, νέες ασκήσεις τάξης κ.λπ.
Αναφορές	Υπάρχουν πολλοί πόροι (γραφικά και ήχοι) στο διαδίκτυο για τη δημιουργία παιχνιδιών RPG. Υπάρχουν επίσης προσβάσιμα παιχνίδια που μπορούν να χρησιμεύσουν ως έμπνευση για αυτή την άσκηση. Ρίξτε μια ματιά σε αυτά τα παιχνίδια που δημιουργούνται από μαθητές και εκπαιδευτικούς: www.cogame.eu/play-games

Παράδειγμα 2

Διεξαγωγή δραστηριότητας βιντεοπαιχνιδιών για πολλούς παίκτες (εφήβους) σε κοινοτικό κέντρο

Σε μη τυπικά εκπαιδευτικά πλαίσια, τα μαθησιακά αποτελέσματα των δραστηριοτήτων δεν είναι απαραίτητα ο κύριος στόχος τους, αν και είναι συνήθως αδιαχώριστα από άλλους στόχους όπως κίνητρα, εργασία σε κοινοτικές αξίες, διασκέδαση κ.λπ. Για παράδειγμα, σε ένα κοινοτικό κέντρο, πολλές δραστηριότητες έχουν σχεσιακούς σκοπούς, δηλαδή την ιδέα της ενίσχυσης των δεσμών, της συμμετοχής των ανθρώπων στην κοινοτική ζωή της επικράτειάς τους, του εμπλουτισμού της πολιτιστικής ζωής μιας γειτονιάς κ.λπ.

Σε αυτό το παράδειγμα θα περιγράψουμε μια δραστηριότητα για εφήβους με κύριο στόχο να τους κάνουμε να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, να ανακαλύπτουν κοινά ενδιαφέροντα, να μοιράζονται το χρόνο τους μαζί κλπ. Όλα αυτά θα επιτευχθούν παίζοντας ένα βιντεοπαιχνίδι για πολλούς παίκτες μέσω του οποίου θα αποκτήσουν ή θα αναπτύξουν ορισμένες ήπιες δεξιότητες και γνώσεις.

Προπαρασκευαστικά βήματα	
Προφίλ μαθητή	Οι χρήστες του κοινοτικού κέντρου είναι ηλικίας μεταξύ 12 και 17 ετών.
Χώρος μάθησης	Ανεπίσημος χώρος. Μπορεί να είναι μια τάξη σε ένα κοινοτικό κέντρο, αλλά αν παίζεται σε κινητές συσκευές, μπορεί να είναι σε εξωτερικούς χώρους.
Επικοινωνία	Εκτός από τους εφήβους, ολόκληρη η κοινότητα μπορεί να ενημερωθεί για τη δραστηριότητα και τις αξίες της, ειδικά τους γονείς. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω διαφορετικών καναλιών: σε άμεση συνομιλία κατά τη διάρκεια άλλων δραστηριοτήτων, στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και σε άλλα ψηφιακά κανάλια, σε γραπτή επικοινωνία (φυλλάδια, αφίσες...), κλπ. Επιπλέον, η επικοινωνία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επέκταση της δραστηριότητας σε άλλες ή νέες δραστηριότητες.
Περιεχόμενα	Οι συμμετέχοντες στη δραστηριότητα (χρήστες) θα εξασκηθούν σε διάφορες ήπιες δεξιότητες: κοινωνική δέσμευση, συναισθηματική επικοινωνία κ.λπ.
Βιντεοπαιχνίδι	Υπάρχουν πολλά πιθανά βιντεοπαιχνίδια για πολλούς παίκτες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, συνιστάται να επιλέξετε ένα παιχνίδι με σύντομα επίπεδα, έτσι ώστε να μπορεί να επαναληφθεί σε μια δυναμική που μοιάζει με τουρνουά.

Δημιουργία της δραστηριότητας	
Στόχος	Να διευκολύνουν μια διασκεδαστική δραστηριότητα για τους χρήστες όπου έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες, αίσθηση κοινότητας, δεξιότητες επικοινωνίας κ.λπ. Επίσης για να ανοίξουν πόρτες σε άλλες δραστηριότητες στην κοινότητα. Η δυναμική που περιγράφεται εδώ λειτουργεί για μία συνεδρία, αλλά θα πρέπει να έχει συνέχεια και να είναι ανοιχτή στην αλλαγή και να συγχωνεύεται με άλλες δραστηριότητες.
Δυναμική δραστηριότητας	Πριν από τη δραστηριότητα, οι εκπαιδευτικοί θα καθιερώσουν ορισμένες ενέργειες στο παιχνίδι που θα πρέπει να ανταμείβονται από ένα «σήμα» που αντιπροσωπεύει ένα επίτευγμα (έχοντας παίξει ένα συγκεκριμένο επίπεδο, έχοντας κερδίσει έναν ορισμένο αριθμό πόντων κ.λπ.). 1. Οι εκπαιδευτικοί θα εξηγήσουν πώς λειτουργεί η δραστηριότητα (τάξη των παικτών, υπάρχει ανταμοιβή για τη συμμετοχή;). 2. Στις ομάδες, οι χρήστες θα παίξουν ένα επίπεδο (5-10 λεπτά το καθένα). Κάθε ομάδα θα κερδίσει τα επιτεύγματα ως ομάδα. Για να λειτουργήσει αυτό, εάν το παιχνίδι δεν μπορεί να παιχτεί από ολόκληρη την ομάδα ταυτόχρονα, κάθε μέλος πρέπει να παίξει με τη σειρά του (ένα επίπεδο το καθένα) και να σκεφτεί στρατηγικές μαζί μεταξύ των επιπέδων. 3. Με τα αποτελέσματα των επιπέδων, οι εκπαιδευτικοί θα δημιουργήσουν ένα πάνελ που θα δείχνει κάθε «επίτευγμα» με τη μορφή σήματος ή άλλης εκπροσώπησης και ποια ομάδα έχει βραβευτεί. 4. Ως τρόπος συνέχειας, το πάνελ θα διατηρηθεί και θα εμφανιστεί στα κοινωνικά κανάλια που χρησιμοποιούν

	συνήθως οι συμμετέχοντες και θα τους ενθαρρύνει να συνεχίσουν να κερδίζουν νέα σήματα και επίσης να ενθαρρύνουν τους νέους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν στο παιχνίδι.
Διάρκεια	60 - 90 λεπτά για κάθε συνεδρία.
Περαιτέρω πρακτική	Εκτός από τη συνέχεια της ίδιας της δραστηριότητας, σε ένα κοινοτικό κέντρο οποιαδήποτε δράση μπορεί να οδηγήσει σε άλλους, ανάλογα με τα συμφέροντα των χρηστών. Εάν το κέντρο σκοπεύει να εργαστεί σε μια σειρά δραστηριοτήτων, αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει μέρος του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

4 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΧΡΗΣΗΣ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΣΑΣ

2.1 Ως θεατής

Είναι ήδη γνωστό ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να συμβάλουν στη διαδικασία μάθησης, εμπλέκοντας τους μαθητές σε μαθησιακές δραστηριότητες. Συνήθως, τα βιντεοπαιχνίδια εμπλέκουν ένα άτομο όταν παίζει το ίδιο το άτομο το παιχνίδι. Αλλά θα μπορούσε να είναι το ίδιο όταν βλέπεις άλλους να παίζουν;
Στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, υπάρχει ήδη μια συζήτηση σχετικά με τον εντοπισμό των ανθρώπων που περισσότερο θέλουν να είναι θεατές και όχι παίκτες, και από τη δική τους οπτική γωνία διατηρούν το ενδιαφέρον τους για το παιχνίδι και ίσως πείθοντάς τους να προχωρήσουν περαιτέρω να αρχίσουν να παίζουν το παιχνίδι μέσω της πλήρους έκδοσης (Severin 2021). Ωστόσο, αυτό το γεγονός μας δίνει την προοπτική του πώς η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών σχεδιάζει να εμπλέξει ακόμη περισσότερους θεατές.

Εικόνα 1: Οι επισκέπτες παρακολουθούν διεθνείς ομάδες να παίζουν κατά τη διάρκεια του τουρνουά του ηλεκτρονικού παιχνιδιού "League of Legends" στις 8 Μαΐου 2014 στο Παρίσι. Lionel Bonaventure—AFP/Getty Images

Η ίδια προοπτική θα μπορούσε να αναπτυχθεί περαιτέρω μέσα σε μια τάξη. Αντί να χρησιμοποιήσει ένα βιντεοπαιχνίδι στην τάξη και να προσελκύει μαθητές για να παίξουν το παιχνίδι, ένας δάσκαλος θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει βιντεοπαιχνίδια

και να εμπλέξει τους μαθητές ως θεατές του υπάρχοντος περιεχομένου βιντεοπαιχνιδιών. Αλλά πώς θα μπορούσε να γίνει αυτό; Και πριν από αυτό, τι ακριβώς σημαίνει να χρησιμοποιείς βιντεοπαιχνίδια ως θεατής στην τάξη;
Ένας από τους στόχους του προγράμματος Gaming for Skills είναι να προτείνει τρόπους για το πώς ένας δάσκαλος θα μπορούσε να επωφεληθεί από τα βιντεοπαιχνίδια και να εμπλέξει τους μαθητές ως θεατές. Υπάρχουν ήδη αρκετές προσεγγίσεις που θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει ένας δάσκαλος. Πολλά παιχνίδια καταγράφονται από τους παίκτες και είναι διαθέσιμα σε διάφορες πλατφόρμες όπως το YouTube, το Twitch ή το Facebook Gaming. Οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις πλατφόρμες στην τάξη τους για να αγκαλιάσουν τη χρήση βιντεοπαιχνιδιού ως συμπληρωματική προσέγγιση για την κάλυψη ενός συγκεκριμένου μέρους του προγράμματος σπουδών. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια με διάφορους τρόπους:

- **Περιπατήσεις**
- **Τρέιλερ ή επιδείξεις βιντεοπαιχνιδιού**
- **Προγράμματα εκμάθησης / tutorial βιντεοπαιχνιδιών**
- **Παρακολούθηση άλλων να παίζουν ένα βιντεοπαιχνίδι**
- **Ο/η εκπαιδευτικός παίζει ή επιδεικνύει το βιντεοπαιχνίδι σύμφωνα με τις αποφάσεις των μαθητών**

Η χρήση βιντεοπαιχνιδιού από την πλευρά του θεατή για εκπαιδευτικούς σκοπούς δεν είναι τόσο εύκολη όσο ακούγεται. Χρειάζεται προετοιμασία για να δημιουργηθεί ένα συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος και να γνωρίζουμε από την αρχή τους συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους. Οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τις περισσότερες από τις κατηγορίες βιντεοπαιχνιδιών (παιχνίδια περιπέτειας, παζλ, προσομοίωση ζωής, παιχνίδι ρόλων, στρατηγικής, αγώνες κ.λπ.) ενταγμένα στις παραπάνω διαδικασία, σύμφωνα με αυτό που θα ήθελαν να επιτύχουν και με τις δεξιότητες που θα ήθελαν να αναπτύξουν οι μαθητές τους. Είναι σημαντικό

να καθορίσετε με σαφήνεια τους εκπαιδευτικούς στόχους σύμφωνα με τους διαφορετικούς τίτλους παιχνιδιών και το περιεχόμενο που θα χρησιμοποιηθεί.

Για παράδειγμα, όταν χρησιμοποιηθούν εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια σαν τα: Math Blaster, Pajama Sam και Castle of Dr. Brain), που είναι παιχνίδια για νεότερους παίκτες, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να επικεντρωθούν στη διδασκαλία ορισμένων συγκεκριμένων δεξιοτήτων όπως, άλγεβρα, ορθογραφία, επίλυση προβλημάτων και άλλες βασικές δεξιότητες.
Εάν οι εκπαιδευτικοί αποφασίσουν να χρησιμοποιήσουν εμπορικά βιντεοπαιχνίδια ψυχαγωγίας (σαν το SimCity ή το Civilization), τότε ο στόχος θα πρέπει να είναι η συμμετοχή των μαθητών σε περισσότερα από ένα θέματα και οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν περαιτέρω εγκάρσιες δεξιότητες (ομαδική εργασία, επικοινωνία, κριτική σκέψη).

