



Οδηγός βέλτιστων πρακτικών για την διδασκαλία με βάση το παιχνίδι στην Ευρώπη

Ακρωνύμιο έργου	TEGA
Τίτλος έργου	Training the Educators to facilitate the teaching and assessment of abstract syllabus by the use of serious Games
Συμβόλαιο Ν°	2020-1-UK01-KA203-079248
TEGA ιστότοπος	https://www.tega-project.eu/
Πνευματικό προϊόν ΠΠ1	Οδηγός βέλτιστων πρακτικών για την διδασκαλία με βάση το παιχνίδι στην Ευρώπη (ΠΠ1)
Συντονιστής	Vilnius University (VU)
Επίπεδο διάχυσης	Δημόσιο
Έκδοση	3
Ημ/μηνία υποβολής	30.09.2021
Λέξεις - κλειδιά	Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια, Ανώτατη Εκπαίδευση, Σοβαρά παιχνίδια
Συγγραφείς	Raimonda Agne Medeisiene, Indre Sciukauske, Darius Karasa, Vicky Maratou, Rizos Chaliampalias, Jack Dylan Moore, Yama Abdullahi, Sara Rye, Carla Sousa, Filipe Luz, Ivan Barroso, Pedro Pinto Neves, Micaela Fonseca



Επιτρέπεται η αναπαραγωγή με αναφορά της πηγής.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Πίνακας Περιεχομένων

Λίστα εικόνων	3
Λίστα πινάκων	3
Συντομογραφίες	4
Περίληψη	5
1. Ανάλυση και ανασκόπηση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας του υλικού που προέρχεται από ακαδημαϊκές πηγές ή από Λευκές Βίβλους για τη διδασκαλία και την αξιολόγηση με βάση το παιχνίδι στην Ευρώπη.....	7
1.1. Ορισμός του παιχνιδιού	7
1.2. Ορισμός του παιγνίου: διευρυμένη έκδοση	10
1.3. Λευκές Βίβλοι (Whitepapers).....	13
1.4. Βιβλιογραφική ανασκόπηση	22
2. Συνεντεύξεις με ειδικούς με τον κατάλογο των ικανοτήτων που αποκτήθηκαν για τη διδασκαλία και την αξιολόγηση βάσει παιχνιδιού.....	33
3. Σύντομη εισαγωγή κάθε υπάρχουσας πρακτικής: γραπτές και οπτικά τεκμηριωμένες μελέτες περίπτωσης	73
4. Συμπεράσματα.....	79
Βιβλιογραφικές αναφορές	85
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1. Το ερωτηματολόγιο	86
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2. Οι μελέτες περίπτωσης	90



Λίστα εικόνων

Εικόνα 1. Ειδικές δεξιότητες και ικανότητες των φοιτητών	82
--	----

Λίστα πινάκων

Πίνακας 1. Τα κριτήρια της βιβλιογραφικής ανασκόπησης	25
Πίνακας 2. Γενικές πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους	34
Πίνακας 3. Πεδίο εμπειρογνωμοσύνης των συνεντευξιαζόμενων	36
Πίνακας 4. Πεδίο μελέτης(-ών) του κοινού-στόχου	37
Πίνακας 5. Πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους από το ΕΑΠ	39
Πίνακας 6. Πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους από το LSBU	40
Πίνακας 7. Πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους από το ULU	41
Πίνακας 8. Πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους από το VU	43
Πίνακας 9. Οι κύριες πτυχές των περιπτώσεων προβολής παιχνιδιών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση	78
Πίνακας 10. Ο κατάλογος των δεξιοτήτων και ικανοτήτων	82



Συντομογραφίες

TEGA - Training the Educators to Facilitate the Teaching and Assessment of Abstract

Κατάρτιση των Εκπαιδευτικών για τη Διευκόλυνση της Διδασκαλίας και Αξιολόγησης Αφηρημένων εννοιών του Προγράμματος Σπουδών

ΚΠ – Κοινότητα Πρακτικής

ΜΒΠ – Μάθηση με βάση το παιχνίδι

ΔΒΠ - Διδασκαλία με βάση το παιχνίδι

ΤΕ - Τριτοβάθμια Εκπαίδευση

ΕΑΠ - Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Ελλάδα

ΗΡ - Ανθρώπινο δυναμικό

LSBU - London South Bank University, ΗΒ

ΕΥ - Εθνική Υπηρεσία

ΣΠ - Σοβαρά παιχνίδια

ULU - Πανεπιστήμιο Lusófona, Πορτογαλία

VU - Πανεπιστήμιο Vilnius, Λιθουανία



Περίληψη

Το ΠΠ1 περιλαμβάνει τεκμηρίωση των υφιστάμενων πρακτικών στον τομέα της ΔΒΠ και αξιολόγηση τέτοιων πρακτικών στην ΤΕ. Αυτό το πνευματικό προϊόν συνδυάζει δύο βήματα.

Το πρώτο βήμα (Κεφάλαιο 1.) προσδιορίζει το χάσμα δεξιοτήτων στον τομέα της ΔΒΠ και αξιολόγησης σε σχολές Διοίκησης Επιχειρήσεων και Ξένων Γλωσσών στο Ηνωμένο Βασίλειο, την Ελλάδα, την Πορτογαλία και τη Λιθουανία. Οι πληροφορίες που συγκεντρώνονται θα αποτελέσουν βάση για τη δημιουργία λύσεων ηλεκτρονικής μάθησης και ΚΠ στις δραστηριότητες του έργου που θα ακολουθήσουν.

Η έκθεση περιλαμβάνει μια βιβλιογραφική ανασκόπηση του υπάρχοντος υλικού που προέρχεται από ακαδημαϊκές πηγές και από λευκές βίβλους στην Ευρώπη, στον ακαδημαϊκό τομέα και σε άλλους κλάδους όπως ο τριτογενής τομέας, όπου χρησιμοποιούνται τα βασισμένα σε παιχνίδια εργαλεία για διδασκαλία, κατάρτιση και αξιολόγηση του μαθησιακού αποτελέσματος.

Από την ανάλυση αυτή θα προκύψει η λίστα των ικανοτήτων για τη ΔΒΠ και την αξιολόγηση.

Είχε προγραμματιστεί ότι το δεύτερο βήμα (Κεφάλαιο 2.) θα περιλαμβάνει τις γραπτές και τεκμηριωμένες με βιντεοσκόπηση μελέτες περίπτωσης της υπάρχουσας πρακτικής στην Ευρώπη στον τομέα της εκπαίδευσης που σχετίζεται με τη διοίκηση επιχειρήσεων και την εκμάθηση ξένων γλωσσών και άλλων επαγγελματικών περιοχών όπως ο τριτογενής τομέας όπου χρησιμοποιούνται εργαλεία βασισμένα σε παιχνίδια για διδασκαλία, κατάρτιση και αξιολόγηση του μαθησιακού αποτελέσματος. Αυτό περιελάμβανε



συνεντεύξεις, αναφορές και παρουσιάσεις της υπάρχουσας πρακτικής από ειδικούς του κλάδου.



1.Ανάλυση και ανασκόπηση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας του υλικού που προέρχεται από ακαδημαϊκές πηγές ή από Λευκές Βίβλους για τη διδασκαλία και την αξιολόγηση με βάση το παιχνίδι στην Ευρώπη

Όσον αφορά τον προγραμματισμό του ΠΠ1, η πρώτη εργασία είχε σαν στόχο να διατυπωθεί ο ορισμός του παιχνιδιού, ο οποίος αργότερα θα χρησιμοποιηθεί για τα περαιτέρω βήματα του έργου TEGA.

1.1.Ορισμός του παιχνιδιού

Λαμβάνοντας υπόψη το πλαίσιο του έργου TEGA, διατυπώνουμε τον ακόλουθο ορισμό για το παιχνίδι:

Μια δραστηριότητα που είναι εθελοντική και ευχάριστη, ξεχωριστή από τον πραγματικό κόσμο, δομημένη με κανόνες και καθορισμένα αποτελέσματα ή άλλη μετρήσιμη ανατροφοδότηση που διευκολύνει αξιόπιστες συγκρίσεις των επιδόσεων εντός του παίκτη.

Αυτός ο ορισμός επιλέχθηκε λαμβάνοντας υπόψη τους ακόλουθους παράγοντες:

- Πληροφορίες που αποστέλλονται από τους συνεργάτες.
- μια σύντομη επισκόπηση των ορισμών του παιχνιδιού (Caillois, 1962; Frasca, 2007; Juul, 2003; Salen, & Zimmerman, 2003).
- Homo Ludens (Huizinga, 1955, αρχικά δημοσιεύθηκε το 1938).

Για να αναλυθεί πλήρως η έννοια του παιχνιδιού (game), πρέπει επίσης να διερευνηθεί μια άλλη κεντρική έννοια, την έννοια του παίζω (play). Αν και σε ορισμένες γλώσσες αυτές οι λέξεις δεν είναι γραμματολογικά ξεχωριστές, όπως είναι στην αγγλική γλώσσα, υπάρχει μια σαφής εννοιολογική διάκριση μεταξύ τους, αλλά και μια εγγενής σχέση που έχει διερευνηθεί εκτενώς στον τομέα των μελετών του παιχνιδιού. Λαμβάνοντας υπόψη το όραμα των Salen & Zimmerman (2003, σ. 96), ο τρόπος με τον οποίο ερμηνεύουμε τη σχέση μεταξύ αυτών των δύο εννοιών εξαρτάται από τον τρόπο με τον οποίο το πλαισιώνουμε. Αν πλαισιώσουμε τα "παιχνίδια (games)

ως υποσύνολο της έννοιας παίζω (play) ", η κατηγορία "παιχνίδι (play)" μπορεί να αντιπροσωπεύει ένα ευρύ σύνολο παιχνιδιάρικων δραστηριοτήτων, μερικές από αυτές είναι παιχνίδια - games, μερικά από αυτά δεν είναι.

Από την άλλη πλευρά, αν πλαισιώσουμε το «παιχνίδι (play) ως υποσύνολο παιχνιδιών (games)», τα παιχνίδια (games) θεωρούνται ως μια διαδικασία που παράγει παιχνίδι (play) όταν αλληλεπιδρούμε με αυτά. Δεν υπάρχει σωστή ή λάθος απάντηση στην ερώτηση «ποια είναι η σχέση μεταξύ παιχνιδιών (games) και παιχνιδιού (play)». Ο τρόπος με τον οποίο το πλαισιώνουμε εξαρτάται από το αντικείμενο και τον στόχο της κριτικής μας ανάλυσης και, πιθανώς, από ιδεολογικές πτυχές, που σχετίζονται με το πεδίο μελέτης κάθε ερευνητή (Frasca, 2007, σελ. 41).

Η μελέτη του Johan Huizinga Homo Ludens (1938) τονίζει τον κεντρικό ρόλο του παιχνιδιού (play) στον ανθρώπινο πολιτισμό. Η δήλωσή του υποστηρίχθηκε από τον R. Caillois (1962).

Ο Huizinga υποθέτει ότι:

- Όπου υπάρχει παιχνίδι (play), υπάρχει και «νόημα». Το παίζει (playing) έχει νόημα για τον παίκτη.
- Το παιχνίδι (play) είναι ένα μέσο όπου η βιωμένη εμπειρία οργανώνεται ως δομημένη κατάσταση.
- Το παιχνίδι (play) είναι «δωρεάν», που σημαίνει ότι το θεμελιώδες κίνητρο του παιχνιδιού είναι η εμπειρία που προσφέρει..

Ο Huizinga περιγράφει το παιχνίδι (play) ως μια ελεύθερη και ουσιαστική δραστηριότητα, που πραγματοποιείται για χάρη του, χωρικά και χρονικά διαχωρισμένη από τις απαιτήσεις της πρακτικής ζωής και δεσμευμένη από ένα αυτόνομο σύστημα κανόνων που ισχύει απόλυτα.

Ο Huizinga ορίζει το παιχνίδι (play) ως «μια εθελοντική δραστηριότητα ή ενασχόληση που εκτελείται εντός ορισμένων καθορισμένων ορίων χρόνου και τόπου, σύμφωνα με κανόνες ελεύθερα αποδεκτούς αλλά απολύτως δεσμευτικούς, έχοντας τον σκοπό του από μόνος του και συνοδεύεται από ένα αίσθημα έντασης, χαράς και τη συνειδητοποίηση του ότι είναι «διαφορετικό» από τη «συννηθισμένη ζωή»».



Με βάση τον ορισμό που αναφέρθηκε παραπάνω, οι λέξεις-κλειδιά που περιγράφουν το παιχνίδι - game είναι:

- εθελοντική δραστηριότητα
- σταθερά όρια χρόνου και τόπου
- κανόνες ελεύθερα αποδεκτούς
- ευχάριστη διάθεση
- διαφορετικό από τη συνηθισμένη ζωή.

Όσον αφορά τους Salen & Zimmerman (2004), «ένα παιχνίδι (game) είναι ένα σύστημα στο οποίο οι παίκτες εμπλέκονται σε μια τεχνητή σύγκρουση, που ορίζεται από κανόνες, που οδηγεί σε ένα μετρήσιμο αποτέλεσμα».

Τα παιχνίδια (games) μπορούν να οριστούν ακολουθώντας το πλαίσιο ως:

- Μια προσομοίωση στην οποία οι άνθρωποι αποτελούν μέρος του μοντέλου και οι αποφάσεις τους καθορίζουν εν μέρει το αποτέλεσμα.
- Παιχνίδι (play) βασισμένο σε πιθανότητες που ενσωματώνει γραμμικές αφηγήσεις.
- Μια δραστηριότητα που είναι εθελοντική και ευχάριστη, χωριστή από τον πραγματικό κόσμο, αβέβαιη, μη παραγωγική (στο ότι η δραστηριότητα δεν παράγει αγαθά εξωτερικής αξίας) και διέπεται από κανόνες.
- Μια εθελοντική δραστηριότητα δομημένη από κανόνες, με καθορισμένα αποτελέσματα ή άλλη μετρήσιμη ανατροφοδότηση που διευκολύνει τις αξιόπιστες συγκρίσεις των επιδόσεων εντός των παικτών.
- Μια δραστηριότητα που περιλαμβάνει κανόνες για έναν σκοπό και παρέχει στους ανθρώπους την ευκαιρία να διασκεδάσουν και να κοινωνικοποιηθούν απομακρύνοντας τους από την κούραση της καθημερινής φασαρίας.
- Σύστημα που περιλαμβάνει τεχνητό παιχνίδι (play) προώθησης συγκρούσεων, σενάρια νίκης που ολοκληρώνουν το παιχνίδι και ως ένα σύστημα βασισμένο σε κανόνες που διέπει το παιχνίδι και παρέχει αλληλεπίδραση στους παίκτες.

Ωστόσο, πιστεύουμε ότι μαζί με τους κανόνες, τον διαχωρισμό από τον πραγματικό κόσμο, είναι σημαντικό να τονιστεί η εθελοντική συμμετοχή και η ευχάριστη φύση του παιχνιδιού (game). Όλα αυτά



περιλαμβάνουν τον ορισμό που δίνεται στην αρχή αυτής της ενότητας:

Μια δραστηριότητα που είναι εθελοντική και ευχάριστη, ξεχωριστή από τον πραγματικό κόσμο, δομημένη από κανόνες και καθορισμένα αποτελέσματα ή άλλες μετρήσιμες ανατροφοδοτήσεις που διευκολύνουν αξιόπιστες συγκρίσεις των επιδόσεων εντός των παικτών.

Αυτός ο αρχικός ορισμός θα αναθεωρηθεί σε όλη αυτή την εργασία για να κατασκευαστεί η καλύτερη δυνατή έκδοση.

1.2.Ορισμός του παιγνίου: διευρυμένη έκδοση

Όσον αφορά τον ορισμό της έννοιας "παιχνίδι" που θα χρησιμοποιηθεί ως κριτήριο αποκλεισμού κατά τη διεξαγωγή μιας βιβλιογραφικής ανασκόπησης των εκπαιδευτικών αναλογικών παιχνιδιών, το κύριο ζήτημα είναι ο τεράστιος αριθμός ερευνητικών, επιστημονικών και βιομηχανικών έργων και πρωτοβουλιών που "παραπέμπουν σε παιχνίδι" και είναι πιθανό να παρουσιάζονται ως παιχνίδια, χωρίς να είναι πραγματικά παιχνίδια με τρόπο που να ταιριάζει στο πεδίο εφαρμογής της ανασκόπησης και στους σκοπούς του TEGA - μεγάλο πεδίο, με πολλές αποχρώσεις μέσα σε αυτό.

Δεδομένης της προβλεπόμενης χρήσης του ορισμού από το TEGA, θεωρούμε τις ακόλουθες εκτιμήσεις σχετικές:

- Τα σοβαρά παιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, είτε χτίζονται από την αρχή γύρω από εργαλειακά αποτελέσματα είτε τίθενται στην υπηρεσία εργαλειακών αποτελεσμάτων με μέσα όπως ο προγραμματισμός συνεδριών και η προετοιμασία και απολογισμός.
- Το αποτέλεσμα του τι είναι πραγματικά σοβαρό παιχνίδι σε αντίθεση με κάτι που "γειτνιάζει με παιχνίδι" ή "μοιάζει με παιχνίδι" και έχει τυχαία εκπαιδευτικά αποτελέσματα είναι ότι τα σοβαρά παιχνίδια εκπαιδεύουν μέσω των κανόνων και της δομής τους - τα αποτελέσματα (στην περίπτωση μας τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα) δεν είναι τυχαία αλλά εργαλειακά και αναπόσπαστα στο παιχνίδι σε επίπεδο κανόνων και στόχων των παικτών.
- Ένα εμπορικό παιχνίδι ψυχαγωγίας του εμπορίου, όπως το "Pandemic" (Leacock, 2008), είναι εκπαιδευτικό λόγω των ιδιοτήτων

του σχεδιασμού του συστήματός του (στόχοι και κανόνες) και μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί σε πιο επίσημα εκπαιδευτικά πλαίσια.

Στη βιβλιογραφική ανασκόπηση, τα αρχικά αποτελέσματα θα περιλαμβάνουν πιθανότατα ένα σημαντικό ποσοστό ευρημάτων που ισχυρίζονται ότι είναι παιχνίδια, αλλά είναι μόνο διαδραστικά ή μόνο παιγνιώδη. Προτείνουμε ότι η βιβλιογραφική ανασκόπηση θα πρέπει να αφορά μόνο τα δημιουργήματα που είναι ολοκληρωτικά καθοδηγούμενα από κανόνες - δηλαδή τα δημιουργήματα/δραστηριότητες που είναι καθοδηγούμενα από κανόνες, διαδραστικά και παιγνιώδη, αλλά όχι τα δημιουργήματα στα οποία λείπει η καθοδηγούμενη από κανόνες πτυχή (ακόμη και αν είναι παιγνιώδη), όπου αυτή η πτυχή είναι αναπόσπαστο μέρος του σχεδιασμού και της εμπειρίας του δημιουργήματος.

Πιστεύουμε ότι θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τον πολυδιάστατο ορισμό του παιχνιδιού του Juul (2003) ως ενδεικτική λίστα ελέγχου για το φιλτράρισμα των αποτελεσμάτων της ανασκόπησης. Αυτός ο ορισμός είναι συγκρητιστικός (συγκεντρώνει και απαντά σε πολλαπλές προηγούμενες προσπάθειες ορισμού του "παιχνιδιού") και έχει γενικό πεδίο εφαρμογής (πιο πρόσφατοι ορισμοί έχουν στενότερη χρήση ή αποτελούν ρητή αντίδραση σε αυτόν τον θεμελιώδη ορισμό). Σημειώστε ότι, ενώ το παρατιθέμενο κείμενο δίνει έμφαση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, δεν υπάρχει τίποτα στον ορισμό που να αποκλείει τα αναλογικά παιχνίδια (παρουσιάζουμε ένα κριτήριο για τα αναλογικά παιχνίδια στο τέλος του παρόντος εγγράφου).

Ο ορισμός (Juul, 2003) περιλαμβάνει τις ακόλουθες διαστάσεις:

1. **Σταθεροί κανόνες:** το παίξιμο ενός μη ηλεκτρονικού παιχνιδιού (game) είναι μια δραστηριότητα που από μόνη της περιλαμβάνει την προσπάθεια άρσης οποιασδήποτε ασάφειας στους κανόνες του παιχνιδιού. Ένα μη ηλεκτρονικό και "λαϊκό" (π.χ. μη εμπορικό) παιχνίδι τείνει να παρασύρεται προς το ξεκάθαρο, όχι με την έννοια ότι δεν απαιτείται εφευρετικότητα για να το παίξει κάποιος, αλλά με την έννοια ότι δεν απαιτείται εφευρετικότητα για να ακολουθήσει τους κανόνες.
2. **Μεταβλητό και μετρήσιμο αποτέλεσμα:** για να λειτουργήσει κάτι ως παιχνίδι, οι κανόνες του παιχνιδιού πρέπει να παρέχουν διαφορετικά πιθανά αποτελέσματα και το



παιχνίδι πρέπει επίσης να ταιριάζει με τις δεξιότητες των παικτών.

3. **Αξιοποίηση του αποτελέσματος:** ορισμένα από τα πιθανά αποτελέσματα του παιχνιδιού είναι καλύτερα από άλλα, γεγονός που δημιουργεί χρήσιμη, σύγκρουση που έχει νόημα (μεταξύ των παικτών ή μεταξύ των παικτών και του συστήματος). Αυτό σημαίνει επίσης ότι το παιχνίδι έχει ουσιαστικούς (με τους όρους του ίδιου του παιχνιδιού) ξεκάθαρους στόχους.
4. **Προσπάθεια παίκτη - τα παιχνίδια περιέχουν μια σύγκρουση:** είναι μέρος των κανόνων των περισσότερων παιχνιδιών (εκτός από τα παιχνίδια καθαρής τύχης) ότι οι ενέργειες των παικτών μπορούν να επηρεάσουν την κατάσταση του παιχνιδιού και το αποτέλεσμα του παιχνιδιού. Η επένδυση της προσπάθειας του παίκτη τείνει να οδηγεί σε προσκόλληση του παίκτη στο αποτέλεσμα, καθώς η επένδυση ενέργειας στο παιχνίδι καθιστά τον παίκτη (εν μέρει) υπεύθυνο για το αποτέλεσμα.
5. **Προσκόλληση του παίκτη στο αποτέλεσμα:** η προσκόλληση του παίκτη στο αποτέλεσμα είναι ένα ψυχολογικό χαρακτηριστικό της δραστηριότητας του παιχνιδιού που σημαίνει ότι υπάρχει μια σύμβαση με την οποία ο παίκτης συνδέεται με συγκεκριμένες πτυχές του αποτελέσματος. Εξαρτάται από τη στάση του παίκτη απέναντι στο παιχνίδι, είναι μέρος αυτού που μπορούμε να ονομάσουμε "παιχνιδό-συμβόλαιο" ή δόλια στάση που ο παίκτης συμφωνεί παίζοντας.
6. **Διαπραγματεύσιμες συνέπειες:** ένα παιχνίδι χαρακτηρίζεται από το γεγονός ότι μπορεί προαιρετικά να του ανατεθούν συνέπειες στην πραγματική ζωή. Η πραγματική ανάθεση μπορεί να διαπραγματευτεί σε παιχνίδι με παιχνίδι, τοποθεσία ανά τοποθεσία και άτομο σε άτομο. Παρόλο που οι κανόνες που διέπουν το χρηματιστήριο ή τις εκλογές θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για σκοπούς παιχνιδιού, δεν τους θεωρούμε παιχνίδια και παρόλο που το ποδόσφαιρο παίζεται επαγγελματικά, το θεωρούμε παιχνίδι επειδή γνωρίζουμε επίσης ότι παίζεται σε μη επαγγελματικά περιβάλλοντα.

Συνολικά, αυτά τα έξι «χαρακτηριστικά» των διαστάσεων θα μας επιτρέψουν να επιλέξουμε παιχνίδια που είναι χρήσιμα για τους



σκοπούς μας, με την έννοια των παιχνιδιών που εκπαιδεύουν μέσω αυτού που είναι ως παιχνίδια (μάθηση για πράγματα έξω από το παιχνίδι οργανικά), αντί η μάθηση να είναι συμπτωματική στη δραστηριότητα (μάθηση για το παιχνίδι, μάθηση για πράγματα έξω από το παιχνίδι ανεξάρτητα με το παιχνίδι). Οι διαστάσεις 1-5 αποκλείουν δραστηριότητες που είναι απλώς διαδραστικές ή απλώς παιχνιδιάρικες και τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα που συνίστανται αποκλειστικά στη μάθηση για το παιχνίδι. Η διάσταση 6 υποδηλώνει έναν βαθμό διαχωρισμού από την πραγματική ζωή και επιτρέπει στο παιχνίδι να υπάρχει ουσιαστικά ως μάθηση σε αντίθεση με τη μεταφορά μιας δραστηριότητας που δεν είναι παιχνίδι σε ένα πλαίσιο που μοιάζει με παιχνίδι ή παιχνίδι, όπου αυτό συνιστά μάθηση ως ανεξάρτητη με το παιχνίδι.

Όσον αφορά την πτυχή του «αναλογικού» παιχνιδιού, πιστεύουμε ότι αρκεί ένα απλό κριτήριο εξαίρεσης παιχνιδιών που είναι πλήρως ψηφιακά ή πλήρως ηλεκτρονικά και που απαιτούν κατά κάποιο τρόπο από τους παίκτες να εκτελούν διαδικασίες παιχνιδιού μέσω οποιουδήποτε βαθμού άμεσης συναρμολόγησης του υλικού του παιχνιδιού. Αυτό εξαιρεί, για παράδειγμα, παιχνίδια VR, αλλά περιλαμβάνει επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια τοποθεσίας και παιχνίδια μικτών μέσων και απτά.

Μια άλλη σχετική πτυχή που πρέπει να ληφθεί υπόψη, ακόμη κι αν δεν αναφέρεται στον ορισμό του Juul (2003) είναι η ιδέα ότι η σχέση μεταξύ παιχνιδιού και νόηματος είναι κρίσιμη για ένα παιχνίδι, εισάγοντας την έννοια του παιχνιδιού με νόημα. Αυτή η λειτουργία παιχνιδιού συμβαίνει όταν η σχέση μεταξύ ενεργειών και αποτελεσμάτων είναι ευδιάκριτη, δηλαδή όταν τα αποτελέσματα δράσης εντός του παιχνιδιού παρουσιάζονται στους παίκτες με αξιοσημείωτο και ολοκληρωμένο τρόπο, στο πλαίσιο του ευρύτερου πλαισίου του παιχνιδιού (Salen & Zimmerman, 2003, σελ. 49-51).

1.3. Λευκές Βίβλοι (Whitepapers)

Η Λευκή Βίβλος (White Paper) είναι ένα ενημερωτικό έγγραφο, που συνήθως εκδίδεται από εταιρεία ή μη κερδοσκοπικό οργανισμό, για την προώθηση ή την ανάδειξη των χαρακτηριστικών μιας λύσης, προϊόντος ή υπηρεσίας. Οι λευκές βίβλοι γράφονται συχνά ως έγγραφα πωλήσεων και μάρκετινγκ που χρησιμοποιούνται για να δελεάσουν ή να πείσουν τους πιθανούς πελάτες να μάθουν



περισσότερα ή να αγοράσουν ένα συγκεκριμένο προϊόν, υπηρεσία, τεχνολογία ή μεθοδολογία. Οι λευκές βίβλοι έχουν σχεδιαστεί για να χρησιμοποιούνται ως εργαλείο μάρκετινγκ πριν από την πώληση και όχι ως εγχειρίδιο χρήστη ή άλλο τεχνικό έγγραφο που αναπτύχθηκε για να παρέχει υποστήριξη στον χρήστη μετά την πραγματοποίηση μιας αγοράς. (<https://www.investopedia.com/terms/w/whitepaper.asp>)

Η έρευνα για τις λευκές βίβλους στις χώρες εταίρους πραγματοποιήθηκε, ωστόσο ανακαλύψαμε ότι:

- Διαφορετικές χώρες έχουν εννοιολογικά διαφορετική κατανόηση του ορισμού των λευκών βιβλίων.
- Η παράδοση των λευκών βιβλίων είναι εντελώς διαφορετική σε διαφορετικές χώρες.

Το Ηνωμένο Βασίλειο έχει μακρά παράδοση στη δημιουργία, ανάπτυξη και χρήση των λευκών βιβλίων, και το LSBU παρείχε δύο πολύτιμα παραδείγματα.

Παράδειγμα 1. Η προοπτική του Ηνωμένου Βασιλείου για τα παιχνίδια στην εκπαίδευση: Σοβαρά παιχνίδια.

Συγγραφέας: Mary Ulicsak

Συνδεδεμένος οργανισμός: Future lab

Σύνδεσμος ιστότοπου:

<https://www.nfer.ac.uk/publications/futl60/futl60.pdf>

Περίληψη. Αυτό το άρθρο συζητά την έρευνα γύρω από το τυπικό και άτυπο περιβάλλον παιχνιδιών για την εκπαίδευση. Τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται ευρέως εκτός του εκπαιδευτικού τομέα, αλλά η χρήση τους είναι ασυνήθιστη στο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Συνοψίζει την τρέχουσα χρήση τους και τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσαν να υποστηριχθούν οι εκπαιδευτικοί για να τα χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά. Αυτό το άρθρο εξετάζει τη σχέση μεταξύ παιχνιδιών, σοβαρών παιχνιδιών, προσομοιώσεων, εκπαιδευτικών προσομοιώσεων και εικονικών κόσμων. Ο ορισμός και η χρησιμότητα του όρου “σοβαρά παιχνίδια” και η υποκείμενη παιδαγωγική διαδικασία στα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Συζητά επίσης την αξιολόγηση μέσα στα παιχνίδια.



Εισαγωγή και σκεπτικό για την έρευνα. Το άρθρο υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια θα χρησιμοποιηθούν κατά κύριο λόγο στον τομέα της εκπαίδευσης. Αυτό το άρθρο συζητά τον ρόλο του παιχνιδιού στο εκπαιδευτικό πλαίσιο μάθησης και την πιθανή χρήση σοβαρών παιχνιδιών στις τάξεις. Συζητά επίσης την αποτελεσματικότητα και το επίπεδο διατήρησης του εκπαιδευτικού υλικού. Παρουσιάζει επίσης στοιχεία για το γεγονός ότι η τεχνολογία που ευνοεί τη χρήση παιχνιδιών βελτιώνεται και ότι θα παρέχει πρόσβαση σε ευρύτερο κοινό. Αυτό το άρθρο παρέχει πληροφορίες για τις διαφορές των παιχνιδιών. Υποστηρίζει ότι δεν υπάρχει συμφωνημένος ορισμός των σοβαρών παιχνιδιών. Αυτό το άρθρο εξηγεί πώς τα σοβαρά παιχνίδια εμπλέκονται στην παιδαγωγική διαδικασία. Εξηγεί επίσης την υιοθέτηση σοβαρών παιχνιδιών σε πολλούς τομείς όπως ο στρατός, ο τομέας της υγείας, το εμπόριο και τα εταιρικά παιχνίδια, η άτυπη μάθηση, τα σοβαρά παιχνίδια και τα NEET (young people Not in Education, Employment or Training - Νέοι που δεν είναι στην εκπαίδευση, την απασχόληση ή την κατάρτιση) και την τυπική εκπαίδευση.

Προκλήσεις της ενσωμάτωσης σοβαρών παιχνιδιών στην τυπική εκπαίδευση. Το άρθρο ρίχνει επίσης μερικά φώτα στις προκλήσεις που σχετίζονται με τη χρήση και τον αντίκτυπο των σοβαρών παιχνιδιών στην τυπική εκπαίδευση. Επιπλέον, παρουσιάζει τρεις προσεγγίσεις που εξετάζονται για να απεικονίσουν τις μεθόδους που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από όσους σκέφτονται και επιλέγουν τα παιχνίδια ως εργαλείο διδασκαλίας: Συνάφεια, Ενσωμάτωση, Μεταφορά, Προσαρμογή, Εμβύθιση και Φυσικοποίηση (RETAIN), το τετραδιάστατο πλαίσιο, το εξισορροπητικό παιχνίδι και η παιδαγωγική διαδικασία.

Συμπέρασμα. Υπάρχουν λίγα στοιχεία που να υποδηλώνουν πόσο επιτυχημένα είναι τα παιχνίδια για το θέμα και πώς χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτικούς. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να συνειδητοποιήσουν καλύτερα ποιοι πόροι είναι διαθέσιμοι και πώς αυτοί μπορούν να ενσωματωθούν και να εκτιμηθούν καλύτερα. Αυτό το έγγραφο προτείνει επίσης ότι οι προγραμματιστές και οι εκπαιδευτικοί πρέπει να συνεργαστούν προκειμένου να συμφωνήσουν όχι μόνο σε θέματα αλλά και στον τρόπο εκτίμησης.

