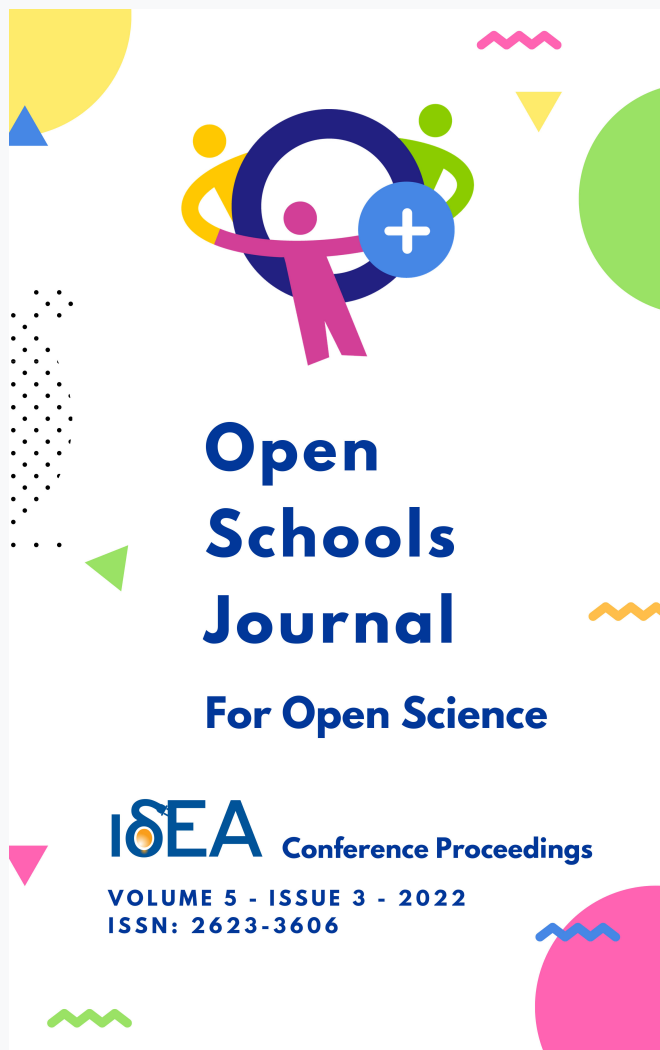


Open Schools Journal for Open Science

Vol 5, No 3 (2022)

Open Schools Journal for Open Science - Special Issue -IDEA Conference Proceedings



Παιχνιδοποίηση στην Εκπαίδευση

Έλενα Κυριάκου , Μελίνα Κλιάμπα , Σταυροπούλου
Σταυροπούλου , Θεοφανία Κορκολή , Γιάννης
Πριονιστής

doi: [10.12681/osj.32311](https://doi.org/10.12681/osj.32311)

Copyright © 2022, Έλενα Κυριάκου , Μελίνα Κλιάμπα ,
Σταυροπούλου Σταυροπούλου , Θεοφανία Κορκολή , Γιάννης
Πριονιστής



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

To cite this article:

Κυριάκου Ε., Κλιάμπα Μ., Σταυροπούλου Σ., Κορκολή Θ., & Πριονιστής Γ. (2022). Παιχνιδοποίηση στην Εκπαίδευση. *Open Schools Journal for Open Science*, 5(3). <https://doi.org/10.12681/osj.32311>

Παιχνιδοποίηση στην Εκπαίδευση

Κυριάκου Έλενα, Κλιάμπα Μελίνα, Σταυροπούλου Αριάδνη, Κορκολή Θεοφανία, Πριονιστής Γιάννης

Περίληψη

Η παιχνιδοποίηση (gamification) είναι μια σύγχρονη έννοια και αφορά τη χρήση μηχανισμών παιχνιδιού σε μη παιγνιώδεις καταστάσεις. Μέσω διάφορων τεχνικών που μιμούνται τα παιχνίδια, αποσκοπεί να βελτιώσει την μαθησιακή εμπειρία, να ενισχύσει τον βαθμό εμπλοκής με το μάθημα και να ενδυναμώσει την αίσθηση του σκοπού και της οικειότητας στις διάφορες διαδικασίες. Στην έρευνά μας δημιουργήσαμε ένα ερωτηματολόγιο για να εξετάσουμε τις αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με την παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση. Στη συνέχεια, δημιουργήσαμε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, το οποίο δοκίμασαν μαθητές του σχολείου μας και συλλέξαμε σχόλια ανατροφοδότησης από τους μαθητές.