Μια άλλη περίπτωση θα μπορούσε να είναι όταν οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια που βασίζονται στην έρευνα σαν τα: Oregon Trail, Zoombinis Logical Journey, Phoenix Quest. Ακόμα και αν τέτοια παιχνίδια μπορεί να μην έχουν πάντα την τεχνική ποιότητα των σύγχρονων εμπορικών παιχνιδιών, θα μπορούσαν να προσφέρουν στους εκπαιδευτικούς την ευκαιρία να παρουσιάσουν νέες προσεγγίσεις και να εισαγάγουν τους μαθητές σε ερευνητικά ζητήματα.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν βιντεοπαιχνίδια σε αρκετές περιπτώσεις κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος ή μιας περιόδου του σχολικού έτους. Παρακάτω παρουσιάζονται οι συνιστώμενοι τρόποι:

Κατάσταση	Επίπεδο σπουδαιότητας	Επεξήγηση
Εργασία στο σπίτι	**	Ο/η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να υποδείξει έναν συγκεκριμένο σύνδεσμο σε μία από τις πλατφόρμες που αναφέρονται παραπάνω και να ζητήσει από τους μαθητές να παρακολουθήσουν ένα παιχνίδι ή ένα συγκεκριμένο μέρος του παιχνιδιού που σχετίζεται με το πρόγραμμα σπουδών που θέλουν να καλύψουν (από το σπίτι τους). Στη συνέχεια, θα μπορούσε να ζητηθεί από τους μαθητές να αναλύσουν και να αναφέρουν τα ευρήματά τους ή να ολοκληρώσουν μια συγκεκριμένη άσκηση.
Στην τάξη	***	Το ίδιο όπως παραπάνω, αλλά αυτό θα μπορούσε να είναι μέρος των διδακτικών ωρών στην τάξη
Ως εργαλείο για την εισαγωγή ενός θέματος	**	Ο/η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει ένα παιχνίδι για να εισαγάγει ένα συγκεκριμένο θέμα που σχετίζεται με το θέμα που θα ήθελε να διδάξει στην ακόλουθη τάξη. Αυτό θα μπορούσε να κερδίσει το ενδιαφέρον των μαθητών, καθώς θα συνειδητοποιήσουν ότι το συγκεκριμένο θέμα μπορεί να σχετίζεται με ένα παιχνίδι.
Ως εργαλείο για να	***	Ο/η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει ένα παιχνίδι για να πάει

προχωρήσετε περαιτέρω σε ένα θέμα ή ως το κύριο εργαλείο στο μάθημα		βαθύτερα στην εξήγηση ενός συγκεκριμένου θέματος.
Ως εργαλείο για την ενσωμάτωση της τυπικής μάθησης των μαθητών σε λιγότερο τυπικά παραδείγματα	**	Ο/η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει ένα παιχνίδι για να εξηγήσει διάφορες άτυπες δραστηριότητες (δραστηριότητες της καθημερινής ζωής) που μπορούν να συνδεθούν με το θέμα που διδάσκει εκείνη την εποχή. Αυτό θα δώσει στους μαθητές τη δυνατότητα να συνδέσουν την τυπική μάθηση με τις καθημερινές δραστηριότητες (άτυπες).
Ως κανονικό εργαλείο για ένα θέμα ή σχετικό με τις μαλακές δεξιότητες	***	Ο/η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να χωρίσει τους μαθητές σε ομάδες προκειμένου να συνεργαστούν ενώ παρακολουθούν ένα συγκεκριμένο βιντεοπαιχνίδι, όπως ένα παιχνίδι στρατηγικής, με στόχο τη συνεργασία και την ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και ομαδικής εργασίας μέσω αυτής της διαδικασίας
Για εξ αποστάσεως εκπαίδευση	***	Είναι δύσκολο για έναν/μια εκπαιδευτικό να έχει την προσοχή και τη συμμετοχή των μαθητών ενώ διδάσκει εξ αποστάσεως. Η χρήση ενός παιχνιδιού σε αυτές τις

		περιπτώσεις θα μπορούσε να υποστηρίξει τον/την εκπαιδευτικό στην προσέλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών και στην παροχή πιο ελκυστικών δραστηριοτήτων.

2.2 Ως δημιουργός

Η δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού ως εκπαιδευτική δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί με διαφορετικούς τρόπους. Είναι σημαντικό να συμμετάσχουν οι μαθητές σε μια δημιουργική διαδικασία. Αυτό που παρέχει κάτι νέο στους μαθητές είναι οι προϋποθέσεις που πρέπει να υπάρχουν ώστε να δημιουργήσουν το παιχνίδι: ένα μάθημα, η ανάπτυξη μιας ήπιας ικανότητας, η απόκτηση ικανότητας κ.λπ. Από τη μία πλευρά, οι μαθησιακοί στόχοι μπορούν να σχετίζονται με το περιεχόμενο του παιχνιδιού (την ιστορία του, τη μηχανική του, τα γραφικά του κ.λπ.). Για παράδειγμα, εάν στους μαθητές έχει ανατεθεί να δημιουργήσουν ένα σύντομο παιχνίδι που κάνει τον παίκτη να λύσει ένα πρόβλημα μαθηματικών, οι μαθητές θα πρέπει να κατανοήσουν πώς να λύσουν αυτό το πρόβλημα κατά τη διαδικασία της δημιουργίας του παιχνιδιού. Από την άλλη, τα μαθησιακά αποτελέσματα μπορούν να προέλθουν από την ίδια τη διαδικασία δημιουργίας (του παιχνιδιού). Για παράδειγμα, εάν το παιχνίδι πρέπει να δημιουργηθεί από μια ομάδα μαθητών, οι μαθητές της ομάδας θα αναπτύξουν την ικανότητά τους να εργάζονται σε μια ομάδα, καθώς και τις κοινωνικές και συναισθηματικές μαθησιακές δεξιότητές τους κατά την οργάνωση και τη διανομή εργασιών που με τη σειρά τους, θα τους παρέχουν τη γνώση της διαδικασίας δημιουργίας βιντεοπαιχνιδίων. Σημειώστε ότι αυτή η διαδικασία μπορεί επίσης να μεταφερθεί σε άλλους τύπους έργων, καθώς η δομή της έχει κοινά σημεία με άλλους τύπους δημιουργικών διαδικασιών.

Η διαδικασία δημιουργίας ενός παιχνιδιού, μπορεί να διαμορφωθεί σύμφωνα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες της δραστηριότητας. Ωστόσο, θα σας δώσουμε ένα γενικό περίγραμμα που μπορείτε στη συνέχεια να το προσαρμόσετε εσείς (όπως επιθυμείτε). Θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι αυτού του είδους η δραστηριότητα μπορεί να διαφέρει σημαντικά σε μήκος και βάθος: θα μπορούσε να είναι μια άσκηση δημιουργίας ενός μικρού επιπέδου (level) που μπορεί να ολοκληρωθεί σε μία μόνο συνεδρία, ή ακόμα και ένα ομαδικό έργο που μπορεί να χρειαστεί για την ολοκλήρωσή του, ένα ολόκληρο (ανάλογα τη βαθμίδα) τρίμηνο/τετράμηνο. Σε κάθε περίπτωση, θα πρέπει να ακολουθείται μια βηματική προ οργανωμένη διαδικασία.

1. **Προκαταρκτική φάση:** συλλογή των πληροφοριών που είναι απαραίτητες για τη δημιουργία του περιεχομένου του παιχνιδιού. Αυτές οι πληροφορίες μπορεί να είναι ένα ιστορικό πλαίσιο, στοιχεία ενός φανταστικού ή λογοτεχνικού σύμπαντος, ένα θέμα ή συγκεκριμένες γνώσεις από τα προγράμματα σπουδών που πρέπει να μεταδοθούν κ.λπ.
2. **Φάση σχεδιασμού:** προετοιμασία των απαραίτητων πληροφοριών και οργάνωσης πριν από την δημιουργία του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει τη δημιουργία ενός σεναρίου, μιας πλοκής, ενός οργανωτή γραφικών ή οποιουδήποτε άλλου εγγράφου που αντικατοπτρίζει τι θα είναι το παιχνίδι. Ποια είναι η ιστορία αν υπάρχει, τι είδους γραφικά θα περιλαμβάνει το παιχνίδι, ποιοι είναι οι μηχανισμοί του παιχνιδιού (εμπόδια, δυσκολίες και ανταμοιβές), πώς θα εμφανιστούν οι πληροφορίες της προκαταρκτικής φάσης κ.λπ.
3. **Φάση παραγωγής/δημιουργίας:** χρησιμοποιείτε οποιοδήποτε είδος λογισμικού για να φτιάξετε και να προγραμματίσετε το παιχνίδι. Αυτή είναι η στιγμή να εφαρμόσετε την εργασία σχεδιασμού σας και να τη μετατρέψετε στο πραγματικό παιχνίδι. Κανονικά, το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσετε για τη δημιουργία του παιχνιδιού θα πρέπει να επιλεγεί στην αρχή, καθώς οι τεχνικές δυνατότητές του συνήθως καθορίζουν τι είδους παιχνίδια μπορούν να δημιουργηθούν. Επίσης, υπάρχουν πιο σύνθετα προγράμματα που απαιτούν υψηλότερες τεχνικές γνώσεις, αλλά είναι πολύ πιο ευέλικτα.
4. **Μετά την παραγωγή και τη φάση επικοινωνίας:** αυτές είναι οι ενέργειες που φέρνουν το παιχνίδι στους παίκτες. Κυρίως, αυτά είναι: δοκιμές, επικοινωνία και διανομή. Είναι σημαντικό να δοκιμάσετε το παιχνίδι για να αποφύγετε λάθη (βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι μπορεί να ηττηθεί!). Δημιουργήστε ένα εξώφυλλο ή οποιοδήποτε άλλο είδος υλικού για να το μοιραστείτε με την κοινότητα, να ανεβάσετε το παιχνίδι σε μια ψηφιακή πλατφόρμα ή να το μοιραστείτε με οποιονδήποτε τρόπο επιλέξετε, ώστε να μπορούν να το παίξουν άλλοι κ.λπ.

Όπως προαναφέρθηκε, **αυτή η διαδικασία μπορεί να προσαρμοστεί σε** οποιοδήποτε είδος σχολικού έργου ή άσκησης στην τάξη. Μερικές φορές οι εκπαιδευτικοί χρειάζονται απλώς τους μαθητές τους για να περάσουν ένα ή δύο μαθήματα αναπτύσσοντας κάτι, δημιουργώντας ένα επίπεδο ενός παιχνιδιού, ή ίσως ένα μέρος ενός μεγαλύτερου παιχνιδιού. Για το σκοπό αυτό, υπάρχουν απλά διαδικτυακά εργαλεία που επιτρέπουν τη γρήγορη δημιουργία σύντομων και απλών παιχνιδιών όπως το sploder.com. Σε αυτή την περίπτωση, ορισμένες από τις φάσεις της διαδικασίας δεν θα είναι απαραίτητες ή θα απλουστευθούν (συνήθως η 1η και η 4η φάση είναι οι συντομότερες εδώ). Από την άλλη, μπορεί να γίνει ένα πιο εκτεταμένο έργο στο οποίο οι μαθητές πρέπει να εργαστούν σε περισσότερες από μια διδακτικές ενότητες σε κάθε μία από τις φάσεις, δουλεύοντας έτσι σε μια διεπιστημονική δραστηριότητα. Στη συνέχεια, θα περάσουν περισσότερο χρόνο αναζητώντας πληροφορίες, οργανώνοντας την ομάδα των δημιουργών, δημιουργώντας οπτικό υλικό, μια ιστορία κ.λπ. Οι δυνατότητες αυτού του είδους του έργου είναι τεράστιες, καθώς επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να εργάζονται σε διαφορετικές ικανότητες και δεξιότητες, στο περιεχόμενο των προγραμμάτων σπουδών διαφορετικών μαθημάτων κ.λπ.

Υπάρχουν **παραδείγματα έργων** που έχουν αναπτυχθεί για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιού στην εκπαίδευση. Για παράδειγμα, το ευρωπαϊκό πρόγραμμα CoGame (www.cogame.eu), στο οποίο αυτή η δημιουργική διαδικασία εφαρμόστηκε σε διαφορετικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Στην ιστοσελίδα του έργου υπάρχουν παραδείγματα δράσεων από κάθε φάση, πληροφορίες για βιντεοπαιχνίδια από εκπαιδευτική άποψη, τεχνικά έγγραφα που μπορεί να είναι χρήσιμα αν θέλετε να εφαρμόσετε τη δημιουργία ενός παιχνιδιού στην τάξη κ.λπ. Επίσης, υπάρχουν αρκετά βιντεοπαιχνίδια που δημιουργήθηκαν από μαθητές σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια της ζωής του έργου CoGame σε διαφορετικούς τυπικούς και μη τυπικούς εκπαιδευτικούς χώρους. Ένα άλλο παράδειγμα είναι το έργο «Ας ερευνήσουμε και ας εφεύρουμε να είμαστε πιο βιώσιμοι» (City Council El Prat de Llobregat, 2019), το οποίο πραγματοποιήθηκε στην

πόλη El Prat de Llobregat (δίπλα στη Βαρκελώνη, Καταλονία), στο πλαίσιο του δημοτικού προγράμματος IntersECCions που περιελάμβανε σχολεία και κέντρα πολιτιστικής κοινότητας που συνεργάζονται ως δίκτυο. Κατά τη διάρκεια ενός ακαδημαϊκού έτους, μαθητές δευτεροβάθμιας και ανώτερης πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης από διαφορετικά σχολεία εργάστηκαν σε τεχνολογικά προγράμματα, χρησιμοποιώντας κυρίως το πρόγραμμα Scratch (https://scratch.mit.edu/) για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδών ή διαδραστικών κινούμενων σχεδίων. Τα παιχνίδια τα δημιούργησαν στην τάξη, με επικεφαλής τους δασκάλους τους και με την υποστήριξη των εργαζομένων των κοινοτικών κέντρων. Εργάστηκαν πάνω σε περιεχόμενο αειφορίας, το οποίο στη συνέχεια πραγμάτωσαν, σχεδιάζοντας και παράγοντας τα παιχνίδια και τις διαδραστικές δημιουργίες. Στο τέλος, ολοκλήρωσαν με μια κοινή συνεδρίαση επίδειξης σε δύο κοινοτικά κέντρα, την οποία θεωρούμε ως έναν τρόπο ανάπτυξης της τελευταίας φάσης της διαδικασίας δημιουργίας (φάση 4).

