

# ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ



ΙΩΑΝΝΙΔΟΥ ΕΙΡΗΝΗ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Μάθημα: Δια Βίου Μάθηση και Εκπαίδευση Ενηλίκων

«Μαθαίνει κανείς περισσότερο σε  
μια ώρα παιχνιδιού παρά σε έναν  
χρόνο συζητήσεων»

-Πλάτωνας

# ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗ (GAMIFICATION)

- Είναι η ένταξη **μηχανισμών και στοιχείων παιχνίμων**, που απαιτούν σκέψη, σε μη τυπικές για παιχνίδια διαδικασίες (Kapp, 2012).
- Χρησιμοποιεί συγκεκριμένα **στοιχεία και τεχνικές** που αποσκοπούν στο **να ενδυναμώσουν το κίνητρο και τη δέσμευση** (Marczewski, 2013).
- Έχει σκοπό να καταστήσει μη-παιγνιώδεις δραστηριότητες πιο ελκυστικές και φιλικές, δημιουργώντας ένα **εντυπωσιακό μαθησιακό περιβάλλον** (Randel, Morris, Wetzel & Whitehill, 1992)



# GAMES VS GAMIFICATION



# ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗ (GAMIFICATION)

- **Πάνω από ένα δισεκατομμύριο** άνθρωποι παίζουν **on-line** παιχνίδια παγκοσμίως και ο μέσος όρος ηλικίας τους είναι τα **37 χρόνια**.
- **Στην Ε.Ε. οι νέοι** κάνουν χρήση του διαδικτύου σε καθημερινή βάση τις ώρες που είναι σπίτι σε ποσοστό **74%**.
- **80%** των εκπαιδευόμενων θεωρεί ότι **η παραγωγικότητα τους θα αυξάνονταν** εάν χρησιμοποιούνταν στοιχεία παιχνίγων στο εκπαιδευτικό οργανισμό που ανήκουν.
- Η παιγνιοποίηση μπορεί να έχει θετικά αποτελέσματα στη μάθηση εάν ο σχεδιασμός και η υλοποίηση της έχουν γίνει με σωστό τρόπο. (Dicheva et al., 2015)



# ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

- Η **μάθηση είναι μία διά βίου διαδικασία** και δεν αναφέρεται μόνο σε σπουδές, σε σχολεία, σε πτυχία, σε τεστ.
- Η **πλήξη και η απάθεια** είναι η βασικότεροι λόγοι για την ανεπαρκή συμμετοχή των μαθητών στην τάξη (Shernoffetal, 2014).
- Κατά τον **Weiner (1992)**, **το κίνητρο** αποτελεί την επιθυμία ενός ατόμου να ενεργεί με συγκεκριμένους τρόπους και κατά τον **Keller (2007)** το κίνητρο εκδηλώνεται με την επιλογή ενός στόχου από το άτομο και την προσπάθεια επίτευξης αυτού του στόχου.
- **Στατιστικά σημαντική επίδραση της Παιγνιοποίησης κατά την εκπαιδευτική διαδικασία**, στα κίνητρα των μαθητών (Katsigiannakis & Karagiannidis, 2015)
- Στην εκπαίδευση **το κίνητρο αποτελεί μια από τις πιο σημαντικές έννοιες** (Rodgers & Withrow-Thorton, 2005; Vallerand et al, 1992).



# ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗΣ

- **Συναγωνισμός:** Παροχή επιπλέον κινήτρων στο χρήστη για την περαιτέρω πρόοδο του και την ανταπόκρισή του με επιτυχία στις αυξανόμενες απαιτήσεις του συστήματος.
- **Επίπεδο (Level):** Τρόπος αναγνώρισης της προόδου και απόδοσης ενός χρήστη. Συμβολίζει είτε το βαθμό προσωπικής εξέλιξης και προόδου, είτε τη συγκριτική κατάταξη ενός παίκτη σε σχέση με τους υπόλοιπους (Werbach & Hunter, 2012). Σηματοδοτεί την πρόοδο στη δυσκολία και κατ' επέκταση αυξάνουν την αυτο-αποτελεσματικότητας ατόμου (Church 2001; Elliot, 1994). Ενεργοποιούν τόσο την εσωτερική όσο και την κοινωνική παρακίνηση.
- **Έπαθλα ή διακριτικά (badges):** Είναι μια κλίμακα συλλογής πόντων. Χρησιμοποιούνται ως μέσο επικοινωνίας μέχρι τώρα επιτευγμάτων του εκπαιδευόμενου (Antin & Churchill, 2011). Αποτελεί μηχανισμό ορισμού προσωπικών στόχων Ενισχύουν τόσο την ενδογενή όσο και την κοινωνική παρακίνηση (Halavais, 2012).



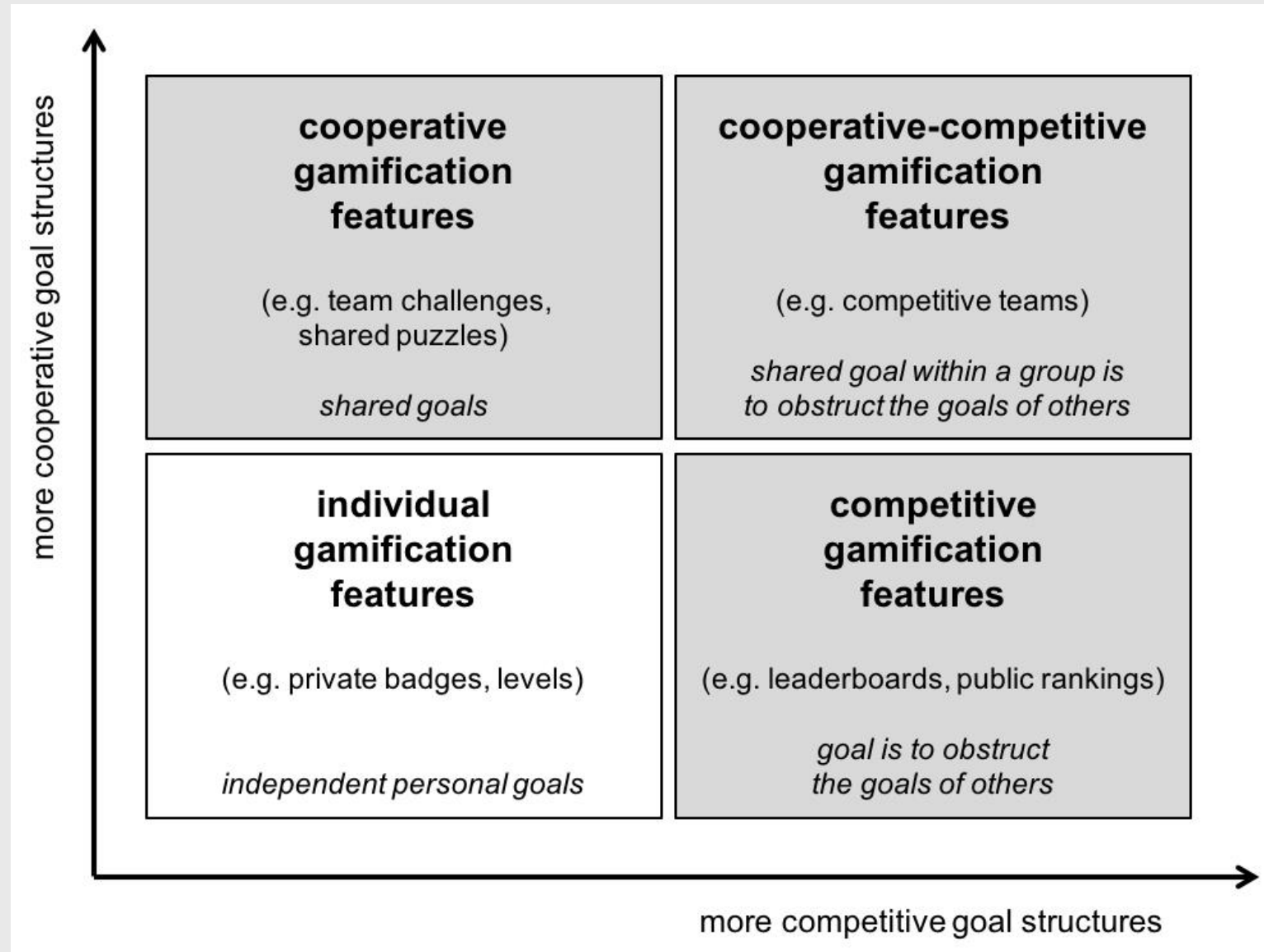
# ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗΣ

- **Πίνακες κατάταξης (Leaderboards):** Επιτρέπουν την παρακολούθηση της πρόοδου σε σχέση με το σύνολο των χρηστών. Δίνουν τη δυνατότητα συνολικής αξιολόγησης απόδοσης, ενώ ταυτόχρονα παρέχουν κίνητρα για την περαιτέρω βελτίωση της και την ενίσχυση της ανταγωνιστικότητάς. Έχουν αρνητική επίδραση στην παρακίνηση των παικτών εάν δεν σχεδιαστούν σωστά (Zichermann, 2011).
- **Πόντοι ανταμοιβής (score/point system):** Χρησιμοποιείται στο 84% των εφαρμογών παιχνιοποίησης. Οι χρήστες κερδίζουν πόντους ανταμοιβής κάθε φορά που κατορθώνουν να ολοκληρώσουν επιτυχώς μια πεπερασμένη διαδικασία. λειτουργούν ως βαθμολογία, ανατροφοδότηση και ένδειξη απόδοσης και προόδου.
- **Προκλήσεις (challenges):** Ενέργειες, οι οποίες απαιτούν ιδιαίτερη προσπάθεια από το χρήστη προκειμένου να ολοκληρωθούν επιτυχώς (Werbach & Hunter, 2012). Παρέχουν επιπλέον κίνητρα για την περαιτέρω πρόοδο.





# GAMIFICATION, ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



# ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΝΗΛΙΚΕΣ

- Μεταφορά πραγματικών συνθηκών σε **ελεγμένο εκπαιδευτικό περιβάλλον**
- **Αντιστροφή** παραδοσιακού μοντέλου μάθησης
- Σύνδεση και πειραματισμός (**trial and error**)
- Ανάπτυξη άμεσα εφαρμόσιμων **ψηφιακών δεξιοτήτων**
- Προώθηση **κριτικής σκέψης**
- Ενθάρρυνση **συνεργασίας και επικοινωνίας**
- Κοινωνική πρακτική



# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗΣ 1

- <https://www.schoox.com/>

**schoox** PRODUCT WHY US CUSTOMERS RESOURCES COURSES Request Demo Start Free trial

We Transform Learning into Business Growth

Watch the video

Complete, Intelligent, Innovative Talent Development Platform

Content Curation Social Collaboration Performance & Succession Career Development

- Δωρεάν μαθήματα σε διάφορα πεδία του ενδιαφέροντός τους, να παραδώσουν οι ίδιοι μαθήματα, να δημιουργήσουν ομάδες, να αλληλεπιδράσουν και να δημιουργήσουν τη δική τους βιβλιοθήκη.
- Περιβάλλον στο οποίο κάθε δραστηριότητά τους επιβραβεύεται μέσω των πόντων που κερδίζουν.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗΣ 2

- <http://www.smartege.gr>

Καλώς ήλθατε στο Smartege

Το SMARTEGE αποτελεί μια εφαρμογή για την εκπαίδευση χρηστών σε θέματα ηλεκτρικής ενέργειας με χρήση της μεθοδολογίας gamification. Στόχος της εφαρμογής είναι η τροποποίηση της συμπεριφοράς του χρήστη σε θέματα ηλεκτρικής ενέργειας μέσα από την εκπαίδευση και την συναισθηματική εμπλοκή του με την εφαρμογή.