Λέξεις Κλειδιά: *Παιχνιδοποίηση, Εκπαιδευτική διαδικασία, Ερωτηματολόγιο*

Εισαγωγή

Η παιχνιδοποίηση (gamification) είναι η χρήση μηχανισμών παιχνιδιού σε μη παιγνιώδεις καταστάσεις. Ο όρος "gamification" είναι σχετικά καινούργιος, πρωτοπαρουσιάστηκε το 2002 από τον Nick Pelling.

Στη μαθησιακή διαδικασία, η κινητοποίηση, η ενθάρρυνση και η καθοδήγηση του μαθητή αποτελούν βασικούς στόχους που συμβάλλουν στην αποτελεσματική μάθηση. Ο λόγος για τον οποίον η παιχνιδοποίηση παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι πως έρευνες καταδεικνύουν αυξημένο βαθμό εμπλοκής και ενδιαφέροντος των συμμετεχόντων όταν ένα περιβάλλον ή μια δραστηριότητα ενσωματώνει στοιχεία παιχνιδοποίησης. Η παιχνιδοκεντρική μάθηση λοιπόν ενεργοποιεί όχι μόνο γνωστικές λειτουργίες, όπως η προσοχή ή η αντίληψη, αλλά και συναισθήματα ενθουσιασμού, έκπληξης ή χαράς. Αυτή η εμπειρία έχει ως αποτέλεσμα την επίτευξη ουσιαστικών μαθησιακών στόχων, όπως η εμπάθυνση στο γνωστικό αντικείμενο.

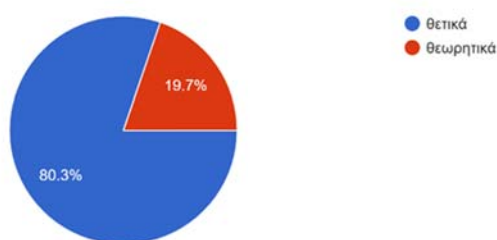
Ο σκοπός της έρευνάς μας ήταν να εξετάσουμε σε ποιο βαθμό η παιχνιδιοποίηση στην εκπαίδευση α) θα γινόταν αποδεκτή, β) θα ήταν εφικτή, και γ) θα ήταν αποτελεσματική.

1. Ερωτηματολόγιο

Αρχικά, κατασκευάσαμε ένα ερωτηματολόγιο με ερωτήσεις που απευθύνονταν σε μαθητές του Γυμνασίου. Το ερωτηματολόγιο μας είχε ηλεκτρονική μορφή (Google Forms), η οποία διευκόλυνε την διαδικασία υπολογισμού των αποτελεσμάτων, εξοικονομώντας χρόνο για την ολοκλήρωση της εργασίας μας.

Το ερωτηματολόγιο δόθηκε σε μαθητές της Β' Γυμνασίου του σχολείου μας (Ελληνογερμανική Αγωγή). Συμμετείχαν 153 μαθητές. Επιπλέον το 80,3% των μαθητών (σχήμα 1) εξέφρασαν την προτίμησή τους ως προς τα θετικά μαθήματα, ενώ οι υπόλοιποι (19,7%) προτίμησαν τα θεωρητικά μαθήματα.

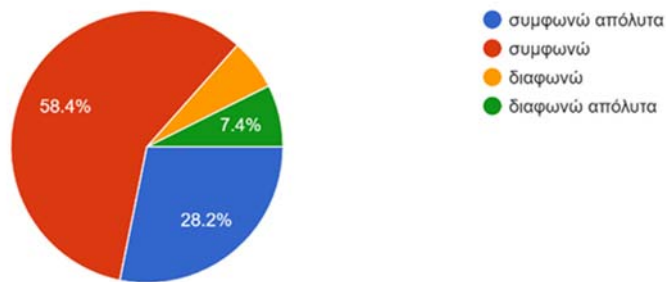
Προτιμάς περισσότερο θετικά ή θεωρητικά μαθήματα;
152 responses



Σχήμα 1: Προτίμηση μαθημάτων

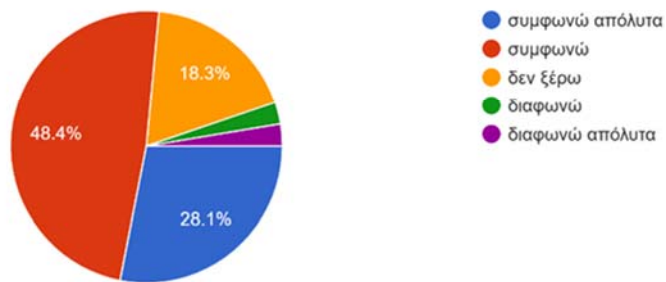
Από τους 149 μαθητές που απάντησαν στην ερώτηση εάν θα τους άρεσε η διδασκαλία με τη βοήθεια ηλεκτρονικών παιχνιδιών, το 28.2% δήλωσε ότι συμφωνεί απόλυτα, ενώ το 58.4% δήλωσε ότι συμφωνεί. Το 13.4% διαφωνεί ή διαφωνεί απόλυτα με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μέθοδο διδασκαλίας (Σχήμα 2).