Η δημιουργία βιντεοπαιχνιδιού έχει πολλά **εκπαιδευτικά οφέλη.** Εκτός από το ότι είναι ένα πολύ ευέλικτο εργαλείο, όπως εξηγήσαμε προηγουμένως, υπάρχουν πολλά σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη. Τα βιντεοπαιχνίδια, όπως και κάθε άλλο τεχνολογικό εργαλείο ή συσκευή, είναι κάτι που χρησιμοποιείται ευρέως από παιδιά και εφήβους, αλλά δεν γνωρίζουν απαραίτητα το πώς λειτουργούν, γιατί τα έχουμε και αν είναι δυνατόν να τα φτιάξουν μόνοι τους. Το να μάθουν το πώς γίνεται κάτι που τους είναι τόσο οικείο, δηλαδή γνωρίζοντας τα «παρασκήνια» (της δημιουργίας), είναι πολύ πολύτιμο για αυτούς ώστε να κατανοήσουν πώς λειτουργεί ο κόσμος και από πού προέρχονται όλες αυτές οι τεχνολογικές πραγματικότητες. Αυτό είναι ακόμα πιο σημαντικό, καθώς ένας αυξανόμενος αριθμός παιχνιδιών είναι δωρεάν, πράγμα που σημαίνει ότι το βασικό παιχνίδι έρχεται δωρεάν, αλλά προτρέπει τον παίκτη να κάνει αγορές εντός του παιχνιδιού, στις οποίες οι νεότεροι παίκτες μπορούν να είναι ιδιαίτερα ευάλωτοι. Σε αυτό το σημείο, το έργο του δασκάλου γίνεται πολύ σημαντικό προς τους/τις μαθητές/τριες, ώστε αυτοί/ες να αποκτήσουν μια ορισμένη επίγνωση των βιντεοπαιχνιδίων ως τεχνολογική, αλλά και κοινωνικοπολιτική, πραγματικότητα.

Ειδικότερα, οι εκπαιδευτικές αξίες της δημιουργίας παιχνιδιών βασίζονται στο περιεχόμενο στο οποίο ο/η εκπαιδευτικός αποφασίζει να εργαστεί. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι σημαντικός στην προκαταρκτική φάση, καθώς η επιλογή του περιεχομένου είναι ζωτικής σημασίας. Σε αυτή τη φάση είναι όπου θέματα, συγκεκριμένο αντικείμενο και περιεχόμενο προγραμμάτων σπουδών θα καθορίσουν τους στόχους και το πεδίο εφαρμογής της μαθησιακής δραστηριότητας. Μέρος της πρόκλησης για τους μαθητές θα είναι να βρουν τρόπους για τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν αυτές τις γνώσεις για να φτάσουν στο τέλος του παιχνιδιού. Αυτό απαιτεί, αλλά ενθαρρύνει επίσης προς την καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου των προγραμμάτων σπουδών κατά τη διαδικασία της δημιουργίας του παιχνιδιού. Επιπλέον, ένα άλλο όφελος είναι η ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Κάθε μέρος της διαδικασίας μπορεί να απαιτεί διαφορετικά σύνολα δεξιοτήτων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενισχύσουν μία από αυτές εστιάζοντας τις ενέργειες των μαθητών σε συγκεκριμένα μέρη, όπως το να έχουν οι μαθητές να δημιουργήσουν έναν γραφικό οργανωτή για να εργαστούν στις δεξιότητες σχεδίασης τους ή να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι που να έχει μια αφηγηματική δομή για να αναπτύξουν τις δεξιότητες τους στην αφήγηση και στη γραφή.

Κατάσταση	Επίπεδο σπουδαιότητας	Επεξήγηση
Εργασία στο σπίτι	**	Τα μεγάλα έργα συνήθως δουλεύονται αποκλειστικά στην τάξη, αλλά είναι επίσης δυνατό να συνεχίσετε να εργάζεστε σε ένα βιντεοπαιχνίδι στο σπίτι, ειδικά αν είναι ένα μικρό (σε απαιτήσεις πόρων) που μπορεί να λειτουργήσει με ένα πρόγραμμα με χαμηλές απαιτήσεις συστήματος υπολογιστή.
Στην τάξη	***	

Ως εργαλείο για την εισαγωγή ενός θέματος	**	Η δημιουργία ενός σύντομου παιχνιδιού θα μπορούσε να είναι ένας ελκυστικός τρόπος για τους μαθητές να ανακαλύψουν ένα νέο θέμα.
Ως εργαλείο για να προχωρήσετε περαιτέρω σε ένα θέμα ή ως το κύριο εργαλείο στο μάθημα	***	Κανονικά, η δημιουργία ενός παιχνιδιού απαιτεί ελάχιστη γνώση ενός συγκεκριμένου θέματος. Έτσι, δημιουργώντας το παιχνίδι, οι μαθητές θα αναπτύξουν την κατανόησή τους και θα κάνουν συνδέσεις με άλλα θέματα. Επιπλέον, είναι πιθανό να θυμούνται εύκολα τα μαθησιακά αποτελέσματα, καθώς είναι ένα έργο που έκαναν οι ίδιοι.
Ως εργαλείο για την ενσωμάτωση της τυπικής μάθησης των μαθητών σε λιγότερο τυπικά παραδείγματα	*	Κανονικά αυτό πρέπει να γίνεται παίζοντας ένα παιχνίδι. Ωστόσο, το παιχνίδι που παίζεται θα μπορούσε να δημιουργηθεί από άλλους μαθητές.
Ως κανονικό εργαλείο για ένα θέμα ή σχετικό με τις μαλακές δεξιότητες	***	Αν και το φάσμα των πιθανών θεμάτων ή δεξιοτήτων και ικανοτήτων είναι πολύ ευρύ, μερικά από αυτά είναι πολύ κοινά σε όλες τις διαδικασίες. Για παράδειγμα, ψηφιακές δεξιότητες, ομαδική εργασία, κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες, δημιουργική σκέψη κ.λπ. Εάν ένα εκπαιδευτικό κέντρο θέλει να διδάσκει μερικές από

		αυτές τις δεξιότητες σε τακτική βάση με μια προσαρμοσμένη διαδικασία δημιουργίας βιντεοπαιχνιδών, είναι απολύτως δυνατό και συνιστάται ιδιαίτερα να το κάνει.
Για εξ αποστάσεως εκπαίδευση	*	Τουλάχιστον την πρώτη φορά που δημιουργούν ένα βιντεοπαιχνίδι, οι μαθητές χρειάζονται κάποια υποστήριξη και παραδείγματα για να γνωρίσουν τη διαδικασία και πώς να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία δημιουργίας.

2.3 Ως ένας ενιαίος φορέας

Οι μαθητές μπορούν να είναι μέρος ενός βιντεοπαιχνιδιού ως ένας παίκτης. Αυτό σημαίνει ότι οι μαθητές παίζουν ένα βιντεοπαιχνίδι που έχει σχεδιαστεί για να παίζεται από έναν παίκτη ή ένα βιντεοπαιχνίδι που έχει σχεδιαστεί για να έχει διαφορετικές λειτουργίες και μία από αυτές είναι του ενός παίκτη. Παρόλο που αυτό σημαίνει ότι ένα βιντεοπαιχνίδι θα έχει μόνο έναν αποκλειστικό παίκτη, η χωρητικότητα του παιχνιδιού μπορεί να αποτελείται από πολλούς παίκτες (IGI Global, χ.χ.). Ως εκ τούτου, σε ένα βιντεοπαιχνίδι ενός παίκτη, ενώ υπάρχει συνήθως ένας πίνακας ηγετών (των καλύτερων σε βαθμολογία) στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε μαθητής παίζει ως άτομο και όχι ο ένας εναντίον του άλλου ή εναντίον άλλων παικτών μέσα στο παιχνίδι.
Τα βιντεοπαιχνίδια που παίζονται από μεμονωμένους χρήστες μπορεί να είναι πιο εύκολο να παιχτούν και να χρησιμοποιηθούν σε εκπαιδευτικό πλαίσιο (Davis, 2014).

Ένα παράδειγμα βιντεοπαιχνιδιού ενός παίκτη είναι το «The Legend of Zelda», μια ιαπωνική σειρά παιχνιδιών που κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 1986, γνωστό για την εμπειρία ως παιχνίδι ενός παίκτη. Αυτό το παιχνίδι μπορεί να περιγραφεί ως ένα

παιχνίδι βασισμένο σε avatar που βασίζεται σε συνδυασμένες πληροφορίες και αλληλεπιδραστικά σύμβολα, σε ένα τυπικό περιβάλλον δράσης-περιπέτειας (Klevjer, 2006).

Πηγή: https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/

Η σειρά: «Legend of Zelda» περιλαμβάνει ένα συνδυασμό γρίφων, περιπέτειας, παιχνιδιού δράσης και ανάλυσης. Επιπλέον, το: «The Legend of Zelda: Breath of the Wild», είναι το πρώτο παιχνίδι ανοιχτού κόσμου της σειράς Zelda και προσφέρει στον παίκτη την ελευθερία να κάνει ό,τι και όπως το θέλει (The Legend of Zelda, χ.χ.). Το Breath of the Wild δίνει έμφαση σε μια σειρά από χαρακτηριστικά παιχνιδιού και μάθησης στο παιχνίδι και αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούν να προκαλέσουν και να υποστηρίξουν εκπαιδευτικές εμπειρίες (Bros, 2020).

Διαφορετικοί τρόποι για να παίξετε παιχνίδια ενός παίκτη

Ένας πιο επίσημος ορισμός για το παιχνίδι ενός παίκτη είναι ότι είναι ένα βιντεοπαιχνίδι όπου δεδομένα εισάγονται από έναν και μόνο παίκτη, καθ 'όλη τη διάρκεια της περιόδου του παιχνιδιού. Επιπλέον, ο αριθμός των ατόμων που συνδέονται στο πραγματικό παιχνίδι μπορεί να διαφέρει από την αρχικά καθορισμένη λειτουργία παίκτη και οι παίκτες μπορούν να συμμετέχουν και να επικοινωνούν σε μια δραστηριότητα μεταξύ τους με διάφορους τρόπους εκτός από το σχεδιασμό του παιχνιδιού. Υπάρχουν δύο περιπτώσεις στις οποίες οι παίκτες μπορούν να εμπλακούν είτε παίζοντας ένα βιντεοπαιχνίδι στο ίδιο φυσικό περιβάλλον είτε σε διαφορετικό χώρο. Για παράδειγμα, οι παίκτες που κάθονται μαζί και παίζουν ένα βιντεοπαιχνίδι σε

έναν υπολογιστή ή κονσόλα για να λύσουν τους γρίφους σε ένα παιχνίδι ή οι παίκτες σε ένα online βιντεοπαιχνίδι που επικοινωνούν σε μια συνομιλία σε πραγματικό χρόνο για να προτείνουν και να δώσουν συμβουλές ο ένας στον άλλο. Τα βιντεοπαιχνίδια ενός παίκτη δεν προϋποθέτουν την συνεργασία μεταξύ παικτών, ωστόσο, υπάρχουν διάφορες πιθανές κοινές μορφές συνεργατικής αλληλεπίδρασης. Επιπλέον, οι παίκτες μπορούν να παίξουν με τη σειρά ή μαζί, να λύσουν προβλήματα μόνοι τους ή να συνεργαστούν και να υποστηρίξουν ο ένας τον άλλον στον ίδιο φυσικό χώρο ή ακόμα και στο διαδίκτυο. Όλες αυτές είναι ενδιαφέρουσες μορφές παιχνιδιών ενός παίκτη που μπορείτε να σκεφτείτε να εφαρμόσετε στην τάξη.

Πηγή: https://www.edutopia.org/blog/guide-to-game-based-learning-vicki-davis

Μέσω της ταυτόχρονης επικοινωνίας, οι διαδικτυακές κοινότητες ενός βιντεοπαιχνιδιού συνήθως παρέχουν συμβουλές, υποδείξεις καθώς και όποιου άλλου τύπου σημαντική υποστήριξη προς τους παίκτες. Είναι γενικώς αποδεκτό, ότι ο παίκτης αλληλεπιδρά με το παιχνίδι, καθώς και με τους χαρακτήρες του, και τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να περιγραφούν ως «εγγενώς κοινωνικά» - σύμφωνα με το Gee (2003) - ακόμα και αν άλλοι «παίκτες» είναι πραγματικοί άνθρωποι ή πλάσματα φαντασίας και χαρακτήρες που δημιουργήθηκαν από υπολογιστή (Eskelinen, 2019).