Παράδειγμα 2. Μάθηση σε κόσμους εμβύθισης: μια ανασκόπηση της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι



Συγγραφέας: De Freitas, S.

Οργανισμός: CURVE (Coventry University)

Σύνδεσμος ιστοσελίδας: <http://curve.coventry.ac.uk/open>
http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingr eport_v3.pdf

Περίληψη. Αυτό το άρθρο συζητά τις χρήσεις των παιχνιδιών προσομοίωσης στην εκπαίδευση και πώς έχει προκαλέσει αυξημένο ενδιαφέρον για το πώς η μάθηση εμπύθισης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την υποστήριξη εκπαιδευτικών πρακτικών. Η αντίληψη ότι τα παιχνίδια προσομοίωσης είναι βίαια έχει αλλάξει επειδή οι προγραμματιστές έχουν συνειδητοποιήσει τις πραγματικές δυνατότητες της αγοράς για τα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Αυτή η έκθεση παρουσιάζει τα ευρήματα μιας βιβλιογραφικής ανασκόπησης μαζί με ένα σύνολο μελετών περίπτωσης μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι από καθημερινά πλαίσια πρακτικής.

Βασικά στοιχεία της βιβλιογραφικής ανασκόπησης. Οι κύριοι λόγοι δέσμευσης των εκπαιδευομένων επανεξετάζονται και αξιολογούνται κριτικά με βάση την τρέχουσα βιβλιογραφία και τους παράγοντες οι οποίοι μπορούν να οδηγήσουν σε μεγαλύτερη εμπλοκή τους στη μάθηση με βάση το παιχνίδι. Αυτό το άρθρο αντιμετωπίζει επίσης τα εμπόδια όπως η έλλειψη εμπειρικών δεδομένων σχετικά με την αποτελεσματικότητα και τη χρησιμότητα των παιχνιδιών στην πράξη. Παρουσιάζονται τα εμπόδια στη χρήση παιχνιδιών, όπως η πρόσβαση σε προηγμένη τεχνολογία και πόρους. Η εφαρμογή του διαδικτυακού παιχνιδιού για πολλούς παίκτες εξετάζεται από την άποψη των σύγχρονων μεθόδων παιχνιδιού και των γνωστικών εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την υποστήριξη διαδικτυακών παιχνιδιών για πολλούς παίκτες.

Βασικά ευρήματα από τις μελέτες περίπτωσης. Παραδείγματα παιχνιδιών ως μαθησιακή εμπειρία αξιολογούνται με τη χρήση μελετών περίπτωσης και το ευρύ φάσμα εφαρμογής τους για μάθηση σε κόσμους εμπύθισης. Οι χώροι παιχνιδιού είναι συχνά πολύ εμπυθιστικοί και μπορούν να είναι συνεργατικοί. Στο παρελθόν είχαν χρησιμοποιηθεί κόσμοι εμπύθισης για την υποστήριξη κυρίως προγραμμάτων επαγγελματικής ανάπτυξης σε μεγάλο αριθμό που συνεπάγονταν τεράστιο κόστος, αλλά σήμερα αυτές οι προσεγγίσεις



υιοθετούνται από σχολεία και πανεπιστήμια για μικρό αριθμό φοιτητών. Η χρήση παιχνιδιών χρησιμοποιείται ως επί το πλείστον πιλοτικά στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση σε σύγκριση με την τριτοβάθμια εκπαίδευση. Οι διαφορετικοί τρόποι χρήσης των παιχνιδιών που εντοπίστηκαν περιλαμβάνουν παιχνίδια: ως μεταφορές, ως εργαλεία για θεραπεία και για πρόβα δεξιοτήτων, υποστήριξη υψηλής γνωστικής ικανότητας στον μικρόκοσμο και ως ανοιχτό χώρο για πειράματα. Αυτό βοηθά τα παιδιά και τους ενήλικες να προσομοιώνουν και να συμπονούν τους ανθρώπους και να κάνουν πρόβες διαφορετικών μελλοντικών σεναρίων. Η αντίληψη ότι το παιχνίδι είναι μια ενασχόληση με τον ελεύθερο χρόνο έχει αλλάξει και οι άνθρωποι εξερευνούν τις δυνατότητες για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Ορισμένοι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι και η υιοθέτησή τους συνδέονται με τη συνομιλία με τις νέες τεχνολογίες που δημιουργούν προοπτικές γενεών στο gaming. Η μάθηση με βάση το παιχνίδι είναι συχνά βασισμένη στην εμπειρία ή διερευνητική, και επομένως βασίζεται σε βιωματικές, βασισμένες σε προβλήματα ή διερευνητικές προσεγγίσεις μάθησης. Το παιχνίδι ρόλων και η ταύτιση με εικονικά είδωλα είναι κεντρικά για τη μάθηση σε εμβυθιστικούς κόσμους, αλλά οι μαθητές πρέπει να επιλέξουν τους χαρακτήρες που θα υιοθετηθούν (Francis, 2006a). Ο σχεδιασμός των χώρων παιχνιδιών και η χρήση χώρων παιχνιδιών προσεγγίζονται περισσότερο καθώς οι παίκτες αρχίζουν να τροποποιούν τις μηχανές παιχνιδιών και χρησιμοποιούν εργαλείοθήκες ανάπτυξης λογισμικού για την προσθήκη χαρακτηριστικών και λειτουργιών. Ωστόσο, ένα από τα προβλήματα με την τροποποίηση παιχνιδιών είναι ότι τα διαθέσιμα σύνολα εργαλείων έχουν σχεδιαστεί για παιχνίδια αναψυχής που μπορεί να επηρεάσουν την ανάπτυξη παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Οι συγκλίνουσες μορφές παιχνιδιών γίνονται όλο και πιο διαδεδομένες, π.χ. Τηλεόραση/παιχνίδια, κινητά/παιχνίδια κ.λπ. Η ευρύτερη χρήση τεχνολογιών παιχνιδιών στο σπίτι αυξάνει το ενδιαφέρον για τη χρήση παιχνιδιών σε εκπαιδευτικά πλαίσια, και με τη σειρά του οδηγεί σε αυξανόμενη χρήση παιχνιδιών, ιδιαίτερα στα σχολεία και τα κολέγια, αλλά και σε πανεπιστήμια. Το κίνημα των σοβαρών παιχνιδιών είναι μια τάση προς το σχεδιασμό και την ανάλυση της χρήσης παιχνιδιών (και προσομοιώσεων) για την υποστήριξη τυπικών εκπαιδευτικών στόχων και αποτελεσμάτων. Το κίνημα στοχεύει να ανταποκριθεί στη σημαντική πρόκληση του να



φέρει κοντά σχεδιαστές παιχνιδιών και εκπαιδευτικούς για να εξασφαλίσει διασκέδαση και κίνητρα καθώς και να επιδείξει εκπαιδευτική αξία. Μέσω της τροποποίησης των υπάρχουσών εφαρμογών παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς, υπάρχουν μεγάλες δυνατότητες εκμάθησης με παιχνίδια. Αυτή η προσέγγιση μπορεί να έχει επιπτώσεις στον εκπαιδευτικό / κατασκευαστικό σχεδιασμό μάθησης, καθώς και στην αλλαγή του παραδοσιακού ρόλου του εκπαιδευτή προς έναν συντονιστή, συνεργάτη, παραγωγό ή συγγραφέα. Η προσέγγιση του αυτό-συγγραφόμενου περιεχομένου μπορεί επίσης να προωθήσει μεγαλύτερες ευκαιρίες για ομαδική και διεπιστημονική διδασκαλία και μάθηση. Η ανάπτυξη των διαδικτυακών παιχνιδιών και οι κοινότητές τους μπορεί να αξιοποιηθούν για την τυπική εκπαίδευση, έχοντας τη δυνατότητα να παρέχουν μεγαλύτερη υποστήριξη στη μάθηση εκτός των τυπικών πλαισίων μάθησης και να παρέχουν υποστήριξη σε ομάδες εξ αποστάσεως, δια βίου και καταναεμημένης μάθησης. Αυτή η τάση μπορεί επίσης να παράγει πιο απρόσκοπτες εμπειρίες μάθησης – μειώνοντας τις σκληρές γραμμές μεταξύ της μάθησης στην εργασία, στο σπίτι και στα επίσημα ιδρύματα μάθησης. Η μάθηση που προκύπτει από διαδικτυακές εμπειρίες μπορεί να δώσει μεγαλύτερη έμφαση στην ομαδική μάθηση, τη συνεργατική μάθηση και στη διαμόρφωση και διατήρηση θεματικών εκπαιδευτικών κοινοτήτων πρακτικής.

Συμπεράσματα. Τα παιχνίδια πρέπει να ενσωματωθούν στην πράξη για να διασφαλιστεί η αποτελεσματική μάθηση. Αυτό πρέπει να υλοποιηθεί σύμφωνα με υγιείς παιδαγωγικές αρχές και σχεδιασμό. Απαιτούνται πολυάριθμες έρευνες για την απόδειξη του τρόπου με τον οποίο τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν πιο αποτελεσματικά και για την αξιολόγηση της χρησιμότητας των παιχνιδιών και περισσότερες βασικές μελέτες προκειμένου να αποτιμηθεί το πόσο η μάθηση και προσομοιώσεις που βασίζονται σε παιχνίδια αξιοποιούνται πιο αποτελεσματικά για την υποστήριξη της μάθησης. Υπάρχει ανάγκη για πιο αποτελεσματικό υποστηρικτικό υλικό για εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές, καθώς και για την ευαισθητοποίηση σχετικά με την κατανομή των πόρων και τη βελτίωση της ποιότητας της παρεχόμενης ΜΒΠ. Νέες εξελίξεις όπως το κίνημα των σοβαρών παιχνιδιών διευκολύνουν τις συνεργασίες μεταξύ ακαδημαϊκών, βιομηχανικών και κυβερνητικών φορέων που

επιδιώκουν να αναπτύξουν ιδιόκτητα παιχνίδια μάθησης. Ωστόσο, πρέπει να γίνει περαιτέρω δουλειά για να έρθουν πιο κοντά οι κοινότητες ανάπτυξης παιχνιδιών και εκπαίδευσης, προκειμένου να δημιουργηθούν κοινή γλώσσα και προσδοκίες, καθώς και να ενημερωθούν νέα σχέδια μάθησης για την υποστήριξη αποτελεσματικών μαθησιακών εμπειριών βασισμένων σε παιχνίδια. Η δυνατότητα για τους εκπαιδευτικούς να συμμετάσχουν στην ανάπτυξη μαθησιακού περιεχομένου που σχετίζεται με αυτές τις νέες μορφές παιχνιδιών σε αυτό το στάδιο είναι σημαντική. Αυτό μπορεί να ενθαρρυνθεί περαιτέρω χρησιμοποιώντας μεθοδολογίες συμμετοχικής ανάπτυξης για να διασφαλιστεί ότι οι εκπαιδευτές και οι εκπαιδευόμενοι έχουν μεγαλύτερο λόγο στο ειδικό περιεχόμενο που αναπτύχθηκε για μάθηση με βάση παιχνίδια και, κυρίως, για τη διασφάλιση της συμμόρφωσης με ορθές αρχές παιδαγωγικού σχεδιασμού καθώς και της ευθυγράμμισης με τα μαθησιακά αποτελέσματα και την αξιολόγηση. Η δυνατότητα εφαρμογής της ΜΒΠ στην πράξη μπορεί να υποστηριχθεί μόνο από μια πιο συντονισμένη προσέγγιση για την ανάπτυξη του ανθρώπινου δυναμικού και ευκαιρίες για εξαγορά προσωπικού χρόνου, ώστε να δοθεί χρόνος στους εκπαιδευτικούς να εξερευνήσουν και να πειραματιστούν με υπάρχοντα εργαλεία και χώρους παιχνιδιού. Η ΜΒΠ παρουσιάζει νέες ευκαιρίες για επανεξέταση του τρόπου με τον οποίο μαθαίνουμε. Χρησιμοποιώντας περιβάλλοντα εμπύθισης, οι μαθητές μπορούν να παράγουν το δικό τους υλικό, να μοιράζονται μαθησιακές εμπειρίες και να κάνουν πρόβες δεξιοτήτων για τον «πραγματικό κόσμο».

Οι ορισμοί της Λευκής και Πράσινης Βίβλου **στη Λιθουανία** είναι γνωστοί για επαγγελματίες που εργάζονται για την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Προκειμένου να δοθεί μια λογική και ένα παράδειγμα για την αντίληψη και τη χρήση της Λευκής Βίβλου στη Λιθουανία, παρουσιάζεται το ακόλουθο μη συστηματικό ισοδύναμο που χρησιμοποιείται στο πλαίσιο του έργου.

Λιθουανία: Η αντίληψη της Λευκής Βίβλου στο πλαίσιο του έργου. Οι πρακτικές που βασίζονται στο παιχνίδι εφαρμόζονται μεμονωμένα, όχι συστηματικά και εντοπίζονται μεμονωμένα έγγραφα των υλοποιούμενων έργων. Για παράδειγμα, οι δήμοι των πόλεων εμπλέκονται ή συμμετέχουν σε έργα και στη συνέχεια οργανώνουν ορισμένες εκπαιδεύσεις για σχολικούς βιβλιοθηκονόμους ή



αναπτύσσουν μεθοδολογικές κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με τον τρόπο εφαρμογής διαφόρων παιχνιδιών για διδακτικούς σκοπούς στα σχολεία, αλλά στην τριτοβάθμια εκπαίδευση στη Λιθουανία υπάρχει έλλειψη κατευθυντήριων γραμμών για την ανάλυση ή την εφαρμογή της ΔΒΠ ή σοβαρών παιχνιδιών.

Ένα από τα παραδείγματα που αναλύθηκαν είναι ο δήμος της περιφέρειας Radviliškis και η εκπαίδευσή του που οργανώθηκε από το Κέντρο Υπηρεσιών Εκπαίδευσης και Αθλητισμού για βιβλιοθηκονόμους αστικών σχολείων για τη βελτίωση των ικανοτήτων τους και για τους αναγνώστες της βιβλιοθήκης (δάσκαλοι και μαθητές) έτσι ώστε να βοηθήσουν στην ανάπτυξη μοντέλων για υπηρεσίες βιβλιοθήκης. Σε αυτή την εκπαίδευση χρησιμοποιήθηκε η μεθοδολογία παιχνιδιού Lego Serious. Σύμφωνα με τους διοργανωτές της εκπαίδευσης, αυτή η μεθοδολογία «επιτρέπει στους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τη δυναμική, να αλλάξουν το σύστημα με πολλές διαφορετικές σχέσεις στην προσωπική πλευρά με τέσσερα βήματα»:

1. Προκλήσεις με ερωτήσεις – υποβολή ερώτησης.
2. Κατασκευή.
3. Κοινή χρήση μεταφοράς.
4. Αναστοχασμός..

Διοργανώθηκαν διήμερες συνεδρίες για βιβλιοθηκονόμους (3-4 Μαρτίου 2015) και δύο ακόμη συνεδρίες με αναγνώστες της βιβλιοθήκης (5-6 Μαρτίου 2015) και κατασκευάστηκαν μοντέλα χρησιμοποιώντας μπλοκ Lego.

Κατά τη διάρκεια της πρώτης ημέρας, οι συμμετέχοντες κατασκεύασαν μοντέλα Lego για να αποκαλύψουν τον μεταβαλλόμενο ρόλο του βιβλιοθηκονόμου, τα περιέγραψαν και αναλογίστηκαν τις συνεργατικές, επικοινωνιακές και ηγετικές τους ικανότητες. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δημιουργίας ομάδας, οι συμμετέχοντες μπόρεσαν να κατασκευάσουν με επιτυχία ένα μοντέλο από μπλοκ Lego σύμφωνα με τους κανόνες που έλαβαν για κάθε συμμετέχοντα. Μόνο η δεύτερη προσπάθεια ήταν επιτυχής, και αυτό έδειξε ότι μόνο μία φορά επεξήγησης των κανόνων δεν ήταν αρκετή. Κατά τη διάρκεια του τρίτου παιχνιδιού, οι βιβλιοθηκονόμοι έπρεπε να φανταστούν τον εαυτό τους στη δουλειά τους και

αποκαλύφθηκαν απροσδόκητα αποτελέσματα. Σύμφωνα με τους διοργανωτές συνέβη λόγω της χρήσης της μεθοδολογίας Lego.

Κατά τη δεύτερη μέρα, 5 ομάδες έπρεπε να αναπτύξουν ένα μοντέλο Lego για νέες υπηρεσίες βιβλιοθήκης χρησιμοποιώντας έξυπνα τις ΤΠΕ. Μετά τη δημιουργία και την περιγραφή αυτών των 5 νέων υπηρεσιών, η δραστηριότητα έλαβε χώρα αργότερα στην εφαρμογή του Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου. Όταν οι συμμετέχοντες παρουσίασαν τα μοντέλα τους, δεν ανταποκρίθηκαν με ακρίβεια στην ιδέα του Επιχειρηματικού Μοντέλου, καθώς αυτή η δραστηριότητα ήταν νέα για αυτούς. Οι διοργανωτές κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι σε αυτή την περίπτωση χρειάζεται περισσότερος χρόνος για επεξηγήσεις.

Όταν το κοινό-στόχος ήταν ήδη οι αναγνώστες της βιβλιοθήκης (δάσκαλοι και μαθητές των σχολείων της πόλης και της περιοχής Radviliškis), δημιουργήθηκαν προσωπικά επιχειρηματικά μοντέλα You canvas. Μετά τη φάση του προβληματισμού, οι συμμετέχοντες παρατήρησαν ότι όσα είπαν για τον εαυτό τους δεν θα τα έλεγαν παραδοσιακά. Κατά τη διάρκεια του επόμενου παιχνιδιού, σε κάθε αναγνώστη, όπως στην περίπτωση των βιβλιοθηκονόμων, δόθηκαν δώδεκα κανόνες και, ακολουθώντας τους, χωρίς να χρειάζεται να μιλήσουν μεταξύ τους, έπρεπε να φτιάξουν ένα μοντέλο από μπλοκ Lego. Όπως οι βιβλιοθηκονόμοι, ολοκλήρωσαν την εργασία δεύτερη φορά. Αυτό αποκάλυψε επίσης τη σημασία της επικοινωνίας στην ομάδα.

Κατά τη δεύτερη μέρα, δημιουργήθηκε ένα μοντέλο για νέες υπηρεσίες βιβλιοθήκης και έγινε δουλειά στον Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου. Ήταν επίσης ένα δύσκολο έργο για αυτήν την ομάδα, αλλά με τη βοήθεια της Lego σκέφτηκαν τις δυσκολίες και «η εργασία τους βοήθησε να κατανοήσουν και να κατανοήσουν τις δυνατότητες των νέων έξυπνων ΤΠΕ και να σχεδιάσουν νέες, σύγχρονες, ελκυστικές υπηρεσίες βιβλιοθήκης». Μετά από όλες τις συνεδρίες, ανακαλύφθηκαν 5 υπηρεσίες που σχετίζονται με την εφαρμογή των ΤΠΕ σε βιβλιοθήκες.

Οι εταίροι του έργου, **Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο** και **Πανεπιστήμιο Lusófona** δεν παρείχαν το υλικό για αυτό το θέμα. Για να συνοψίσουμε το θέμα των Λευκών Βίβλων, είναι σημαντικό να



σημειωθεί ότι η απουσία ή ο εξαιρετικά μικρός αριθμός των Λευκών Βίβλων στις χώρες εταίρους δείχνει ένα κενό στην αγορά και αυτό το κενό μπορεί να το εκμεταλλευτεί προσθέτοντας στη διάδοση και τον αντίκτυπο - η πολιτική εισήγηση/συμβουλή προς την κυβέρνηση και τον τριτογενή τομέα.

1.4. Βιβλιογραφική ανασκόπηση

Η σημαντική φάση ανάπτυξης του πνευματικού προϊόντος «Οδηγός βέλτιστων πρακτικών για την ευρωπαϊκή διδασκαλία βασισμένη στο παιχνίδι» βασίστηκε στην ανάλυση και ανασκόπηση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας του ακαδημαϊκού υλικού και του υλικού της Λευκής Βίβλου στην Ευρώπη στον τομέα της διδασκαλίας και της αξιολόγησης με βάση το παιχνίδι. Καθώς το ουσιαστικό μέρος της ακαδημαϊκής έρευνας είναι η ανασκόπηση της βιβλιογραφίας (Xiao and Watson, 2019), η συστηματική ανασκόπηση βιβλιογραφίας (ΣΑΒ) πραγματοποιήθηκε καθώς υποστηρίζει καλύτερες αποφάσεις για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, είναι δημοφιλής μεθοδολογία για την έρευνα για τη σύνθεση της βιβλιογραφίας και επιτρέπει τη συλλογή δεδομένων με διαφάνεια (Kraus, Breier and Dasi-Rodriguez, 2020). Με βάση τον ορισμό που παρέχεται από αυτούς τους συγγραφείς: «Μια ΣΑΒ είναι μια ανασκόπηση ενός υπάρχοντος σώματος βιβλιογραφίας που ακολουθεί μια διαφανή και αναπαραγώγιμη μεθοδολογία στην αναζήτηση, την αξιολόγηση της ποιότητάς της και τη σύνθεσή της, με υψηλό επίπεδο αντικειμενικότητας». (σελ. 1026), αυτή η προσέγγιση εφαρμόστηκε και σε αυτή τη μελέτη.

Πηγή δεδομένων. Ως κύριες πηγές δεδομένων υψηλής ποιότητας επιλέχθηκαν οι διαδικτυακές βάσεις δεδομένων Scopus, PubMed, EBSCO (Academic Search Complete και Business search) και Science Direct και η αναζήτηση πραγματοποιήθηκε στις 5-11 Ιανουαρίου 2021.

Λέξεις-κλειδιά αναζήτησης και φάση ελέγχου. Οι λέξεις-κλειδιά που χρησιμοποιήθηκαν στην αναζήτηση ήταν συνώνυμες με τη μάθηση βάσει παιχνιδιών ή την περιγραφή του τύπου παιχνιδιού με συγκεκριμένο στόχο την επιλογή πληροφοριών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και στη διδασκαλία σε τμήματα διοίκησης επιχειρήσεων και ξένων γλωσσών: Εννοιολογικά παιχνίδια, Μάθηση με βάση την πρακτική, Επιτραπέζια παιχνίδια, Μη ψηφιακές προσομοιώσεις,



Διαδραστικά Παιχνίδια για την εκπαίδευση, Παιχνίδια διδασκαλίας στην ΑΕ, Σοβαρά παιχνίδια, Μάθηση με βάση το παιχνίδι. Οι λογικοί τελεστές αναζήτησης ενσωματώθηκαν ανάλογα με τη βάση δεδομένων και το παράδειγμά της καθώς και περιορισμοί και κριτήρια αποκλεισμού παρέχονται στον Πίνακα Νο.1. Τα κριτήρια της βιβλιογραφικής ανασκόπησης.

Βάση Δεδομένων	Λειτουργία αναζήτησης βάσης δεδομένων (Λογικοί τελεστές /Φράση)	Όρια (κριτήρια)	Βρέθηκαν:
EBSCO (Business Source Complete)	game-based learning OR "game-based teaching" OR "serious gam*" OR "game-based teaching and assessment" OR "board gam*" OR "conceptual gam*" OR "educational gam*" AND "higher education" NOT SU gamification NOT SU digital games NOT SU video games NOT SU medical	Πλήρες κείμενο Ακαδημαϊκά Περιοδικά (Αξιολογημένα από Ομότιμους). Ημερομηνία δημοσίευσης: 2010-2020 Τύπος εγγράφου: άρθρο, μελέτη περίπτωσης Γλώσσα: Αγγλικά Τύπος δημοσίευσης: ακαδημαϊκό περιοδικό/μελέτη περίπτωσης	92
EBSCO (Academic Search Complete)	game-based learning OR "game-based teaching" OR "serious gam*" OR "game-based teaching and assessment" OR "board gam*" OR	Πλήρες κείμενο Ακαδημαϊκά Περιοδικά (Αξιολογημένα από Ομότιμους). Ημερομηνία	406

	"conceptual gam*" OR "educational gam*" AND "higher education" NOT SU gamification NOT SU digital games NOT SU video games NOT SU medical	δημοσίευσης: 2010-2020 Τύπος εγγράφου: άρθρο, μελέτη περίπτωσης Γλώσσα: Αγγλικά	
Science direct	game-based learning OR "game-based teaching" OR "serious games" OR "game-based teaching and assessment" OR "board game" OR "conceptual game" OR "educational game" AND "higher education" Title, abstract or author-specified keywords: NOT (gamification AND digital game AND video games AND medical) Σημείωση: Περιορίζεται σε 8 Λογικούς τελεστές	Έτος: 2010-2020 Τύπος άρθρου: ερευνητικό άρθρο Θεματικές περιοχές (Φίλτρο): Τέχνες και ανθρωπιστικές επιστήμες, επιχειρήσεις, διαχείριση και λογισ	375
SCOPUS	ALL ("game-based learning" OR "game-based teaching" OR "serious gam*" OR "game-based teaching and assessment" OR "board gam*" OR "conceptual gam*" OR "educational gam*") AND "higher education" AND PUBYEAR > 2010 AND SUBJAREA(BUSI) OR SUBJAREA(ARTS) OR SUBJAREA(ECON) AND DOCTYPE (ar) AND		122

	NOT gamification AND NOT digital AND NOT online AND NOT video	
PubMed	ALL ("game-based learning" OR "game-based teaching" OR "serious gam*" OR "game-based teaching and assessment" OR "board gam*" OR "conceptual gam*" OR "educational gam*") AND "higher education" AND PUBYEAR > 2010 AND SUBJAREA(BUSI) OR SUBJAREA(ARTS) OR SUBJAREA(ECON) AND DOCTYPE (ar) AND NOT gamification AND NOT digital AND NOT online AND NOT video	3

Πίνακας 1. Τα κριτήρια της βιβλιογραφικής ανασκόπησης

Συνολικά βρέθηκαν 998 άρθρα. Μετά τη φάση της εξέτασης, με βάση τέτοιες γενικές πληροφορίες όπως τίτλος, θέματα, λέξεις-κλειδιά, περιλήψεις, 863 άρθρα απορρίφθηκαν επειδή δεν πληρούσαν τα ακόλουθα κριτήρια:

- η έρευνα διεξήχθη εκτός του τομέα της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και εκτός των τομέων της διοίκησης επιχειρήσεων και των ξένων γλωσσών,
- το άρθρο δεν περιλαμβάνει διδασκαλία, μάθηση ή αξιολόγηση που βασίζεται σε παιχνίδι και δεν ανταποκρίνεται στον σκοπό ή την αναθεώρηση.
- τα άρθρα σχετίζονται με την πρωτοβάθμια ή δευτεροβάθμια εκπαίδευση.
- τα άρθρα σχετίζονται με διαδικτυακά παιχνίδια, ψηφιακές τεχνολογίες, εκπαίδευση τεχνολογίας πληροφοριών, ιατρική, ηλεκτρονικά παιχνίδια, επαυξημένο/εικονικό περιβάλλον, εικονική πραγματικότητα, εκπαίδευση υγείας, παιχνίδια, παιχνίδια για κινητά.

Συνολικά απομένουν 135 άρθρα για ανάλυση καταλληλότητας, δηλαδή για έλεγχο πλήρους κειμένου και συνάφειας. Αυτό έγινε με τον διαχωρισμό των άρθρων σε ίσα μέρη σε όλους τους εταίρους και παρέχοντας το πλαίσιο για αναθεώρηση. Το VU, το LSBU και το ΕΑΠ ανέλυσαν 34 άρθρα και το ULU 33 άρθρα. Απομένουν 85 άρθρα για περαιτέρω ανάλυση. 50 από τα 135 άρθρα απορρίφθηκαν: 26 άρθρα ήταν θεωρητικά, 7 για μη σχετικό θέμα, 14 άρθρα συζητήθηκαν για



ψηφιακά παιχνίδια, 1 δεν ήταν πλήρες κείμενο και 2 στην Πορτογαλική γλώσσα. Η διεξαγωγή της βιβλιογραφικής ανασκόπησης πραγματοποιήθηκε μετά τους Xiao & Watson (2019). Kraus, et al., (2020).

Μετά από σε βάθος ανάγνωση των ακαδημαϊκών άρθρων, όλοι οι εταίροι παρείχαν πληροφορίες και πορίσματα χρησιμοποιώντας τη φόρμα που δημιουργήθηκε από το VU. Τα αποτελέσματα της βιβλιογραφικής ανάλυσης τεκμηριώθηκαν στο excel. Το πλαίσιο για αυτό δημιούργησε το VU. Οι πληροφορίες που συλλέγονται χρησιμοποιώντας αυτό το πλαίσιο δίνουν μια συνολική εικόνα της συμμετοχής της ΜΒΠ στις διαδικασίες της ΤΕ. Επιπλέον, αυτές οι καλά τεκμηριωμένες πληροφορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για περαιτέρω ένα μακροπρόθεσμο ερευνητικό έργο.

Μετά την ανάγνωση των άρθρων, οι εταίροι παρείχαν τις γενικές παρατηρήσεις, οι οποίες είναι χρήσιμες για τους ακόλουθους λόγους:

- ως βάση τάσεων, ομοιοτήτων ή/και διαφορών, κατευθύνσεων για περαιτέρω ανάπτυξη.
- για την προετοιμασία των ερωτήσεων της συνέντευξης.

Το υλικό που συγκεντρώθηκε παρουσιάζει τις ιδέες για τα ακόλουθα θέματα:

- Γενικά ευρήματα μετά την ανάγνωση των άρθρων.
- Πεδία μελέτης ΜΒΠ σε άρθρα στο αναλυθέν δείγμα.
- Υπόθεση που θα μπορούσε να τεθεί στο πλαίσιο του έργου TEGA.
- Το σημαντικό γεγονός που πρέπει να επισημανθεί.
- Ερωτήσεις συνέντευξης, που θα μπορούσαν να προσφερθούν για το επόμενο βήμα – συνέντευξη.
- Με βάση τα άρθρα διαβάστε μερικές ιδέες, γιατί τα παιχνίδια στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση χρησιμοποιούνται σε τόσο μικρή κλίμακα;

Ο στόχος του έργου TEGA είναι να εμβαθύνει στην κατάσταση και τις ευκαιρίες της μη ψηφιακής ΜΒΠ στον τομέα της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης, επομένως, μόνο τα ευρήματα που σχετίζονται με αυτό το θέμα παρουσιάζονται παρακάτω.

Γενικά ευρήματα μετά την ανάγνωση των άρθρων



Γενικά ευρήματα μετά την ανάγνωση των άρθρων. Οι παρακάτω περιλήψεις γίνονται εξετάζοντας τις σκέψεις όλων των εταίρων μετά την ανάγνωση των άρθρων.