Κατεβάστε από το App Store

Εκπαιδεύου στον έλεγχο της κατανάλωσης, της εξοικονόμησης και της παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας. Διαθέσιμο σύντομα στο App Store.

Κατεβάστε από το Google Play

Εκκλείδωσε επίπεδα κτηριακών εγκαταστάσεων και μάθε να εφαρμόζεις μεθόδους για την εξοικονόμηση ενέργειας. Διαθέσιμο στο Google Play.

Παίξτε

Μαθετε

Πλοηγηθείτε διαδικτυακά

Δες αν οι κινήσεις και οι αποφάσεις σου, έχουν αποτέλεσμα και στην πραγματική ζωή. Διαθέσιμο στο Web.

- Στοχεύει στην τροποποίηση της συμπεριφοράς του χρήστη σε θέματα ηλεκτρικής ενέργειας.

- Ο εκπαιδευόμενος καλείται να συμμετέχει ενεργά, είτε με τη δυναμική διαχείριση των καταναλώσεων ενέργειας των συσκευών που διαχειρίζεται, είτε με την αλληλεπίδραση με τον πάροχο, είτε με την μικροπαραγωγή και αποθήκευση ενέργειας, είτε, με την αγορά και πώληση ηλεκτρικής ενέργειας ανάλογα με τις ανάγκες της εγκατάστασής του και τη διακύμανση των τιμών της ηλεκτρικής ενέργειας.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗΣ 3

- <https://www.coursera.org/>

The screenshot displays two sections of the Coursera website. The top section, titled "Why Degrees on Coursera?", features three columns with icons and text: 1. "TOP-RANKED, 100% ONLINE" with a monitor and phone icon, stating "The same courses you'll find on campus, with the flexibility to learn when and where you want." 2. "COMMUNITY DRIVEN" with a group of people icon, stating "Collaborate with a global network of industry-leading classmates, instructors, and alumni." 3. "CAREER FOCUSED" with a briefcase icon, stating "Practical courses designed to help you master real-world skills that you can start applying towards your career right away." The bottom section, titled "What Our Students Have to Say", shows three circular profile pictures of students above a horizontal bar with colored segments.

- Είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης που παρέχει καθολική πρόσβαση στην καλύτερη εκπαίδευση του κόσμου από κορυφαία πανεπιστήμια.
- Τα πανεπιστήμια προσθέτουν τα μαθήματά τους στην πλατφόρμα και οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Coursera για να τα παρακολουθήσουν δωρεάν είτε να πληρώσουν για κάποια από αυτά.
- Αξιοποιεί για όλα τα μαθήματα τεχνικές με badges, scores, challenges και levels.

# ΕΜΠΟΔΙΑ

- Στερεοτυπική αντίληψη για τον **ψυχαγωγικό χαρακτήρα** των παιχνιδιών.
- **Αδυναμία κατανόησης** τελικών στόχων του παιχνιδιού.
- **Σχεδιαστικές αστοχίες** παιχνιδιών.



# ΓΙΑΤΙ GAMIFICATION?

- Στοχευμένη Μάθηση
- Γεφύρωση τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης
- Παρακίνηση ομάδας
- Αύξηση Παραγωγικότητας
- Ενθάρρυνση
- Αύξηση των κινήτρων
- Έμμεση εποπτεία μαθησιακών αποτελεσμάτων
- Μεταβαλλόμενα ερεθίσματα
- Επιβράβευση
- Εμπλοκή και εναλλαγή πολλών διαφορετικών ρόλων
- Ευγενής ανταγωνισμός και συνεργατικότητα



**ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ!**