Το μέλλον των βιντεοπαιχνιδιών ενός παίκτη

Έχει δημιουργηθεί μια συζήτηση σχετικά με τη μοίρα των βιντεοπαιχνιδιών ενός παίκτη σε έναν κόσμο βιντεοπαιχνιδιών για πολλούς παίκτες. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι όλα τα βιντεοπαιχνίδια ενός παίκτη παίζονται με κάποια μορφή σύνδεσης

με άλλους. Για παράδειγμα, στο Xbox Live και το PlayStation Network όλα τα παιχνίδια ενός παίκτη έχουν online προφίλ, μεμονωμένα σήματα που ονομάζονται «επιτεύγματα» ή «τρόπαια», οι παίκτες γνωρίζουν ότι άλλοι παίκτες παίζουν παράλληλα. Μερικοί υποστηρίζουν ακόμη, ότι όλα τα βιντεοπαιχνίδια ενός παίκτη θα αναπτυχθούν μέσα σε ένα περιβάλλον συνδεσιμότητας για πολλούς παίκτες, συνεχίζοντας και τα δημόσια ορατά προφίλ και έχοντας συνείδηση ύπαρξης άλλων χρηστών (Koster, 2018).

Ίσως, τα βιντεοπαιχνίδια ενός παίκτη αλλάζουν πράγματι, ωστόσο, σίγουρα δεν εξαφανίζονται. Πολλοί παίκτες συνεχίζουν να παίζουν παιχνίδια ενός παίκτη για αυτήν καθ' αυτήν τη λειτουργία ενός παίκτη, καθώς απολαμβάνουν να χάνονται στον κόσμο του παιχνιδιού και αισθάνονται συνδεδεμένοι με τους χαρακτήρες καθώς και με την πλοκή (Khasru, 2018). Τα παιχνίδια ενός παίκτη επιτρέπουν να ακολουθεί κανείς το δικό του ρυθμό και γενικά θεωρείται ότι προσφέρουν περισσότερες ευκαιρίες για ανάπτυξη χαρακτήρων, αναγνώριση χαρακτήρων και αφηγηματική εστίαση. Δεν βρίσκουν όλοι οι παίκτες την εικονική κοινωνικοποίηση τόσο ενδιαφέρουσα και ελκυστική όσο τη διαδραστική αφήγηση (ανάμεσα σε αυτούς και ο βετεράνος προγραμματιστής Warren Spector). Αυτός υποστηρίζει, ότι ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία όταν παίζετε βιντεοπαιχνίδια είναι να δημιουργήσετε μια σύνδεση με το παιχνίδι. Τα παιχνίδια είναι μια συζήτηση μεταξύ του παίκτη και των προγραμματιστών και δεν απαιτούν 16 παίκτες εκεί έξω μαζί με τον έναν παίκτη (Martens, 2018).

Κατάσταση	Επίπεδο σπουδαιότητας	Επεξήγηση
Εργασία στο σπίτι	***	Συνήθως, η εργασία στο σπίτι γίνεται μεμονωμένα, επομένως, η λειτουργία ενός παίκτη είναι σχετική με αυτήν την κατάσταση.
Στην τάξη	**	Στην τάξη, συνήθως, οι μαθητές εργάζονται είτε μεμονωμένα είτε σε ομάδες. Η λειτουργία ενός παίκτη δεν είναι η πιο σημαντική δραστηριότητα για αυτήν τη χρήση.
Ως εργαλείο για την εισαγωγή ενός θέματος	*	Οι εκπαιδευτικοί παραδίδουν ένα θέμα στην τάξη στο σύνολό της, οπότε η λειτουργία ενός παίκτη δεν είναι η πιο σχετική σε αυτή την περίπτωση, εκτός εάν χρησιμοποιείται ως προπαρασκευαστική εργασία.
Ως εργαλείο για να προχωρήσετε περαιτέρω σε ένα θέμα ή ως το κύριο εργαλείο στο μάθημα	*	Η κατάσταση είναι παρόμοια με την εισαγωγή ενός θέματος.
Ως εργαλείο για την ενσωμάτωση της τυπικής μάθησης των μαθητών σε λιγότερο	**	Τόσο τα παιχνίδια ενός όσο και του πολλών παικτών είναι σχετικά με αυτή τη χρήση.

τυπικά παραδείγματα		
Ως κανονικό εργαλείο για ένα θέμα ή σχετικό με τις μαλακές δεξιότητες	*	Οι κοινωνικές δεξιότητες μπορεί να μην είναι οι πιο ανεπτυγμένες από δραστηριότητες ενός παίκτη. Ωστόσο, μπορούν να είναι χρήσιμα για την ανάπτυξη της επίλυσης προβλημάτων με το δικό τους ρυθμό, για παράδειγμα.
Για εξ αποστάσεως εκπαίδευση	**	Τόσο τα παιχνίδια ενός όσο και του πολλών παικτών είναι σχετικά με αυτή τη χρήση.

2.4 Για πολλούς παίκτες

Ένα βιντεοπαιχνίδι για πολλούς παίκτες ορίζεται ως βιντεοπαιχνίδι που επιτρέπει ευκαιρίες συνεργασίας και αλληλεπίδρασης μεταξύ περισσότερων του ενός ατόμων. Αυτά λαμβάνουν χώρα στο ίδιο περιβάλλον παιχνιδιού και μπορούν να υποστηριχθούν είτε τοπικά (π.χ. παιχνίδια της Nintendo: Mario Kart, Super Smash Bros) είτε διαδικτυακά / online (π.χ. World of Warcraft, Eve Online).

Στα βιντεοπαιχνίδια για πολλούς παίκτες, τα άτομα συνεργάζονται για να επιτύχουν έναν κοινό στόχο ή να ανταγωνιστούν μεταξύ τους, παρέχοντας ευκαιρίες κοινωνικής επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης σε πραγματικό χρόνο. Στην περίπτωση των online παιχνιδιών, οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη συνομιλία κειμένου, τη φωνή για να μιλήσουν και να συνεργαστούν με τα μέλη της ομάδας ενώ παράλληλα παίζουν.

Σε ένα μάθημα που χρησιμοποιεί βιντεοπαιχνίδια για πολλούς παίκτες, είτε πρόκειται για ανταγωνισμό είτε για συνεργασία, υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να αξιοποιήσετε στο έπακρο το να είστε μαζί σε ένα μαθησιακό περιβάλλον είτε εικονικά (εξ αποστάσεως εκπαίδευση, εργασία στο σπίτι) είτε φυσικά (στην τάξη).

Μερικά από τα σημαντικότερα οφέλη μάθησης και προσωπικής ανάπτυξης των βιντεοπαιχνιδιών για πολλούς παίκτες είναι:

Κοινωνική αλληλεπίδραση: οι μαθητές αλληλεπιδρούν μεταξύ τους στη σχολική πραγματικότητα σε εικονικό περιβάλλον όπου συνομιλούν, συνεργάζονται, οργανώνουν και επεξεργάζονται στρατηγικές παιχνιδιού σύμφωνα με το στόχο τους, εξασκούνται στην ομιλία και την ακρόαση, επομένως η λειτουργία για πολλούς παίκτες αντιπροσωπεύει ένα καλό εργαλείο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων αλφαβητισμού μεταξύ των μαθητών.

Δημιουργικότητα και φαντασία: η έννοια του «παιξίματος ενός ρόλου» βρίσκεται σε πολλά από αυτά τα παιχνίδια. Οι μαθητές αναλαμβάνουν το ρόλο ενός χαρακτήρα με ειδικές ικανότητες και ακολουθούν μια γραμμή ιστορίας ενώ προχωρούν κατά μήκος του παιχνιδιού. Επίσης τα βιντεοπαιχνίδια βυθίζουν τους παίκτες στον νέο κόσμο, όπου πρέπει να προκαλέσουν τον εαυτό τους και να βρουν δημιουργικούς τρόπους για να επεκτείνουν τη φαντασία τους ώστε να ξεφύγουν, να πολεμήσουν ή να ολοκληρώσουν διάφορες εργασίες.

Προσαρμοστικότητα, επίλυση προβλημάτων και λήψη αποφάσεων: στα βιντεοπαιχνίδια για πολλούς παίκτες, οι μαθητές θα αντιμετωπίσουν διάφορες καταστάσεις και θα πρέπει να βρουν λύσεις, να μάθουν πώς να ζητούν βοήθεια και να ασκήσουν ηγετικές δεξιότητες.

Αυτορρύθμιση: τα βιντεοπαιχνίδια για πολλούς παίκτες και η ανταγωνιστική τους λειτουργία, θα βοηθήσουν τους μαθητές να βρουν τρόπους να διαχειριστούν τα συναισθήματα θυμού τους (της μη νίκης), του φόβου τους (της ήττας) καθώς και της αποτελεσματικής αντιμετώπισης του άγχους, της πίεσης, της σχέσης με τους άλλους και της διατήρησης της εστίασης (το να παραμένουν προσηλωμένοι σε κάποιον στόχο) ενώ παίζουν το παιχνίδι.

Γνώση: τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διάφορες καταστάσεις διδασκαλίας και μάθησης (π.χ. ο Mario Kart μπορεί να χρησιμοποιηθεί στα μαθηματικά για τη μετατροπή μεταξύ μονάδων μέτρησης, για τον υπολογισμό χιλιομέτρων / μιλίων ανά ώρα σε ομάδες. Το Minecraft μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κατανόηση της ανάγνωσης, σε μαθήματα ιστορίας και στη διδασκαλία διαφόρων μαθηματικών ικανοτήτων. Το Civilization επιτρέπει την εξερεύνηση των ιστορικών νοοτροπιών, της στρατηγικής, της διαχείρισης των πόρων).

Κατάσταση	Επίπεδο σπουδαιότητας	Επεξήγηση
Εργασία στο σπίτι	*	Η λειτουργία για πολλούς παίκτες παρέχει μια πιο συναρπαστική εμπειρία, ενώ οι μαθητές βιώνουν το παιχνίδι.
Στην τάξη	***	Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για τον δάσκαλο να ενσωματώσει βιντεοπαιχνίδια για πολλούς παίκτες, όπως: οι μαθητές διαπραγματεύονται έναν στόχο για κάθε περίοδο του παιχνιδιού και παίζουν μαζί το παιχνίδι για να ολοκληρώσουν το στόχο, μπορούν να δοκιμάσουν εκ περιτροπής διαφορετικούς ρόλους ή μπορούν να έχουν μια περίοδο παιχνιδιού στην οποία να ανταγωνίζονται μεταξύ τους.
Ως εργαλείο για την εισαγωγή ενός θέματος	**	Ανάλογα με το βιντεοπαιχνίδι που επιλέγετε, η λειτουργία για πολλούς παίκτες επιτρέπει την εξερεύνηση διαφόρων θεμάτων κατάλληλων για το αντικείμενο που διδάσκετε.
Ως εργαλείο για να προχωρήσετε περαιτέρω σε	***	Όπως και παραπάνω.

ένα θέμα ή ως το κύριο εργαλείο στο μάθημα		
Ως εργαλείο για την ενσωμάτωση της τυπικής μάθησης των μαθητών σε λιγότερο τυπικά παραδείγματα	**	Όπως και παραπάνω.
Ως κανονικό εργαλείο για ένα θέμα ή σχετικό με τις μαλακές δεξιότητες	***	Η λειτουργία για πολλούς παίκτες είναι σημαντική για την ανάπτυξη μαλακών δεξιοτήτων μεταξύ των μαθητών: συνεργασία, επικοινωνία, ηγεσία, πειθώ, επίλυση προβλημάτων και πολλά άλλα.
Για εξ αποστάσεως εκπαίδευση	***	Η λειτουργία για πολλούς παίκτες είναι κατάλληλη για εξ αποστάσεως μάθηση, καθώς επιτρέπει τη δημιουργία μιας αίσθησης κοινοτικής ή ομαδικής εργασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΕΜΠΝΕΥΣΗ ΓΙΑ ΘΕΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕΤΕ

3.1 Έμπνευση για θέματα που θα μπορούσατε να εξερευνήσετε

3.1.1 Παιχνίδια για να διδάξετε σχετικά με τον πόλεμο

Όταν μιλάμε για πόλεμο στην τάξη, συχνά παραμένει μια μάλλον αφηρημένη έννοια για τους μαθητές στη Δυτική Ευρώπη. Καθώς τα βιντεοπαιχνίδια είναι τα καθηλωτικά μέσα ενημέρωσης κατεξοχήν, θα μπορούσαμε να αναρωτηθούμε αν θα μπορούσαν να γίνουν ένα ισχυρό εργαλείο για να μάθουμε για τον πόλεμο και τον ειρηνισμό (Annart, 2018). Έτσι, καθώς οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν ήδη λογοτεχνία και ταινίες για να δείξουν τι σημαίνει πραγματικά πόλεμος, προτείνουμε να το πάμε ένα βήμα παραπέρα και να εξετάσουμε το ενδεχόμενο να χρησιμοποιήσουμε ένα από τα ακόλουθα βιντεοπαιχνίδια στην τάξη. Είναι σημαντικό να σημειωθεί, ωστόσο, ότι πρέπει να ληφθεί υπόψη η καταλληλότητα της ηλικίας και (το να έχει δημιουργηθεί) μια κοινή αντίληψη πάνω στα παιχνίδια είναι απαραίτητη.