- Τα περισσότερα άρθρα είναι βιβλιογραφική ανασκόπηση (συστηματική, γενικά), όχι εμπειρικά. (VU)
- Η πτυχή της διδασκαλίας είναι αυτή που προσεγγίζεται κυρίως μέσω της εφαρμογής της ΜΒΠ στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση, σε σύγκριση με την πτυχή της Αξιολόγησης. (ΕΑΠ)
- Μόνο λίγα άρθρα αναφέρουν το παράδειγμα διδασκαλίας. (VU)
- Πολύ λίγα άρθρα εξηγούν πώς φαίνεται το παιχνίδι στο γενικό πλαίσιο του προγράμματος σπουδών. (VU)
- Πολύ λίγα άρθρα εξηγούν τις μεθόδους και τους τρόπους σχεδιασμού και εφαρμογής παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία. (VU)
- Μόνο λίγα άρθρα εξηγούν τον τρόπο αξιολόγησης των φοιτητών. Στην περίπτωση αυτή η πιο κοινή μορφή αξιολόγησης είναι το ερωτηματολόγιο. (VU)
- Οι συγγραφείς εστιάζουν μόνο στις ικανότητες των φοιτητών. (VU) (LSBU)
- Δεν υπάρχει αναφορά για συγκεκριμένα μέτρα για την επίτευξη της ένταξης κατά τη διαδικασία της ΜΒΠ. (ΕΑΠ)
- Δεν υπάρχει άρθρο σχετικά με τις ικανότητες του εκπαιδευτικού που απαιτούνται για τη χρήση του παιχνιδιού με ελκυστικό και αποτελεσματικό τρόπο. (VU) (LSBU)
- Αβεβαιότητα όρων και ορισμών: Τα Σοβαρά Παιχνίδια μερικές φορές αναφέρονται μόνο σε διαδικτυακά παιχνίδια. (VU)
- Τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται για τη βελτίωση δεξιοτήτων όπως τα κίνητρα, η καινοτομία και η επικοινωνία στους φοιτητές. Αλλά όχι πολλά για τις δεξιότητες εκπαιδευτικού/μεσολαβητή (LSBU)
- Τα παιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν για διαφορετικές εκπαιδευτικές βαθμίδες που προσαρμόζονται σε οποιοδήποτε (LSBU)
- Τα παιχνίδια μπορούν να βελτιώσουν την ατομική και οργανωτική επίδοση. (LSBU)
- Τα παιχνίδια θεωρούνται ως εθελοντικές δραστηριότητες και δεν θεωρούνται μέρος του βασικού προγράμματος σπουδών. Μπορεί επίσης να θεωρηθεί ότι αντιμετωπίζουν ορισμένες

πτυχές των μαθησιακών αποτελεσμάτων που μπορούν να αξιολογηθούν μέσω στάσεων και αντιλήψεων. (LSBU)

- Άρθρα ενίσχυσαν την παιδαγωγική αξία της ΜΒΠ. Λαμβάνοντας υπόψη τις γνώσεις των μελετών, η ΜΒΠ θεωρήθηκε χρήσιμη σε διάφορους τομείς και μέσα από διαφορετικά πλαίσια. (ULU)
- Η αύξηση της δέσμευσης και της ικανοποίησης των φοιτητών με τη μαθησιακή διαδικασία είναι επίσης μια πτυχή που πρέπει να τονιστεί. Αυτό είναι ακόμη πιο ξεκάθαρο όταν η ΜΒΠ χρησιμοποιείται για τη διδασκαλία θεμάτων που οι φοιτητές τείνουν να βλέπουν ως βαρετά, αφηρημένα ή πολύ περίπλοκα για αυτούς. (ULU)
- Η ΜΒΠ συζητείται επίσης από τους συγγραφείς ως μια στρατηγική που ταιριάζει τόσο στις ανάγκες όσο και στις ικανότητες των φοιτητών, ενώ επιτρέπει συνδέσεις μεταξύ διαφορετικών τομέων μάθησης. (ULU)

Πεδία μελέτης της ΜΒΠ σε άρθρα του αναλυθέντος δείγματος.

Το έργο TEGA ήταν αποφασισμένο να επικεντρωθεί στις διάφορες γλωσσικές σπουδές και στα επιχειρηματικά προγράμματα. Ωστόσο, τα άρθρα που διαβάστηκαν κάλυπταν ένα πολύ ευρύτερο φάσμα προγραμμάτων, π.χ.:

- Επιχειρήσεις: διαχείριση, λογιστική, φυσικοί κίνδυνοι, οικονομία και χρηματοοικονομικά, διοίκηση επιχειρήσεων, επιχειρηματικότητα. Άλλοι τομείς: μηχανική, υγειονομική περίθαλψη, ιατρική. (VU)
- Οικονομικά, Μηχανική, Διαχείριση Αθλητισμού, Στρατηγική Διοίκηση & Διαχείριση Μάρκετινγκ, Μαθήματα Επιχειρήσεων & Λογιστικής και άλλα. (ΕΑΠ)
- Μάρκετινγκ, Κλιματική Αλλαγή, Οικονομικά, Κοινοπραξία, Μελέτες για το Φύλο, Μηχανική, Αειφορία, Οικονομικά, Λογιστικά, Περιβαλλοντική Παιδεία, Οργανωτική αποτελεσματικότητα και Απόδοση, Γλώσσες. (LSBU)
- Δεξιότητες οξείας φροντίδας. πρακτικές προσωπικής υγιεινής· θρησκεία; πιθανότητες και στατιστικές· δεξιότητες διαχείρισης επιχειρήσεων? μαθηματικές δεξιότητες? γεωγραφία; νόμος; ιστορία; ανθρώπινα δικαιώματα; μηχανική; και την παγκόσμια οικονομία. (ULU)



Υπόθεση.

- Η ΜΒΠ μπορεί να μειώσει το χάσμα μεταξύ ΤΕ (θεωρία) και εργασιακής ζωής (πρακτική εφαρμογή). (VU)
- Η ΜΒΠ μπορεί να αυξήσει τη συμμετοχή των φοιτητών και έτσι να βελτιώσει τη διαδικασία εκπαίδευσής τους. (VU)
- Η ΜΒΠ είναι ένα εργαλείο ανάπτυξης οριζόντιων δεξιοτήτων (soft skills). Εκτός από συγκεκριμένους επιστημονικούς τομείς ή μαθήματα, η ΜΒΠ χρησιμοποιείται σε θέματα όπως: Διαχείριση αλλαγών, Επιχειρηματική καινοτομία, Ανάπτυξη προϊόντων, Οργανωτική μάθηση, Απόδοση ομάδας, Δημιουργική επίλυση προβλημάτων, Διαχείριση έργου. Η εκμάθηση αυτών των δεξιοτήτων μπορεί να είναι πολύ χρήσιμη σε πολλά άλλα επιστημονικά πεδία. (ΕΑΠ)
- Η έλλειψη επίσημης μεθοδολογίας, οδηγού και διδακτικής αξιολόγησης & μηχανισμού οδηγεί σε ασυνέχεια των πρακτικών ΜΒΠ (LSBU)
- Η ΜΒΠ συζητείται ως μια πιθανή απάντηση για την προώθηση της συμμετοχής, της κατανόησης, της συνεργασίας και των κινήτρων των φοιτητών – κρίσιμοι τομείς για τις τρέχουσες διδακτικές πρακτικές. (ULU)
- Τα επιτραπέζια παιχνίδια θεωρούνται ιδιαίτερα ως μια εφικτή προσέγγιση για την αντιμετώπιση επίκαιρων ζητημάτων που σχετίζονται με παραδοσιακές/διδακτικές παιδαγωγικές μεθόδους. (ULU)
- Τα παιχνίδια φαίνεται να διδάσκουν μέσα από ένα βιωματικό πλαίσιο, καθιερώνοντας συνεχείς παραλληλισμούς μεταξύ της δυναμικής του παιχνιδιού και του επίσημου περιεχομένου που πρέπει να διδαχθεί. (ULU)
- Η ΜΒΠ υποτέθηκε επίσης ως μια σχετική στρατηγική για την ενίσχυση της εμπιστοσύνης των φοιτητών στα θέματα με τα οποία συνήθως αγωνίζονται. (ULU)

Ευρήματα:

- Λείπει το έτοιμο προς χρήση εργαλείο για εκπαιδευτικούς. (VU)
- Υπάρχει έλλειψη ολοκληρωμένων, σαφών και απλών οδηγιών, πληροφοριών και μεθοδολογιών για την ανάπτυξη και εφαρμογή παιχνιδιών στη διδακτική διαδικασία. (VU)
- Δεν υπάρχουν σαφείς οδηγίες για την αξιολόγηση της μαθησιακής προόδου μετά τη χρήση παιχνιδιών. (VU)



- Υπάρχει έλλειψη μεθοδολογίας/κατευθυντήριων γραμμών σχετικά με τον τρόπο αξιοποίησης των παιχνιδιών στη διαδικασία διδασκαλίας και στη συνέχεια αξιολόγησης των μαθησιακών αποτελεσμάτων. (ΕΑΠ)
- Δεν υπάρχει έκδοση βασικού (vanilla edition) σχεδιασμού που να βασίζεται στο παιχνίδι. Δεν υπάρχει πλαίσιο για να εξετάσουμε τις δεξιότητες των εκπαιδευτικών. (LSBU)
- Δεν λαμβάνεται υπόψη η αξιολόγηση της απόδοσης με παιχνίδια σε περιβάλλον μάθησης ως εργαλείο μάθησης. (LSBU)
- Η έλλειψη ομοιομορφίας στην υιοθετημένη έννοια του παιχνιδιού, με μελέτες που χρησιμοποιούν διαφορετικά εργαλεία που χαρακτηρίζονται ως παιχνίδια, αλλά με πολύ διαφορετικά χαρακτηριστικά. (ULU)
- Οι εργασίες ανέφεραν αρκετά αποτελέσματα που δεν συνδέονται άμεσα με μετρήσιμες μαθησιακές βελτιώσεις. Αυτό περιλάμβανε:
 - ο η προώθηση της πρακτικής εμπειρίας, που μπορεί επίσης να συνδεθεί με τη βιωματική μάθηση.
 - ο τη δυνατότητα των αναλογικών παιχνιδιών να ευαισθητοποιήσουν σε κοινωνικά σχετικά θέματα και να προκαλέσουν αλλαγή στάσεων.
 - ο η προώθηση των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων ως εγκάρσιων στον τομέα της ΜΒΠ.
 - ο η προώθηση της αλληλεπίδρασης μεταξύ ομοτίμων μέσω της ΜΒΠ, ως στρατηγική για την ενίσχυση της συμμετοχικής και συνεργατικής οικοδόμησης γνώσης. (ULU)
- Οι προσεγγίσεις ΜΒΠ συζητήθηκαν επίσης ως ελκυστικές, λαμβάνοντας υπόψη τη χρήση απτών υλικών, όπως μπλοκ Lego, που ενισχύουν την οπτικοποίηση της ιδέας. (ULU)

Μερικές προτάσεις για συνέντευξη. Ερωτήσεις που δίνονται παρακάτω προτάθηκαν προκειμένου να εισαχθούν στη λίστα των συνεντεύξεων, η οποία είναι το επόμενο βήμα του έργου TEGA.

1. Αξιολόγηση φοιτητών: τι συμβαίνει τώρα; Θα μπορούσε ίσως κάποιος εναλλακτικός τρόπος, να μην περιλαμβάνει τη βαθμολογία; (VU)



2. Οι ικανότητες του δασκάλου που απαιτούνται για την αποτελεσματική χρήση της ΜΒΠ (VU)
3. Η σημασία της θεσμικής προσέγγισης σχετικά με τη ΜΒΠ (VU)
4. Γιατί τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται σε τόσο μικρή κλίμακα στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση; (VU)

Γιατί τα παιχνίδια στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση χρησιμοποιούνται σε τόσο μικρή κλίμακα;

Παρά τη συνεχή έμφαση στα άρθρα στην πρόβλεψη ότι η ΜΒΠ συμβάλλει στην καλύτερη απορρόφηση της γνώσης, υπάρχουν πολλοί λόγοι για τους οποίους τα παιχνίδια στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση χρησιμοποιούνται σε μικρή κλίμακα. Αυτά περιλαμβάνουν:

- Συνολική διαδικασία οργάνωσης της τάξης προκειμένου να παιχτεί το παιχνίδι (ΕΑΠ)
- - Σημαντικός χρόνος προετοιμασίας σε σύγκριση με την παραδοσιακή διάλεξη (ΕΑΠ), (VU)
- Προμήθεια (εκπαιδευτικού) υλικού παιχνιδιού (κάρτες κλπ). (ΕΑΠ)
- Ειδική προσέγγιση για την ενσωμάτωση ενός παιχνιδιού στο πρόγραμμα σπουδών. (ΕΑΠ)
- Δεν υπάρχει σαφές όραμα για το τι πρέπει να επιτευχθεί παίζοντας το παιχνίδι που οδηγεί σε δυσκολίες στην ενσωμάτωσή τους στο μάθημα. (VU)
- Η παραδοσιακή προσέγγιση διδασκαλίας εξακολουθεί να θεωρείται πιο αξιόπιστη. (VU)
- Ειδικές ικανότητες εκπαιδευτικών (VU)
- Εργαλείο «Έτοιμο προς χρήση» (VU)
- Η οργάνωση για την αξιολόγηση των φοιτητών μετά το παιχνίδι. (VU)
- Έλλειψη συστηματοποιημένης πληροφόρησης για παιχνίδια, εργαλεία και μεθόδους. (VU)
- Περισσότερες πληροφορίες για τα πλεονεκτήματα και τα οφέλη των παιχνιδιών στη διδασκαλία. (VU)
- Δεν δίνονται εξηγήσεις για τον μικρό αριθμό συμμετεχόντων σε οποιοδήποτε παιχνίδι που εξετάστηκε. (LSBU)
- Οι εργασίες υποδεικνύουν την αποτελεσματικότητα των παιχνιδιών σε μικρές ομάδες που μπορούν να διαχειρίζονται οι



συντονιστές, ωστόσο μπορεί να επιτευχθεί σε πολλές μικρές ομάδες ταυτόχρονα με πολλούς εκπαιδευτικούς. (LSBU)

Συμπεράσματα. Παρόλο που όλα τα άρθρα αναφέρουν τα αναμφισβήτητα οφέλη της ΜΒΠ, η ανάλυση των άρθρων αποκάλυψε μια σημαντική έλλειψη στη μελέτη της περιχοής, η οποία έπρεπε να αναφερθεί παρακάτω:

- Η έλλειψη στρατηγικής συνολικής εικόνας για το πώς μπορεί να εμφανιστεί η ΜΒΠ στο γενικό πλαίσιο του αναλυτικού προγράμματος ή του προγράμματος σπουδών γενικά.
- Έλλειψη κοινής κατανόησης της σημασίας των παιχνιδιών σε μια μαθησιακή διαδικασία.
- Απαιτείται η επεξήγηση των ορισμών, επειδή ορισμένοι συγγραφείς αναφέρουν σοβαρά παιχνίδια μόνο σε διαδικτυακά παιχνίδια.
- Έλλειψη εμπειρικών άρθρων στο πεδίο της ΜΒΠ.
- Μια μειοψηφία συγγραφέων παρουσιάζει το παράδειγμα διδασκαλίας.
- Απαιτούνται γνώσεις και μεθοδολογία σχετικά με τον τρόπο σχεδίασης και εφαρμογής παιχνιδιών σε μια μαθησιακή διαδικασία.
- Στρατηγική αξιολόγησης φοιτητών:
 - ο Πώς να αξιολογήσετε τους φοιτητές μετά τη χρήση του παιχνιδιού;
 - ο Πώς να αποτιμήσετε την πρόοδο των φοιτητών σε ένα συγκεκριμένο θέμα;
 - ο Πώς να αξιολογήσετε τη συμπεριληπτικότητα των παιχτών;
- Οι απαιτούμενες ικανότητες των εκπαιδευτικών δεν έχουν συζητηθεί στα άρθρα που διαβάστηκαν. **Υπάρχει ένα υποσχόμενο πεδίο για έρευνα, μεθοδολογία και κατάρτιση.**
- Μεγάλη ανομοιογένεια μεταξύ των μελετών, όχι μόνο στο πεδίο των σπουδών, αλλά και στην υιοθετηθείσα μεθοδολογία και, κυρίως, τα στοιχεία που αναφέρουν οι συγγραφείς δείχνουν επίσης την έλλειψη ακαδημαϊκής συζήτησης σε αυτό το θέμα.

2. Συνεντεύξεις με ειδικούς με τον κατάλογο των ικανοτήτων που αποκτήθηκαν για τη διδασκαλία και την αξιολόγηση βάσει παιχνιδιού

Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν την περίοδο Απρίλιος-Ιούνιος 2021. Η κατάσταση της πανδημίας διαμόρφωσε τις προοπτικές για τη διεξαγωγή της συνέντευξης. Η εξ αποστάσεως διδασκαλία και η καραντίνα προσάρμοσαν δραματικά το πρόγραμμα των συμμετεχόντων και έπρεπε να προσαρμοστούμε στις νέες συνθήκες. Παρά τη μεγάλη δυσκολία που αναφέρθηκε παραπάνω, μπορέσαμε να συγκεντρώσουμε πολύτιμες πληροφορίες για τα επόμενα βήματα του έργου TEGA.

Το τελικό ερωτηματολόγιο, το οποίο είναι ημι-δομημένη συνέντευξη [ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2. Το ερωτηματολόγιο] βασίζεται στα ευρήματα της βιβλιογραφικής ανασκόπησης και δημιουργήθηκε μετά από συζητήσεις όλων των εταίρων του έργου. Το τελικό ερωτηματολόγιο περιέχει 21 ερωτήσεις συνολικά, δηλαδή 8 ερωτήσεις συγκεντρώνουν στατιστικές πληροφορίες και 13 ερωτήσεις μας βοηθούν να εμπλουτίσουμε το περιεχόμενο του θέματός μας

Η συγκατάθεση για συμμετοχή σε ερευνητική συνέντευξη για το έργο TEGA δημιουργήθηκε σύμφωνα με τις ηθικές αρχές της έρευνας. Όλοι οι συνεντευξιαζόμενοι συμμετείχαν εντελώς εθελοντικά. Δεν υπάρχει κανένας ρητός ή σιωπηρός εξαναγκασμός συμμετοχής.

Έγιναν ηχογραφήσεις των συνεντεύξεων και αργότερα αυτές οι ηχογραφήσεις μεταγράφηκαν.

Γενικές πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους.

Συνεντεύξεις για το έργο TEGA πραγματοποιήθηκαν και στις 4 χώρες εταίρους: Ηνωμένο Βασίλειο, Ελλάδα, Λιθουανία και Πορτογαλία. Όλοι οι εταίροι του έργου ερεύνησαν 3 συνεντευξιαζόμενοι σε κάθε χώρα. Συνολικά πραγματοποιήθηκαν 12 συνεντεύξεις. Γενικές πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους παρουσιάζονται στον Πίνακα 2. Γενικές πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους.



Ερωτήσεις	Επιλογές	Απαντήσεις
Ποια είναι η ιδιότητά σας?	Εκπαιδευτικός	10
	Ειδικός ΜΒΠ	4
	Δημιουργός παιχνιδιών	4
Ηλικιακή ομάδα του συνεντευξιαζόμενου/ης	20-30	1
	30-40	3
	40-50	4
	Πάνω από 50	4
Φύλο	Άνδρας	7
	Γυναίκα	5
	Άλλο	0
	Αρνούμαι να απαντήσω	0
Έτη εμπειρίας στη ΜΒΠ	Μέσος όρος, έτη	9,3
Τύπος παιχνιδιού που χρησιμοποιείτε/δημιουργείτε	Επιτραπέζια παιχνίδια	9
	Παζλ	6
	Παιχνίδια με κάρτες	4
	Παιχνίδι ρόλων	10
	Άλλο	2

Πίνακας 2. Γενικές πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους

Πραγματοποιήθηκαν συνολικά 12 συνεντεύξεις, ωστόσο υπάρχουν 18 απαντήσεις σχετικά με την ιδιότητα του συνεντευξιαζόμενου. Υπάρχουν περισσότερες από μία απαντήσεις στις ερωτήσεις "Ο ρόλος σας" και "Το είδος των παιχνιδιών που χρησιμοποιείτε στο κοινό / δημιουργείτε", γι' αυτό ο αριθμός των απαντήσεων (N=18) δεν ταιριάζει με τον αριθμό των συνεντευξιαζόμενων (N= 12). Η πιο συνηθισμένη ιδιότητα που αναφέρουν οι συνεντευξιαζόμενοι είναι



εκείνη του εκπαιδευτικού (N=10), η ιδιότητα του ειδικού της ΜΒΠ και του προγραμματιστή παιχνιδιών υποδείχθηκε από 4 συνεντευξιαζόμενοι. Η ηλικιακή ομάδα των συνεντευξιαζόμενων κυμαινόταν από 20 έως 50 ετών και άνω: 4 συνεντευξιαζόμενοι στην ηλικιακή ομάδα 40-50 ετών, 4 συνεντευξιαζόμενοι ηλικίας άνω των 50 ετών, 3 συνεντευξιαζόμενοι στην ηλικιακή ομάδα 30-40 και 1 συνεντευξιαζόμενος στην ηλικιακή ομάδα 20-30 ηλικιακή ομάδα. 7 συνεντευξιαζόμενοι δήλωσαν το φύλο τους ως άντρες και οι 5 ως γυναίκες. Η μέση εμπειρία των συνεντευξιαζόμενων στην εφαρμογή προπονήσεων/παιχνιδιών είναι 9,3 χρόνια. Οι τύποι παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται / δημιουργήθηκαν υποδεικνύονται ως εξής: παιχνίδι ρόλων - 10 απαντήσεις, επιτραπέζιο παιχνίδι - 9 απαντήσεις, παζλ - 6 απαντήσεις, παιχνίδια τράπουλας - 4 απαντήσεις, 2 συνομιλητές επέλεξαν το «Άλλο» και ανέφεραν τη δημιουργία ομάδων / «το σπάσιμο του πάγου» και κινητικά παιχνίδια που προκύπτουν από την αλλαγή των κανόνων γνωστών επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Πεδίο εμπειρίας των συνεντευξιαζόμενων. Οι συνεντεύξεις έδειξαν ότι οι τομείς εμπειρίας των συνεντευξιαζόμενων είναι διαφορετικοί και έχουν ποικιλομορφία, αλλά είναι επίσης δυνατό να βρεθούν ορισμένες ομοιότητες. Οι απαντήσεις των εμπειριών των συνεντευξιαζόμενων παρουσιάζονται παρακάτω με αλφαβητική σειρά στον Πίνακα 3.

Πεδίο εξειδίκευσης του συνεντευξιαζόμενου	
1.	Σχεδιασμός επιτραπέζιου παιχνιδιού
2.	Πληροφορική, διοίκηση επιχειρήσεων και σχεδιαστής παιχνιδιών
3.	Οικονομία, οικονομία επιχειρήσεων
4.	Μηχανική
5.	Περιβάλλον
6.	Επιστήμη παιχνιδιών
7.	Μελέτες παιχνιδιών



8.	Κληρονομιά (Πολιτιστική)
9.	Ιστορία
10.	Σχεδιασμός αλληλεπίδρασης
11.	Λέκτορας, ειδικός στις ανθρωπιστικές επιστήμες, στη διδασκαλία γλωσσών, ειδικός στη ρητορική
12.	Διαχείριση Ανθρωπίνων Πόρων/ Διεθνής Διαχείριση Ανθρωπίνων Πόρων
13.	Σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια
14.	Διδακτορικό στην εμπορική διαχείριση
15.	Καθηγητής φυσικής αγωγής, με ειδίκευση στον Αθλητικό Τουρισμό και την καταναλωτική συμπεριφορά
16.	Ψυχολογία
17.	Σοβαρά παιχνίδια
18.	Χωροταξία
19.	Εξειδίκευση σε Συστήματα Παραγωγής και Logistics

Πίνακας 3. Πεδίο εμπειρογνωμοσύνης των συνεντευξαζόμενων

Η πιο συχνά αναφερόμενη εμπειρία επαναπροσδιορίζεται στον τομέα των Κοινωνικών Επιστημών - π.χ. οικονομία, διοίκηση και επιχειρήσεις. 5 συνεντευξαζόμενοι ανέφεραν την εμπειρία τους σε αυτόν τον τομέα: ΕΑΠ - 1, VU -1 και LSBU - 2 . Η εμπειρία των ειδικών που σχετίζεται άμεσα με τα παιχνίδια υποδείχθηκε από 4 συνεντευξαζόμενοι: LSBU -2, ΕΑΠ - 1, ULU-1. Δεν βρέθηκαν περαιτέρω ομοιότητες από τις εμπειρίες των αναφερόμενων ειδικών, αλλά αναφέρθηκαν οι επιμέρους τομείς της μηχανικής (ULU) και της τεχνολογίας (LSBU), της ψυχολογίας (ULU), της διδασκαλίας γλωσσών (VU), των logistics (ΕΑΠ), της ιστορίας και του πολεοδομικού σχεδιασμού (ULU).



Το κοινό-στόχος των πεδίων μελέτης, το οποίο λαμβάνει ΜΒΠ από τους συνεντευξιαζόμενους, είναι αρκετά εκτεταμένο. Όλα τα πεδία μελέτης του κοινού-στόχου παρουσιάζονται παρακάτω με αλφαβητική σειρά στον Πίνακα 4. Πεδίο μελέτης(-ών) του κοινού-στόχου.

1. Πτυχίο σχετικό με Βιντεοπαιχνίδια	
2.	Κατεύθυνση: Επιχειρήσεις και Διοίκηση (Επιχειρήσεις και Διοικητικές Σπουδές)
3.	Εργαζόμενοι (18-25 ετών)
4.	Μηχανικές και Τεχνολογικές Επιστήμες
5.	Διοίκηση Μηχανικών και γενικά σχολικά μαθήματα
6.	Παιχνίδια
7.	Γενικά (παιδιά στη βασική εκπαίδευση και γονείς)
8.	Στους τομείς των ανθρωπιστικών επιστημών, των γλωσσών, της λογοτεχνίας, της ρητορικής (δημιουργία περιεχομένου)
9.	Διοίκηση και Επιχειρήσεις (Διαχείριση Ανθρώπινων Πόρων)
10.	Πολυεπιστημονικό για εταιρείες
11.	Προπτυχιακοί φοιτητές στο 3ο, 4ο ακαδημαϊκό έτος των σπουδών τους.
12.	Κοινωνικές επιστήμες (οικονομικά, χρηματοοικονομικά, μάρκετινγκ, επιχειρήσεις)
13.	Φοιτητές στον τομέα των κοινωνικών επιστημών
14.	Πολυεπιστημονική Διοίκηση

Πίνακας 4. Πεδίο μελέτης(-ών) του κοινού-στόχου

Οι πιο συχνά αναφερόμενες μελέτες είναι από τον τομέα των Κοινωνικών Επιστημών, δηλ. π.χ. οικονομικά, διοίκηση,



χρηματοοικονομικά, επιχειρήσεις,. 4 συνεντευξιαζόμενοι: VU -2 και LSBU – 2, 2 συνεντευξιαζόμενοι ανέφεραν απευθείας μελέτες που σχετίζονται με παιχνίδια (ULU). Άλλα αναφερόμενα πεδία σπουδών είναι τα ακόλουθα: τεχνολογία και μηχανική (LSBU), διαχείριση πολεοδομικού σχεδιασμού (ULU), διδασκαλία γλωσσών (VU).

Οι λεπτομερείς απαντήσεις ομαδοποιούνται σύμφωνα με τις απαντήσεις των πληροφοριοδοτών κάθε εταίρου του έργου και παρέχονται παρακάτω στους Πίνακες Αρ. 5., Αρ. 6., Αρ. 7., Αρ. 8.

Ερωτήσεις	Συνεντευξιαζόμενοι		
	I	II	III
Ποια είναι η ιδιότητά σας	Εκπαιδευτικός Ειδικός της ΜΒΠ	Εκπαιδευτικός	Δημιουργός παιχνιδιών
Ηλικιακή ομάδα του συνεντευξιαζόμενου/ης	30-40	Πάνω από 50	40-50
Το φύλο σας	Άνδρας	Γυναίκα	Άνδρας
Έτη εμπειρίας στη ΜΒΠ	Από το 2010	2 ακαδημαϊκά έτη	
Τύπος παιχνιδιού που χρησιμοποιείτε/δημιουργείτε	Παιχνίδι ρόλων Άλλο: Δημιουργία ομάδας για εταιρείες/σπάσιμο του πάγου, βασικά παιχνίδια κίνησης	Επιτραπέζια παιχνίδια Παιχνίδι ρόλων	Επιτραπέζια παιχνίδια
Πεδίο εξειδίκευσης του συνεντευξιαζόμενου/ης	Καθηγητής φυσικής αγωγής με εξειδίκευση στον Αθλητικό Τουρισμό και τη συμπεριφορά καταναλωτή.	Πανεπιστημιακό τμήμα Διοίκησης Επιχειρήσεων. Εξειδίκευση σε Συστήματα Παραγωγής και Logistics.	Σχεδιασμός επιτραπέζιων παιχνιδιών
Πεδίο σπουδών του κοινού-	Εργαζόμενοι (ηλικίας 18-25)	Προπτυχιακοί φοιτητές στο 3 ^ο και 4 ^ο έτος	Μη διαθέσιμο



στόχου		σπουδών	
--------	--	---------	--

Πίνακας 5. Πληροφορίες για τους συνεντευξιζόμενους από το ΕΑΠ

Το ΕΑΠ πήρε συνέντευξη από 1 εκπαιδευτικό, 1 δημιουργό παιχνιδιού και 1 εκπαιδευτικό και ειδικό στη ΜΒΠ. Η ηλικία των συνεντευξιζόμενων ποικίλλει από 30 έως 50+ έτη. Στην έρευνα συμμετείχαν 2 άνδρες και 1 γυναίκα. Οι συνεντευξιζόμενοι χρησιμοποιούν επιτραπέζια παιχνίδια (2 απαντήσεις) και παιχνίδια ρόλων (1 απαντήσεις). Ένας συνεντευξιζόμενος (I1) χρησιμοποιεί ομαδικά παιχνίδια, παιχνίδια για «σπάσιμο του πάγου». Τα πεδία εξειδίκευσης των συνεντευξιζόμενων είναι τα εξής: φυσική αγωγή, αθλητικός τουρισμός, συμπεριφορά καταναλωτή, logistics, συστήματα παραγωγής και σχεδιασμός επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Ένας συνεντευξιζόμενος (I1) εφαρμόζει παιχνίδια σε υπαλλήλους ηλικίας 18-25 ετών, ένας άλλος (I2) χρησιμοποιεί τη ΜΒΠ με φοιτητές μεγαλύτερης ηλικίας. Ο δημιουργός παιχνιδιού (I3) δεν έδειξε σε ποιον ισχύει η ΜΒΠ.

Ερωτήσεις	Συνεντευξιζόμενοι		
	I	II	III
Ποια είναι η ιδιότητά σας	Εκπαιδευτικός	Ειδικός της ΜΒΠ	Teacher/ GBL expert
Ηλικιακή ομάδα του συνεντευξιζόμενου/ης	40-50	40-50	30-40
Το φύλο σας	Άνδρας	Άνδρας	Male
Έτη εμπειρίας στη ΜΒΠ	10 χρόνια	11 χρόνια	4 years
Τύπος παιχνιδιού που χρησιμοποιείτε / δημιουργείτε	Επιτραπέζια παιχνίδια Παζλ Παιχνίδι ρόλων	Επιτραπέζια παιχνίδια Παζλ Παιχνίδια με κάρτες Παιχνίδι	Board game Puzzle

		ρόλων	
Πεδίο εξειδίκευσης του συνεντευξιαζόμενου/ης	Τεχνολογία και Μηχανική Διδακτορικό σε εμπορική διαχείριση	Επιστήμη παιχνιδιών	Computer science, business (HR) Multidisciplinary for corporations
Πεδίο σπουδών του κοινού-στόχου	Διοίκηση μηχανικής και γενικά σχολικά μαθήματα	N/A	Διοίκηση και επιχειρήσεις (HR) Διεπιστημονική για επιχειρήσεις

Πίνακας 6. Πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους από το LSBU

Το LSBU πήρε συνέντευξη από 1 εκπαιδευτικό, 1 ειδικό στο Η ΜΒΠ και 1 άτομο που είναι εκπαιδευτικός και ειδικός στο Η ΜΒΠ . Η ηλικία των συνεντευξιαζόμενων κυμαινόταν από 30 έως 50 έτη, στην έρευνα συμμετείχαν 3 άνδρες και η εμπειρία τους στο χώρο των παιχνιδιών κυμαίνεται από 4 έως 11 έτη.

Οι συνεντευξιαζόμενοι χρησιμοποιούν κυρίως επιτραπέζια παιχνίδια και πάζλ (3 συνεντευξιαζόμενοι) και παιχνίδια ρόλων (2 συνεντευξιαζόμενοι). Η εμπειρία των εμπειρογνωμόνων των συνεντευξιαζόμενων είναι διαφορετική, πρέπει να σημειωθεί ότι κυριαρχεί η εμπειρία της διαχείρισης και της επιστήμης των παιχνιδιών, του σχεδιασμού παιχνιδιών. Αξίζει να σημειωθεί ότι ένας συνεντευξιαζόμενος (I1) εφαρμόζει παιχνίδια σε φοιτητές στον τομέα της μηχανικής και της διοίκησης επιχειρήσεων (I3). Ένας συνεντευξιαζόμενος δεν έδωσε απάντηση σε ποιον ισχύει η ΜΒΠ.