Θα μου άρεσε η διδασκαλία με τη βοήθεια ηλεκτρονικών παιχνιδιών.
149 responses



Σχήμα 2: Προτίμηση διδασκαλίας με τη βοήθεια παιχνιδιών

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι βοηθητικά.
153 responses

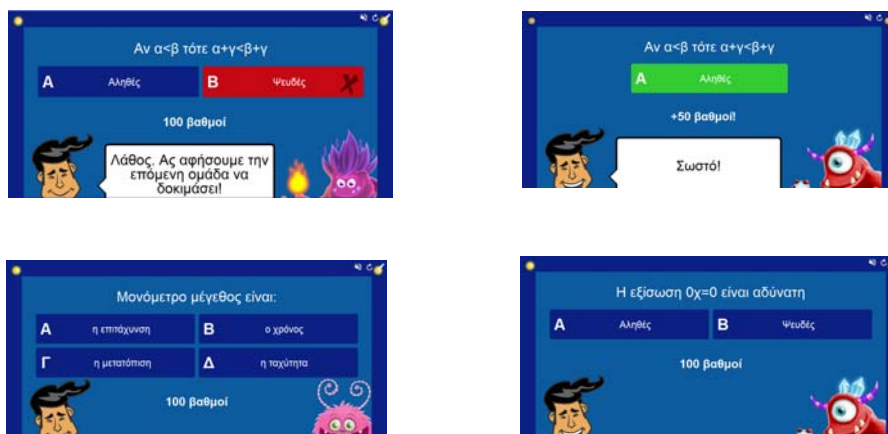


Σχήμα 3: Χρησιμότητα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών

153 μαθητές ερωτήθηκαν τη γνώμη τους σχετικά με την χρησιμότητα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διαδικασία της διδασκαλίας. Αναλυτικότερα, στη δήλωση «τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι βοηθητικά», το 28.1% δήλωσε ότι συμφωνεί απόλυτα και το 48.4% δήλωσε ότι συμφωνεί (Σχήμα 2). Τέλος το 18.3% των μαθητών δήλωσε άγνοια σχετικά με τη χρησιμότητα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, ενώ ένα μικρό ποσοστό διαφωνεί με την χρησιμότητα της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση.

2. Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού

Αφού συγκεντρώσαμε και αξιολογήσαμε τα δεδομένα της έρευνάς μας, χρησιμοποιήσαμε την εφαρμογή Smart Notebook προκειμένου να εφαρμόσουμε τις βασικές αρχές της παιχνιδοποίησης (Σχήμα 4). Το παιχνίδι δοκίμασε ένα τμήμα μαθητών της Β' Γυμνασίου.



Σχήμα 4: Εικόνες από την εφαρμογή Smart Notebook

3. Ανατροφοδότηση μαθητών

Τα παιδιά φάνηκαν αρκετά ικανοποιημένα από την διαδικασία του παιχνιδιού και βρήκαν αυτόν τον εναλλακτικό τρόπο μάθησης πολύ αποτελεσματικό και δημιουργικό. Κάποια από τα σχόλιά των μαθητών ήταν: «κεντρίζει το ενδιαφέρον των μαθητών», «διασκεδαστικός και διαδραστικός τρόπος μάθησης» και «αποτελεσματική μέθοδος».

Συμπεράσματα

Η παιχνιδοποίηση όχι μόνο βοηθά τον μαθητή να κατανοήσει ένα θέμα ευκολότερα, αλλά κάνει τη μάθηση πιο προσιτή. Ωστόσο, θα πρέπει να υπάρχει ένα μέτρο στη χρήση της, καθώς ορισμένα αντικείμενα προορίζονται να διδάσκονται με τον παραδοσιακό τρόπο, επειδή η παιχνιδοποίηση μπορεί να αλλάξει το νόημα του θέματος ή να αποπροσανατολίσει τους μαθητές από το γνωστικό αντικείμενο.

Βιβλιογραφία

Ψηφιακά Μαθήματα, <https://eclass101.weebly.com/blog/gamification>

Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση,

<https://apothesis.lib.hmu.gr/bitstream/handle/20.500.12688/9956/AlevizosChrysovalantis2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Η παιχνιδοποίηση ως εργαλείο στην εκπαίδευση,

<https://dspace.lib.uom.gr/bitstream/2159/25922/1/AslanidisTimotheosMsc2021.pdf>