1. This war of mine, by 11 bit studios

17+ / 19€ / Ενός παίκτη / Επιτραπέζιος υπολογιστής / Smartphone / Tablet

Πηγή: https://www.thiswarofmine.com/

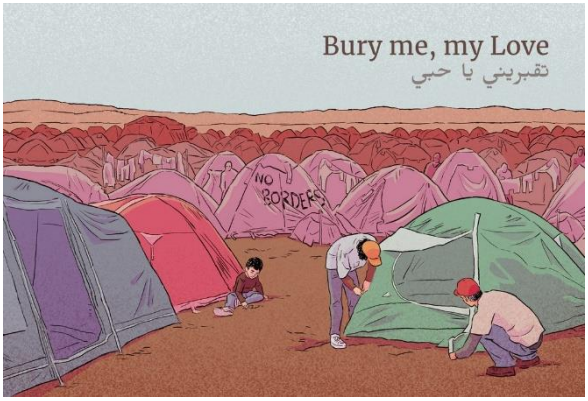
Το «This war of mine» αφηγείται την ιστορία του **Πολιορκία του Σεράγεβο** (1992-1996) από την **οπτική γωνία των Βόσνιων πολιτών** ζώντας στη φανταστική πόλη του Πογκόρεν, στην Γκρατσενάβια. Ο παίκτης ελέγχει έναν ορισμένο αριθμό χαρακτήρων σε ένα αυτοσχέδιο καταφύγιο και πρέπει να παίρνουν δύσκολες αποφάσεις για αυτούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η μοίρα των χαρακτήρων εξαρτάται από τις επιλογές των παικτών και ο στόχος του παιχνιδιού είναι να **κάνουν τους χαρακτήρες να επιβιώσουν** διατηρώντας τα σωστά επίπεδα στην υγεία τους,

στην πείνα και στη διάθεσή τους. Θα μπορούσατε να συγκρίνετε το παιχνίδι με αυτό που προσφέρει το «The Sims» - αλλά σε καιρό πολέμου. Το παιχνίδι προτείνει μια άλλη προοπτική για τον πόλεμο από πολλούς τίτλους μεγάλου προϋπολογισμού και κάνει τον παίκτη να καταλάβει τι κάνει ο πόλεμος στους ανθρώπους (Annart et al., 2018), στέλνοντας ένα ισχυρό μήνυμα υπέρ της ειρήνης. **Το «This war of mine»**. προστέθηκε στον κατάλογο σχολικών αναγνώσεων της Πολωνίας (Χαντραχάν, 2020). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι σε λειτουργία ενός παίκτη στην τάξη παίζοντας εσείς και προβάλλοντας το παιχνίδι για όλους ώστε να μπορούν να παρακολουθήσουν όλοι και στη συνέχεια να συζητήσετε με τους μαθητές σας τις αποφάσεις στο παιχνίδι, είτε να τους κάνετε να παίξουν μόνοι τους σε μικρές ομάδες και στη συνέχεια να ακολουθήσει μια ομαδική συζήτηση.
Αυτό το παιχνίδι κάνει τον παίκτη να σκέφτεται και να αναλογίζεται κάνοντάς τον πάρει μια όχι και τόσο εύκολη ηθική απόφαση.

2. Enterre-moi, mon amour, by The Pixel Hunt, ARTE France and Figs

10+ / 3,50€ / Ενός παίκτη / Smartphone / Tablet / Επιτραπέζιος υπολογιστής

Το «Enterre moi, mon amour» μπορεί να περιγραφεί περισσότερο σαν ένα διαδραστικό μυθιστόρημα παρά σαν ένα παιχνίδι (Vincent, 2019), αλλά αυτό δεν του απαγορεύει να χρησιμοποιηθεί για να κάνει τους ανθρώπους να κατανοήσουν το πώς είναι να **τρέπονται σε φυγή από τον πόλεμο**, το οποίο είναι ακριβώς αυτό για το οποίο δημιουργήθηκε το παιχνίδι (Μαυρίν, 2019). Το παιχνίδι βασίζεται στην αληθινή ιστορία της Dana, **μια Σύρου πρόσφυγα**, που βοήθησε στην ανάπτυξη του παιχνιδιού. Ο τίτλος του " Enterre moi, mon amour " = «Θάψε με αγάπη μου», σημαίνει "Φροντίστε τον εαυτό σας", "Μην τολμήσετε να πεθάνετε πριν από μένα". Το «Enterre moi, mon amour» αφηγείται την



Πηγή: Source: https://burymemylove.arte.tv/

ιστορία ενός μη υπαρκτού χαρακτήρα γυναίκας από τη Συρία, της Nour, που πηγαίνει στη Γερμανία με έναν αρκετά ασυνήθιστο τρόπο: Ο/η παίκτης/τρια ενσαρκώνει τον σύζυγό της Nour τον Majd ο οποίος παίρνει **μηνύματα κειμένου από το Nour σε πραγματικό χρόνο** για αρκετές μέρες. Ενώ το παιχνίδι αφαιρεί τα όρια μεταξύ μυθοπλασίας και καθημερινής ζωής (Annart et al., 2018), ο/η παίκτης/τρια καταλαβαίνει τις δυσκολίες που πρέπει να αντιμετωπίσει ένας πρόσφυγας. Λόγω του μάλλον ιδιαίτερου παιξίματος του παιχνιδιού, θα μπορούσατε να κάνετε τους μαθητές σας να παίξουν στο σπίτι, να γράψουν για την εμπειρία τους από το παιχνίδι και να το συζητήσετε στην τάξη. Και πάλι, να είστε προσεκτικοί ότι αυτό το παιχνίδι μπορεί να έχει μεγάλο συναισθηματικό αντίκτυπο στους μαθητές: η συζήτηση μπορεί να βοηθήσει στην αντιμετώπιση αυτού επιτρέποντας στους μαθητές να μοιραστούν όλες τις πτυχές της εμπειρίας τους.

3. Peacemaker, by Impact games

17+ / Δωρεάν / Ενός παίκτη / Smartphone / Tablet / Επιτραπέζιος Υπολογιστής

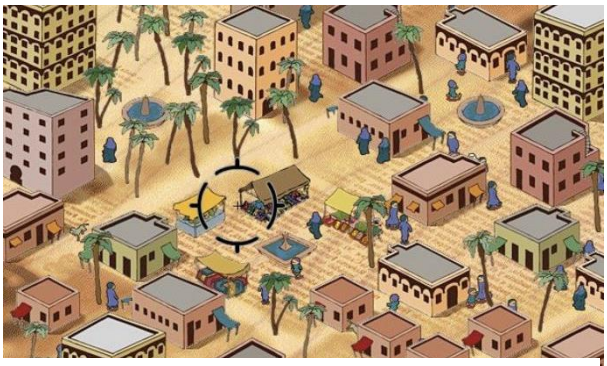
Πηγή: http://peacemakergame.com/about.php

Το Peacemaker είναι ένα κυβερνητικό παιχνίδι προσομοίωσης κατά τη διάρκεια του οποίου ο παίκτης όχι μόνο μαθαίνει για την **ισραηλινοπαλαιστινιακή σύγκρουση**, αλλά συμμετέχει ενεργά στην **ειρήνωση** . Το παιχνίδι αντιπροσωπεύει τη σύγκρουση με ακρίβεια, με πραγματικά πλάνα από γεγονότα που συνέβησαν. Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να παίξει είτε τον Πρόεδρο της Παλαιστινιακής Ομοσπονδίας είτε τον Πρωθυπουργό του Ισραήλ και πρέπει να προσπαθήσει να οδηγήσει τις δύο πλευρές προς την ειρήνη, ο πόλεμος θεωρείται αποτυχία (Annart et al., 2018). Οι αποφάσεις πρέπει να λαμβάνονται σε κοινωνικό, πολιτικό και στρατιωτικό επίπεδο. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσει στη λύση των δύο κρατών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι σε λειτουργία ενός παίκτη στην τάξη παίζοντας εσείς και προβάλλοντας το

παιχνίδι για όλους ώστε να μπορούν να παρακολουθήσουν όλοι και στη συνέχεια να συζητήσετε με τους μαθητές σας τις αποφάσεις στο παιχνίδι, είτε να τους κάνετε να παίξουν μόνοι τους σε μικρές ομάδες και στη συνέχεια να ακολουθήσει μια ομαδική συζήτηση

4. September 12th: A Toy World, by Newsgaming

Χωρίς ηλικιακή βαθμολογία / Δωρεάν / Ενός παίκτη / Online



Πηγή: https://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/

«Το September 12th: A Toy World δεν είναι παιχνίδι. Δεν μπορείς να κερδίσεις και δεν μπορείς να χάσεις», σύμφωνα με τις οδηγίες του παιχνιδιού. Το παιχνίδι πράγματι δεν είναι ένα τυπικό παιχνίδι: έχει σχεδιαστεί για να είναι πιο απογοητευτικό από ότι διασκεδαστικό. Ο παίκτης μπορεί να εκτοξεύει πυραύλους σε τρομοκράτες, αλλά πάντα σκοτώνουν και πολίτες. Οι πολίτες θρηνούν τους αθώους νεκρούς και μετά μετατρέπονται οι ίδιοι σε τρομοκράτες. Έτσι, η προσπάθεια δολοφονίας τρομοκρατών οδηγεί όλο και περισσότερο σε όλο και περισσότερα τρομοκράτες στο παιχνίδι (Games for change). Το παιχνίδι είναι αποτελεσματικό στο να κάνει τον παίκτη να σκεφτεί τον **πόλεμος κατά της τρομοκρατίας** και αν η βία μπορεί να είναι η μόνη απάντηση στην **τρομοκρατία**. (Annart et al., 2018). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι ως σημείο εκκίνησης για να συζητήσετε για την τρομοκρατία, οι μαθητές παίζουν σε μικρές ομάδες για λίγα λεπτά και μπορεί να ακολουθήσει ομαδική συζήτηση.

5. **Valiant Hearts: The Great War, by Ubisoft**

12+ / 15€ / Μονός παίκτης / Επιτραπέζιες/ Κονσόλες παιχνιδιών / Smartphone

Πηγή: https://www.ubisoft.com/en-us/game/valiant-hearts

Το «Valiant Hearts: The Great War», είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας με παζλ για τον **Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο,** εμπνευσμένο από γράμματα από τον πόλεμο. Ο παίκτης μαθαίνει περισσότερα για τον πόλεμο από την οπτική γωνία τεσσάρων διαφορετικών χαρακτήρων: ενός Γερμανού στρατιώτη, ενός Γάλλου αιχμάλωτου πολέμου, μιας Βελγίδας νοσοκόμας και ενός Αμερικανού εθελοντή. Το παιχνίδι διαθέτει επίσης ιστορικές πληροφορίες για πολλά θέματα με τη μορφή συλλεκτικών αντικειμένων. Τα κινούμενα σχέδια-όπως γραφικά και η απλότητα των παζλ το καθιστούν ένα προσιτό αλλά συναισθηματικά συναρπαστικό ειρηνιστικό παιχνίδι (Annart et al., 2018). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι σε λειτουργία ενός παίκτη στην τάξη παίζοντας εσείς και προβάλλοντας το παιχνίδι για όλους ώστε να μπορούν να παρακολουθήσουν όλοι και στη συνέχεια να συζητήσετε με τους μαθητές σας τις αποφάσεις στο παιχνίδι, είτε να τους κάνετε να παίξουν μόνοι τους σε μικρές ομάδες και στη συνέχεια να ακολουθήσει μια ομαδική συζήτηση

3.1.2 Παιχνίδια για να διδάξετε για την ενσυναίσθηση

Η καθηλωτική φύση των βιντεοπαιχνιδιών επιτρέπει στους παίκτες τους να βλέπουν τον κόσμο από μια άλλη οπτική γωνία. Ο παίκτης αφομοιώνει τον χαρακτήρα που παίζει σχεδόν σε οποιοδήποτε παιχνίδι, αλλά το μήνυμα ορισμένων παιχνιδιών είναι

ιδιαίτερα ισχυρό. Εδώ είναι η επιλογή μας από μερικά παιχνίδια για να διδάξετε τους μαθητές σας σχετικά με την ενσυναίσθηση.