Ερωτήσεις	Συνεντευξιαζόμενοι		
	I	II	III
Ποια είναι η ιδιότητά σας	Εκπαιδευτικός Ειδικός της ΜΒΠ Δημιουργός παιχνιδιών	Εκπαιδευτικός	Εκπαιδευτικός Δημιουργός παιχνιδιών
Ηλικιακή ομάδα του συνεντευξιαζόμενου	20-30	30-40	Πάνω από 50



ου/ης			
Το φύλο σας	Άνδρας	Γυναίκα	Άνδρας
Έτη εμπειρίας στη ΜΒΠ	6 χρόνια	1,5 χρόνια	7 χρόνια
Τύπος παιχνιδιού που χρησιμοποιείτε / δημιουργείτε	Επιτραπέζια παιχνίδια Παζλ Παιχνίδια με κάρτες Παιχνίδι ρόλων	Επιτραπέζια παιχνίδια Παιχνίδια με κάρτες Παιχνίδι ρόλων	Παζλ Επιτραπέζια παιχνίδια Παιχνίδι ρόλων Άλλο
Πεδίο εξειδίκευσης του συνεντευξιαζόμενου/ης	Σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια Σοβαρά παιχνίδια Χωροταξικός σχεδιασμός Μηχανική Περιβάλλον Ιστορία Κληρονομιά Πολεοδομικός σχεδιασμός Σπουδές σχετικές με το παιχνίδι	Ψυχολογία	Σχεδιασμός αλληλεπίδρασης
Πεδίο σπουδών του κοινού - στόχου	Παιχνίδια για το διαχείριση του πολεοδομικού σχεδιασμού	Γενικά (παιδιά στη βασική εκπαίδευση και γονείς)	Πτυχίο σχετικό με βιντεοπαιχνίδια

Πίνακας 7. Πληροφορίες για τους συνεντευξιαζόμενους από το ULU

Το ULU πήρε συνέντευξη από 3 άτομα: 1 εκπαιδευτικό, 1 εκπαιδευτικό και ειδικό στη ΜΒΠ και 1 εκπαιδευτικό, ειδικό στο Η ΜΒΠ και δημιουργό παιχνιδιού. Η ηλικία των συνεντευξιαζόμενων ποικίλλει από 20 έως 50 + έτη. Στην έρευνα συμμετείχαν 2 άνδρες



και μία γυναίκα. Τα χρόνια εμπειρίας στον τομέα της ΜΒΠ κυμαίνονταν από 1,5 έως 7 χρόνια. Οι συνεντευξιζόμενοι χρησιμοποιούν παιχνίδι ρόλων και καρτών κυρίως (3 απαντήσεις), επιτραπέζια παιχνίδια και πάζλ (2 απαντήσεις). Τα πεδία εξειδίκευσης των συνεντευξιζόμενων είναι τα εξής: ψυχολογία, σχεδιασμός αλληλεπίδρασης και διαφορετικοί τομείς που σχετίζονται με τη δημιουργία και ανάπτυξη του παιχνιδιού. Ένας συνεντευξιζόμενος (I1) έδειξε ένα ευρύ φάσμα εμπειριών, π.χ. σύγχρονα παιχνίδια, ιστορία, μηχανική, πολεοδομία κ.λπ. Ένας συνεντευξιζόμενος (I1) εφαρμόζει παιχνίδια σε φοιτητές στον τομέα των παιχνιδιών και της αστικής διαχείρισης. Ένας συνεντευξιζόμενος ανέφερε τη χρήση παιχνιδιών για γενική εκπαίδευση.

Ερωτήσεις	Συνεντευξιζόμενοι		
	I	II	III
Ποια είναι η ιδιότητά σας	Εκπαιδευτικός	Εκπαιδευτικός	Εκπαιδευτικός
Ηλικιακή ομάδα του συνεντευξιζόμενου/ης	Άνω 50	Άνω 50	40-50
Το φύλο σας	Γυναίκα	Γυναίκα	Γυναίκα
Έτη εμπειρίας στη ΜΒΠ	Περισσότερο από 10 χρόνια	Περισσότερο από 10 χρόνια	Περισσότερο από 10 χρόνια
Τύπος παιχνιδιού που χρησιμοποιείτε / δημιουργείτε	Παιχνίδι ρόλων	Επιτραπέζια παιχνίδια Πάζλ Παιχνίδι ρόλων	Επιτραπέζια παιχνίδια Παιχνίδι ρόλων
Πεδίο εξειδίκευσης του συνεντευξιζόμενου/ης	Σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια Σοβαρά παιχνίδια Χωροταξικός σχεδιασμός	Ψυχολογία	Σχεδιασμός αλληλεπίδρασης

	Μηχανική Περιβάλλον Ιστορία Κληρονομιά Πολοδομικός σχεδιασμός Σπουδές σχετικές με το παιχνίδι		
Πεδίο σπουδών του κοινού - στόχου	Παιχνίδια για το διαχείριση του πολεοδομικού σχεδιασμού	Γενικά (παιδιά στη βασική εκπαίδευση και γονείς)	Πτυχίο σχετικό με βιντεοπαιχνίδια

Πίνακας 8. Πληροφορίες για τους συνεντευξαζόμενους από το VU

Το VU πραγματοποίησε συνεντεύξεις με 3 εκπαιδευτικούς. Η ηλικία των ερωτηθέντων κυμαινόταν από 40 έως 50+ ετών. Και οι 3 συνεντευξαζόμενες ανέφεραν ότι ήταν γυναίκες. Η εμπειρία τους στον τομέα της ΜΒΠ ήταν 10-20 χρόνια. Οι συνεντευξαζόμενες χρησιμοποιούν κυρίως παιχνίδια ρόλων (3 απαντήσεις) και πάζλ (2 απαντήσεις). Τα πεδία εξειδίκευσης των ερωτηθεισών είναι τα εξής: οικονομικά, διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού, διδασκαλία γλωσσών, ρητορική. Οι ερωτηθείσες χρησιμοποιούν παιχνίδια με φοιτητές στους τομείς των κοινωνικών επιστημών (οικονομία, επιχειρήσεις, διοίκηση), στις γλωσσικές σπουδές, τη λογοτεχνία και τη ρητορική.

Συμπέρασμα. Όπως φαίνεται από τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν, οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών κυριαρχούν (N=10), ωστόσο στην έρευνά μας συμμετείχαν 4 ειδικοί της ΜΒΠ και 4 δημιουργοί παιχνιδιών. Δεν ήταν εφικτό να πάρουμε συνεντεύξεις με τον ίδιο αριθμό ατόμων και από τις τρεις ομάδες-στόχους (δηλαδή εκπαιδευτικοί - ειδικοί στη ΜΒΠ - δημιουργοί παιχνιδιών) εξαιτίας της πανδημίας, επειδή η απομακρυσμένη εργασία άλλαξε τα χρονοδιαγράμματα των εμπλεκόμενων στις συνεντεύξεις.

Ωστόσο, πραγματοποιήσαμε δώδεκα συνεντεύξεις όπως είχε προγραμματιστεί στο έργο. Η εμπειρία των συνεντευξαζόμενων μας επιτρέπει να καταλήξουμε σε συμπεράσματα. Η εμπειρία τους στον τομέα της ΜΒΠ είναι εξαιρετικά πολύτιμη και έτσι μπορούμε να

κάνουμε γενικεύσεις, να ακολουθήσουμε τις τάσεις και να εμβαθύνουμε στον συγκεκριμένο τομέα.

Αν και στην αρχή του έργου σχεδιάζαμε να επικεντρωθούμε στις επιχειρηματικές και γλωσσικές σπουδές, η βιβλιογραφική ανάλυση και οι 12 ερωτηθέντες επιβεβαίωσαν ότι η ΜΒΠ μπορεί να καλύψει εξαιρετικά ευρύ φάσμα σπουδών.

Περίληψη ανοιχτών ερωτήσεων. Το τελικό ερωτηματολόγιο της ημιδομημένης συνέντευξης [ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1. Το ερωτηματολόγιο] βασίζεται στα ευρήματα της βιβλιογραφικής ανασκόπησης και δημιουργήθηκε μετά από συζητήσεις μεταξύ όλων των εταίρων του έργου. Το ερωτηματολόγιο της ημιδομημένης συνέντευξης περιέχει 13 ανοιχτές ερωτήσεις. Για την τελική περίληψη επιλέχθηκαν οι ακόλουθες ερωτήσεις:

1. α) Ποιες είναι οι δεξιότητες ή οι συμπεριφορές των φοιτητών/κοινού στις οποίες στοχεύει το παιχνίδι, και
β) πώς αξιολογούνται μετά το παιχνίδι; Εάν δεν αξιολογούνται, γιατί όχι;
2. Ποιες διδακτικές δεξιότητες/ικανότητες αποκτούν οι εκπαιδευτικοί μέσω της χρήσης παιχνιδιών σε μια διδακτική διαδικασία;
3. Ποια είναι η σημασία της μάθησης με βάση το παιχνίδι σε σχέση με άλλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις;
4. α) Ποιες είναι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζετε κατά τη διδασκαλία που βασίζεται στο παιχνίδι;
β) Πώς τις επιλύετε;
5. Υπάρχουν μέτρα που λαμβάνετε για να διασφαλίσετε τη συμμετοχή διαφορετικών παικτών στο παιχνίδι σας;
6. Ποιους άλλους τομείς διδασκαλίας θα προτείνατε για το παιχνίδι σας;
7. Ποιο ήταν το κόστος ανάπτυξης/παιξίματος του παιχνιδιού (οικονομικό/χρονικό κόστος / κόστος σε ανθρώπινους πόρους);
8. Ποιες αλλαγές μπορεί να χρειαστεί το παιχνίδι σας ενόψει της νέας πανδημίας και του γενικού ενδιαφέροντος για τη διαδικτυακή διδασκαλία?

Οι απαντήσεις των τριών συνεντευξιζόμενων στις ανοιχτές ερωτήσεις κάθε εταίρου του έργου (συνολικά N=12) συνοψίζονται και παρουσιάζονται με την ακόλουθη σειρά: ΕΑΠ, LSBU, VU, ULU.

ΕΑΠ, Ελλάδα

1.α) Ποιες είναι οι δεξιότητες ή οι συμπεριφορές των φοιτητών/κοινού στις οποίες στοχεύει το παιχνίδι;

Δύο από τους τρεις ερευνητές ανέφεραν τις ακόλουθες δεξιότητες: δημιουργικότητα, επίλυση προβλημάτων, συνεργασία, επικοινωνία, ομαδική εργασία (I1), (I2). Ο (I2) ανέφερε δεξιότητες αναλυτικής σκέψης, λήψη αποφάσεων, ηγετικές ικανότητες, προσαρμογή στις αλλαγές (I2).

Και οι τρεις συνεντευξιζόμενοι συμφωνούν ότι τα παιχνίδια βοηθούν στην απόκτηση βαθύτερης κατανόησης του θέματος, της κατάστασης ή των διαδικασιών (π.χ. επιχειρηματικές διαδικασίες και λειτουργίες (I2)). «Το παιχνίδι είναι μια προσομοίωση επιχειρηματικών διαδικασιών και λειτουργιών. Αφορά στον συντονισμό και την υλοποίηση μιας αλυσίδας παραγωγής.» (I2); «εύρεση καινοτόμων λύσεων στις απαιτήσεις της αγοράς» (I2); Πολιτικές και Κοινωνικές Σπουδές (I3), και συγκεκριμένα ιστορικά γεγονότα, όπως η Ελληνική επανάσταση κατά της Οθωμανικής κατοχής (I3).

Ο I2 έχει επισημάνει την καλλιέργεια του ενθουσιασμού για την επίτευξη στόχων - αυτό είναι ένα σημαντικό σημείο ενδιαφέροντος, το οποίο οι νευροεπιστήμονες αναφέρουν ως απαραίτητο κίνητρο για περαιτέρω επιτυχημένη εργασία.

1.β) Πώς αξιολογούνται μετά το παιχνίδι; Εάν δεν αξιολογούνται, γιατί όχι;



Και οι τρεις ερευνητές δεν παρέχουν κανένα επίσημο κριτήριο αξιολόγησης ή πλαίσιο αξιολόγησης.

Ωστόσο, υπάρχει πάντα η άτυπη αξιολόγηση μέσω συζήτησης με τους φοιτητές, μερικές φορές «ως ομάδα εστίασης μετά το παιχνίδι» (I2). Ο I1 αξιολογεί τη συμπεριφορά των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και συλλέγει σχόλια από τους συμμετέχοντες μετά το τέλος του παιχνιδιού.

Ο I2 εφαρμόζει με τους φοιτητές την «αξιολόγηση από ομοτίμους για το αν το παιχνίδι πέτυχε τους στόχους του» και καταθέτει τις «απόψεις των εκπαιδευτικών σχετικά με την εκπαιδευτική εμπειρία».

Ο I3 λέει ότι, και τα δύο παιχνίδια, «δημιουργούνται κυρίως για αναψυχή και όχι για εκπαίδευση»

2. Ποιες διδακτικές δεξιότητες/ικανότητες αποκτούν οι εκπαιδευτικοί μέσω της χρήσης παιχνιδιών σε μια διδακτική διαδικασία;

Η μέθοδος μάθησης είναι η «βιωματική μάθηση μέσα από ένα πρόβλημα του πραγματικού κόσμου» (I1), (I2), (I3). Η ΜΒΠ «διεγείρει την κριτική τους σκέψη μέσω της ανασκόπησης των κινήσεων τους εντός του παιχνιδιού» λέει ο (I2).

Η κύρια αλλαγή στις διδακτικές ικανότητες αναφέρθηκε από τον (I2): οι εκπαιδευτικοί «γίνονται ενεργοί εκπαιδευτές». Αντιλαμβάνονται «τις πραγματικές μαθησιακές ανάγκες των φοιτητών τους αφήνοντάς τους ελεύθερους να μάθουν, μέσω του παιχνιδιού», καθώς επίσης «κατανοούν τις πραγματικές δεξιότητες των φοιτητών και εστιάζουν στην εξατομικευμένη ανάπτυξη των δεξιοτήτων των φοιτητών», «συνδέουν τις θεωρητικές αρχές με τις πρακτικές εφαρμογές», κάτι που οδηγεί στη «διαφοροποιημένη μάθηση».

Αυτές οι παρατηρήσεις συσχετίζονται με μια άλλη απάντηση που αναφέρει ότι «αναπτύσσονται οι επικοινωνιακές δεξιότητες, η φαντασία και η δημιουργικότητα» (I1).

3. Ποια είναι η σημασία της μάθησης με βάση το παιχνίδι σε σχέση με άλλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις;

Η μέθοδος μάθησης είναι η «βιωματική μάθηση μέσα από ένα πρόβλημα του πραγματικού κόσμου» (I1), (I2), (I3). Η ΜΒΠ



«διεγείρει την κριτική τους σκέψη μέσω της ανασκόπησης των κινήσεων τους εντός του παιχνιδιού» λέει ο (I2).

«Η ΜΒΠ μπορεί να βελτιώσει τη διαδικασία μάθησης», λέει ο I3. «Το εκπαιδευτικό αντικείμενο και το περιεχόμενο γίνονται πιο απτά με το παιχνίδι», αναφέρει ο I2. Αυτή είναι η μέθοδος του «μαθαίνω κάνοντας» λέει ο (I2). «Οι μαθητές κατανοούν το πολυπαραγοντικό σύστημα που πρέπει να διαχειριστούν, βάζουν τον εαυτό τους στη θέση του επαγγελματία σε αυτόν τον τομέα, διατυπώνουν προτάσεις/ιδέες» (I2). Η ΜΒΠ βοηθά στο να είναι «οι μαθητές καλύτερα προετοιμασμένοι για τις πραγματικές συνθήκες της αγοράς» (I2).

Επιπλέον, «οι άνθρωποι μαθαίνουν χωρίς να το καταλαβαίνουν, παίζοντας και διασκεδάζοντας» (I3). «Η αντίληψη για τα αφηρημένα μοντέλα που αναφέρθηκαν κατά τη διάρκεια των θεωρητικών διαλέξεων, <...> γίνεται λιγότερο αφηρημένη μέσω του παιχνιδιού» (I2).

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι σημαντικός, γιατί για τις μέγιστες γνώσεις και την αποτελεσματικότητα «ένα καλό παιχνίδι πρέπει να αναγκάζει τον παίκτη να κάνει ουσιαστικές επιλογές μέσα στο παιχνίδι, <...> να βάζει συνεχώς τον παίκτη σε διλήμματα». (I3)

Ο I2 συνοψίζει ότι «το παιχνίδι φαίνεται να είναι ένας πιο αποτελεσματικός τρόπος μάθησης και εξοικείωσης με το περιβάλλον μιας εταιρείας σε αντίθεση με άλλους τρόπους."

4. α) Ποιες είναι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζετε κατά τη διδασκαλία που βασίζεται στο παιχνίδι;

Όσον αφορά τον (I1), η μεγαλύτερη πρόκληση είναι να δημιουργήσουμε ένα νέο παιχνίδι βασισμένο στα νέα ερεθίσματα, όπως για παράδειγμα "να αναδιαμορφώσω το παιχνίδι προσαρμόζοντάς το στη συγκεκριμένη ομάδα-στόχο".

Ο (I2) αναφέρει τη γλωσσική πρόκληση σε περίπτωση που οι Έλληνες φοιτητές έπρεπε να μιλήσουν και να παίξουν στα Αγγλικά μέσα σε μια διεθνή ομάδα.

Η κύρια πρόκληση είναι να δημιουργηθεί το μαθησιακό περιβάλλον. «Η μάθηση πρέπει να έρχεται μέσω της διασκέδασης παίζοντας ένα παιχνίδι», λέει ο (I3) και «η γνώση δεν πρέπει να συνδέεται με τη νίκη ή την ήττα στο παιχνίδι» (I3).



4.β) Πώς τις επιλύετε;

Οι προκλήσεις μπορούν να επιλυθούν με καλή οργάνωση και προετοιμασία πριν από το παιχνίδι (I2), (I3).

«Αυτή η πρόκληση λύθηκε μέσω της πολύ καλής οργάνωσης και προετοιμασίας πριν από το παιχνίδι, για να βεβαιωθούμε ότι όλα τα μέρη και τα υλικά του παιχνιδιού λειτουργούν σωστά» (I2). Επίσης, «κάποια προετοιμασία των μαθητών στην τάξη, πριν από τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι ήταν χρήσιμη». (I2).

5. Υπάρχουν μέτρα που λαμβάνετε για να διασφαλίσετε τη συμμετοχή διαφορετικών παικτών στο παιχνίδι σας;

Όλοι οι συνεντευξιαζόμενοι γνωρίζουν τη σημασία της συμπεριληπτικότητας διαφορετικών παικτών (π.χ. όσον αφορά το φύλο, τη φυλή, το χρώμα, το σχήμα του σώματος (I3), την ηλικία (I1), τα κινητικά προβλήματα (I1), τους φοιτητές με μαθησιακές δυσκολίες (I2) και την αχρωματοψία (I3)).

Γενικά, οι εκπαιδευτικοί διευκολύνουν τη συμμετοχή όλων, λέει ο (I2).

Ο (I1) αποκαλύπτει ότι «είναι σύνηθες φαινόμενο άτομα > 40 ετών να μη θέλουν να παίξουν». Δέχονται ιδιαίτερη προσοχή και «όποιος δεν θέλει αρχικά να συμμετάσχει καλείται να το κάνει δύο φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού» (I1).

Στο παιχνίδι συμμετείχαν μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, οι οποίοι ενώ αρχικά αποθαρρύνθηκαν, στη συνέχεια όμως ήταν πολύ ενεργητικοί και συμμετείχαν με ενθουσιασμό. Σε αυτούς τους μαθητές δόθηκε +1 βαθμός μπόνους (I2).

Ο (I3) προτείνει ότι «ένα παιχνίδι πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο ανεξάρτητο από τη γλώσσα», για παράδειγμα, «θα πρέπει να χρησιμοποιούνται σύμβολα αντί για πολλές λέξεις» (I3). Αυτό θα μπορούσε να είναι χρήσιμο για ορισμένα άτομα με δυσλεξία κ.λπ. Για άτομα με αχρωματοψία, «που είναι ένα σημαντικό πρόβλημα για όσους παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια, ένα σύστημα αναγνώρισης χρωμάτων που χρησιμοποιεί σύμβολα για να αναπαραστήσει διαφορετικά χρώματα, επιτρέπει στους παίκτες με οποιαδήποτε μορφή αχρωματοψίας να παίζει εύκολα» (I3).

6. Ποιους άλλους τομείς διδασκαλίας θα προτείνετε για το παιχνίδι σας;

«Γενικά, θα μπορούσε να είναι κατάλληλο για εκπαίδευση σε οποιοδήποτε σύστημα που περιλαμβάνει διαδικασίες και πολυπλοκότητα» (I1), «διδασκαλία μαθημάτων που απαιτούν κριτική σκέψη» (I3).

Πιο αναλυτικά, οι συνεντευξιαζόμενοι αναφέρουν τη «διαχείριση πόρων» (I3), την «εκπαίδευση στελεχών επιχειρήσεων» (I1), τη «διαχείριση κινδύνου, διαχείριση ποιότητας» (I2). Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στη Σχολή Επιστημών Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού, σε Τμήματα Διοίκησης Επιχειρήσεων. Ο (I1) λέει ότι τα παιχνίδια «εφαρμόζονται πάντα ως επικουρικό, όχι ως βασικό μέσο εκπαίδευσης».

7. Ποιο ήταν το κόστος ανάπτυξης/παιξίματος του παιχνιδιού (οικονομικό/χρονικό κόστος / κόστος σε ανθρώπινους πόρους);

Ο I1 δηλώνει ότι το οικονομικό κόστος της δημιουργίας παιχνιδιού μπορεί να ποικίλλει «από 500 έως 30.000 €».

Ο I3 δηλώνει ότι «ανάλογα με τον τύπο του παιχνιδιού και εάν απαιτείται δοκιμή παιχνιδιού, τότε μπορεί να χρειαστούν ~6 μήνες (πλήρης απασχόληση) έως 1 έτος (μερική απασχόληση)».

Ο (I1) προσθέτει, ότι «ένα εύκολο παιχνίδι 1 ώρας μπορεί να γίνει σε λίγες μέρες. Τα μεγαλύτερα παιχνίδια που απευθύνονται σε εταιρείες μπορεί να διαρκέσουν 6 μήνες».

Το κόστος ανάπτυξης του παιχνιδιού περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία:

- πολλές ώρες προετοιμασίας πριν το παιχνίδι (I2),
- το κόστος των φυσικών στοιχείων (ρολόγια / κάρτες) του παιχνιδιού (I2),
- πολλές ώρες για να αναπτυχθεί το σενάριο του παιχνιδιού (I2),
- είναι πολύ ωφέλιμο για τα παιχνίδια να γίνονται πολλές δοκιμές παιχνιδιού, κάτι που όμως είναι χρονοβόρο (I3),
- ο ερευνητής μπορεί να συμμετέχει ως συνεργάτης (συσχεδιαστής) στην ανάπτυξη του παιχνιδιού (I3),
- μπορεί να χρειαστεί επιπλέον προσωπικό εκτός της κεντρικής ομάδας που υλοποιεί το παιχνίδι (I1),

- μπορεί να απαιτείται εκπαίδευση των παρουσιαστών των παιχνιδιών (I1),
- η ανατροφοδότηση είναι εξαιρετικά σημαντική, γι' αυτό πρέπει να υπολογίζεται ο χρόνος προετοιμασίας για έναν καλό αναστοχασμό του παιχνιδιού.

8. Ποιες αλλαγές μπορεί να χρειαστεί το παιχνίδι σας ενόψει της νέας πανδημίας και του γενικού ενδιαφέροντος για τη διαδικτυακή διδασκαλία;

Η πανδημία θέτει νέους κανόνες: πολλές δραστηριότητες μεταφέρονται στον διαδικτυακό χώρο, «οι μαθητές θα μπορούσαν να παίξουν ασύγχρονα μέσω μιας πλατφόρμας» (I2), «ειδικές διαδικτυακές πλατφόρμες (π.χ. Tabletopia) χρησιμοποιήθηκαν όπου ένας παίκτης μπορούσε να παίξει επιτραπέζια παιχνίδια στο διαδίκτυο. <...> Οι παίκτες μπορούσαν να επικοινωνούν μέσω συστημάτων τηλεδιάσκεψης» (I3).

Ωστόσο, ο (I2) λέει ότι «Μια ψηφιακή έκδοση του παιχνιδιού θα μπορούσε να είναι δυνατή, αλλά η έναρξη του παιχνιδιού πρέπει να γίνει δια ζώσης». Ο (I1) δείχνει την προτίμησή του στο μη ψηφιακό παιχνίδι και εντοπίζει πρόσθετα εργαλεία, απαραίτητα για ένα παιχνίδι με φυσική παρουσία, όπως «τον ανοιχτό χώρο, με γάντια, αντισηπτικά κ.λπ. που έγιναν στοιχεία (μηχανισμοί) του παιχνιδιού».

LSBU, H.B.

1.a) Ποιες είναι οι δεξιότητες ή οι συμπεριφορές των φοιτητών/κοινού στις οποίες στοχεύει το παιχνίδι;

Ο (I1) λέει ότι οι δεξιότητες και οι συμπεριφορές εξαρτώνται από κάθε ενότητα. Ο (I2) λέει ότι οι δεξιότητες και οι συμπεριφορές εξαρτώνται από το κοινό-στόχο. Ο (I3) λέει ότι οι δεξιότητες, οι συμπεριφορές και οι ικανότητες εξαρτώνται από το πλαίσιο όσον αφορά την έρευνα και τη διδασκαλία.

Ο (I2) προσδιορίζει τρεις κύριες μη πειθαρχικές δεξιότητες: ομαδική εργασία, επικοινωνία και επίλυση προβλημάτων.

Ο (I3) δηλώνει ότι το είδος των δεξιοτήτων, της συμπεριφοράς και των ικανοτήτων στις οποίες αποσκοπούν τα παιχνίδια, βασίζονται στα



μαθησιακά αποτελέσματα της συγκεκριμένης ενότητας και αναφέρει τις δεξιότητες της συνεργασίας και της επικοινωνίας.

1.β) Πώς αξιολογούνται μετά το παιχνίδι; Εάν δεν αξιολογούνται, γιατί όχι;

Η γενική άποψη των ερωτηθέντων είναι ότι δεν εφαρμόζεται τυπική αξιολόγηση (I1, I2, I3), αλλά διεξάγονται άτυπες συζητήσεις και συνεντεύξεις για να αξιολογηθεί πώς το παιχνίδι επηρέασε τους μαθητές (I3).

Η παρατήρηση χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του παιχνιδιού (I1) και για την παρακολούθηση διαφορετικών τύπων δραστηριοτήτων εντός των παιχνιδιών και τη δυναμική τους και τι μπορούν να μάθει κάποιος από αυτά (I2). Ο εκπαιδευτικός διεξάγει αξιολόγηση και παρατηρήσεις, μερικές φορές ανεπίσημες συνεντεύξεις και ομάδες εστίασης για να προσδιορίσει την αποτελεσματικότητα των παιχνιδιών (I3).

Ο (I1) πιστεύει ότι οι μέθοδοι ποσοτικής αξιολόγησης προκαλούν σύγχυση, καθώς διερευνούν μόνο εάν οι φοιτητές έμαθαν ή απόλαυσαν το παιχνίδι και εστιάζουν περισσότερο στο τι έμαθαν οι φοιτητές και πώς η εμπειρία τους ταιριάζει με το επιδιωκόμενο μαθησιακό αποτέλεσμα. Η ανατροφοδότηση των φοιτητών αντιστοιχίζεται με τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα της συγκεκριμένης ενότητας.

Η ανατροφοδότηση από τους μαθητές είναι χρήσιμη για τον εκπαιδευτικό με διάφορους τρόπους: 1) για να βρει ενδείξεις για το ποια πτυχή του εκπαιδευτικού υλικού και της διάλεξης ήταν χρήσιμα στο παιχνίδι, 2) για τη βελτίωση του παιχνιδιού (I1).

Ο (I2) χρησιμοποιεί την προσέγγιση "Πριν-Μετά": οι φοιτητές ασχολούνται με το να κατανοήσουν τη βάση της μάθησης, της γνώσης, των ικανοτήτων και των συμπεριφορών τους και θα τη μετρήσουν τόσο κατά τη διάρκεια, αλλά και μετά από το παιχνίδι, για να δουν τις διαφορές στις δεξιότητες, τις γνώσεις και τις ικανότητές τους.

Ο (I3) λέει ότι ο εκπαιδευτικός δεν μπορεί να αξιολογήσει το επίπεδο δεξιοτήτων των φοιτητών με βάση την περιορισμένη αλληλεπίδραση με το κοινό-στόχο, ωστόσο υπάρχει ένα σύνολο δεξιοτήτων που λαμβάνεται υπόψιν βασισμένο σε υποθέσεις.

Ωστόσο, η διαδικασία μάθησης είναι κοινωνική, καθώς οι άνθρωποι μαθαίνουν ο ένας από τον άλλο κατά τη διάρκεια αυτών των συνεδριών και ο καθένας έχει κάτι επιπλέον να προσθέσει. Ο (I3) κατέληξε στο συμπέρασμα ότι ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να συνοψίζει αυτά τα σημεία και να ενισχύει τις μαθησιακές πτυχές.

2. Ποιες διδακτικές δεξιότητες/ικανότητες αποκτούν οι εκπαιδευτικοί μέσω της χρήσης παιχνιδιών σε μια διδακτική διαδικασία;

(I1) Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να μάθουν να παρέχουν μια πιο ελκυστική εμπειρία στους φοιτητές και να αναπτύξουν μια ολοκληρωμένη μεθοδολογία διδασκαλίας για να στοχεύσουν σε ευρύτερο κοινό στις τάξεις. Βελτιώνεται επίσης η δεξιότητά τους στην ακρόαση, η οποία βοηθά στη βελτίωση των μεθόδων διδασκαλίας τους μέσω των ανατροφοδοτήσεων των φοιτητών. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιολογήσουν πώς θα σχεδιάσουν, θα σχεδιάσουν και θα παραδώσουν τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Το πιο σημαντικό είναι ότι θα αποκτήσουν την τεχνογνωσία για να κατανοήσουν πώς οι φοιτητές θα είναι σε θέση να την παραδώσουν. Χρησιμοποιώντας το μοντέλο Race, ο εκπαιδευτικός είναι σε θέση να παρέχει την πλατφόρμα ώστε οι φοιτητές να μπορούν να αξιολογήσουν τον εαυτό τους σε σχέση με τα μαθησιακά αποτελέσματα. Ο εκπαιδευτικός είναι σε θέση να αξιολογήσει τον εαυτό του για να κατανοήσει ποιες δεξιότητες πρέπει να μεταδώσει στους φοιτητές και πώς να τους κάνει ικανούς σε αυτόν τον συγκεκριμένο τομέα. Ενισχύεται επίσης η προοπτική του εκπαιδευτικού προς τη χρήση της τεχνολογίας και τη διερεύνηση καινοτόμων προσεγγίσεων. Επιπλέον, μπορεί επίσης να ενισχύσει τις δεξιότητες γραφής και το ακαδημαϊκό υπόβαθρο προκειμένου να εκπαιδεύσει άλλους και να συμβάλει στην αύξηση της γνώσης.

(I2) Η εργασία των συμμετεχόντων εστιάζεται στο να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιούν τη ΜΒΠ. Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται να συνδημιουργήσουν τα δικά τους παιχνίδια, ώστε να μπορέσουν να κατανοήσουν τη διαδικασία και τη σημασία της εξισορρόπησης μεταξύ μάθησης και του παιγνιώδους μηχανισμού των παιχνιδιών και επιπλέον να κατανοήσουν πώς μπορούν να γίνουν λάθη. Οι εκπαιδευτικοί έχουν αποκτήσει την πρακτική εμπειρία της βιωματικής και ενεργητικής μάθησης. Αυτό τους έδωσε την αίσθηση της ιδιοκτησίας, της μεσολάβησης και της γνώσης όσον

αφορά τη σύνδεση μεταξύ μάθησης και παιχνιδιού και πώς αυτά μπορούν να εξισορροπηθούν σε ένα μάθημα.

(I3) Οι ικανότητες του εκπαιδευτικού σχετικά με τη διευκόλυνση και διαχείριση της τάξης βελτιώνονται κατά τη διάρκεια αυτών των συνεδριών. Οι εκπαιδευτικοί βρίσκονται σε εγρήγορση αναφορικά με την επίλυση προβλημάτων και προσαρμόζονται γρήγορα σε διαφορετικές ομάδες φοιτητών ενώ διευκολύνουν το παιχνίδι. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να μάθει πώς να ενθαρρύνει τους φοιτητές να εμπιστεύονται τον διδάσκοντα και να συμμετέχουν στις δραστηριότητες της τάξης. Η διαχείριση χρόνου είναι μια άλλη δεξιότητα που βελτιώνεται επειδή ο χρόνος είναι περιορισμένος και ο εκπαιδευτικός πρέπει να καλύψει όλο τον μαθησιακό στόχο εντός χρονικών ορίων. Με την επανάληψη και την εξάσκηση οι εκπαιδευτικοί γίνονται καλύτεροι στην αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου και στην εκτίμηση του χρόνου που απαιτείται για κάθε δραστηριότητα. Στο πέραςμα του χρόνου οι εκπαιδευτικοί μαθαίνουν επίσης πώς να αξιολογούν το επίπεδο γνώσης των φοιτητών. Επιπρόσθετα η συν-δημιουργία παιχνιδιών με φοιτητές παρέχει πολλά διδάγματα στους εκπαιδευτικούς.