1. Journey, by Thatgamecompany and Santa Monica Studio

7+ / 12,50€ / Ενός Παίκτη / Επιτραπέζιος Υπολογιστής/Κονσόλες παιχνιδιών

Πηγή: https://thatgamecompany.com/journey/

Το **«Journey»** είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας, με όμορφες εικόνες και μουσική. Ο παίκτης περιπλανιέται μέσα από ερείπια σε μια έρημο προς την κατεύθυνση ενός βουνού στον ορίζοντα, συλλέγοντας κομμάτια υφάσματος που φωτίζουν όταν αγγίζονται. Είναι δυνατή η συνεργασία με άλλους παίκτες κατά τη διάρκεια του ταξιδιού, αλλά αυτό συμβαίνει χωρίς άμεση επικοινωνία. **Παίζοντας με έναν ξένο** δημιουργεί μια αίσθηση συντροφικότητας, παρέχοντας στους παίκτες του Journey **συναισθηματική εμπειρία**. Θα μπορούσατε να παίξετε μέρη του παιχνιδιού μπροστά στους μαθητές σας ή να τους αφήσετε να παίξουν σε μικρές ομάδες και να τους κάνετε να γράψουν για το είδος των συναισθημάτων που τους προκάλεσε το παιχνίδι για να προβληματιστούν για τα συναισθήματα και τις αιτίες τους.

2. Papers, Please, by 3909 LLC

16+ / 9€ /Ενός Παίκτη / Επιτραπέζιος Υπολογιστής/Tablet

Το «**Papers, Please**», μπορεί να περιγραφεί ως προσομοιωτής διαχείρισης. Το παιχνίδι τοποθετεί τον παίκτη στο ρόλο του τελωνειακού υπαλλήλου στο **συνοριακό σταθμό ενός ολοκληρωτικού κράτους**, φέρνοντάς τον απέναντι σε δραματικά ηθικά διλήμματα και εμπλέκοντας συναισθηματικά τον παίκτη.

Πηγή: https://papersplea.se/

Ο παίκτης πρέπει να κάνει **δύσκολες επιλογές** λαμβάνοντας υπόψη πτυχές όπως η αποτελεσματικότητα, η ανθρωπιά, η οικογένεια και η δημοκρατία και αργότερα αντιμετωπίζει τις συνέπειες των επιλογών του (Annart et al., 2019).

Θα μπορούσες να χρησιμοποιήσεις αυτό το παιχνίδι για να εισαγάγεις την έννοια της Hannah Arendt για την κοινοτοπία του κακού, την ηθική και τις συνέπειες των προσωπικών επιλογών γενικότερα. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε είτε παίζοντας μπροστά στους μαθητές σας είτε κάνοντάς τους να παίξουν μόνοι τους.

3. Life is strange, by Dontnod Entertainment

16+ / 20€ (Επεισόδιο 1 δωρεάν) / Μονός παίκτης / Επιτραπέζιος υπολογιστής/Κονσόλες

Το «Life is strange» είναι ένα αφηγηματικό παιχνίδι που διαδραματίζεται σε ένα σχολικό περιβάλλον στο οποίο ο παίκτης παίζει τον ρόλο ενός **έφηβου** που ανακαλύπτει ότι μπορεί να πάει λίγο πίσω στο χρόνο. Με τη λήψη διαφορετικών αποφάσεων, ο παίκτης επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο εκτυλίσσεται η ιστορία. Το παιχνίδι αντιμετωπίζει τα προβλήματα των εφήβων, όπως κατάθλιψη, εκφοβισμό, αυτοκτονία, ενδοοικογενειακή βία, ψυχική ασθένεια και την απώλεια αγαπημένων προσώπων.

Πηγή: https://dont-nod.com/en/projects/

Γίνεται σαφές στον παίκτη ότι οι **προσωπικές αποφάσεις** και οι **κοινωνικές αλληλεπιδράσεις** έχουν άμεση και μακροπρόθεσμες **συνέπειες**. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να συζητήσετε οποιοδήποτε από τα θέματα στα οποία αναφέρεται ή να δείξετε πώς οι μικρές αποφάσεις μπορούν να έχουν μεγάλο αντίκτυπο στη ζωή μας.

4. Gris, by Nomada Studio and Blitworks

7+ / 17€ / Ενός παίκτη / Επιτραπέζιος υπολογιστής/Κονσόλες παιχνιδιών / Smartphone

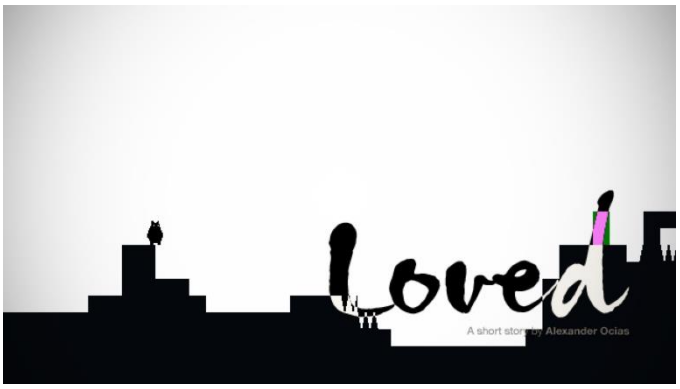
Το **«Gris»** είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας που ασχολείται με τη **διαδικασία του πένθους** και διαθέτει όμορφες εικόνες και μουσική. Ο παίκτης περνά μέσα από τα διαφορετικά βήματα της θλίψης, τα οποία απεικονίζονται με χρώματα, λύνοντας μικρά παζλ.

Πηγή: https://nomada.studio/

Στην αρχή, το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι γκρίζο και σταδιακά, καθώς ο χαρακτήρας αποκτά δεξιότητες, αναδύονται όλο και περισσότερα χρώματα (Eros Madelung). Δεδομένου ότι ο θάνατος και το πένθος είναι πολύπλοκα θέματα που πρέπει να αντιμετωπιστούν καθώς περιβάλλονται από ταμπού (Annart, 2019), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι για να τα αντιμετωπίσετε με παιχνιδιώδες τρόπο. Θα μπορούσατε, για παράδειγμα, να κάνετε τους μαθητές σας να παίξουν και να τους κάνετε να γράψουν για την ερμηνεία του συμβολισμού του παιχνιδιού στη συνέχεια.

5. Loved, by Alexander Ocias

16+ / Δωρεάν / Μονός Παίκτης / Επιτραπέζιος Υπολογιστής



Πηγή: https://ocias.com/works/loved/

Το «**Loved**» είναι ένα μάλλον ασυνήθιστο που προκαλεί έντονες σκέψεις παιχνίδι, που απεικονίζει το πως αισθάνεται κανείς όταν είναι σε μια **βίαιη σχέση**. Ο αφηγητής καθοδηγεί τον παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μερικές φορές βοηθώντας τον και μερικές φορές καθοδηγώντας τον να σκοτώσει τον χαρακτήρα του. Όταν υπακούει, ο παίκτης μερικές φορές επαινείται. Όταν παρακούσεις τις οδηγίες, ένα προσβλητικό μήνυμα εμφανίζεται και ένα πολύχρωμο σχέδιο αναδύεται στο κατά τα άλλα μαύρο περιβάλλον που επεκτείνεται καθώς ο παίκτης προχωράει. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το **Loved** για παράδειγμα για να συζητήσετε για το δικαίωμα στην ιδιωτική ζωή, την (ανυ)υπακοή και στο πώς αυτές οι πτυχές ενυπάρχουν στις σχέσεις. Καθώς το gameplay διαρκεί μόνο για λίγα λεπτά, οι μαθητές σας μπορούν να παίξουν ολόκληρο το παιχνίδι.

3.1.3 Συνεργασία και επικοινωνία

Η παραδοσιακή τάξη δεν είναι ο τόπος όπου οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να μιλήσουν μεταξύ τους, να συζητήσουν ιδέες ή να μάθουν να συνεργάζονται. Η ομαδική εργασία μπορεί να είναι δύσκολη για τους μαθητές: μπορεί να χρειαστεί να συνεργαστούν με μαθητές που δεν είναι φίλοι τους ή μπορεί να μην τους αρέσει που όλα τα μέλη της ομάδας εργάζονται με διαφορετικό ρυθμό. Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι προϋπάρχουσες εντάσεις έξω από την τάξη έρχονται και καταστέλλουν τη δυναμική της ομάδας . Ένας τρόπος για την προώθηση της συνεργασίας και της επικοινωνίας μπορεί να είναι να ξεκινήσουμε παίζοντας μαζί βιντεοπαιχνίδια, ειδικά εκείνα που σε

υποχρεώνουν να συνεργαστείς και να επικοινωνήσεις (για να παίξεις). Είναι πάντα απαραίτητο να ενημερώνεστε από τους μαθητές σας μετά από τέτοιες δραστηριότητες: δεν παίζουν όλοι οι παίκτες παιχνίδια με τον ίδιο τρόπο, ούτε προσαρμόζονται γρήγορα σε ένα νέο παιχνίδι. Αυτό μπορεί να δημιουργήσει απογοήτευση και σύγκρουση εάν δεν αντιμετωπιστεί. Εάν αφιερώσετε όμως χρόνο για να ενημερωθείτε με κάθε ομάδα μετά από ένα παιχνίδι, μπορείτε να κατευθύνετε τους μαθητές σας προς μια πιο συνεργατική πορεία, ενθαρρύνοντας τους να συζητήσουν τις απογοητεύσεις και τις παρεξηγήσεις τους και ενδεχομένως να τους κάνετε πιο πρόθυμους να τα ξεπεράσουν όλοι μαζί σε μια μελλοντική ενότητα παιχνιδιού ή κατά τη διάρκεια της σχολικής τους εργασίας.

Ακολουθεί μια λίστα παιχνιδιών που ωθούν τους παίκτες να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν υπό διαφορετικά επίπεδα πίεσης.

1. Among Us by Innersloth

9+ / Δωρεάν σε κινητές συσκευές / Multiplayer / Επιτραπέζιος υπολογιστής, κονσόλα, κινητό

Πηγή: https://www.innersloth.com/

Το **«Among Us»** δημοσιεύθηκε στα τέλη του 2018, αλλά έγινε πολύ δημοφιλές από το καλοκαίρι του 2020. Είναι ένα παιχνίδι για 4 έως 10 παίκτες, είτε τοπικούς είτε διαδικτυακούς (δηλαδή, είτε παίκτης που γνωρίζει ο ένας τον άλλον είτε αναμειγνύεται με εξωτερικούς παίκτες). Τα γραφικά και οι μηχανική αυτού του παιχνιδιού είναι μάλλον απλά, καθώς δίνεται έμφαση στη συνεργασία. Κάθε παίκτης παίζει ένα μέλος ενός πληρώματος διαστημόπλοιου, εκτός από ένα που είναι

απατεώνας και του οποίου η αποστολή είναι να σκοτώσει τους άλλους παίκτες. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, κάθε παίκτης έχει καθήκοντα να ολοκληρώσει στο διαστημόπλοιο και βλέπει τους άλλους να ολοκληρώνουν τις εργασίες τους και ο απατεώνας πρέπει να πλαστογραφήσει τις εργασίες του αρκετά καλά. Οι παίκτες παραμένουν σιωπηλοί μέχρι να βρεθεί το πρώτο πτώμα, και στη συνέχεια πρέπει να γίνει ψηφοφορία για το ποιος είναι ο απατεώνας και να πεταχτεί έξω από το σκάφος. Αυτή η φάση συζήτησης μπορεί να εμπλουτιστεί με κινούμενη εικόνα, καθώς ο απατεώνας είναι πιθανό να αρνηθεί οποιεσδήποτε κατηγορίες, αλλά να κατηγορήσει έναν άλλο παίκτη.
Το παιχνίδι δεν είναι πολύ δύσκολο να το χειριστεί κανείς, αλλά θα μπορούσε να είναι καλό να παρουσιαστεί ο χάρτης του πλοίου πριν από το παιχνίδι, καθώς οι έμπειροι παίκτες θα γνωρίζουν περισσότερα για το πού να πάνε. Υπάρχει επίσης διαθέσιμο ένα σύντομο tutorial.

2. Keep Talking and Nobody Explodes by Steel Crate Games

12+ / +/- 15-20€ / Για πολλούς παίκτες / Επιτραπέζιος υπολογιστής, κονσόλα, κινητό

Πηγή: https://keeptalkinggame.com/

Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού συνεργασίας είναι για μια ομάδα να εξουδετερώσει μια βόμβα. Ωστόσο, μόνο η μία πλευρά έχει τη βόμβα (στο παιχνίδι) και η άλλη έχει μόνο το εγχειρίδιο αφοπλισμού βομβών (σε εκτύπωση ή σε PDF) και καμία πλευρά δεν βλέπει αυτό που βλέπει η άλλη. Ως εκ τούτου, η επικοινωνία είναι το κλειδί για κάθε πλευρά ώστε να καταλάβει τι πρέπει να κάνει με βάση το τι μπορεί να τους πει η άλλη πλευρά. Αυτό το παιχνίδι στοχεύει να είναι διασκεδαστικό χάρη σε όλη την πιθανή σύγχυση κατά τη διάρκεια των επεξηγήσεων ή της (μη) κατανόησης των δύο πλευρών.