3. Ποια είναι η σημασία της μάθησης με βάση το παιχνίδι σε σχέση με άλλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις;

(I1) Η ΜΒΠ παρέχει στους φοιτητές μια μαθησιακή εμπειρία βασισμένη στο αποτέλεσμα, η οποία δεν μπορεί να γίνει χωρίς τα παιχνίδια. Τα παιχνίδια και οι προσομοιώσεις θέτουν τους ανθρώπους σε δράση για να αξιοποιήσουν γνώσεις που έχουν αποκτήσει σε διαλέξεις ή μελετώντας ή μαθαίνοντας από άλλους. Δημιουργεί αλλαγές στη συμπεριφορά τους καθώς παρακολουθούν τους συνομηλίκους τους που συμμετέχουν στην ίδια δραστηριότητα. Έχει τα εγγενή στοιχεία για την παροχή μιας ολιστικής εμπειρίας μάθησης σε όλους. Προωθεί επίσης την αφοσίωση και, εάν δομηθεί σωστά, μπορεί να επιτύχει όλες τις πτυχές ενός παιδαγωγικού μοντέλου με τρόπο που δεν μπορούν οι παραδοσιακές διαλέξεις. Παρέχει ένα ρεαλιστικό σενάριο στους φοιτητές για να κατανοήσουν τα διακυβεύματα, αν και τίποτα δεν διακυβεύεται, αλλά οι μαθητές μπορούν να αξιολογήσουν τις ρεαλιστικές πτυχές που δημιουργούνται από παιχνίδια και προσομοιώσεις. Ωστόσο, προκαλεί επίσης σκοτεινές συμπεριφορές αρνητικού ανταγωνισμού μεταξύ των



φοιτητών, και σε αυτές τις περιπτώσεις, το μόνο που τους ενδιαφέρει είναι η νίκη που τους αναγκάζει τους να ψάξουν τα κενά στους κανόνες των παιχνιδιών.

(I2) Η ΜΒΠ εξαρτάται από το πλαίσιο χρήσης και δεν μπορεί να είναι η μόνη λύση για την επίτευξη των σχεδιασμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων. Υπάρχουν πολλές μεθοδολογίες και παιδαγωγικές προσεγγίσεις που επιτρέπουν την υποστήριξη διαφορετικών τύπων μάθησης. Ωστόσο, η ΜΒΠ αναπαριστά τα περιεχόμενα και τις δραστηριότητες μάθησης με πιο ελκυστικό τρόπο, επιτρέποντας τη σύνδεση μεταξύ αφηρημένων και συγκεκριμένων αναπαραστάσεων των θεματικών πεδίων, διευκολύνοντας κάποιον να προσπελάσει ορισμένα σενάρια. Η ΜΒΠ δημιουργεί ρεαλιστικά σενάρια και περιβάλλοντα που μπορεί να μην είναι εφικτά στην πραγματική ζωή, ειδικά κατά τη διάρκεια της πανδημίας. Παρέχει μια κλιμακωτή κατανόηση των θεμάτων, τον κοινωνικό κονστρουκτιβισμό: όλα μπορούν πραγματικά να συμβούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όπου οι φοιτητές μαθαίνουν ο ένας από τον άλλο.

Ο (I3) τονίζει ότι η ΜΒΠ δεν μπορεί να υποκαταστήσει άλλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις. Η εντύπωση ότι η ΜΒΠ είναι μόνο διασκέδαση και οι διαλέξεις είναι βαρετές, είναι εσφαλμένη. Μια συγχώνευση αυτών των δύο θα ήταν ο ιδανικός τρόπος διδασκαλίας. Οι συνεδρίες των συμμετεχόντων ξεκινούν με διάλεξη ακολουθούμενη από άσκηση βασισμένη στο παιχνίδι, με αναστοχασμό στο τέλος από τον εκπαιδευτικό, με βάση τον διαθέσιμο χρόνο. Η εφαρμογή της ΜΒΠ στο μάθημα εξαρτάται από τον παράγοντα χρόνο και με βάση τον χρόνο μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών. Για παράδειγμα, σε διάρκεια δύο ωρών, μπορεί να παιχτεί ένα παιχνίδι στρατηγικής, ωστόσο σε 45 λεπτά δεν μπορούν να παιχτούν τέτοια παιχνίδια. Δεν υπάρχουν συνεδρίες όπου παίζονται μόνο παιχνίδια και τα οποία αντικαθιστούν πλήρως τη διάλεξη. Τα παιχνίδια που παίζονται θα πρέπει να περιγράφονται στους φοιτητές ως προς τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα και πρέπει να έχουν πλαίσιο.

4.α) Ποιες είναι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζετε κατά τη διδασκαλία που βασίζεται στο παιχνίδι;

1. Κλίμακα (I1).



Η κλίμακα είναι μια από τις μεγαλύτερες προκλήσεις κατά την εφαρμογή παιχνιδιών σε μεγάλα ακροατήρια. Τα περισσότερα παιχνίδια είναι αποτελεσματικά για μια ομάδα 10 ατόμων, αλλά μπορεί να εισάγουν δυσκολίες σε μια μεγάλη ομάδα χωρίς προηγούμενη εμπειρία. Υπάρχουν οικονομικοί και φυσικοί πόροι που απαιτούνται για να παίξει κάποιος ένα παιχνίδι. Τα παιχνίδια για μεγάλα ακροατήρια εμπεριέχουν την ανάγκη διαχείρισης της ροής πληροφοριών.

2. Χρόνος (I1), (I3).

(I1) Ο χρόνος και η κλίμακα, αυτά τα δύο σχετίζονται μεταξύ τους όσον αφορά την ανάπτυξη και την υλοποίηση παιχνιδιών. Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί είναι αφοσιωμένοι σε άλλα δραστηριότητες και προτεραιότητες, επομένως η κλίμακα και ο χρόνος είναι οι μεγαλύτερες προκλήσεις. Ο (I1) δεν αντιμετώπισε καμία οργανωτική αντίσταση στην εφαρμογή της ΜΒΠ στις διαλέξεις καθώς ήταν διευθυντής προγράμματος.

(I3) Ο χρόνος, γιατί η δημιουργία παιχνιδιών απαιτεί χρόνο και πόρους. Η έλλειψη χρόνου και πόρων δεν επιτρέπει την υπερωριακή εργασία για τη δημιουργία και την ανάπτυξη παιχνιδιού.

3. Δεν υπάρχει πρότυπο για την αξιολόγηση των παιχνιδιών (I2)

Διαφορετικές σχολές χρησιμοποιούν τον παραδοσιακό τρόπο αξιολόγησης των φοιτητών, επομένως η ΜΒΠ δεν έχει χρησιμοποιηθεί στη θροιστική αξιολόγηση μέχρι στιγμής. Τα παιχνίδια αξιολογούνται σε επίσημο περιβάλλον μόνο σε εταιρείες, αλλά σπάνια στα σχολεία ή πανεπιστήμια. Κυρίως η διαμορφωτική αξιολόγηση εφαρμόζεται στα παιχνίδια που παίζονται και οι φοιτητές δε βαθμολογούνται.

4. Η κατανόηση της ισορροπίας μεταξύ της μάθησης και του παιχνιδιού σε σχέση με την παιδαγωγική προοπτική έναντι της σχεδίασης παιχνιδιών (I2).

Υπάρχει ένα ερευνητικό κενό στην κατανόηση του βαθμού της σχέσης μεταξύ της μάθησης και των παιχνιδιών.

Ο (I3) αντιμετώπισε οργανωτική αντίσταση στην εφαρμογή παιχνιδιών επειδή ήταν διδασκων χαμηλής βαθμίδας. Η οργανωτική συνεισφορά και η υποστήριξη στους διδάσκοντες χαμηλής βαθμίδας όσον αφορά στην εφαρμογή της ΜΒΠ, παραμένει κρίσιμη πρόκληση. Η ΜΒΠ είναι συνηθισμένη, αλλά όχι συνηθισμένη στη γενική εκπαίδευση. Οι βοηθοί διδασκαλίας και τα μέλη ΔΕΠ χαμηλής

βαθμίδας χρειάζονται υποστήριξη και συνεισφορά από τον οργανισμό για την εφαρμογή της διδασκαλίας που βασίζεται σε παιχνίδια. Υπάρχουν περιπτώσεις όπου ο επικεφαλής της ενότητας και ο διευθυντής του μαθήματος έχουν απορρίψει το αίτημα του διδακτικού προσωπικού χαμηλότερης βαθμίδας.

4.β) Πώς τις επιλύετε;

Υπάρχουν διάφορες προτάσεις για τον τρόπο επίλυσης των προβλημάτων που αναφέρονται παραπάνω:

- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να εκπαιδεύουν και να ενδυναμωθούν ώστε να μπορούν να δημιουργούν τα δικά τους παιχνίδια, ώστε να αυτενεργούν και να αποκτούν αίσθηση ιδιοκτησίας. Μέσω της εξάσκησης και των επαναλήψεων, θα είναι σε θέση να αναπτύξουν καλύτερα παιχνίδια και θα μπορέσουν να κατανοήσουν πώς να εξισορροπούν τις όψεις της μάθησης και του παιχνιδιού στα μαθήματά τους. (I2)
- Η συνδημιουργία παιχνιδιών με φοιτητές βοηθά στην ταχύτερη ανάπτυξη του παιχνιδιού και μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί κατά τις ώρες διδασκαλίας, επιτρέποντας ελεύθερο χρόνο στους εκπαιδευτικούς. Η συνδημιουργία παιχνιδιού με τον φοιτητή είναι μια βιώσιμη προσέγγιση, αφού οι εκπαιδευτικοί δεν επιβαρύνονται υπερβολικά με τη δημιουργία του παιχνιδιού στον ιδιωτικό τους χρόνο. Οι διδάσκοντες χαμηλών βαθμίδων πρέπει να προσκαλέσουν συναδέλφους στην επίδειξη των παιχνιδιών τους προκειμένου να λάβουν οργανωτική υποστήριξη και επίσης να εξηγήσουν τους στόχους των παιχνιδιών σύμφωνα με τα μαθησιακά αποτελέσματα. (I3)

5. Υπάρχουν μέτρα που λαμβάνετε για να διασφαλίσετε τη συμμετοχή διαφορετικών παικτών στο παιχνίδι σας;

Προφανώς, δεν έχουν ληφθεί συγκεκριμένα μέτρα για τη διασφάλιση της συμπεριληπτικότητας των παιχνιδιών (I1) και σημειώνει ότι λαμβάνονται μέτρα για να διασφαλιστεί ότι ο εκπαιδευτικός δε χρησιμοποιεί αργκό και σχήματα λόγου στα οποία δεν είναι εξοικειωμένοι οι αλλοδαποί φοιτητές και ότι το μαθησιακό υλικό των παιχνιδιών ελέγχεται από τους ομότιμους ως προς τη σαφήνεια της

ακαδημαϊκής Αγγλικής. Τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν δεν μπορούν να παιχτούν μόνο από εσωστρεφείς μαθητές και ορισμένα παιχνίδια είναι αρκετά περίπλοκα, με οδηγό περίπου 300 σελίδων, και απαιτούνται επίσης 8 ή 10 άτομα για να παίξουν το παιχνίδι, επομένως η φύση του παιχνιδιού απαιτεί τη συμμετοχή όλων των παικτών. Όσον αφορά τις ακραίες ειδικές ανάγκες όπως οι δυσλεκτικοί μαθητές, λαμβάνονται μέτρα αλλά αυτές οι περιπτώσεις είναι σπάνιες.

Ο (Ι2) συζητά τον πιο ρεαλιστικό τρόπο για να διασφαλιστεί η συμπεριληπτικότητα: η συνδημιουργία πόρων για ΜΒΠ. Με αυτόν τον τρόπο οι ανάγκες των μαθητών ενσωματώνονται στη διαδικασία του σχεδιασμού, της ανάπτυξης και της εφαρμογής. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρατηρήσουν και να διευκολύνουν τη διαδικασία προκειμένου να ανταποκριθούν στις ανάγκες όλων σε μεγάλα ακροατήρια αλλά και όσων χρειάζονται περαιτέρω υποστήριξη. Σε ένα πραγματικό περιβάλλον «ένα μέγεθος δεν ταιριάζει σε όλες τις περιπτώσεις και θα είναι δαπανηρή η ανάπτυξη εξατομικευμένων παιχνιδιών, αλλά μπορεί να μετριαστεί με τη διευκόλυνση των εκπαιδευτικών κατά τη διαδικασία του σχεδιασμού, της ανάπτυξης και της εφαρμογής».

(Ι3) Για να διασφαλιστεί η συμπεριληπτικότητα, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να γνωρίζουν τις μαθησιακές ανάγκες του κοινού-στόχου τους, ώστε οι φοιτητές να μην αποκλείονται λόγω των διαφορετικών τους ικανοτήτων. Αυτά είναι διδάγματα που προέκυψαν από λάθη του παρελθόντος και δεν πρέπει απλώς να εικάζουμε τις ανάγκες του φοιτητή. Ο καλύτερος τρόπος θα ήταν να αναστοχαστούν και να αξιολογήσουν τις ανάγκες των φοιτητών για να εξασφαλίσουν τη συμπεριληπτικότητα. Στις περισσότερες περιπτώσεις οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να κάνουν ουσιαστική μελέτη και έρευνα για το πώς να εξαλείψουν τα εμπόδια όσον αφορά τη γλώσσα και αυτές οι προκλήσεις μπορούν να αντιμετωπιστούν έχοντας τις κατάλληλες γνώσεις.

6. Ποιους άλλους τομείς διδασκαλίας θα προτείνατε για το παιχνίδι σας;

(Ι1) Τα παιχνίδια είναι κατάλληλα για την ανάπτυξη των εγκάρσιων και κοινωνικών δεξιοτήτων του κοινού-στόχου. Επιπλέον, μπορούν να στοχεύσουν και σε άλλες δεξιότητες όπως η αποτελεσματικότητα,



η ομαδική εργασία, η διαχείριση σχέσεων, η επίλυση συγκρούσεων, η αντιμετώπιση της πολυπλοκότητας και της ασάφειας, η ηγεσία, η επικοινωνία, η πολιτιστική επίγνωση. Τα παιχνίδια θα μπορούσαν να εφαρμοστούν σε οποιονδήποτε τομέα απαιτούνται αυτές οι δεξιότητες.

(I2) Μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιονδήποτε τομέα διδασκαλίας, ανάλογα με τις ανάγκες της συγκεκριμένης διδασκαλίας. Μπορεί να εφαρμοστεί από την Τέχνη έως επιστημονικά θέματα ή οποιουδήποτε άλλους τομείς διδασκαλίας ανάλογα με τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Για παράδειγμα, τα παιχνίδια που δημιουργούνται από τον συμμετέχοντα, όπως τα mini-games για μικρο-μάθηση και τα εικονικά δωμάτια διαφυγής για ενεργητική μάθηση, μπορούν να αναπαραχθούν και παρέχουν οδηγίες για το πώς μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν οι ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι που είναι διαθέσιμοι ως πρότυπα.

(I3) Τα παιχνίδια που δημιουργούνται είναι συγκεκριμένα για κάθε ενότητα. Για παράδειγμα, παιχνίδια για την επιστήμη των υπολογιστών, το δίκαιο, τη διαχείριση και τη φυσική, σοβαρά παιχνίδια Lego για φοιτητές νομικής. Επομένως, τα συγκεκριμένα παιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν μόνο στα συγκεκριμένα θεματικά πεδία για τα οποία έχουν σχεδιαστεί αρχικά. Εάν ένα παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για τη διαχείριση έργων, τότε δεν μπορεί να εφαρμοστεί σε φοιτητές νομικής και αντίστροφα. Ωστόσο, η διατήρηση των ίδιων μηχανισμών και η αλλαγή των περιεχομένων ώστε να ταιριάζουν σε οποιαδήποτε ενότητα θα λειτουργούσε. Θα μπορούσαν να προσαρμοστούν σε οποιαδήποτε ενότητα χρησιμοποιώντας τους ίδιους μηχανισμούς των δημοφιλών παιχνιδιών.

7. Ποιο ήταν το κόστος ανάπτυξης/παιξίματος του παιχνιδιού (οικονομικό/χρονικό κόστος / κόστος σε ανθρώπινους πόρους);

Δεν υπάρχει σαφής απάντηση, λένε ο (I1) και ο (I2). "Εξαρτάται από τον διαφορετικό τύπο και τη φύση των παιχνιδιών." (I2). Ο (I1) δίνει το παράδειγμα των παιχνιδιών Lego:

-τα υλικά Lego κοστίζουν 70£.

-ο δημιουργός του παιχνιδιού επένδυσε 60 ώρες στη δημιουργία του παιχνιδιού, που περιελάμβανε σχεδιασμό, δοκιμή και υλοποίηση.



-το συνολικό κόστος του παιχνιδιού ανήλθε συνολικά στις 5.000€, το οποίο περιλαμβάνει συναντήσεις, ώρες εργασίας, υλικά και τον χρόνο άλλων συναδέλφων.

-η δημιουργία του παιχνιδιού κράτησε δύο εβδομάδες, δηλαδή 60 ώρες εργασίας. Το ανθρώπινο κόστος ήταν χαμηλό λόγω του παράγοντα της διασκέδασης, επειδή απολάμβαναν τη δημιουργία.

-ο συνάδελφός τους έκανε ένα παιχνίδι επαγωγής τριών εβδομάδων και το ανθρώπινο κόστος ήταν αρκετά υψηλό λόγω παρατεταμένων ωρών εργασίας, άγχους, πρόσβασης σε δραστηριότητες email, αμφιβολιών, αβεβαιότητας και έκτακτων συναντήσεων.

Ο (I2) προσθέτει ότι η ποιότητα των mini-games για σκοπούς ΜΒΠ μπορεί να μην έχει τόσο υψηλές προδιαγραφές όπως στα ψυχαγωγικά παιχνίδια, αλλά απαιτείται μικρότερο χρονικό διάστημα για τη δημιουργία τους. Εάν βασίζονται σε αφηγήσεις, σε δισδιάστατο ή τρισδιάστατο περιβάλλον, σε διαλόγους και σε διακλαδισμένη προσέγγιση των ιστοριών, τότε η διαδικασία σχεδιασμού θα πάρει περισσότερο χρόνο. Ο (I2) δίνει το παράδειγμα ενός παιχνιδιού με δωμάτιο απόδρασης:

-χρειάστηκαν δύο μήνες για τη δημιουργία από τον σχεδιασμό, τη δοκιμή έως την ολοκλήρωση.

-αυτή η περίπτωση περιλαμβάνει τον ειδικό στη ΜΒΠ, τον σχεδιαστή και δύο εκπαιδευτικούς που συμμετέχουν στη δημιουργία του παιχνιδιού δωματίου απόδρασης.

Σε άλλη περίπτωση, η δημιουργία πολλών mini-games διήρκεσε τέσσερις έως έξι μήνες με συνολικό κόστος £40.000, στα οποία αναπτύχθηκαν 35 mini-games. (I2)

Ο (I3) εξηγεί πώς το οικονομικό και ανθρώπινο κόστος ποικίλλει κατά τη διάρκεια των διαφορετικών σταδίων δημιουργίας ενός παιχνιδιού. Τα έξοδα είναι υψηλά κατά τα αρχικά στάδια επειδή απαιτείται πολλή προετοιμασία, αλλά συνεχίζουν να μειώνονται όταν οι εκπαιδευτικοί έχουν αποκτήσει αρκετή αυτοπεποίθηση. Το κόστος ανάπτυξης του παιχνιδιού εξαρτάται από τους επιδιωκόμενους στόχους, τα μαθησιακά αποτελέσματα και τον τύπο των παιχνιδιών που αναπτύσσονται. Τα αναλογικά παιχνίδια όπως τα Lego είναι συγκριτικά φθηνότερα από τα ψηφιακά παιχνίδια. Ένα παιχνίδι Lego μπορεί να παιχτεί με 500€, συμπεριλαμβανομένων των υλικών. Από την άλλη πλευρά, το κόστος ανάπτυξης επιτραπέζιου παιχνιδιού μπορεί να είναι φθηνότερο, καθώς απαιτεί ένα πρωτότυπο φτιαγμένο

με στυλό και χαρτί. Περίπου 200€ θα ήταν αρκετά για την ανάπτυξη του παιχνιδιού.

8. Ποιες αλλαγές μπορεί να χρειαστεί το παιχνίδι σας ενόψει της νέας πανδημίας και του γενικού ενδιαφέροντος για τη διαδικτυακή διδασκαλία;

«Δεν έχουν γίνει αλλαγές και δεν έχουν παιχτεί παιχνίδια κατά τη διάρκεια της πανδημίας», λέει ο (I3).

Η περίοδος της πανδημίας «απαιτεί ανθρώπινο δυναμικό, πόρους και ένα νέο σύνολο δεξιοτήτων και τεχνογνωσίας και κυρίως χρόνο για την εκμάθηση κάτι καινούργιου, που μπορεί να μην αποζημιωθεί», λέει ο (I1). «Υπάρχει αδράνεια σχετικά με τα παιχνίδια λόγω της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Απαιτείται κιναισθητική προσέγγιση για να παίξει κάποιος το παιχνίδι, ως εκ τούτου παραμένουν στο ράφι κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου» (I1).

Ο (I2) πιστεύει ότι «Ένα αναλογικό ή φυσικό παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ή να διευκολυνθεί διαδικτυακά σε διαφορετική τοποθεσία με διαφορετικούς παίκτες, οι οποίοι μπορούν να παίξουν το ίδιο παιχνίδι, ωστόσο είναι μια υβριδική εμπειρία». Η ΜΒΠ από τη φύση της προορίζεται για δια ζώσης φυσικό παιχνίδι και δεν μπορεί να ψηφιοποιηθεί, καθώς θα χάσει τις φυσικές της λειτουργίες: «Ο λόγος που χρησιμοποιείται η ΜΒΠ στη μαθησιακή διαδικασία είναι η δημιουργία εμπειρίας και η εμπλοκή των φοιτητών στη μάθηση». Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να επικεντρωθούν στη δημιουργία της εμπειρίας και όχι απλώς πάνε σε μια ψηφιακή προσέγγιση» (I2). Υπάρχουν νέα εργαλεία, τουλάχιστον εν μέρει για να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς αυτή την περίοδο: π.χ. τα «Εικονικά δωμάτια διαφυγής», η «δημιουργία μίνι παιχνιδιών», «διαθέσιμα εργαλεία διαδικτυακής διδασκαλίας για τη δημιουργία μίνι παιχνιδιών, τα οποία μπορούν να συμβαδίσουν με το Moodle». (I2).

Ο (I3) αναφέρει το διαδικτυακό εργαλείο για καταιγισμό ιδεών «Miro», το οποίο μπορεί να είναι μια καλή πρόταση για τη δημιουργία μιας απλής έκδοσης επιτραπέζιων παιχνιδιών και το οποίο μπορεί να παιχτεί διαδικτυακά με φοιτητές χρησιμοποιώντας σημειώσεις post it. Το επίπεδο ενθουσιασμού βέβαια δεν θα ήταν υψηλό μεταξύ των φοιτητών, αλλά συνολικά θα ήταν χρήσιμη εναλλακτική.

VU, Λιθουανία

1.α) Ποιες είναι οι δεξιότητες ή οι συμπεριφορές των φοιτητών/κοινού στις οποίες στοχεύει το παιχνίδι;

Οι συνεντευξιαζόμενοι δημιουργούν παιχνίδια και επιπλέον τα χρησιμοποιούν σε παιδαγωγικές δραστηριότητες. Η παραδοσιακή προσέγγιση είναι η κατάκτηση διαφορετικών ικανοτήτων και αυτό μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον τύπο του παιχνιδιού και το πεδίο σπουδών. Διαφορετικοί ερωτηθέντες δίνουν έμφαση σε διαφορετικές δεξιότητες και συμπεριφορές: επικοινωνία, αμοιβαία κατανόηση, όπως ενσυναίσθηση, αναλυτική σκέψη (I1), εργασία σε ομάδες, κοινή χρήση λειτουργιών, αναπαράσταση συνοπτικής ομαδικής γνώμης, εφαρμογή της θεωρητικής γνώσης για την επίλυση συγκεκριμένων (πρακτικών) καταστάσεων (I2), δημιουργικότητα, ομαδική εργασία, ηγεσία, προσωπική εμπλοκή στη δράση, θεωρητικές γνώσεις και πρακτική δοκιμή ορισμένων θεωρητικών καταστάσεων σε όλο το παιχνίδι (I3). Οι κοινές δεξιότητες που αναφέρθηκαν ήταν η ομαδική εργασία, και η πρακτική εφαρμογή θεωρητικών γνώσεων.

1.β) Πώς αξιολογούνται μετά το παιχνίδι; Εάν δεν αξιολογούνται, γιατί όχι;

Ένας από τους τρεις ερωτηθέντες δεν αξιολογεί τα αποτελέσματα του παιχνιδιού. Ο ερωτώμενος (I1) δεν παρέχει σαφή απάντηση ("Επειδή <...> είναι αρκετά διαφορετικό"). Οι άλλοι 2 ερωτηθέντες αξιολογούν τους μαθητές μετά τα παιχνίδια με διαφορετικές μεθόδους:

- Δίνοντας χρόνο και άλλα κριτήρια οι ομάδες φτάνουν στην τελική τους θέση. Στη συνέχεια, η ομάδα πρέπει να αναλύσει όλες τις αποφάσεις της, να τις καταγράψει σε μια αναφορά και να τις παρουσιάσει στο κοινό. Η αξιολόγηση είναι απλώς πιο περίπλοκο και ευρύτερο πλαίσιο από την τελική θέση μετά το παιχνίδι (I2).
- Δίνοντας κάποια κριτήρια και αξιολογώντας την πρωτοτυπία, την ικανότητα κριτικής σκέψης, την ικανότητα να

συγκεντρώσουν συγκεκριμένο υλικό και να κάνουν μια επιλογή για να προσαρμόσουν αυτό που χρειάζονται. Προσπάθεια εισαγωγής ορισμένων κριτηρίων για τη δημιουργικότητα (I3).

2. Ποιες διδακτικές δεξιότητες/ικανότητες αποκτούν οι εκπαιδευτικοί μέσω της χρήσης παιχνιδιών σε μια διδακτική διαδικασία;

Κατά τη χρήση των παιχνιδιών σε μια διδακτική διαδικασία, ο εκπαιδευτικός αποκτά παρόμοιες ικανότητες με τους φοιτητές, κυρίως στην προσαρμογή και τη δημιουργικότητα (I1, I3). Η δημιουργικότητα (I1, I3) και η δια βίου μάθηση (I2) τονίστηκαν ως οι πιο σημαντικές ικανότητες. Δημιουργικότητα: πώς να παιγνιοποιηθούν ορισμένες καταστάσεις και να γίνει επεξεργασία τους στο μαθησιακό πλαίσιο. Καθώς οι φοιτητές αλλάζουν οι εκπαιδευτικοί αναγκάζονται να επιλέξουν νέες διδακτικές μεθόδους. Οι γενιές αλλάζουν και πρέπει να καλυφθούν οι ανάγκες τους, οι προσδοκίες τους. Πρόκειται για συνεχή βελτίωση και δια βίου μάθηση (I2). Άλλες δεξιότητες/ικανότητες που αναφέρονται: σχεδιασμός, οργάνωση (I1), καλή γνώση της πληροφορικής στο ίδιο επίπεδο με τους φοιτητές, προσέγγιση της θεωρίας από διαφορετική οπτική γωνία (I2), συνεργασία με φοιτητές, συντονισμός (καθοδήγηση της κατάστασης), διάθεση για παιχνίδι, εμπλοκή, προσέγγιση του κοινού (με άλλα λόγια, ενσυναίσθηση) (I3).

3. Ποια είναι η σημασία της μάθησης με βάση το παιχνίδι σε σχέση με άλλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις;

Όλοι οι συνεντευξιζόμενοι τονίζουν την επίδραση της συμμετοχής των φοιτητών στα παιχνίδια. Ακόμη και ο αδιάφορος φοιτητής ενδιαφέρεται περισσότερο για τη διάλεξη με παιχνίδια (I1). Η ΜΒΠ είναι σημαντική λόγω της συμμετοχής, της διαδραστικότητας (I3), της δοκιμής στην πράξη. Μέσω της ΜΒΠ, οι φοιτητές θα μπορούσαν να προσεγγίσουν στην πράξη όλα τα παραπάνω και να κερδίσουν πολλά από αυτά τα οφέλη (I2). Τα παιχνίδια είναι πραγματικά χρήσιμα για την απόκτηση γνώσης, μεταφέροντας αυτή τη γνώση. Η ΜΒΠ κάνει μεγαλύτερη τη συνεργασία (I3). Από την άλλη, δεν μπορείς να βασίσεις τα πάντα στο παιχνίδι μόνο, το παιχνίδι πρέπει να βασίζεται σε κάποιες γνώσεις από τη διδακτική διαδικασία. Και το



παιχνίδι μπορεί να γίνει βαρετό. Οι νέοι μπορούν να παίξουν υπερβολικά πολύ (I3). Ο συνεντευξιαζόμενος (I2) τονίζει ότι είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος ανάπτυξης soft skills μέσω της προώθησης της κοινωνικοποίησης και της ένταξης.

4.α) Ποιες είναι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζετε κατά τη διδασκαλία που βασίζεται στο παιχνίδι;

Σύμφωνα με τους συνεντευξιαζόμενους, οι κύριες προκλήσεις στη διδασκαλία που βασίζεται στο παιχνίδι σχετίζονται με την οργανωτική δουλειά, ειδικά τη διαχείριση του χρόνου. Ο περιορισμένος χρόνος είναι μια πρόκληση (I2), επειδή το παιχνίδι απαιτεί πολύ χρόνο (I1). Το περιεχόμενο είναι επίσης σημαντικό ζήτημα. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να καταλάβει πώς να αποκαλύψει τα θέματα του, πώς να δημιουργήσει όλες εκείνες τις καταστάσεις για τις λεγόμενες προσομοιώσεις (I3). Η πρόκληση είναι να συμπεριληφθούν όλοι (δηλαδή όλοι οι φοιτητές) που θα ήθελαν να συμμετάσχουν, γιατί εδώ δεν είναι μια εξέταση, δεν θα ελέγξει κανείς τα αποτελέσματα για τη συμμετοχή τους. (I3) Η ΜΒΠ γίνεται πιο περίπλοκη σε μεγάλες ομάδες, όπου ο εκπαιδευτικός πρέπει να προσαρμόσει και να μοιράσει εκατό ανθρώπους σε πολλές μικρές ομάδες για την προσομοίωση (I2). Οι οικονομικοί πόροι είναι επίσης μια πρόκληση, αν απαιτείται να αγοραστεί μια άδεια ή οποιαδήποτε άλλη μεθοδολογία, κοστίζει χρήματα και το Τμήμα δεν μπορεί να βρει πάντα τα κεφάλαια που χρειάζονται (I2). Σήμερα η εξ αποστάσεως εκπαίδευση και τα παιχνίδια έχουν πολλές πρόσθετες προκλήσεις, τεχνικές και οργανωτικές (I2).

4.β) Πώς τις επιλύετε;

Όλοι οι ερωτηθέντες επικεντρώνονται περισσότερο στις προκλήσεις παρά στις λύσεις. Γίνονται μερικές αναφορές για λύσεις:

- Η πρόκληση της δημιουργίας χρόνου και περιεχομένου επιλύεται με τη συμμετοχή κοινωνικών εταίρων (δήμοι) ή πανεπιστημιακών πρακτικών καταστάσεων. Με αυτόν τον τρόπο οι πρακτικές καταστάσεις ενώνονται με τους συνεργάτες, ο εκπαιδευτικός λαμβάνει βοήθεια από τους συνεργάτες. (I3)



- Η πρόκληση των οικονομικών πόρων. Ο εκπαιδευτικός αναζητά δωρεάν εκδόσεις προσομοιώσεων, λαμβάνοντας υπόψιν την ανατροφοδότηση των φοιτητών ως προς την απόφαση για την αγορά προσομοιώσεων.
- Η απόφαση για τη χρονική πρόκληση εστιάζεται κυρίως στις περισσότερες ώρες προετοιμασίας του εκπαιδευτικού, κυρίως χωρίς αμοιβή. Μερικές φορές η έλλειψη ακαδημαϊκών ωρών για τους μαθητές αντισταθμίζεται με την εθελοντική απόφαση να παραμείνουν μετά τη διάλεξη (I2).

5. Υπάρχουν μέτρα που λαμβάνετε για να διασφαλίσετε τη συμμετοχή διαφορετικών παικτών στο παιχνίδι σας;

Όλοι οι ερωτηθέντες δεν αντιμετώπισαν περίπλοκα ζητήματα σχετικά με τη συμπερίληψη διαφορετικών παικτών. Τα κύρια προβλήματα, όσον αφορά τη συμπεριληπτικότητα, ήταν οι πολιτισμικές διαφορές των αλλοδαπών φοιτητών (I1), η συναισθηματική κατάσταση του να εργάζεται κάποιος μόνος (I3), η έλλειψη εμπειρίας των φοιτητών στο να εργάζονται σε ομάδα (I1). Χρησιμοποιώντας τη δημιουργικότητα και την ευελιξία, ο εκπαιδευτικός βρίσκει εύκολη λύση για τη συμπερίληψη: αφήνοντας να εργαστούν μόνοι, δίνοντας επιπλέον ρόλους στο παιχνίδι, χρησιμοποιώντας τις παιγνιώδεις καταστάσεις ως χαρακτηριστικό του ανθρώπου που παίζει.

6. Ποιους άλλους τομείς διδασκαλίας θα προτείνατε για το παιχνίδι σας;

Οι ερωτηθέντες κάνουν κοινές και αφηρημένες προτάσεις παιχνιδιών για άλλους τομείς, όπως η ειδικότητα (I1), ο μεγάλος αριθμός επιστημών (I2), ή όλοι οι τομείς όπου είναι χρήσιμη η επίλυση προβλημάτων. Η χρήση παιχνιδιών αφορά οποιονδήποτε μαθαίνει οικονομικά. Έστω και σε βασικό επίπεδο (I2). Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποίησε μια οικονομική προσομοίωση για την ενότητα των οικονομικών για μηχανικούς. Τα αποτελέσματα και τα σχόλια ήταν πολύ καλά.

7. Ποιο ήταν το κόστος ανάπτυξης/παιξίματος του παιχνιδιού (οικονομικό/χρονικό κόστος / κόστος σε ανθρώπινους πόρους);

Το κόστος που δήλωσαν όλοι οι ερωτηθέντες είναι ο χρόνος. Η ΜΒΠ χρειάζεται χρόνο για προετοιμασία, προβληματισμό και μετά για όλη την εμπέδωση του πώς πρέπει να συμβεί κάτι. Οι ανθρώπινοι πόροι είναι ο ίδιος ο εκπαιδευτικός (I1). Ο διδάσκων δίνει ένα παράδειγμα, ότι μπορεί να δημιουργήσει πέντε καταστάσεις σε περίπου τον ίδιο χρόνο που προετοιμάζεται για μια διάλεξη, αλλά, τελικά, είναι δύσκολο να γίνει σύγκριση και να αξιολογηθεί (I3). Η τάση δείχνει ότι το παιχνίδι απαιτεί περισσότερους δημιουργικούς πόρους. Ίσως χρειαστεί λίγο περισσότερο χρόνο αν χρησιμοποιούνται μόνο παιχνίδια αντί για παραδοσιακή διδασκαλία (I3).

Ένας συνεντευξιζόμενος (I2) δίνει έμφαση στους χρηματοοικονομικούς πόρους καθώς το πανεπιστήμιο αγοράζει την άδεια για τη χρήση προσομοίωσης. Αλλά σίγουρα δεν είναι τόσα πολλά χρήματα που η σχολή δεν μπορεί να αντέξει οικονομικά αυτή τη στιγμή. Παρά την άδεια και την παρεχόμενη προσομοίωση, ο διδάσκων πρέπει να συνεχίσει να ενημερώνεται επειδή οι πληροφορίες μεταβάλλονται. Και το κόστος του χρόνου είναι πραγματικά τεράστιο. Εδώ είναι απαραίτητο να αναθεωρούμε κάθε χρόνο τι έχει αλλάξει, να ενημερώνουμε τα δεδομένα, γιατί οι πληροφορίες μπορεί να είναι ήδη καινούργιες και ίσως κάτι να είναι ξεπερασμένο.

8. Ποιες αλλαγές μπορεί να χρειαστεί το παιχνίδι σας ενόψει της νέας πανδημίας και του γενικού ενδιαφέροντος για τη διαδικτυακή διδασκαλία;

Αν και οι ερωτηθέντες δίνουν διαφορετικές απόψεις σχετικά με τη ΜΒΠ αναφορικά με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, είναι κοινή λογική ότι η δια ζώσης μάθηση είναι προτιμότερη. Δύο ερωτώμενοι (I2, I3) προσαρμόζουν τα περισσότερα παιχνίδια στο διαδικτυακό περιβάλλον και χρησιμοποιούν web κάμερες, δωμάτια στο Zoom, διαφορετικές πλατφόρμες και διαδικτυακά εργαλεία συνεργασίας. Ένας συνεντευξιζόμενος (I1) δεν υιοθέτησε την υπάρχουσα προσομοίωση για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, καθώς απαιτεί πάρα πολλή δουλειά. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση που βασίζεται στη ΜΒΠ είναι πιο δύσκολη. Πολύ λιγότερος χρόνος θα ξοδευόταν σε

τεχνικά ζητήματα (I2). Τα τεχνικά εμπόδια μπορεί να είναι η σύνδεση στο διαδίκτυο, ο πολύ δυνατός θόρυβος μέσα στο σπίτι. Άλλες αλλαγές που αναφέρθηκαν: η μεγαλύτερη διάρκεια της διάλεξης, η χωριστή εργασία, το λίγο αλλαγμένο (προσαρμοσμένο) περιεχόμενο.

ULU, Πορτογαλία

1.α) Ποιες είναι οι δεξιότητες ή οι συμπεριφορές των φοιτητών/κοινού στις οποίες στοχεύει το παιχνίδι;

Ανάλογα με την εφαρμοζόμενη παιδαγωγική στρατηγική, ξεχωρίζονται και οι ικανότητες. Σημειωτέον ότι οι συνεντευξιαζόμενοι είναι τόσο αυτοί που δημιουργούν παιχνίδια (και διδάσκουν στους φοιτητές πώς να τα δημιουργούν) όσο και αυτοί που τα εφαρμόζουν μόνο σε παιδαγωγικές δραστηριότητες. Έτσι, τόσο η μάθηση με βάση το παιχνίδι όσο και η διδασκαλία με βάση το παιχνίδι θεωρούνται πολύτιμες παιδαγωγικές πρακτικές (I3: «Δεν εργαζόμαστε με τη μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι με την παραδοσιακή έννοια, αλλά με τη μάθηση που βασίζεται στη δημιουργία παιχνιδιών»).

Η παραδοσιακή προσέγγιση είναι η επιδίωξη διαφορετικών ικανοτήτων που μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με τον τύπο του παιχνιδιού. Οι συνεντευξιαζόμενοι που χρησιμοποιούν επιτραπέζια παιχνίδια κάνουν διάκριση μεταξύ συνεργασίας, επικοινωνίας, δημιουργικότητας, προγραμματισμού και λήψης αποφάσεων. Ο (I2) τονίζει ότι «οι στρατηγικές διαστάσεις, οι δημιουργικές αλληλεπιδράσεις και οι αφηγήσεις παίζουν επίσης σημαντικό ρόλο». (I1: «Οι στρατηγικές διαστάσεις, οι δημιουργικές αλληλεπιδράσεις και οι αφηγήσεις έχουν επίσης σημαντικούς ρόλους»). Η «κοινωνική αλληλεπίδραση» ορίζεται ως «το πιο πολύτιμο χαρακτηριστικό των επιτραπέζιων παιχνιδιών» (I1: «Γνωρίζουμε ότι η κοινωνική αλληλεπίδραση είναι το πιο πολύτιμο χαρακτηριστικό ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού»).

Οι υποσχέσεις τύπου ρόλου στοχεύουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, διαπραγμάτευσης, συνεργασίας και λήψης αποφάσεων (I2). Όταν οι συνεντευξιαζόμενοι διδάσκουν τη δημιουργία παιχνιδιών (I3) για άτομα με συγκεκριμένες ανάγκες, στοχεύουν να

«ενισχύουν τις γνώσεις τους που βασίζονται στην ένταξη, δηλαδή πώς να αναπτύσσουν παιχνίδια για προσβασιμότητα. Αυτό περιλαμβάνει την απόκτηση δεξιοτήτων που σχετίζονται με πολλά διαφορετικά πλαίσια, όπως η καθολική σχεδίαση ή η αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή» και «η προώθηση της συνεργασίας, η επίλυση προβλημάτων και αρκετές δεξιότητες που θα χρειαστούν οι φοιτητές για να ενσωματωθούν καλύτερα στη βιομηχανία παιχνιδιών ως επαγγελματίες». Επίσης «αποσκοπούν στην προώθηση της ιδιότητας του ενεργού πολίτη» (I3). Εν κατακλείδι, οι εφαρμοζόμενες παιδαγωγικές στρατηγικές στοχεύουν στην ενίσχυση δεξιοτήτων όπως προσβασιμότητα, δημιουργικότητα, επίλυση προβλημάτων, συνεργασία, ιδιότητα του πολίτη, επικοινωνία, διαπραγμάτευση, λήψη αποφάσεων, σχεδιασμός και στοχεύουν στην προώθηση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

1.β) Πώς αξιολογούνται μετά το παιχνίδι; Εάν δεν αξιολογούνται, γιατί όχι;

Η αξιολόγηση πραγματοποιείται με διάφορες μεθόδους:

1. Ερωτηματολόγια, έρευνες (I1; I3). Μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο για τους συμμετέχοντες όσο και για τους οργανισμούς για την αξιολόγηση τόσο του περιεχομένου του παιχνιδιού όσο και της συμπεριφοράς.
2. Παρατήρηση (I2; I3)), με την οποία η κινηματογράφηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την συστηματική παρατήρηση των συμπεριφορών.
3. Συνεντεύξεις με μέντορες και εκπαιδευτικούς (I2).
4. Εάν η παιδαγωγική πρακτική εστιάζεται στην ανάπτυξη παιχνιδιών, τότε αναλύονται τα προετοιμασμένα έργα, αξιολογώντας τη δημιουργικότητα και την προσβασιμότητά τους (I3).

Έτσι, η αξιολόγηση πραγματοποιείται προς διάφορες κατευθύνσεις: τόσο ως προς τον αντίκτυπο στους μαθητές και τα οργανωτικά ζητήματα όσο και τις ειδικές απαιτήσεις του δημιουργημένου περιεχομένου.

2. Ποιες διδακτικές δεξιότητες/ικανότητες αποκτούν οι εκπαιδευτικοί μέσω της χρήσης παιχνιδιών σε μια διδακτική διαδικασία;



Κατά τη χρήση των παιχνιδιών σε μια διδακτική διαδικασία ο εκπαιδευτικός αποκτά επίσης τις ίδιες ικανότητες με τους φοιτητές, με ειδική αναφορά στην προσαρμοστικότητα και τη δημιουργικότητα (I2, I3). Είναι πιο «ευέλικτοι, αναγνωρίζουν τον θετικό ρόλο των παιχνιδιών, εξοικειώνονται περισσότερο με τις έννοιες και το λεξιλόγιο του παιχνιδιού, δημιουργούν στενότερες σχέσεις με τους φοιτητές, παρατηρούν πώς αλληλεπιδρούν οι φοιτητές/συμμετέχοντες σε ένα πιο χαλαρό περιβάλλον και μπορούν να αξιολογήσουν τη συμπεριφορά τους» (I2).

Εφιστάται επίσης η προσοχή στη διαδικασία των παιχνιδιών: πρέπει να υπάρχουν απλές και σαφείς απαιτήσεις πριν από την έναρξη του παιχνιδιού και οι εκπαιδευτικοί «πρέπει να είναι σε θέση να αξιολογήσουν τη διαδικασία μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι. Η ανασκόπηση του παιχνιδιού μαζί με τους φοιτητές είναι απαραίτητη» (I1). Η διδασκαλία με βάση το παιχνίδι απαιτεί από τον εκπαιδευτικό να είναι κατάλληλα προετοιμασμένος, πράγμα που σημαίνει ότι ο εκπαιδευτικός βελτιώνει τις δεξιότητές στον (αυτο-)προγραμματισμό.

Επίσης, η δημιουργία ενός συναρπαστικού παιχνιδιού που επιτρέπει την επίτευξη μαθησιακών στόχων με διασκεδαστικό τρόπο «απαιτεί ειδικές γνώσεις» και εκεί υπάρχει ακόμη μεγαλύτερη πρόκληση (I1).

3. Ποια είναι η σημασία της μάθησης με βάση το παιχνίδι σε σχέση με άλλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις;

Τονίζεται ότι το κύριο πλεονέκτημα έναντι των άλλων παιδαγωγικών μεθόδων είναι ότι η ΜΒΠ είναι «απίστευτα ισχυρή» (I1) όσον αφορά την εμπλοκή των μαθητών («Είναι εύκολο να προωθηθεί η εμπλοκή των συμμετεχόντων σε δραστηριότητες που εμπεριέχουν παιχνίδια <...> I2) και είναι «περισσότερο βασισμένη στην ανάπτυξη έργου και στο βίωμα, που προάγουν την ουσιαστική μάθηση, αντί για πιο παθητικές και λιγότερο συμμετοχικές προσεγγίσεις (I3). Επίσης, η εμπειρία που αποκτάται κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών διεγείρει «κοινωνικές και συναισθηματικές διαδικασίες», «ενισχύουν επίσης την ικανότητά μας να διαχειριζόμαστε τα συναισθήματα, καθυστερούν την άμεση ικανοποίηση και ενισχύουν την αποφασιστικότητα, την επιμονή και την αυτοπειθαρχία μας» (I2). Ο (I2) υπογραμμίζει ότι είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για την



ανάπτυξη soft skills μέσω της προώθησης της κοινωνικοποίησης και της ένταξης.

4.α) Ποιες είναι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζετε κατά τη διδασκαλία που βασίζεται στο παιχνίδι;

Κάποιες από τις κύριες προκλήσεις που αναγνωρίζονται είναι η στάση απέναντι στα παιχνίδια ως ακατάλληλο εργαλείο για την επίτευξη μαθησιακών στόχων και για το τι είναι τα παιχνίδια και για ποιον προορίζονται. «Υπάρχει προκατάληψη σχετικά με τη χρήση του παιχνιδιού, ειδικά με τους ενήλικες. Οι άνθρωποι πιστεύουν ότι τα παιχνίδια είναι παιδικές δραστηριότητες χωρίς παραγωγικά αποτελέσματα» (I1), «Η μεγαλύτερη πρόκληση σχετίζεται με την πολιτιστική άποψη του τι είναι ένα παιχνίδι και σε τι χρησιμεύει, αφού συχνά θεωρείται απλώς μια ψυχαγωγική δραστηριότητα που δεν μπορεί να διδάξει τίποτα» (I2).

Όταν τα παιχνίδια δημιουργούνται από φοιτητές, τότε οι εκπαιδευτικοί αντιμετωπίζουν μια διαφορετική πρόκληση – οι συμπεριφορές των φοιτητών είναι βραχυπρόθεσμες, προσανατολισμένες στην τελική αξιολόγηση και είναι δύσκολο να εμπλακούν για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα. Οι προκλήσεις «σχετίζονται με την ανάγκη εμπλοκής των φοιτητών, μερικές φορές για μεγαλύτερη περίοδο από το ακαδημαϊκό εξάμηνο/έτος, κάτι πολύ περίπλοκο. Οι φοιτητές σκέφτονται με έναν πολύ παραδοσιακό τρόπο που σχετίζεται με πιο παθητικά μοντέλα μάθησης, τα οποία δίνουν αξία μόνο στον "τελικό βαθμό"» (I3)

4.β) Πώς τις επιλύετε;

Για να τονιστούν τα οφέλη από τη χρήση παιχνιδιών στη διδασκαλία, η ίδια η διαδικασία παιχνιδιού, από έναν από τους ερωτηθέντες, δεν αναφέρεται ως παιχνίδι. ("Μερικές φορές δεν αποκαλώ τις παιγνιώδεις δραστηριότητες 'παιχνίδια', απλώς τις αποκαλώ δυναμική διάδρασης, διαδικασίες, ή με κάποια άλλη σχετική λέξη").

Επίσης, προκειμένου να αλλάξει η γενικότερη στάση, οι εκπαιδευτικοί τείνουν να εισάγουν επιστημονικές γνώσεις για τα σοβαρά παιχνίδια πριν ξεκινήσουν τις δραστηριότητες παιχνιδιού, προσπαθούν να «δείξουν τα σχόλια των συμμετεχόντων ή να

προτείνουν μια συνεδρία επίδειξης (κατά προτίμηση με υπεύθυνους λήψης αποφάσεων που παρατηρούν ή συμμετέχουν στη συνεδρία, για να βιώσουν τον ενθουσιασμό των συμμετεχόντων)» (I2). Έτσι, η παρουσίαση της εμπειρίας των συμμετεχόντων επιτρέπει να πειστούν για την αποτελεσματικότητα της χρήσης των παιχνιδιών στη διδασκαλία.

5. Υπάρχουν μέτρα που λαμβάνετε για να διασφαλίσετε τη συμμετοχή διαφορετικών παικτών στο παιχνίδι σας;

Δεν έχουν όλοι οι συνεντευξαζόμενοι την ανάγκη να διασφαλίσουν τη συμπερίληψη στο παιχνίδι τους («Μπορεί να με απασχολεί, αλλά μέχρι στιγμής, δεν ένιωσα την ανάγκη να λάβω πρόσθετα μέτρα σε οποιαδήποτε δραστηριότητα» (I2), από αυτούς που δίνουν προσοχή, το κάνουν γνωρίζοντας το μελλοντικό τους κοινό («Προσπαθώ να ξέρω ήδη ποιος θα παίξει τα παιχνίδια» (I1)), προσαρμογή των παιχνιδιών για αυτό το κοινό («Προσαρμόζω την πολυπλοκότητα των παιχνιδιών και τα θέματα, για να είναι πιο συμπεριληπτικά» (I1)). Αυτή η προσαρμογή μπορεί να περιλαμβάνει διαφορετικά στοιχεία του παιχνιδιού, όπως «το μέγεθος, τα χρώματα και την αίσθηση αφής» (I1) και την αξιολόγηση της πολυπλοκότητας των παιχνιδιών. Άλλοι συνεντευξαζόμενοι πιστεύουν ότι τα παιχνίδια μπορεί να είναι εργαλείο για την προώθηση της ένταξης ή αντιμετωπίζουν τα παιχνίδια ως μέτρα συμπερίληψης: «Πιστεύω ότι τα παιχνίδια είναι ένας πολύ καλός τρόπος για την προώθηση της ένταξης, με την έννοια ότι, σε ένα παιχνίδι, όλοι οι παίκτες ξεκινούν από το ίδιο σημείο, έχουν τους ίδιους στόχους και οι κανόνες ισχύουν για όλους. Ως εκ τούτου, βοηθούν στην εξάλειψη των διαφορών (ηλικιακών, φύλου, ιεραρχίας, κοινωνικών) και βοηθούν στη διευκόλυνση των συνομιλιών» (I2). «Τα παιχνίδια είναι τα μέτρα μας για τη συμπερίληψη (I3)». Όταν τα παιχνίδια δημιουργούνται για άτομα με συγκεκριμένες ανάγκες, όπως κωφά άτομα ή άτομα με νοητική υστέρηση, τότε το κύριο ζήτημα είναι να αναπτυχθεί ένα συμπεριληπτικό και προσβάσιμο παιχνίδι.

6. Ποιους άλλους τομείς διδασκαλίας θα προτείνατε για το παιχνίδι σας;



Ανεξάρτητα από το αν οι ερωτώμενοι δημιουργούν οι ίδιοι τα παιχνίδια ή χρησιμοποιούν έτοιμα παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία, πιστεύουν ότι μπορούν να εφαρμοστούν και σε άλλους τομείς: «Πιστεύω ότι τα αναλογικά παιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν σε όλα τα αντικείμενα και για να διδαχθεί οτιδήποτε. Έχω υπόψιν περιπτώσεις όπου τα παιχνίδια χρησιμοποιήθηκαν για να διδάξουν γεωγραφία, ιστορία, μαθηματικά, χημεία και πολλά άλλα επιστημονικά θέματα. Έχω δει σοβαρά παιχνίδια για την ισότητα των φύλων, τον ρατσισμό και για πολλά άλλα σύγχρονα συναφή θέματα» (I1). «Αυτό το μοντέλο εμπλοκής της κοινότητας και προώθησης της κοινωνικής ένταξης μέσω της δημιουργίας του παιχνιδιού μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλές διαφορετικές περιοχές» (I3).

Ο συνεντευξιαζόμενος (I2), που δε δημιουργεί παιχνίδια, τονίζει ότι η ποικιλία των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην αγορά επιτρέπει την επιλογή παιχνιδιών σύμφωνα με διαφορετικά κριτήρια (τύπος παιχνιδιού, θέμα, πολυπλοκότητα, διάρκεια, αριθμός παικτών, προτεινόμενη ηλικία) και την επιλογή του κατάλληλου για συγκεκριμένο πλαίσιο.

7. Ποιο ήταν το κόστος ανάπτυξης/παιξίματος του παιχνιδιού (οικονομικό/χρονικό κόστος / κόστος σε ανθρώπινους πόρους);

Το κόστος που προκύπτει εξαρτάται από τη στάση, τους στόχους, το είδος του παιχνιδιού, τη μεθοδολογία και την πολυπλοκότητά του («Με την κατάλληλη μεθοδολογία, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα σοβαρό παιχνίδι με ορισμένα στοιχεία παιχνιδιού και με μερικές απλές εκτυπώσεις. Όμως η ανάπτυξη πολύπλοκων και πολύ λεπτομερών παιχνιδιών μπορεί να είναι δαπανηρή και χρονοβόρα» (I1)).

Ένας από τους ερωτηθέντες καθορίζει το κόστος των επιτραπέζιων παιχνιδιών - «περίπου 20 - 40 € ανά παιχνίδι» ή δωρεάν παιχνίδια ρόλων που παρέχονται από τον προωθητή του παιχνιδιού. Από την άποψη του χρόνου και του ανθρώπινου κόστους, αυτά μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με τον τύπο του παιχνιδιού και τον αριθμό των συμμετεχόντων, αλλά πρέπει να συμπεριλαμβάνεται και ο χρόνος για την προετοιμασία, ο οποίος επίσης ποικίλλει. Όταν πρόκειται για την ανάπτυξη παιχνιδιών, αυτή είναι μια εξαιρετικά δαπανηρή δραστηριότητα: «Το να δημιουργείς παιχνίδια είναι πολύ απαιτητικό.

Απαιτούνται πολλοί πόροι και άνθρωποι που εργάζονται με πλήρη απασχόληση» (I1).

8. Ποιες αλλαγές μπορεί να χρειαστεί το παιχνίδι σας ενόψει της νέας πανδημίας και του γενικού ενδιαφέροντος για τη διαδικτυακή διδασκαλία;

Αν και προτιμάται η δια ζώσης μάθηση, οι ερωτηθέντες προσαρμόζουν τα περισσότερα παιχνίδια στο διαδικτυακό περιβάλλον και χρησιμοποιούν πολλαπλές κάμερες, διαφορετικές πλατφόρμες και διαδικτυακά εργαλεία συνεργασίας (Discord, Roll20 και Watch2gether, Zoom, Boardgamearena, Tabletopia), προσπαθώντας να διατηρήσουν την αλληλεπίδραση των μαθητών. «Για να διατηρηθεί η κοινωνική επαφή που προωθούν τα επιτραπέζια παιχνίδια, σύγχρονες συνεδρίες είχαν προγραμματιστεί, με τη χρήση του Zoom (με κάμερα και μικρόφωνο) για να αλληλεπιδρούν οι φοιτητές» (I3). Αλλά όταν πρόκειται για την συμπερίληψη, αυτός ο τρόπος μειονεκτεί στη μάθηση μέσω ανάπτυξης παιχνιδιών, επειδή οι δημιουργοί δεν μπορούν να ρωτήσουν άμεσα για τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες του κοινού-στόχου σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον.



3.Σύντομη εισαγωγή κάθε υπάρχουσας πρακτικής: γραπτές και οπτικά τεκμηριωμένες μελέτες περίπτωσης

Συνολικά 9 μελέτες περίπτωσης παραχωρήθηκαν από τις τέσσερις χώρες-εταίρους: 2 από τη Λιθουανία, την Ελλάδα και το Ηνωμένο Βασίλειο και 3 από την Πορτογαλία. Ο κύριος τύπος παιχνιδιών που χρησιμοποιήθηκαν στην τριτοβάθμια εκπαίδευση ήταν επιτραπέζια παιχνίδια (π.χ. Chinatown, Internota, City Planning Game - Sustainable resource distribution). Επίσης, οι διδάσκοντες εφάρμοσαν ορισμένα παιχνίδια καρτών (π.χ. Coup, Hanabi), προσομοιώσεις (π.χ. ECOSIM Maynard, πειραματικές προσομοιώσεις π.χ. Prospect Theory και Public Goods Game) και επίσης τη μέθοδο Lego Serious Play.

Οι στόχοι των παιχνιδιών επικεντρώνονται τόσο σε συγκεκριμένα ακαδημαϊκά θέματα (π.χ., το αντικείμενο των οικονομικών εστιαζόμενο στις πωλήσεις, στις διαδικασίες παροχής, στις επιπτώσεις των απωλειών, στην προσφορά - στην επίλυση συγκεκριμένων προβλημάτων όπως ο σχεδιασμός πόλεων και η βιωσιμότητα) όσο και σε κοινωνικές δεξιότητες (βλ. πίνακα 9 ενότητα " θέματα που καλύπτονται").

Οι κύριοι στόχοι που αναφέρονται στις μελέτες περίπτωσης

- Εξοικείωση των συμμετεχόντων με τις βασικές πωλήσεις, τις διαδικασίες διαπραγμάτευσης, τους νόμους της προσφοράς και της ζήτησης και την υλοποίηση των στόχων μέσω διαπραγματεύσεων.
- Να προωθήσουν τη διατομεακή συνεργασία, την επικοινωνία, να αναπτύξουν τις δεξιότητες της επιχειρηματικότητας με βάση την αυτογνωσία και τις πρόσφατες ανάγκες της οικονομίας.
- Να προωθήσουν την επικοινωνία και να ενισχύσουν τη δυναμική μιας ομάδας για την επίλυση των προβλημάτων της ομάδας ή/και των εμπλεκόμενων ατόμων.

- Να απελευθερώσουν τη φαντασία, την έμπνευση και τη διαίσθηση, καθώς περιλαμβάνει ανθρώπινες πτυχές όπως το συναίσθημα, η λογική και το ένστικτο.
- Να οικοδομηθεί μια πόλη κατά τρόπο ώστε η κατανομή των πόρων (τρόφιμα, νερό, άλλα αγαθά και φύση/πράσινοι χώροι) να κατανέμεται με βιώσιμο τρόπο σε όλη την επικράτεια της πόλης.
- Να μάθουν οι μαθητές να εργάζονται σε ομάδες για να σχεδιάζουν και να εκτελούν εργαστηριακά πειράματα
- Να προωθηθεί η διαπραγμάτευση και άλλες συναφείς κοινωνικές δεξιότητες (π.χ. ερμηνεία συμπεριφοράς).
- Να προωθηθούν δεξιότητες διαχείρισης, πιο συγκεκριμένα ο έλεγχος της περιοχής, και η βασική αριθμητική.
- Να προωθηθούν βασικές δεξιότητες διαχείρισης και διαπραγμάτευσης, καθώς και δεξιότητες διαπροσωπικών σχέσεων, που σχετίζονται με την ερμηνεία της γλώσσας του σώματος (μπλόφα, ψέμα)
- Προώθηση της συνεργασίας μεταξύ των παικτών, μέσω της ανάγκης υιοθέτησης στρατηγικών συνεργασίας και εναλλακτικής επικοινωνίας.
- Να μάθουν πώς μπορεί να γίνει κατανοητή και να διερευνηθεί μια συμπεριφορική οικονομική θεωρία της επιλογής τους
- Να κατανοήσουν πώς οι άνθρωποι επηρεάζονται από την απώλεια, και την προσφορά

Θέματα που καλύπτονται

- Επενδύσεις
- Οικονομικά
- Διαχείριση κινδύνων
- Διαπραγμάτευση
- Αειφορία



- Ηθική ηγεσία
- Ηθική διανόηση
- Προσωπική επίγνωση
- Οικοδόμηση ομάδων
- Λύσεις προβλημάτων
- Ανάπτυξη στρατηγικής
- Κοινή νοοτροπία
- Αποτελεσματικές και εποικοδομητικές συζητήσεις
- Δημιουργική σκέψη
- Βιώσιμος σχεδιασμός πόλεων
- Πολεοδομία
- Προσωπική επίγνωση
- Κριτική σκέψη
- Συμπεριφορική Οικονομία
- Οικονομικά
- Επιχειρήσεις και επιχειρηματικότητα: διαχείριση κινδύνων, οικονομικός σχεδιασμός
- Μαθηματικά: πρόσθεση, αφαίρεση και πολλαπλασιασμός.
- Κοινωνικές δεξιότητες: διαπραγμάτευση, επικοινωνία, πειθώ, κατανόηση της γλώσσας του σώματος.
- Στρατηγική και κριτική σκέψη
- Στρατηγική σκέψη
- Μνήμη και εξαγωγή συμπερασμάτων
- Επικοινωνία
- Στρατηγική
- Μνήμη
- Αγωγή
- Σχετική οικονομική θεωρία (εξαρτάται από το θέμα που επιλέγεται)
- Ομαδική εργασία



- Μέθοδοι πειραματικού σχεδιασμού
- Συλλογή και ανάλυση δεδομένων
- Θεωρία των προοπτικών
- Αποφυγή απώλειας
- Φαινόμενο της παροχής
- Προτιμήσεις κινδύνου (αγάπη για τον κίνδυνο, αποστροφή κινδύνου, ουδετερότητα κινδύνου)
- Θεωρία αναμενόμενης χρησιμότητας

Πλεονεκτήματα:

- Υψηλή συμμετοχή των μαθητών (4 διαφορετικά στάδια προσομοίωσης)
- Μπορεί να εφαρμοστεί σε διαφορετικό αριθμό μαθητών
- Ο αριθμός των σταδίων μπορεί να είναι ευέλικτος (από 2 έως 4)
- Μπορεί να εφαρμοστεί όχι μόνο στον τομέα των οικονομικών
- Ευέλικτη διάρκεια ανάλογα με τον αριθμό των σταδίων (από 1,5 έως 4 ώρες)
- 1 διδάσκων μπορεί να διαχειριστεί από 1 έως 3 προσομοιώσεις ταυτόχρονα, συγκρίνοντας τα αποτελέσματά τους
- Δυνατότητα αξιολόγησης της συμμετοχής και των αποτελεσμάτων
- Ασφαλής και ελκυστική αλληλεπίδραση
- Σύντομος χρόνος (60 - 90 λεπτά)
- Εύκολη εφαρμογή σε οποιοδήποτε ακροατήριο
- Εύκολη συλλογή μεγάλης ποικιλίας απόψεων
- Εύκολη εφαρμογή διαφορετικών τεχνικών διαδραστικού δράματος: συζήτηση, παιχνίδι ρόλων, θέατρο των καταπιεσμένων του A. Boal

- Δημιουργία κλίσης στο ξεκλείδωμα νέων γνώσεων και στο σπάσιμο της συνηθισμένης σκέψης
- Ασφαλής και ελκυστική αλληλεπίδραση
- Λήψη αποφάσεων
- Συνείδηση για την αστική βιωσιμότητα
- Συνεργατική εργασία
- Επικοινωνία και διαπραγμάτευση
- Δημιουργική σκέψη
- Επεξεργασία της καλύτερης λύσης σε ένα κοινό πρόβλημα
- Σύντομος χρόνος (45 λεπτά)
- Εφαρμόσιμο σε οποιοδήποτε κοινό
- Συνάφεια με τον πραγματικό κόσμο
- Κοινωνική αλληλεπίδραση
- Στρατηγική σκέψη
- Ευελιξία
- Πολλαπλοί παίκτες
- Γρήγορη και εύκολη εκμάθηση
- Δεξιότητες μνήμης και εξαγωγής συμπερασμάτων
- Διασκεδαστικό και ελκυστικό
- Συνεργατικό παιχνίδι
- -Στρατηγική και εξαγωγή συμπερασμάτων
- Δημιουργική σκέψη
- Κοινωνικές δεξιότητες
- Δίνει στους μαθητές μεγάλη ελευθερία σκέψης και συζήτησης
- Παρέχει επαρκή δομή όταν ζητείται
- Αναπαράγει μια σχέση επιβλέποντα που προετοιμάζει τους μαθητές τόσο για περαιτέρω σπουδές αν το επιθυμούν όσο και για εργασία
- Ένας πιο ολιστικός τρόπος σύνδεσης σχετικά με τα οικονομικά που συνδυάζει τη θεωρία και τα δεδομένα με έναν



πολύ πραγματικό και από τρόπο

- Ένας διασκεδαστικός τρόπος για να μάθει κανείς νέες θεωρίες και ιδέες
- Σύντομο
- Εύκολη εφαρμογή σε οποιοδήποτε ακροατήριο με την προσδοκία ότι μπορείτε να εξηγήσετε τις οδηγίες σε οποιονδήποτε και τα θέματα μπορούν να είναι οποιουδήποτε επιπέδου
- Εύκολο να αναπαραχθεί και πλούσιο σύνολο υφιστάμενων συγκριτικών μελετών

Πίνακας 9. Οι κύριες πτυχές των περιπτώσεων προβολής παιχνιδιών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση

Σχεδόν σε όλες τις μελέτες περίπτωσης αναφέρονται η επικοινωνία, η συνεργασία, η ομαδική εργασία, η διαπραγμάτευση. Ένα μέρος των περιπτώσεων επικεντρώνεται στις ανθρώπινες όψεις, όπως η φαντασία, η έμπνευση, η διαίσθηση, η λογική και η ερμηνεία της συμπεριφοράς, π.χ. η μπλόφα και το ψέμα. Αυτό δείχνει ένα ευρύ φάσμα χρήσεων των παιχνιδιών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Επίσης, μπορεί να συναχθεί το συμπέρασμα ότι τα περισσότερα από τα πλεονεκτήματα που αναφέρονται στις μελέτες περίπτωσης είναι η προσαρμοστικότητα, η ευελιξία (τόσο του χρόνου του παιχνιδιού όσο και του αριθμού των φοιτητών), η δυνατότητα εφαρμογής σε διαφορετικά ακροατήρια. Η συντομία του χρόνου του παιχνιδιού είναι ένα από τα στοιχεία έλξης για τους ακαδημαϊκούς, καθώς και η ευκολία συλλογής δεδομένων και διαφορετικών απόψεων. Έτσι, τα οφέλη του παιχνιδιού δεν σχετίζονται μόνο με τους μαθητές αλλά και με τους ακαδημαϊκούς.