3. The Trine series by Frozenbyte

10+ / +/- 15-20€ / Για πολλούς παίκτες / Επιτραπέζιος υπολογιστής, κονσόλα

Πηγή: https://www.trinegame.com/

Το **«Trine»** είναι μια σειρά από παιχνίδια πλατφόρμας στα οποία οι παίκτες μπορούν να παίξουν είτε έναν ιππότη, είτε έναν κλέφτη ή έναν μάγο και να συνδυάσουν τις ικανότητές τους για να λύσουν γρίφους πλατφόρμας, δηλαδή: για να καταλάβουν πώς να ξεπεράσουν τα εμπόδια ή να προχωρήσουν σε ένα επίπεδο. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας θα πρέπει να πηδήξει στην ασπίδα του ιππότη για να πηδήξει πάνω από ένα πεσμένο δέντρο, κλπ. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι επίλυσης των εμποδίων, επομένως, ενώ το παιχνίδι

απαιτεί από τους παίκτες να σκεφτούν και να συνεργαστούν, οι άνθρωποι με διαφορετικά στυλ παιχνιδιού μπορούν να απολαύσουν το παιχνίδι. Τα παιχνίδια από την Frozenbyte τείνουν να έχουν μια «μαγεμένη» καθηλωτική ατμόσφαιρα με όμορφα γραφικά και μουσική.

4. Factorio by Wube Software

13+ / 25€ / Για πολλούς παίκτες / Επιτραπέζιους υπολογιστές

Πηγή: https://cdn.factorio.com/assets/img/screenshots/screenshot-5.jpg

Το «**Factorio**» είναι ένα παιχνίδι που περιστρέφεται γύρω από τη δημιουργία και τη συντήρηση εργοστασίων. Όσον αφορά την ιστορία, ο παίκτης προσγειώνεται σε έναν νέο πλανήτη και αρχίζει να χρησιμοποιεί τους πόρους του για να δημιουργήσει το εργοστάσιό του και να αποκτήσει επαρκή τεχνολογία και υποδομή για να κατασκευάσει ένα διαστημόπλοιο και να επιστρέψει στο σπίτι του. Οι «κάτοικοι» του πλανήτη έρχονται τακτικά να επιτεθούν στο εργοστάσιο και τις περιοχές εξόρυξης, γεγονός που ωθεί τους παίκτες να δημιουργήσουν αμυντικά συστήματα και να βελτιστοποιήσουν τη δομή του εργοστασίου τους για να διευκολύνουν την άμυνα. Υπάρχουν πολλά σενάρια συνεργασίας, ένα από τα οποία περιστρέφεται γύρω από το ότι τελικά ο παίκτης έχει εξελιχθεί αρκετά ώστε να κατασκευάσει ένα διαστημόπλοιο και να εγκαταλείψει τον πλανήτη. Αυτό το παιχνίδι είναι ένα σχετικά εύκολο στη σύλληψη παιχνίδι διαχείρισης που επιτρέπει ένα ευρύ φάσμα δυνατοτήτων και για τους πιο έμπειρους παίκτες.

3.1.4 Μαθαίνοντας να αποτυγχάνουμε, μαθαίνοντας να μαθαίνουμε

Η εκμάθηση του πώς να παίζεις ένα βιντεοπαιχνίδι ακολουθεί μια παρόμοια πορεία με οποιαδήποτε άλλη διαδικασία μάθησης: σε μια δεδομένη κατάσταση, ο παίκτης προσπαθεί διαφορετικούς τρόπους για να ξεπεράσει ένα εμπόδιο. Μετά την επιτυχία, θα επαναλάβουν τη διαδικασία όταν αντιμετωπίζουν παρόμοιο εμπόδιο. Εάν οι προσπάθειες είναι ανεπιτυχείς, ο παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να επαναλάβει διαφορετικές στρατηγικές μέχρι να ξεπεραστεί το εμπόδιο. Είναι παρόμοιο με οποιονδήποτε μαθαίνει να περπατά ή να οδηγεί ποδήλατο: πιθανότατα θα πέσετε, αλλά όλο και λιγότερο με την πάροδο του χρόνου θα είστε σε θέση να περπατήσετε ή να οδηγήσετε χωρίς να το σκέφτεστε καν πια.

Ενώ όλα τα βιντεοπαιχνίδια θα πιέσουν τον παίκτη να επινοήσει διαφορετικές στρατηγικές για να λύσει γρίφους και να ξεπεράσει τις προκλήσεις, μερικά παιχνίδια περιστρέφονται γύρω από τη διαδικασία «μάθησης με αποτυχία». Μπορούν να είναι παιχνίδια ενός και πολλών παικτών και απαιτούν καλή συνεργασίας και πολλές προσπάθειες επικοινωνίας όταν είναι για πολλούς παίκτες.

1. Untitled Goose Game by House House

Όλες οι ηλικίες / 15-20€ / 1 έως 2 παίκτες / Επιτραπέζιος υπολογιστής, κονσόλα

Το σύνθημα του παιχνιδιού λέει: «Είναι ένα υπέροχο πρωινό στο χωριό, και είσαι μια φρικτή χήνα». Σε αυτό το παιχνίδι, εσείς (και ενδεχομένως ένας άλλος παίκτης) παίζετε την χήνα, και μπορείτε να κάνετε μόνο ότι κάνουν οι χήνες: να περπατήσουν, να

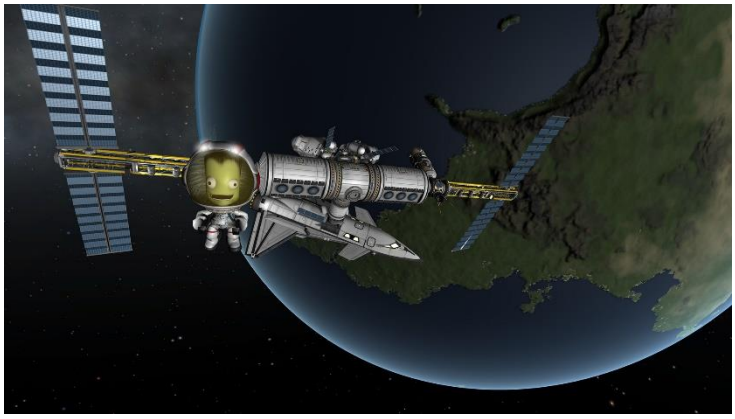
Πηγή: https://goose.game/#&gid=1&pid=12

γλιστρήσουν πάνω από το νερό, να φτερουγίσετε τα φτερά σας, να πιάσετε πράγματα με το ράμφος σας και να κράξετε (όπως μια χήνα). Η χήνα έχει μια λίστα με τα καθήκοντα που πρέπει να ολοκληρώσει, όπως η δημιουργία ενός πικνίκ, και η ολοκλήρωσή τους θα ενοχλήσει τους κατοίκους του χωριού (όπως η κλοπή του σάντουιτς, του μήλου και του ραδιοφώνου του αγρότη στο πικνίκ). Ωστόσο, δεν είστε παρά μια χήνα και οι άνθρωποι μπορούν εύκολα να σας απομακρύνουν, γεγονός που μπορεί να κάνει το παιχνίδι απαιτητικό. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλά και καθαρά και ολόκληρο το σάουντρακ είναι γραμμένο ως μια σειρά παραλλαγών των πρελούδιων του Debussy, το οποίο δίνει μια χιουμοριστική βουβή ατμόσφαιρα ταινίας στο παιχνίδι. Συνολικά, το παιχνίδι ωθεί τους παίκτες να κάνουν αστεία κόλπα και να διασκεδάσουν απλά ενοχλώντας εικονικούς ανθρώπους.

2. Kerbal Space Program by Squad

8+ / 40€ / Μονός παίκτης / Επιτραπέζιος υπολογιστής

Σε αυτό το παιχνίδι, ο παίκτης πρέπει να να δημιουργήσει το δικό του διαστημόπλοιο από το μηδέν και να το εκτοξεύσει στο διάστημα (σε τροχιά, να δημιουργήσει μια βάση στη Σελήνη, να πάνε στον Άρη κ.λπ.). Οι χαρακτήρες αντιπροσωπεύονται από κινούμενους πράσινους χαρακτήρες που αποδραματοποιούν την αναπόφευκτη εξαφάνισή τους στο διάστημα, καθώς το παιχνίδι προσομοιώνει εξαιρετικά τη φυσική και λαμβάνει υπόψη προηγμένες αρχές μηχανικής. Τα πρώτα επίπεδα είναι προσβάσιμα στους περισσότερους παίκτες, αλλά οι πιο περίτεχνες αποστολές απαιτούν μια εξαιρετική κατανόηση της μηχανικής του παιχνιδιού, ενδεχομένως της επιστήμης της μηχανικής και του προηγμένου σχεδιασμού. Ακόμη και στα πρώτα επίπεδα, ο παίκτης ωθείται να μάθει μέσω δοκιμής και σφάλματος και οι θεαματικές εκρήξεις αποτυχημένων εκτοξεύσεων πυραύλων είναι πιο πιθανό να κάνουν τον παίκτη να γελάσει παρά να θυμώσει με το παιχνίδι.



Πηγή: https://www.kerbalspaceprogram.com/wp-content/uploads/2019/01/ss_de8762796859f062d1871084f4448bc45dbb4445.jpg

3. The Legend of Zelda: Link's Awakening by Nintendo

Όλες οι ηλικίες / 60€ / Ένας παίκτης / Nintendo Switch

Η σειρά Legend of Zelda είναι ίσως ένα από τα πιο εμβληματικά αυτού του είδους παιχνίδια δράσης-περιπέτειας που βασίζεται στην επίλυση αινιγμάτων και γρίφων. Το παιχνίδι (του 2019) είναι μια επανέκδοση ενός παιχνιδιού δράσης-περιπέτειας του

1993 για το GameBoy. Ως εκ τούτου, διατηρεί το εφέ χάρτη 2D και την απλή μηχανική ενός τέτοιου παιχνιδιού. Είναι προσβάσιμο σε παίκτες οποιουδήποτε επιπέδου, αλλά έρχεται με γραφικά πιο προσαρμοσμένα σε ένα σύγχρονο κοινό, ενώ η παιδιάστικη εμφάνιση του παιχνιδιού ισορροπεί από το κάπως σκοτεινό σενάριο.

Πηγή: https://www.nintendo.com/games/detail/the-legend-of-zelda-links-awakening-switch/

4. SimCity by Maxis/Electronic Arts

SimCity: Όλες οι ηλικίες / 30 € / Για ένας και για πολλούς παίκτες / Επιτραπέζιος υπολογιστής
SimCity BuildIt: 10+ / σε αγορές παιχνιδιών / Για ένα και για πολλούς παίκτες / Κινητό

Ένα άλλο κλασικό βιντεοπαιχνίδι που απαιτεί από τον παίκτη να αποτύχει πρώτα για να μάθει να παίζει καλύτερα είναι η σειρά Sim City. Ο παίκτης είναι ο δήμαρχος της πόλης που χτίζεται από το μηδέν και πρέπει να διαχειρίζεται τους πόρους της, το επίπεδο εγκληματικότητας και να εξαπολύει καταστροφικές επιθέσεις στους πολίτες του, για να δει πώς θα αντισταθούν ή αν τελικά σπάσουν.

Πηγή: https://www.ea.com/fr-fr/games/simcity/simcity

Εκτός από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, τα οποία δεν μετατρέπουν τον παίκτη σε έμπειρο δήμαρχο, αλλά δίνουν μια ιδέα των παραμέτρων της πολεοδομίας και της διαχείριση μιας πόλης, αυτό το παιχνίδι μπορεί να είναι ενδιαφέρον να απεικονίσει πρακτικά παραδείγματα από θέματα γεωγραφίας. Για παράδειγμα, ένας δάσκαλος θα μπορούσε να παρακινήσει τους μαθητές του να χτίσουν μια ανθεκτική σε τσουνάμι ή σεισμό πόλη σε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα και στη συνέχεια να προσθέσει καταστροφή στο παιχνίδι, ώστε να δουν οι μαθητές/τριες το πώς οι πόλεις που δημιουργήθηκαν αντιστάθηκαν και με αφορμή αυτό να διερευνήσουν θέματα όπως οι φυσικές καταστροφές και η ανθεκτικότητα στην κλιματική αλλαγή, για παράδειγμα.

3.2 Συμπέρασμα

Αυτό το κεφάλαιο είχε ως στόχο να δώσει μερικά παραδείγματα για το πώς διαφορετικά παιχνίδια, από μεγάλα εμπορικά franchises έως ανεξάρτητα παιχνίδια, μπορούν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη γνώσεων και μαλακών δεξιοτήτων μεταξύ των μαθητών σας. Δείχνοντας πώς ένα ευρύ φάσμα παιχνιδιών θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στην τάξη, στοχεύσαμε να δείξουμε ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να προσφέρουν κάτι περισσότερο από ένα διασκεδαστικό διάλειμμα για τους μαθητές σας, ένα πραγματικό μέρος των προγραμμάτων σας σε διαφορετικά μαθήματα.

Είτε επιτρέποντάς τους να βιώσουν πρακτικά έννοιες που μελετήθηκαν, τοποθετώντας τις στη θέση των χαρακτήρων, βάζοντας τους να αντιμετωπίσουν ηθικά διλήμματα, είτε ενθαρρύνοντας τους μαθητές σας να επικοινωνούν και να συνεργάζονται καλύτερα, για να αναφέρουμε μερικά, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να εμπλουτίσουν τη διδακτική σας πρακτική και το μαθησιακό ταξίδι των μαθητών με τρόπους που ίσως δεν έχετε φανταστεί ακόμα. Ελπίζουμε ότι αυτά τα παραδείγματα θα σας ενθαρρύνουν να ενσωματώσετε τα βιντεοπαιχνίδια στα μαθήματά σας, είτε φέρνοντας παιχνίδια που εσείς ή οι μαθητές σας γνωρίζετε είτε χρησιμοποιώντας τις παιδαγωγικές μας ακολουθίες.