4. Συμπεράσματα

Παρόλο που όλα τα άρθρα αναφέρουν τα αναμφισβήτητα οφέλη της ΜΒΠ, η ανάλυση των άρθρων αποκάλυψε πολλές σημαντικές ελλείψεις στην ερευνητική περιοχή που μελετήθηκε:

- Η έλλειψη μιας στρατηγικής ολοκληρωμένης εικόνας για το πώς μπορεί να ενταχθεί η ΜΒΠ στο γενικότερο πλαίσιο του αναλυτικού προγράμματος ή του προγράμματος σπουδών γενικά.

- Έλλειψη κοινής κατανόησης της σημασίας των παιχνιδιών σε μια μαθησιακή διαδικασία.

- Απαιτείται η επεξήγηση των ορισμών επειδή ορισμένοι συγγραφείς αναφέρουν ως σοβαρά παιχνίδια μόνο τα διαδικτυακά παιχνίδια.

- Έλλειψη άρθρων με εμπειρικές περιπτώσεις σε κάποιο πεδίο εφαρμογής της ΜΒΠ.

- Μια μειοψηφία συγγραφέων παρουσιάζει το παράδειγμα της διδασκαλίας.

- Απαιτούνται γνώσεις και μεθοδολογία σχετικά με τον τρόπο σχεδίασης και εφαρμογής των παιγνίων σε μια μαθησιακή διαδικασία.

- Στρατηγικής αξιολόγησης των φοιτητών: Πώς αξιολογούνται οι φοιτητές μετά τη χρήση του παιχνιδιού; Πώς μετράται η πρόοδος των φοιτητών σε ένα συγκεκριμένο θέμα; Πώς αξιολογείται η συμπερίληψη των παικτών;

- Οι απαιτούμενες ικανότητες των εκπαιδευτικών δεν έχουν συζητηθεί στα άρθρα που αναγνώστηκαν - υπάρχει ισχυρό πεδίο έρευνας, μεθοδολογίας και κατάρτισης.

- Η μεγάλη ετερογένεια μεταξύ των μελετών, όχι μόνο στο πεδίο των σπουδών, αλλά και στην υιοθετηθείσα μεθοδολογία και, κυρίως, στα στοιχεία που αναφέρουν οι συγγραφείς, δείχνει επίσης την έλλειψη ακαδημαϊκής συζήτησης σε αυτό το θέμα.

Πραγματοποιήθηκαν και συνοψίστηκαν δώδεκα συνεντεύξεις. Η εμπειρία των συνεντευξαζόμενων στον τομέα της ΜΒΠ μας επιτρέπει να κάνουμε γενικεύσεις, να ακολουθήσουμε τις τάσεις και να εμβαθύνουμε στον συγκεκριμένο τομέα.

Αν και σχεδιάζαμε να επικεντρωθούμε στις επιχειρηματικές και γλωσσικές σπουδές στην αρχή του έργου, η βιβλιογραφική ανάλυση

και οι 12 ερωτηθέντες επιβεβαίωσαν ότι η ΜΒΠ μπορεί να καλύψει ένα εξαιρετικά ευρύ φάσμα σπουδών.

Γιατί ΜΒΠ;

- Η ΜΒΠ παρέχει μια μαθησιακή εμπειρία βασισμένη στο αποτέλεσμα [LSBU(I1) «Η ΜΒΠ παρέχει μια μαθησιακή εμπειρία στους φοιτητές που βασίζεται στα αποτελέσματα κάτι που δεν μπορεί να επιτευχθεί χωρίς παιχνίδια. Τα παιχνίδια και οι προσομοιώσεις βάζουν τους ανθρώπους σε δράση για να αξιοποιήσουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει είτε σε διαλέξεις είτε μελετώντας είτε μαθαίνοντας από άλλους»].
- Η ΜΒΠ δημιουργεί ρεαλιστικά σενάρια κατά τη διάρκεια της πανδημίας [LSBU (I2) «Η ΜΒΠ δημιουργεί ρεαλιστικά σενάρια και περιβάλλοντα που μπορεί να μην είναι εφικτά στην πραγματική ζωή, ειδικά κατά τη διάρκεια της πανδημίας»].
- Η ΜΒΠ μπορεί να συνδέσει αφηρημένες και συγκεκριμένες πτυχές της μάθησης [LSBU (I2) «Η ΜΒΠ παρέχει την ευκαιρία να παρουσιαστεί το μαθησιακό περιεχόμενο και οι δραστηριότητες με έναν πιο ελκυστικό τρόπο, επιτρέποντας τη σύνδεση μεταξύ των αφηρημένων και συγκεκριμένων αναπαραστάσεων των θεμάτων ώστε να είναι πιο εύκολο για κάποιον να εκτελέσει ορισμένα σενάρια»].
- Η ΜΒΠ είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος διδασκαλίας [ΕΑΠ (I2) «Το παιχνίδι φαίνεται να είναι ένας πιο αποτελεσματικός τρόπος μάθησης και εξοικείωσης με το περιβάλλον μιας εταιρείας σε αντίθεση με άλλους τρόπους»]. Ωστόσο, [ΕΑΠ (I1) «Η ΜΒΠ εφαρμόζεται πάντα ως επικουρικό, και όχι ως βασικό, μέσο εκπαίδευσης»].
- Η ΜΒΠ δεν μπορεί να υποκαταστήσει άλλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις [LSBU (I3) «Η ΜΒΠ δεν μπορεί να υποκαταστήσει άλλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις. Η εντύπωση ότι η ΜΒΠ είναι μόνο διασκέδαση και οι διαλέξεις είναι βαρετές, είναι εσφαλμένη. Μια συγχώνευση αυτών των δύο θα ήταν ο ιδανικός τρόπος διδασκαλίας»].

Η ΜΒΠ: Ο κατάλογος των ικανοτήτων

Όσον αφορά τη γνώμη των ερωτηθέντων, η ΜΒΠ μπορεί να αναπτύξει μια μεγάλη ποικιλία ικανοτήτων στους φοιτητές. Ο κατάλογος των δεξιοτήτων και ικανοτήτων που αναφέρθηκαν, παρουσιάζεται με αλφαβητική σειρά παρακάτω.

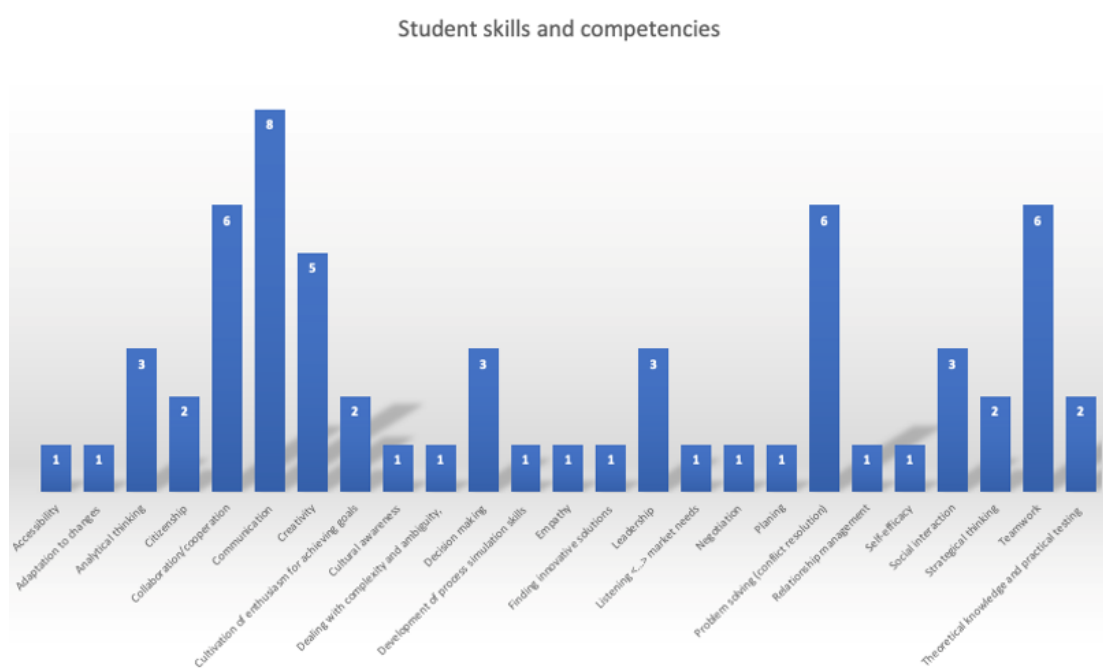
1.	Προσβασιμότητα
2.	Προσαρμοστικότητα στις αλλαγές
3.	Αναλυτική σκέψη
4.	Ιδιότητα του πολίτη
5.	Συνεργασία/Συνεργατικότητα
6.	Επικοινωνία
7.	Δημιουργικότητα
8.	Καλλιέργεια ενθουσιασμού για την επίτευξη στόχων
9.	Πολιτιστική συνείδηση
10.	Αντιμετώπιση της πολυπλοκότητας και της ασάφειας
11.	Λήψη αποφάσεων
12.	Ανάπτυξη δεξιοτήτων προσομοίωση διεργασιών
13.	Ενσυναίσθηση
14.	Εύρεση καινοτόμων λύσεων
15.	Ηγετικές ικανότητες
16.	Αφούγκρασμα των αναγκών της αγοράς
17.	Διαπραγμάτευση
18.	Σχεδιασμός
19.	Επίλυση προβλημάτων (διευθέτηση των συγκρούσεων)
20.	Διαχείριση των σχέσεων



21.	Αυτο-αποτελεσματικότητα
22.	Κοινωνική αλληλεπίδραση
23.	Στρατηγική σκέψη
24.	Εργασία σε ομάδα
25.	Θεωρητική γνώση και πρακτική εξάσκηση

Πίνακας 10. Ο κατάλογος των δεξιοτήτων και ικανοτήτων

Το παρακάτω διάγραμμα δείχνει πόσο συχνά αναφέρθηκαν συγκεκριμένες δεξιότητες και ικανότητες.



Εικόνα 1. Ειδικές δεξιότητες και ικανότητες των φοιτητών

Αξιολόγηση: Υπέρ και κατά

Τα τυπικά κριτήρια, κάποια συγκεκριμένη μορφή αξιολόγησης (π.χ. βαθμοί) δεν καθορίστηκαν από τους ερωτηθέντες. Η αξιολόγηση των φοιτητών πραγματοποιήθηκε με τη χρήση διαφόρων εναλλακτικών μεθόδων:

1. Ερωτηματολόγια, έρευνες (ULU I1, I3). Μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο για τους συμμετέχοντες όσο και για τους οργανισμούς για την αξιολόγηση τόσο του περιεχομένου του παιχνιδιού όσο και της συμπεριφοράς.
2. Παρατήρηση (ULU I2, I3), μέσω της οποίας η κινηματογράφηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την συστηματική παρατήρηση των συμπεριφορών.
3. Συνεντεύξεις με μέντορες και εκπαιδευτικούς (ULU I2).
4. Δίνοντας κάποια κριτήρια και αξιολογώντας την πρωτοτυπία, την ικανότητα κριτικής σκέψης, την ικανότητα να συγκεντρώνουν συγκεκριμένο υλικό και να κάνουν μια επιλογή για να προσαρμόσουν αυτό που χρειάζονται. Προσπάθεια εισαγωγής ορισμένων κριτηρίων για τη δημιουργικότητα (VU I3).
5. Άτυπη αξιολόγηση μέσω συζήτησης με τους φοιτητές, μερικές φορές «ως ομάδα εστίασης μετά το παιχνίδι» (ΕΑΠ I2).
6. Αξιολόγηση της συμπεριφοράς των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και συλλογή σχολίων από τους συμμετέχοντες μετά το τέλος του παιχνιδιού (ΕΑΠ I1).
7. «Αξιολόγηση από ομοτίμους για το αν το παιχνίδι πέτυχε τους στόχους του» και κατάθεση των απόψεων των εκπαιδευτικών σχετικά με την εκπαιδευτική εμπειρία (ΕΑΠ I2).

Αρκετές απόψεις αναφέρθηκαν ως προς το γιατί δεν πρέπει να τυποποιηθεί η αξιολόγηση στη ΜΒΠ:

- Η σκοτεινή πλευρά του αρνητικού ανταγωνισμού. [LSBU (I1) «Προκαλεί επίσης σκοτεινές συμπεριφορές αρνητικού ανταγωνισμού μεταξύ των φοιτητών, και σε αυτές τις περιπτώσεις, το μόνο που τους ενδιαφέρει είναι η νίκη που τους αναγκάζει τους να ψάξουν τα κενά στους κανόνες των παιχνιδιών»].
- Η γνώση πρέπει να έρθει ανεξάρτητα από την έκβαση του παιχνιδιού. [ΕΑΠ (I3) «Ο εκπαιδευόμενος θα πρέπει να θέλει ο ίδιος να συμμετάσχει, κι όχι γιατί ο εκπαιδευτικός του ζητάει να το κάνει. Η γνώση δεν πρέπει να συνδέεται με τη νίκη ή την ήττα στο παιχνίδι. Η γνώση πρέπει να έρθει ανεξάρτητα από την έκβαση του παιχνιδιού. Η μάθηση πρέπει να έρχεται μέσω της **διασκέδασης παίζοντας ένα παιχνίδι**. Το παιχνίδι θα

πρέπει να έχει μηχανισμούς που να εξασφαλίζουν ότι ο "χαμένος" δε θα αποθαρρυνθεί»].

Ο ορισμός του παιχνιδιού, που καθορίστηκε για το έργο μας, σε γενικές γραμμές συσχετίζεται με το πώς κατανοούν το παιχνίδι οι ερωτηθέντες, δηλαδή το στοιχείο της διασκέδασης θα πρέπει να υπάρξει ανεξάρτητα από όλες τις εκπαιδευτικές προθέσεις («Η μάθηση πρέπει να έρχεται μέσω της διασκέδασης παίζοντας ένα παιχνίδι» ΕΑΠ Ι2, Ι3).



Βιβλιογραφικές αναφορές

1. Caillois, R. (1962). *Man, Play, and Games*. Thames and Hudson, London.
2. Frasca, G. (2007). *Play the message: Play, game and videogame rhetoric*. Διατριβή που παρουσιάστηκε στο IT Πανεπιστήμιο της Κοπεγχάγης για την απόκτηση διδακτορικού διπλώματος, εποπτευόμενη από τον Espen Aarseth, Copenhagen. Λήψη τον Νοέμβριο 2020:
<https://www.yumpu.com/en/document/read/11225449/frasca-play-the-message-phd>.
3. Huizinga, J. (1955, originally published in 1938). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon Press, Boston.
4. Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Proceedings of evel
5. Kraus, S., Breier, M., & Dasí-Rodríguez, S. (2020). The art of crafting a systematic literature review in entrepreneurship research. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 16(3), 1023-1042.
6. Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
7. *Up:Digital Games Research Conference Proceedings*, 30-45.
<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
8. Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93-112.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1. Το ερωτηματολόγιο

Συγκατάθεση για συμμετοχή σε συνέντευξη για έργο TEGA χρηματοδοτούμενο από το Erasmus Plus

Συμφωνώ να συμμετάσχω σε μια έρευνα που πραγματοποιείται στο πλαίσιο του έργου TEGA.

Έχω λάβει επαρκείς πληροφορίες σχετικά με αυτό το ερευνητικό έργο και κατανοώ τον ρόλο μου σε αυτό. Ο σκοπός της συμμετοχής μου ως ερωτώμενου σε αυτό το έργο και η μελλοντική επεξεργασία των προσωπικών μου δεδομένων μου έχει εξηγηθεί και είναι σαφής.

Η συμμετοχή μου ως ερωτώμενος σε αυτή την έρευνα είναι απολύτως εθελοντική. Δεν υπάρχει σαφής ή σιωπηρός εξαναγκασμός για να συμμετάσχω.

Ο ειδικός της ΜΒΠ είναι ένα άτομο που δημιουργεί το παιχνίδι και γνωρίζει την εφαρμογή του στην τάξη.

Ο δημιουργός παιχνιδιών είναι το άτομο που δημιουργεί τα παιχνίδια, αλλά δεν ενδιαφέρεται απαραίτητα για την εφαρμογή της ΜΒΠ.

Η συμμετοχή περιλαμβάνει συνέντευξη από ερευνητές της ερευνητικής ομάδας DAISSy του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου. Η συνέντευξη θα διαρκέσει περίπου 60 λεπτά. Επιτρέπω στους ερευνητές να σημειώνουν κατά τη διάρκεια της συνέντευξης. Μπορώ επίσης να επιτρέψω την καταγραφή της συνέντευξης και τον επακόλουθο διάλογο με μαγνητοταινία/βίντεο. Είναι σαφές για μένα ότι σε περίπτωση που δεν θέλω να μαγνητοσκοπηθεί η συνέντευξη και ο διάλογος, έχω το δικαίωμα να αποχωρήσω από τη συμμετοχή.

Έχω το δικαίωμα να μην απαντήσω σε ερωτήσεις. Εάν αισθάνομαι άβολα με οποιονδήποτε τρόπο κατά τη διάρκεια της συνέντευξης, έχω το δικαίωμα να αποχωρήσω από τη συνέντευξη και να ζητήσω να διαγραφούν τα δεδομένα που συλλέχθηκαν πριν από την απόσυρση.

Μου δόθηκε η ρητή εγγύηση ότι ο ερευνητής δεν θα με προσδιορίσει με το όνομα ή τη λειτουργία μου σε οποιεσδήποτε αναφορές χρησιμοποιώντας πληροφορίες που ελήφθησαν από αυτήν τη συνέντευξη, και ότι η εμπιστευτικότητα μου ως συμμετέχοντα σε αυτή τη μελέτη παραμένει



ασφαλής. Τα προσωπικά δεδομένα θα υποβληθούν σε επεξεργασία σε πλήρη συμμόρφωση με την Πολιτική προστασίας δεδομένων GDPR.

Έχω διαβάσει προσεκτικά και κατανοήσι πλήρως τα σημεία και τις δηλώσεις αυτής της φόρμας. Όλες οι ερωτήσεις μου απαντήθηκαν ικανοποιητικά και συμφωνώ εθελοντικά να συμμετάσχω σε αυτήν τη μελέτη.

Αρ. ερώτησης	Διάρκεια σε λεπτά	Εργασία	Απαντήσεις
	9	Ιστορικό ερωτηθέντων	
1	1	Καλώς ήλθατε και σας ευχαριστώ για τη συμμετοχή	
2	1	Συμφωνήσατε με την παραπάνω φόρμα συγκατάθεσης που σας παρασχέθηκε προηγουμένως;	
3	1	Ποιος είναι ο ρόλος σας (Εκπαιδευτικός, Ειδικός ΜΒΠ, Δημιουργός παιχνιδιών);	Εκπαιδευτικός ☐ Ειδικός GBL ☐ Δημιουργός παιχνιδιών ☐
4	1	Ηλικιακή ομάδα του ερωτώμενου (20-30, 30-40, 40-50, άνω των 50)	20-30 ☐ 30-40 ☐ 40-50 ☐ Άνω των 50 ☐
5	1	Το φύλο σας (Άνδρας, Γυναίκα, Άλλο, προτιμώ να μην το αποκαλύψω)	Άνδρας ☐ Γυναίκα ☐ Άλλο ☐ Αρνούμαι να απαντήσω ☐
6	1	Χρόνια εμπειρίας στη Μάθηση με Βάση το Παιχνίδι (εξαιρούνται τα ψηφιακά παιχνίδια)	
7	1	Τύπος παιχνιδιού που χρησιμοποιείτε / έχετε δημιουργήσει (εξαιρούνται τα ψηφιακά παιχνίδια) ;	Επιτραπέζιο παιχνίδι ☐ Παζλ ☐ Παιχνίδι με κάρτες ☐

			Παιχνίδι ρόλων ☐ Άλλο ☐ ----- ----- ----- -----
8	1	Τομέας εξειδίκευσης του ερωτώμενου	
9	1	Επίπεδο σπουδών ή μορφωτικό επίπεδο του κοινού-στόχου	
	58	Ερωτήσεις ανοικτού τύπου	
1	5	Σε ποιες δεξιότητες ή συμπεριφορές των μαθητών / του κοινού στοχεύει το παιχνίδι και πώς αξιολογούνται μετά τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι; Εάν δεν αξιολογούνται, γιατί όχι;	
2	3	Ποιες δεξιότητες/ικανότητες διδασκαλίας αποκτούν οι εκπαιδευτικοί μέσω της χρήσης παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία;	
3	3	Ποια είναι η σημαντικότητα της μάθησης με βάση το παιχνίδι σε σχέση με άλλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις;	
4	3	Ποιους τύπους παιχνιδιών, μηχανισμούς παιχνιδιών και τεχνικές συνήθως χρησιμοποιείτε;	
5	5	Πώς η μάθηση με βάση το παιχνίδι εμφανίστηκε στην επαγγελματική σας ζωή;	
6	5	Ποιες είναι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζετε στη διδασκαλία σας με βάση το παιχνίδι; Ποιες λύσεις δώσατε;	
7	2	Υπάρχουν μέτρα που λαμβάνετε για να εξασφαλίσετε τη συμμετοχή διαφορετικών παικτών (π.χ. αλλοδαπών, διστακτικών, δυσλεκτικών, κτλ) στο/α παιχνίδι(α) σας;	
8	2	Υπάρχουν μέτρα που λαμβάνετε για να διασφαλίσετε τη βιωσιμότητα του/των παιχνιδιού/ών σας;	
9	2	Υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο πλαίσιο ή μεθοδολογία που βασιστήκατε για να αναπτύξετε το/τα παιχνίδι(α) σας;	

10	2	Σε ποια άλλα αντικείμενα διδασκαλίας θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί το/τα παιχνίδι(α) σας;	
11	5	Ποια ήταν τα κόστη ανάπτυξης/χρήσης του παιχνιδιού (οικονομικά / χρονικά / σε ανθρώπινο δυναμικό);	
12	5	Τι αλλαγές μπορεί να χρειαστεί το παιχνίδι σας ενόψει της νέας πανδημίας και του γενικού ενδιαφέροντος προς τη διαδικτυακή διδασκαλία	
13	10	Άλλα σημεία που θα θέλατε να συζητήσουμε;	
	2	Κλείσιμο	
1	1	Σας ευχαριστούμε για τη συμμετοχή!	
2	1	Έχετε επιπλέον ερωτήσεις;	
Συνολικός χρόνος	54, π.χ		
Παρατηρήσεις από συνέντευξη			

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2. Οι μελέτες περίπτωσης

Λιθουανία (VU)

Παιχνίδι προσομοίωσης – “ECOSIM Maynard”

Στόχος:

Να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με τις βασικές πωλήσεις, τις διαδικασίες διαπραγμάτευσης, τους νόμους της προσφοράς και της ζήτησης και την υλοποίηση των στόχων μέσω της διαπραγμάτευσης.

Περιγραφή:

Πρόκειται για ένα παιχνίδι προσομοίωσης που παίζεται σε αμφιθέατρα και προσομοιώνεται στην αγορά ακινήτων. Κατά τη διάρκεια της προσομοίωσης, ομάδες συμμετεχόντων εκπροσωπούν εταιρείες που πρέπει να επιτύχουν επιμέρους επενδυτικούς στόχους. Προκειμένου να επιτύχουν τους στόχους, οι ομάδες των συμμετεχόντων πρέπει να εφαρμόσουν τις δεξιότητες διαπραγμάτευσης, στρατηγικού σχεδιασμού, πωλήσεων και ομαδικής εργασίας με ολοκληρωμένο τρόπο. Η προσομοίωση λαμβάνει χώρα σε ένα περιορισμένο επενδυτικό περιβάλλον, όπου οι συνθήκες αλλάζουν και καταγράφονται διάφορες συγκρούσεις συμφερόντων, καθιστώντας έτσι σημαντικά πιο δύσκολη την επίτευξη των στόχων από όλες τις ομάδες συμμετεχόντων.

Το σημαντικότερο καθήκον κάθε ομάδας είναι να συγκεντρώσει τα απαραίτητα υλικά περιουσιακά στοιχεία (κάποια γη ή χρήματα) για να υλοποιήσει τα επενδυτικά της σχέδια. Στο παιχνίδι δεν υπάρχει μόνο ένας νικητής, όπως στις επιχειρήσεις. Κάθε εταιρεία μπορεί να γίνει νικητής για τον εαυτό της, επιτυγχάνοντας τους στόχους της, ανάλογα με την κατάσταση που επικρατεί στην αγορά κατά τη διάρκεια του προσομοιωμένου παιχνιδιού.

Θέματα που καλύπτονται:

- Επενδύσεις
- Οικονομικά
- Διαχείριση κινδύνου
- Διαπραγμάτευση



Για το επιτυχημένο παιχνίδι, χρειαζόμαστε:

- Αριθμός παικτών : Από 8 έως 24 άτομα.
- Υπάρχουν 4 ομάδες (εταιρείες) σε ένα παιχνίδι, οπότε μπορούν να υπάρχουν 2-3 άτομα σε μια ομάδα, 8-12 συμμετέχοντες σε ένα παιχνίδι. Με περισσότερους συμμετέχοντες, συνιστάται να παίξετε 2 παιχνίδια παράλληλα, αυξάνοντας τον αριθμό των συμμετεχόντων σε 24.

Απαιτούμενος αριθμός διευκολυντών και μέτρων :

- Τουλάχιστον 1 για 4 ομάδες.
- Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα στο αμφιθέατρο χρησιμοποιώντας χάρτινα σύμβολα ορισμένων αντικειμένων του παιχνιδιού (χρήματα, οικόπεδα κ.λπ.). Όταν παίζετε με μεγαλύτερες ομάδες, συνιστάται η διεξαγωγή της εκπαίδευσης με δύο ή περισσότερα παιχνίδια, με τη συμμετοχή επιπλέον εισηγητών/διαμεσολαβητών ανάλογα με τις ανάγκες.

Δεξιότητες και γνώσεις που αναπτύσσονται :

- Δεξιότητες διαπραγμάτευσης και πωλήσεων, ομαδική εργασία, διαχείριση συγκρούσεων, στρατηγικός σχεδιασμός, καθορισμός στόχων, διαμόρφωση αγοράς.

Επιλογές παραμετροποίησης :

- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως παιχνίδι δημιουργίας ομάδας, καθώς και για στρατηγικό σχεδιασμό και διαπραγμάτευση, εκπαίδευση / συνεδρίες δεξιοτήτων πωλήσεων.

Πλεονεκτήματα:

- (4 διαφορετικά στάδια προσομοίωσης)
- μπορεί να εφαρμοστεί σε διαφορετικό αριθμό μαθητών
- ο αριθμός των σταδίων μπορεί να είναι ευέλικτος (από 2 έως 4)
- μπορεί να εφαρμοστεί όχι μόνο στον τομέα των οικονομικών
- ευέλικτη διάρκεια ανάλογα με τον αριθμό των σταδίων (από 1,5 έως 4 ώρες)
- 1 διδάσκων μπορεί να διαχειριστεί από 1 έως 3 προσομοιώσεις ταυτόχρονα, συγκρίνοντας τα αποτελέσματά τους

- Δυνατότητα αξιολόγησης της συμμετοχής και των αποτελεσμάτων

Η προσομοίωση βασίζεται στην πρακτική αξιολόγηση και ανάπτυξη σε διαλέξεις μάρκετινγκ, σε εκπαιδεύσεις σε επιχειρηματικούς, διοικητικούς τομείς. 2 φοιτητές στον τομέα των οικονομικών έχουν αναπτύξει πλήρες παιχνίδι προσομοίωσης από απλό πρακτικό παράδειγμα στη διάλεξη μάρκετινγκ. Τα στάδια από το 1 έως το 4 αναπτύχθηκαν σε πρακτική εφαρμογή σε εκπαιδεύσεις, με βάση την εμπειρία από τη διάλεξη και τις γνώσεις.

Επιτραπέζιο παιχνίδι INTERNOTA

Παίζοντας για τη βιωσιμότητα: από τις λέξεις στην απόδοση

Στόχος:

Η προώθηση της διατομεακής συνεργασίας, της επικοινωνίας, της ανάπτυξης των δεξιοτήτων της επιχειρηματικότητας με βάση την αυτογνωσία και τις πρόσφατες ανάγκες της οικονομίας.

Περιγραφή:

Το καινοτόμο επιτραπέζιο παιχνίδι INTERNOTA είναι ένα εκπαιδευτικό, ή για να είμαστε πιο ακριβείς, εργαλείο edutainment για ενήλικες εκπαιδευμένους συμμετέχοντες. Οι συμμετέχοντες σε αυτό το εργαστήριο καλούνται με μια ελκυστική, παιγνιώδη μορφή να συζητήσουν τη βιωσιμότητα, η οποία αποτελεί ένα από τα κακά προβλήματα (Rittel, H., Webber, M., 1973) της κοινωνίας μας, και να αναζητήσουν δημιουργικές λύσεις.

Το παιχνίδι INTERNOTA είναι μια μορφή συμμετοχικής εκπαίδευσης βασισμένη στην εμπειρία, η οποία επιτρέπει την κατανόηση τόσο των καθολικών όσο και των καθημερινών διαδικασιών και προβληματίζει για τον αντίκτυπο της καθημερινής μας συμπεριφοράς.

Η μεθοδολογία των συζητήσεων επικεντρώνεται στην κατανόηση των βασικών ανθρώπινων αναγκών (Rosenberg, M. B., 2003) και αντανakλά το πόσο επικίνδυνη από όλες τις συμπεριφορές μπορεί να είναι το να κάνουμε πράγματα "επειδή έτσι πρέπει". (Rosenberg, M. B., 2003, σ. 140).

Η Neeland υποστηρίζει ότι "η μορφή του δράματος τους επιτρέπει να επιλύουν καταστάσεις μέσω της δράσης<...> και να ανακαλύπτουν

τις συνέπειές τους. (1992, p. 66). Περιγράφει επίσης συγκεκριμένες τεχνικές δράματος, οι οποίες σε συνδυασμό με τη στρατηγική του θεάτρου Johnstone, K. Impro theatre strategy (1999) κάνουν το εργαστήριο κοινωνικού δράματος πιο διασκεδαστικό και δραματικό.

Η έκδοση του επιτραπέζιου παιχνιδιού INTERNOTA χρηματοδοτήθηκε εν μέρει από το Λιθουανικό Συμβούλιο.

Έμπνευση:

Η ιδέα αυτού του επιτραπέζιου παιχνιδιού σχεδιάστηκε με βάση την έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε 3 χώρες: Λιθουανία, Ηνωμένο Βασίλειο και Βραζιλία.