Αναφορές

11 bit Studio (2014) This war of mine [video game]. Warsaw, Poland: 11 bit studio.

3909 LLC. (2013) Papers, please [video game]. 3909 LLC.

AIDLET Model. In Computer Games As Educational and Management Tools: Uses and Approaches (p. 19). https://doi.org/10.4018/978-1-60960-569-8.ch005

Alexander Ocias (2010) Loved [video game]. Australia: Alexander Ocias.

Annart, Julien. (2018). Guerre et paix (et jeu vidéo). https://www.agirparlaculture.be/guerre-et-paix-et-jeu-video/

Annart, Julien, Gilson, Gaël, Cornut, Anne, Michnik, Grégory, Fenaert, Mélanie, Marquet, Virginie, Plumel, David, Guquet, Thierry, Bonvoisin, Daniel, Culot, Martin, Ponsard, Jonathan. (2019). Jeux vidéo et éducation, Ateliers de Pédagogie vidéoludique. FOr'J. https://www.quai10.be/projets-pedagogiques/gaming/

Ashinoff, B.K. (2014). The potential of video games as a pedagogical tool. Frontiers in Psychology, September 2014, Volume 5, Article 1109. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01109

Bavelier, D., Green, C. S., Pouget, A., & Schrater, P. (2012). «Brain plasticity through the life span: Learning to learn and action video games ». Annual Review of Neuroscience 35(1):391-416.

Blizzard Entertainment (2021) World Of Warcraft [video game]. Irvine, USA: Blizzard Entertainment.

CCP Games (2003) EVE Online [video game]. Reykjavik, Iceland: CCP Games.

Chiang, S. (2017). Integrating Video Games into the Elementary School Classroom. https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/77307/1/Chiang_Simon_201706_MT_MTRP.pdf

City Council El Prat de Llobregat. June 2019. "Let's research and invent to be more sustainable", Available at: https://www.elprat.cat/actualitat/noticies/alumnes-del-prat-

creen-videojocs-videos-tutorials-i-circuits-electronics-sobre?lan=en#googtrans(ca%7Cen).

City Council El Prat de Llobregat, June 2019. “Fes-t @ Lab, final action of the project: Let’s research, invent to be more sustainable”. Available at: https://www.elprat.cat/actualitat/noticies/fes-t-lab-accio-final-del-projecte-investiguem-inventem-ser-mes-sostenibles?lan=en#googtrans(ca%7Cen)

Clark, A. (2018). 7 Ways to Integrate Video Games into Your Classroom. Classcraft Blog. https://www.classcraft.com/blog/features/video-games-in-the-classroom/

Classcraft Team. (2020). Classcraft’s Guide to Remote Education—Classcraft Blog. Resource Hub for Schools and Districts. https://www.classcraft.com/resources/blog/classcrafts-guide-to-remote-education/

Davis, V. (2014). A Guide to Game-Based Learning. Edutopia. https://www.edutopia.org/blog/guide-to-game-based-learning-vicki-davis

Definition of metacognition | Dictionary.com. (n.d.). Www.Dictionary.Com. Retrieved January 7, 2021, from https://www.dictionary.com/browse/metacognition

de Freitas, S., Ott, M., Popescu, M. M., & Stanescu, I. (2013). New pedagogical approaches in game enhanced learning: curriculum integration. IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-3950-8

Dontnod Entertainment (2015) Life is strange [video game]. Tokyo, Japan: Square Enix.

EC (2019). Key competences for lifelong learning. European Commission, Brussels. doi:10.2766/291008.

Forbes. https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2018/10/09/how-video-games-help-students-level-up-stem-learning/

Frozenbyte (2009) Trine [video game]. Limonest, France: Nobilis.

Games for Change. September 12th: A Toy World. https://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/

Handrahan, M. (2020). 'This War of Mine will be added to school reading list in Poland', available at: https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-06-18-this-war-of-mine-will-be-added-to-polish-schools-reading-list

Hanghøj, T. (2013). Game-based teaching: Practices, roles, and pedagogies. In New Pedagogical Approaches in Game-enhanced Learning: Curriculum integration (pp. 81-101). IGI Global.

Home | Re-Mission 2: Fight cancer and WIN! Games for cancer support based on scientific research. (n.d.). Retrieved January 5, 2021, from https://www.re-mission2.org/

House House (2019) Untitled Goose Game [video game]. Portland, USA: Panic Inc.

Humongous Entertainment (1996) Pajama Sam [video game series]. Bothel, USA: Humongous Entertainment

Impact games (2007) Peacemaker [video game]. Pennsylvania, USA: Impact games.

Inal, Y. and Cagiltay, K. (2007). Flow experiences of children in an interactive social game environment. Br. J. Educ. Technol., vol. 38, no. 3.

Innersloth (2018). Among Us [video game]. Redmond, USA: Innersloth.

Innovecs Games. (2018, 10/10). Mobile Gaming vs PC Gaming: Latest Tendencies in Game Industry Development. https://www.innovecsgames.com/blog/mobile-gaming-vs-pc-gaming-tendencies-in-game-industry-development/

ISFE - Belgium. (n.d.). ISFE. Retrieved June 22, 2021, from https://www.isfe.eu/news/belgiums-flanders-is-second-european-government-to-integrate-video-games-into-mainstream-education/

ISFE - Poland. (n.d.). ISFE. Retrieved June 22, 2021, from https://www.isfe.eu/news/poland-is-first-government-worldwide-to-add-video-games-to-official-school-reading-list-as-educational-resource/

JumpStart Games (2021) Math Blaster [video game]. Gardena, USA: JumpStart games.

Khasru, A. (2018, June 21). Are single-player games dying? Dhaka Tribune. https://www.dhakatribune.com/magazine/2018/06/21/are-single-player-games-dying

Kampylis, P., Punie, Y. & Devine, J. (2015). Promoting Effective Digital-Age Learning - A European Framework for Digitally-Competent Educational Organisations. Joint Research Centre, Brussels. doi:10.2791/54070

Kerbal Space Program – Kerbal Space Program. (n.d.). Retrieved June 23, 2021, from https://www.kerbalspaceprogram.com/game/kerbal-space-program/

Kirriemuir, J. (n.d.). Use of Computer and Video Games in the Classroom. 12.

Klevjer, R. (2006). What is the Avatar? Available at: https://bora.uib.no/bora-xmlui/bitstream/handle/1956/2234/Dr._Avh_Rune_Klevje.pdf?sequence=1

Koster, R. (2018, January 4). Are single-player games really doomed? The Daily Dot. https://www.dailydot.com/parsec/single-player-games-doomed/

LeMonde (no date) 'Le voyage d'une migrante syrienne à travers son fil WhatsApp'. Available at: https://www.lemonde.fr/international/visuel/2015/12/18/dans-le-telephone-d-une-migrante-syrienne_4834834_3210.html

Maurin, F., Vincent , R., Macq, M. (2019) 'JVH - Jeux Vidéo et Histoire. Play-Conférence : Enterre-moi mon amour'. Available at: https://www.youtube.com/watch?v=sPScK4IoF3E

Martens, T. (2018, June 20). Surviving as a single-player in video game's multiplayer world. Los Angeles Times. https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-single-player-game-survival-e3-20180620-story.html

Martinez, M. & McGrath, D. (2014). Deeper Learning: How Eight Innovative Public Schools Are Transforming Education in the Twenty-First Century. New York: The New Press. pp. 1–21.

Maxis (1989) SimCity [video game]. Redwood, USA: Electronic Arts.

MECC, Gameloft (1971) The Oregon Trail [video game]. Novato, USA: Broderbund Software.

Nintendo (2017) Mario Kart™ 8 Deluxe [video game]. Kyoto, Japan: Nintendo.

Nintendo (2018) Super Smash Bros. Ultimate [video game]. Kyoto, Japan: Nintendo.

Nomada Studios (2019) Gris [video game]. Austin, USA: Devolver Digital.

OECD (2020). Back to the Future of Education: Four OECD Scenarios for Schooling, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris, https://doi.org/10.1787/178ef527-en.

One Earth Rising. (2018). PC vs Console vs Mobile Games: What market is the best bet? https://oneearthrising.com/news/pc-vs-console-vs-mobile-games-part-1

Panic Bros (2020). 'Breath of the Wild: The Educational Game'. Available at: https://panicbros.medium.com/breath-of-the-wild-the-educational-game-9f53549bf3c6

Puno, R. (2016, December 12). This teacher is using video games in his lesson plan. And kids (obviously) love it. Upworthy. https://www.upworthy.com/this-teacher-is-using-video-games-in-his-lesson-plan-and-kids-obviously-love-it

Raupp, A. B. (2018). Council Post: How Video Games Help Students Level Up STEM Learning.

Richardson, W. (2014, July 16). How Video Games Will Save School. Modern Learners. https://modernlearners.com/how-video-games-will-save-school/

Rojat D. (2017). Key ideas about cross-curricular teaching. Presentation in the conference of CROSSCUT project, "Cross-curricular teaching: How does it work?", 7th November 2017.

Senge P., Cambron-McCabe N., Lucas T., Smith B. & Dutton J. (2012). Schools that Learn: A Fifth Discipline Field book for Educators, Parents, and Everyone who Cares about Education. Nicholas Brealey Publishing, London.

Severin, K. (2021). The next generation of spectator modes. GamesIndustry.biz. https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-04-29-the-case-for-next-generation-spectator-modes-opinion

Sierra On-Line, Inc. (1991) The Castle of Dr. Brain [video game]. Simi Valley, USA: Sierra On-Line, Inc.

Simon Egenfeldt-Nielsen (2006). Overview of research on the educational use of video games. Digital Kompetanse, 3-2006, vol. 1, side 184–213

Shapiro, J. (2014). Social And Emotional Benefits Of Video Games: Metacognition and Relationships. KQED. https://www.kqed.org/mindshift/35734/social-and-emotional-benefits-of-video-games-metacognition-and-relationships

Sjöblom, M., Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. Computers in Human Behavior. Volume 75, October 2017, Pages 985-996. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019

Sotiriou, S., Cherouvis, S., Zygouritsas, N., Bogner, F.X. (2020). Open Schooling Roadmap. A Guide for School Leaders and Innovative Teachers. Published by Ellinogermaniki Agogi, ISBN: 978-960-636-106-7

Sotiriou, M., Robberstad, J., Ben-Horin, O., Stergiopoulos, P.. The GSO4SCHOOL Framework and Master Plan. Deliverable D1.1. Retrived from http://gso4school.eu/wp-content/uploads/2021/O1_D1_1/D1_1_GSO4SCHOOL%20Framework%20and%20Master%20Plan_FINAL.pdf

Squad (2015) Kerbal Space Program [video game]. New York, USA: Take-Two Interactive.

Steel Crate Games (2015). Keep Talking And Nobody Explodes [video game]. Ottawa, Canada: Steel Crate Games.

TeachThought Staff (2013). Exactly How To Teach With Video Games In The Classroom. https://www.teachthought.com/technology/exactly-how-to-teach-with-video-games-in-the-classroom/

TERC (2015) Zombinis [video games]. New York, USA: Viva Media.

Thatgamecompany (2012) Journey [video game]. Tokyo, Japan: Sony Interactive Entertainment.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. (n.d.). The Legend of Zelda: Breath of the Wild for the Nintendo Switch™ Home Gaming System and Wii U™ Console. Retrieved June 23, 2021, from https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/

The Pixel Hunt, ARTE France and Figs. 'Enterre-moi, mon amour'. Available at : https://enterremoimonamour.arte.tv/

TrackTwenty (2014). SimCity: BuildIt app [video game]. Redwood, USA: Electronic Arts.

Wube Software (2020) Factorio [video game]. Prague, Czech Republic: Wube Software.

Ubisoft (2014) Valiant Hearts: the Great War [video game]. Montpellier, France: Ubisoft.

Video Game Market Size, Share | Industry Report, 2020-2027. (2020). https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-game-market

Video games play may provide learning, health, social benefits. (2013). Https://Www.Apa.Org. https://www.apa.org/news/press/releases/2013/11/video-games

Waas, M. (2017, October 24). Video Games as a Learning Tool? Medium. https://medium.com/mind-at-play/video-games-as-a-learning-tool-108b95895234

Watkins C. (2005). Classrooms as Learning Communities: What's In It For Schools? London: Routledge.

Watkins, L. (2016, January 28). Can Video Games Improve Social and Emotional Learning Skills? LearningWorks for Kids. https://learningworksforkids.com/2016/01/can-video-games-improve-social-and-emotional-learning-skills/

What is Single-Player Game | IGI Global. (n.d.). Retrieved January 11, 2021, from https://www.igi-global.com/dictionary/single-player-game/27018

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του συντάκτη και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη 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