Θέματα που καλύπτονται:

- Αειφορία
- Ηθική ηγεσία
- Ηθική φαντασία
- Προσωπική συνείδηση

Για το επιτυχημένο παιχνίδι, χρειαζόμαστε:

- 4-16 παίκτες
- 1 συντονιστή
- Ένα γραφείο και καρέκλες για κάθε συμμετέχοντα

Πλεονέκτημα του εργαστηρίου:

- Ασφαλής και ελκυστική αλληλεπίδραση
- Σύντομος χρόνος (60 - 90 λεπτά)
- Εύκολη εφαρμογή σε οποιοδήποτε ακροατήριο
- εύκολη συλλογή ποικίλων απόψεων
- εύκολη εφαρμογή διαφορετικών τεχνικών διαδραστικού δράματος:
 - ο Συζήτηση (D)
 - ο Παιχνίδι ρόλων (RP)
 - ο Θέατρο των καταπιεσμένων του A. Boal (TO)

Ελλάδα (ΕΑΠ)

Lego Serious Play (LSP)

Η μέθοδος LSP βασίζεται σε:

- Ένα σύνολο σχετικά απλών κανόνων



- τη χρήση των LEGO (τουβλάκια) και
- την ύπαρξη μιας ομάδας

Στόχος:

- Πρόκειται για μια τεχνική που προάγει την επικοινωνία και ενισχύει τη δυναμική μιας ομάδας στην επίλυση των προβλημάτων της ομάδας ή/και των εμπλεκόμενων ατόμων.
- Απελευθερώνει τη φαντασία, την έμπνευση και τη διαίσθηση, καθώς περιλαμβάνει ανθρώπινες πτυχές όπως το συναίσθημα, η λογική και το ένστικτο
- Δεν μεταφέρει γνώσεις. Όπως τα παιδιά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τους δημιουργούν μοντέλα με βάση την εμπειρία τους από τον κόσμο και την αντίληψη που έχουν γι' αυτόν, προσπαθεί να κάνει το ίδιο και στους ενήλικες για συγκεκριμένα θέματα
- Ενθαρρύνει την απόκτηση γνώσεων κάνοντας κάτι και όχι απλώς μιλώντας γι' αυτό.

Οι άνθρωποι εκφράζονται καλύτερα κάνοντας κάτι έξω από αυτούς ή τον κόσμο τους, π.χ. φτιάχνοντας ένα μοντέλο, ένα κάστρο στην άμμο, μια μηχανή κ.λπ.

Έρευνες έχουν δείξει ότι το να φτιάχνουμε κάτι με τα χέρια μας, μας βοηθά να περιγράψουμε τα πράγματα καλύτερα από ό,τι αν προσπαθούσαμε να τα περιγράψουμε μόνο με λόγια.

Περιγραφή:

Ορίστε την ερώτηση (πρόκληση)

Ο συντονιστής καθιστά σαφές το χρόνο κατασκευής και ζητά από τους συμμετέχοντες να κατασκευάσουν με τα τουβλάκια LEGO® ένα μοντέλο που να εκφράζει τις σκέψεις τους σχετικά με την κατασκευαστική πρόκληση ή την απάντησή τους σε αυτήν.

Κατασκευή (κατασκευή του μοντέλου)

Οι συμμετέχοντες σκέφτονται με τα χέρια τους και κατασκευάζουν την απάντησή τους στην πρόκληση με τουβλάκια LEGO. Πρόκειται για ένα συγκεκριμένο, τρισδιάστατο μοντέλο των προβληματισμών και των ιδεών τους.

Κατά την κατασκευή των μοντέλων τους, οι συμμετέχοντες αποδίδουν νόημα και αφήγηση στα μοντέλα τους μέσω μεταφορών, σχημάτων λόγου και αφηγήσεων.

Διαμοιρασμός (του μηνύματος)

Ένας-ένας, κάθε συμμετέχων μοιράζεται τη σημασία και την ιστορία που έχει αποδώσει στο δικό του μοντέλο. Ο διαμοιρασμός είναι από μόνος του μια διαδικασία αναστοχασμού: οι συμμετέχοντες εξερευνούν πιο προσεκτικά τις δικές τους εκφράσεις.

Αναστοχασμός

Εξασφαλίζει ότι κάθε συμμετέχων σε ένα εργαστήριο εμπλέκεται και παραμένει στην υλοποίηση μιας λύσης. Κανείς δεν μένει εκτός, ενώ όλες οι γνώσεις είναι ορατές στο τραπέζι.

Έμπνευση:

Το να συμβάλει στην αντιμετώπιση του προβλήματος του κοινωνικοεπαγγελματικού αποκλεισμού των μειονεκτούντων ενηλίκων ευθυγραμμίζεται με τις δράσεις που υλοποιούν τα κράτη μέλη της ΕΕ.

Θέματα που καλύπτονται:

- Δημιουργία ομάδας, όπου μια ομάδα ανθρώπων εργάζεται μαζί (αλλά δεν γνωρίζονται απαραίτητα πολύ καλά μεταξύ τους)
- Επεξεργασία της καλύτερης λύσης σε ένα κοινό πρόβλημα
- Ανάπτυξη στρατηγικής, όπου όλα τα σχετικά άτομα έχουν την ευκαιρία να συνεισφέρουν το όραμά τους για τους στόχους και τις προκλήσεις και να το εδραιώσουν με τις ιδέες των άλλων
- Δημιουργία κοινής νοοτροπίας για κάτι
- Κατανόηση των απόψεων του άλλου σε βαθύτερο επίπεδο
- Πραγματοποίηση αποτελεσματικών και εποικοδομητικών συζητήσεων στις οποίες ακούγονται όλοι
- Απελευθέρωση της δημιουργικής σκέψης

Για ένα επιτυχημένο παιχνίδι χρειαζόμαστε:

- - 2-12 παίκτες
- - 1 διευκολυντή
- - Ειδικά σχεδιασμένα ή παιδικά τουβλάκια Lego

Πλεονέκτημα του εργαστηρίου:



- Δημιουργία τάσης για το ξεκλείδωμα νέων γνώσεων και το σπάσιμο της συνήθους σκέψης

Επιτραπέζιο παιχνίδι: City Planning Game - Sustainable resource distribution

Στόχος:

Η οικοδόμηση μιας πόλης με τρόπο ώστε η κατανομή των πόρων (τρόφιμα, νερό, άλλα αγαθά και φύση/πράσινοι χώροι) να κατανέμεται με βιώσιμο τρόπο σε όλη την επικράτεια της πόλης.

Περιγραφή:

Οι παίκτες εργάζονται ως ομάδα. Στόχος τους είναι να τοποθετήσουν τις μονάδες εδάφους (εξάγωνα) στο τραπέζι για να δημιουργήσουν το έδαφος της πόλης. Οι παίκτες είναι ελεύθεροι να αποφασίσουν το σχέδιο και το σχήμα της επικράτειας. Στη συνέχεια τοποθετούν τα δομικά στοιχεία της πόλης (λευκοί κύβοι) στα εξάγωνα (αστικά εξάγωνα).

Πρέπει να αποφασίσουν σε ποια εξάγωνα θα τοποθετήσουν τα πλακίδια των πόρων (Πράσινο=φύση / Μπλε=νερό / Κίτρινο=τρόφιμα / Μαύρο=άλλα αγαθά). Τέλος, χρησιμοποιούν τα χρωματιστά ραβδιά σύνδεσης για να δημιουργήσουν τις απαραίτητες συνδέσεις μεταξύ των αστικών εξαγώνων και των πόρων.

Κάθε εξάγωνο μπορεί να φιλοξενήσει μόνο ένα είδος πλακιδίου ή μόνο λευκούς κύβους (το πολύ 6 από το ίδιο, εκτός από τους πράσινους). Τα κενά αστικά εξάγωνα παίρνουν επίσης πόντους επιτυχίας.

Ο απώτερος στόχος είναι να τοποθετήσετε τα κτίρια και τους πόρους με τέτοιο στρατηγικό τρόπο ώστε όλα τα οικοδομικά τετράγωνα (αστικά εξάγωνα) να έχουν πρόσβαση στο φυσικό περιβάλλον (πράσινο), το νερό (μπλε), την τροφή (κίτρινο) και τα αγαθά (μαύρο). Αν αυτή η συνθήκη επιτυχίας ικανοποιείται, τότε οι αντίστοιχοι κύβοι επιτυχίας (πράσινοι, κίτρινοι, μπλε, μαύροι) τοποθετούνται πάνω από κάθε μπλοκ λευκών κύβων (δηλαδή, κτίρια) (βλ. εικόνα παρακάτω).

Κάθε οικοδομικό τετράγωνο αποκτά πρόσβαση στους 4 προαναφερθέντες τύπους πόρων εάν το αστικό εξάγωνο του έχει συνολικά γειτονικά εξάγωνα πόρων και ραβδούς σύνδεσης κάθε

χρώματος ίσα με την πυκνότητά του (δηλαδή τον αριθμό των λευκών κύβων του). Η ύπαρξη ενός πράσινου χώρου είναι αρκετή για την απόκτηση ενός πράσινου κύβου επιτυχίας.

Η βαθμολογία έχει ως εξής:

- Ένας πόντος για κάθε αστικό εξαγώνο με τους τέσσερις κύβους επιτυχίας
- Ένας πόντος για κάθε άδειο εξαγώνο

Έμπνευση:

Η ιδέα αυτού του επιτραπέζιου παιχνιδιού βασίζεται στην ανάγκη για βιώσιμο σχεδιασμό των σύγχρονων πόλεων.

Θέματα που καλύπτονται:

- Βιώσιμος πολεοδομικός σχεδιασμός
- Αστική ανάπτυξη
- Προσωπική συνείδηση

Για ένα επιτυχημένο παιχνίδι χρειαζόμαστε:

- 4-8 παίκτες
- Ένα στρογγυλό τραπέζι και καρέκλες για κάθε συμμετέχοντα

Πλεονεκτήματα του εργαστηρίου:

- Ασφαλής και διαδραστική αλληλεπίδραση
- Λήψη αποφάσεων
- Συνείδηση για την αστική βιωσιμότητα
- Συνεργατική εργασία
- Επικοινωνία και διαπραγμάτευση
- Δημιουργική σκέψη
- Επεξεργασία της καλύτερης λύσης σε ένα κοινό πρόβλημα
- Σύντομος χρόνος (45 λεπτά)
- Εφαρμόσιμο σε οποιοδήποτε κοινό

Ευχαριστίες:

Αυτό το πρωτότυπο παιχνίδι σχεδιάστηκε από τον σχεδιαστή παιχνιδιών Micael Sousa, ερευνητή στον χωροταξικό σχεδιασμό στο Πανεπιστήμιο Coimbra/CITTA, Τμήμα Πολιτικών Μηχανικών.



Ηνωμένο Βασίλειο (LSBU)

Public Goods Game – ομαδικό παιχνίδι λήψης αποφάσεων με μάρκες

Στόχος:

Ο στόχος στις διαδικασίες είναι να μάθουν οι μαθητές πώς μπορεί να γίνει κατανοητή και να διερευνηθεί μια συμπεριφορική οικονομική θεωρία της επιλογής τους. Θα το κάνουν αυτό σχεδιάζοντας και εκτελώντας το δικό τους πείραμα που βασίζεται σε αυτή τη συμπεριφορική οικονομική θεωρία και θα το αναλύσουν σε ένα σχετικό στατιστικό εργαλείο.

Περιγραφή:

Κατά τη διάρκεια περίπου 4 εβδομάδων (τουλάχιστον 2) οι μαθητές θα σχεδιάσουν ένα πείραμα που μπορεί να εκτελεστεί σε περίπου 60 λεπτά. Το σχεδιάζουν γνωρίζοντας ότι στο τέλος της διαδικασίας θα το εκτελέσουν για τα άλλα άτομα της τάξης τους. Αυτό θα περάσει από πολλαπλά βήματα:

1. Πρέπει να επιλέξουν ένα θέμα είτε από έναν κατάλογο είτε από ανεξάρτητη έρευνα.
2. Πρέπει να ερευνήσουν αυτό το θέμα με έμφαση στη θεωρία που προτείνεται, ιδανικά με τη μορφή ενός μοντέλου που χρησιμοποιεί τη θεωρία παιγνίων ή τη θεωρία της διαμάχης.
3. Στη συνέχεια πρέπει να σκεφτούν ποια ερωτήματα σε αυτόν τον τομέα θα ήθελαν να διερευνήσουν και να δημιουργήσουν μια πρόταση (τέλος της εβδομάδας 2 ή της εβδομάδας 1 αν γίνεται σε σύντομο χρονικό διάστημα)
4. Με αυτές τις δύο έννοιες (τη θεωρία & αυτό που θέλουν να διερευνήσουν) πρέπει να δημιουργήσουν ένα πείραμα που μπορεί να ελέγξει αυτή την ιδέα. Συγκεκριμένα, ένα που να μπορεί να δημιουργήσει επαρκή δεδομένα για να τρέξει μελλοντική ανάλυση και να εκτελεστεί στην τάξη.
5. Έχοντας σχεδιάσει το πείραμα, πρέπει να παράγουν τους ακόλουθους πόρους: Σχέδιο διαδικασίας, οδηγίες προς τους συμμετέχοντες και ένα φυλλάδιο απαντήσεων (τέλος ή εβδομάδα 4 ή εβδομάδα 1 αν γίνεται σε σύντομο χρονικό διάστημα)
6. Στη συνέχεια εκτελούν το πείραμα κατά τη διάρκεια 1 ώρας συλλέγοντας δεδομένα στο excel.

7. Μετά το πείραμα θα πάρουν τα δεδομένα και θα δημιουργήσουν ένα σύνολο δεδομένων για να το χρησιμοποιήσουν στο STATA ή σε παρόμοιο πρόγραμμα. Αυτά τα δεδομένα στη συνέχεια αναλύονται για να προσπαθήσουν να κατανοήσουν τις έννοιες που ήθελαν να διερευνήσουν.
8. Στη συνέχεια θα πρέπει να γράψουν έναν αναστοχασμό και μετά από αυτό να γράψουν μια μεγαλύτερη πειραματική έκθεση. (Οι μέθοδοι αξιολόγησης μπορεί να ποικίλουν)

Έμπνευση:

Η έμπνευση για την εφαρμογή αυτής της μεθόδου αξιολόγησης με τη μορφή πειραματικού παιχνιδιού προέρχεται από την πεποίθηση ότι υπάρχει έλλειψη πρακτικών εφαρμογών στα Οικονομικά που δεν βασίζονται σε μελέτες περιπτώσεων. Υπάρχουν περιορισμένα περιθώρια για την παραγωγή δεδομένων που δεν είναι εγγενώς μόνο αναζήτηση σε βάσεις δεδομένων. Ως εκ τούτου, αυτό είναι μια ευκαιρία για τους ανθρώπους να μάθουν πώς να σχεδιάζουν ένα πείραμα και να παράγουν τα δικά τους δεδομένα σε ένα πολύ ελεγχόμενο περιβάλλον με επαρκή υποστήριξη.

Θέματα που καλύπτονται:

- Σχετική οικονομική θεωρία (εξαρτάται από το θέμα που επιλέγουν)
- Ομαδική εργασία / ομαδική εργασία
- Μέθοδοι πειραματικού σχεδιασμού
- Συλλογή και ανάλυση δεδομένων

Για ένα επιτυχημένο παιχνίδι χρειαζόμαστε:

Οι ομάδες για το σχεδιασμό του πειράματος μπορούν να είναι από 1 έως 5, αλλά είναι προτιμότερο να είναι 2 έως 3. Θα χρειαστούν πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες της Microsoft καθώς και τελικά στο STATA ή σε παρόμοιο στατιστικό λογισμικό.

Πλεονεκτήματα του εργαστηρίου:

- Δίνει στους μαθητές μεγάλη ελευθερία σκέψης και συζήτησης.
- Παρέχει επαρκή δομή όταν ζητείται.
- Ως εκ τούτου, αναπαράγει μια σχέση επιβλέποντα που προετοιμάζει τους μαθητές τόσο για περαιτέρω σπουδές, εάν το επιθυμούν, όσο και για εργασία.



- Δημιουργεί έναν πιο ολιστικό τρόπο σύνδεσης σχετικά με τα οικονομικά ροδίζοντας τη θεωρία και τα δεδομένα με έναν πολύ πραγματικό και απτό τρόπο.
- Ελπίζουμε ότι είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για να μάθει κανείς νέες θεωρίες και ιδέες.

Prospect Theory Game – στοιχήματα με γλυκά για την παρατήρηση της αποστροφής απώλειας / του φαινομένου της παροχής

Πλαίσιο

Υπάρχουν στην πραγματικότητα δύο επίπεδα όσον αφορά τους στόχους του παιχνιδιού. Το πρώτο εξηγεί το "παιχνίδι" που είναι ο σχεδιασμός των πειραμάτων. Ή ενδεχομένως με μεγαλύτερη ακρίβεια τη διαδικασία του σχεδιασμού όπου οι μαθητές μαθαίνουν πώς να σκέφτονται τα οικονομικά ως ένα είδος παιχνιδιού και πώς μπορούν τόσο να σχεδιάσουν ένα παιχνίδι όσο και να ελέγξουν τη συμπεριφορά χρησιμοποιώντας το. Το δεύτερο είναι στη συνέχεια ο στόχος του συγκεκριμένου πειράματος (εδώ η θεωρία προοπτικών και στα άλλα δημόσια αγαθά) και τι μπορούν να διδάξουν στους παίκτες και τι μαθαίνουν οι συμμετέχοντες. Αυτό είναι το δεύτερο από αυτά για τη θεωρία προοπτικής.

Στόχος:

Να κατανοήσουμε πώς οι άνθρωποι επηρεάζονται από την απώλεια και την παροχή. Ενεργούν οι άνθρωποι διαφορετικά όταν τα αποτελέσματα παρουσιάζονται ως απώλειες και κέρδη αντί για απλές απολαβές. Νοιάζονται οι άνθρωποι περισσότερο για κάτι όταν το επιλέγουν παρά όταν πρόκειται να το αποκτήσουν.

Περιγραφή:

Η θεωρία προοπτικής είναι μια γενική έννοια που προτείνει ότι η προϋπάρχουσα βιβλιογραφία για την αναμενόμενη χρησιμότητα που προτάθηκε από τους Von Neumann και Morgenstern. Υποστηρίζει ότι οι άνθρωποι δεν λαμβάνουν αποφάσεις με βάση τον κίνδυνο από ένα αφηρημένο σημείο, αλλά εξετάζουν τα πράγματα από το αρχικό σημείο εκκίνησής τους ως μελλοντική προοπτική. Ως εκ τούτου, οι υπάρχουσες συναρτήσεις χρησιμότητας πρέπει να διαμορφωθούν ως κέρδη και απώλειες από ένα αρχικό απόθεμα και όχι μόνο ως



κίνδυνος που συνδέεται με τα κέρδη, όπως θεωρήθηκε αρχικά από τον vNM.

Για να το δοκιμάσουν αυτό, οι μαθητές έστησαν ένα απλό παιχνίδι στοιχημάτων. Τα στοιχήματα αυτά στρέφονται εναντίον άλλου παίκτη ή ομάδας παικτών. Η νίκη διαμορφώνεται είτε ως ένα στοιχήμα όλα ή τίποτα, όπου στο τέλος του παιχνιδιού το άτομο με το υψηλότερο ποσό θα κερδίσει τα πάντα, είτε ως μια κλιμακωτή νίκη, όπου πολλοί παίκτες κερδίζουν κάτι ή κρατάτε τα κέρδη σας. Αυτό δημιουργεί διαφορετικές συνθήκες νίκης και συνεπώς κίνητρα για να στοιχηματίσετε σε τυχαία αποτελέσματα. Μπορούν επίσης να ξεκινήσουν χωρίς γλυκά, οπότε όλα τα μελλοντικά στοιχήματα διαμορφώνονται ως νίκη ή ήττα και έχουν αρνητικό ποσό, ενώ η άλλη περίπτωση έχει παροχή 5 γλυκά, οπότε θα πρέπει να κάνει τους ανθρώπους να είναι πιο επιφυλακτικοί στο να χάσουν ό,τι έχουν ήδη (φαινόμενο παροχής), αλλά και ακόμα και με μια ήττα έχουν ακόμα κάτι, οπότε θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι είναι λιγότερο μεγάλη απώλεια. Δεν είναι μια τέλεια διαδικασία προτίμησης/χρησιμότητας, αλλά είναι ανοιχτή σε άλλες εναλλακτικές λύσεις που χρησιμοποιούν ένα παρόμοιο σύστημα.

Έμπνευση:

Αυτή είναι μια κοινή έννοια στα οικονομικά της συμπεριφοράς. Ως εκ τούτου, το παιχνίδι ταιριάζει σε άλλους παρόμοιους τύπους δοκιμών και παιχνιδιών. Επίσης, ευρύτερα έχει καλυφθεί σε άλλες μελέτες που εξετάζουν μεγαλύτερες ομάδες με λιγότερες παρατηρήσεις. Αυτές κυμαίνονται από υποθετικές περιπτώσεις έως περιπτώσεις με χρηματική ανταμοιβή.

Θέματα που καλύπτονται:

- Θεωρία των προοπτικών
- Απέχθεια απώλειας
- Φαινόμενο της παροχής
- Προτιμήσεις κινδύνου (Αγάπη προς τον κίνδυνο, αποστροφή προς τον κίνδυνο, ουδετερότητα κινδύνου)
- Θεωρία αναμενόμενης χρησιμότητας

Για ένα επιτυχημένο παιχνίδι χρειαζόμαστε:



Τουλάχιστον 2 παίκτες για να γίνει το παιχνίδι. 4 για αυτό το παράδειγμα για να μπορέσουν οι "μικρές" και οι "μεγάλες" ομάδες να δοκιμάσουν την υπόθεση του μεγέθους της ομάδας. Για το ευρύτερο θέμα του πειραματικού σχεδιασμού 8 - 16. 1 διευκολυντή, ωστόσο αν δεν είναι μηχανογραφημένο είναι προτιμότερο να υπάρχουν 2 - 3. Γραφείο ανά ομάδα των 4. Γλυκά ή άλλου είδους έπαθλο.

Πλεονεκτήματα του εργαστηρίου:

- Σύντομο: Ένας γύρος μπορεί να ολοκληρωθεί σε 5 λεπτά, οπότε επιτρέπει την επανάληψη για τη δημιουργία ενός πλουσιότερου συνόλου δεδομένων. Δημιουργία δεδομένων εύκολα.
- Εύκολη εφαρμογή σε οποιοδήποτε ακροατήριο με την προσδοκία ότι μπορείτε να εξηγήσετε τις οδηγίες σε οποιονδήποτε και τα υποκείμενα μπορούν να είναι οποιουδήποτε επιπέδου.
- Εύκολη επανάληψη και πλούσιο σύνολο υφιστάμενων συγκριτικών μελετών.

Πορτογαλία (Lusofona)

Επιτραπέζιο παιχνίδι CHINATOWN

<https://boardgamegeek.com/boardgame/47/chinatown>

Στόχος:

- Προώθηση της διαπραγμάτευσης και άλλων συναφών κοινωνικών δεξιοτήτων (π.χ. ερμηνεία συμπεριφοράς).
- Να προωθήσει δεξιότητες διαχείρισης, πιο συγκεκριμένα τον έλεγχο του χώρου και τη βασική αριθμητική.

Περιγραφή:

Το Chinatown είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που σχεδιάστηκε από τον Karsten Hartwig και εκδόθηκε για πρώτη φορά από την Alea το 1999. Πρόκειται για ένα στρατηγικό οικονομικό παιχνίδι που προσομοιώνει την ανάπτυξη ακινήτων στη γειτονιά Chinatown της Νέας Υόρκης.



Το παιχνίδι παίζεται με 2-5 παίκτες, καθένας από τους οποίους αντιπροσωπεύει έναν ιδιοκτήτη επιχείρησης στην Chinatown. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να οικοδομήσετε μια κερδοφόρα επιχειρηματική αυτοκρατορία αγοράζοντας, πουλώντας και ανταλλάσσοντας ακίνητα, καθώς και διαπραγματευόμενοι συμφωνίες με άλλους παίκτες.

Στην αρχή του παιχνιδιού, σε κάθε παίκτη δίνεται ένας αριθμός πλακιδίων που αντιπροσωπεύουν διαφορετικούς τύπους επιχειρήσεων και ακινήτων. Οι παίκτες τοποθετούν εναλλάξ τα πλακίδια τους στο ταμπλό για να δημιουργήσουν τη δική τους επιχειρηματική περιοχή, ενώ παράλληλα προσπαθούν να εμποδίσουν τους αντιπάλους τους να κάνουν το ίδιο.

Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, οι παίκτες διαπραγματεύονται μεταξύ τους για να αγοράσουν και να πουλήσουν ακίνητα ή να ανταλλάξουν ακίνητα προκειμένου να ενοποιήσουν τις ιδιοκτησίες τους. Μπορούν επίσης να ανταλλάξουν μετρητά και άλλα περιουσιακά στοιχεία ή να κάνουν συμφωνίες μεταξύ τους προκειμένου να αποκτήσουν πλεονέκτημα.

Το παιχνίδι κερδίζεται από τον παίκτη που έχει συγκεντρώσει τον μεγαλύτερο πλούτο στο τέλος του παιχνιδιού, το οποίο συνήθως παίζεται σε μια σειρά από γύρους.

Το Chinatown είναι γνωστό για τους απλούς, κομψούς μηχανισμούς του παιχνιδιού, οι οποίοι επιτρέπουν ένα ευρύ φάσμα στρατηγικών δυνατοτήτων. Είναι επίσης ιδιαίτερα διαδραστικό, καθώς οι παίκτες διαπραγματεύονται συνεχώς μεταξύ τους και προσπαθούν να ξεπεράσουν τους αντιπάλους τους.

Συνολικά, το Chinatown είναι ένα προκλητικό και ελκυστικό οικονομικό παιχνίδι που είναι δημοφιλές στους λάτρεις των επιτραπέζιων παιχνιδιών και στους παίκτες στρατηγικής.

Έμπνευση:

Ο δημιουργός του Chinatown, Karsten Hartwig, εμπνεύστηκε από τις εμπειρίες του που έζησε στη Νέα Υόρκη και παρατηρώντας τη ζωντανή κοινότητα και την κουλτούρα της Chinatown. Τον ενδιέφεραν επίσης τα οικονομικά παιχνίδια και ήθελε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που να προσομοιώνει τον ενθουσιασμό και



την πολυπλοκότητα της ανάπτυξης ακινήτων και των επιχειρηματικών διαπραγματεύσεων.

Ο Hartwig επηρεάστηκε επίσης από άλλα κλασικά οικονομικά παιχνίδια, όπως το Monopoly και το Acquire, τα οποία μοιράζονται παρόμοια θέματα ιδιοκτησίας και οικονομικών διαπραγματεύσεων. Ωστόσο, ήθελε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που να είναι πιο διαδραστικό και στρατηγικό, με μεγαλύτερη έμφαση στη διαπραγμάτευση των παικτών και τη σύναψη συμφωνιών.

Συνολικά, η αγάπη του Hartwig για την Chinatown της Νέας Υόρκης, σε συνδυασμό με το ενδιαφέρον του για τα οικονομικά παιχνίδια, τον οδήγησε στη δημιουργία του Chinatown, ενός παιχνιδιού που έχει γίνει ένα αγαπημένο κλασικό παιχνίδι μεταξύ των φίλων των επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Θέματα που καλύπτονται:

- Οικονομικά: Το παιχνίδι περιλαμβάνει την αγορά και την πώληση ακινήτων, καθώς και τη διαπραγμάτευση συμφωνιών με άλλους παίκτες. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους παίκτες να κατανοήσουν βασικές έννοιες των οικονομικών, όπως η προσφορά και η ζήτηση, η αγοραία αξία και η οικονομική στρατηγική.
- Οικονομία και επιχειρηματικότητα: Οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο ιδιοκτητών επιχειρήσεων, προσπαθώντας να δημιουργήσουν μια κερδοφόρα επιχειρηματική αυτοκρατορία αγοράζοντας και πουλώντας ακίνητα. Αυτό μπορεί να τους βοηθήσει να αναπτύξουν κατανόηση βασικών επιχειρηματικών εννοιών, όπως η διαχείριση κινδύνων, ο οικονομικός σχεδιασμός και οι δεξιότητες διαπραγμάτευσης.
- Μαθηματικά: Το παιχνίδι περιλαμβάνει την πρόσθεση της αξίας των ακινήτων και των μετρητών για τον προσδιορισμό του πλούτου κάθε παίκτη. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους παίκτες να εξασκήσουν τις βασικές μαθηματικές τους δεξιότητες, όπως η πρόσθεση, η αφαίρεση και ο πολλαπλασιασμός.
- Κοινωνικές δεξιότητες: Το παιχνίδι απαιτεί από τους παίκτες να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και να διαπραγματεύονται, γεγονός που μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η επικοινωνία, η πειθώ και η ανάγνωση της γλώσσας του σώματος.



- Στρατηγική και κριτική σκέψη: Η Chinatown είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και οι παίκτες πρέπει να σκέφτονται συνεχώς και να σχεδιάζουν την επόμενη κίνησή τους, προκειμένου να ξεπεράσουν τους αντιπάλους τους. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η κριτική σκέψη, η λήψη αποφάσεων και η επίλυση προβλημάτων, οι οποίες είναι πολύτιμες σε πολλά ακαδημαϊκά και επαγγελματικά πλαίσια.

Για ένα επιτυχημένο παιχνίδι χρειαζόμαστε:

- Σαφείς κανόνες: Είναι σημαντικό για όλους τους παίκτες να έχουν κατανοήσει τους κανόνες του παιχνιδιού πριν ξεκινήσουν το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην αποφυγή παρεξηγήσεων ή σύγχυσης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Αφοσιωμένους παίκτες: Για να είναι επιτυχημένο το παιχνίδι, όλοι οι παίκτες θα πρέπει να είναι αφοσιωμένοι και να ενδιαφέρονται για το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την ενθάρρυνση των παικτών να κάνουν ερωτήσεις, να προσφέρουν προτάσεις και να συμμετέχουν ενεργά στις διαπραγματεύσεις και στη σύναψη συμφωνιών.
- Καλή επικοινωνία: Η επικοινωνία είναι το κλειδί στο Chinatown, καθώς οι παίκτες πρέπει να διαπραγματεύονται μεταξύ τους και να συνάπτουν συμφωνίες προκειμένου να προωθήσουν τα συμφέροντά τους. Η ενθάρρυνση της ανοιχτής επικοινωνίας μεταξύ των παικτών μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία μιας πιο δυναμικής και ελκυστικής εμπειρίας παιχνιδιού.
- Δίκαιο παιχνίδι: Όλοι οι παίκτες πρέπει να ενθαρρύνονται να παίζουν το παιχνίδι δίκαια, χωρίς να εξαπατούν ή να εκμεταλλεύονται τους άλλους. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία ενός πιο ευχάριστου και σεβαστού περιβάλλοντος παιχνιδιού.
- Διαχείριση χρόνου: Το Chinatown μπορεί να είναι ένα αρκετά μεγάλο παιχνίδι, οπότε είναι σημαντικό να διαχειρίζεστε αποτελεσματικά τον χρόνο, ώστε να διασφαλίσετε ότι το παιχνίδι θα ολοκληρωθεί σε ένα λογικό χρονικό πλαίσιο. Ο καθορισμός ενός χρονικού ορίου για κάθε γύρο ή η καθιέρωση ενός σαφούς σημείου λήξης του παιχνιδιού μπορεί να βοηθήσει

να διασφαλιστεί ότι το παιχνίδι θα παραμείνει στη σωστή πορεία.

Συνολικά, μια επιτυχημένη συνεδρία παιχνιδιού Chinatown απαιτεί σαφείς κανόνες, αφοσιωμένους παίκτες, καλή επικοινωνία, δίκαιο παιχνίδι και αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου. Εστιάζοντας σε αυτά τα στοιχεία, οι παίκτες μπορούν να έχουν μια διασκεδαστική και συναρπαστική εμπειρία, ενώ παράλληλα αναπτύσσουν πολύτιμες δεξιότητες και γνώσεις.

Πλεονεκτήματα του εργαστηρίου:

- Συνάφεια με τον πραγματικό κόσμο: Το Chinatown προσομοιώνει τον κόσμο της ανάπτυξης ακινήτων και των επιχειρηματικών διαπραγματεύσεων, καθιστώντας το ένα σχετικό και ελκυστικό εργαλείο για τη διδασκαλία των οικονομικών, των επιχειρήσεων και της επιχειρηματικότητας.
- Κοινωνική αλληλεπίδραση: Το Chinatown απαιτεί από τους παίκτες να αλληλεπιδρούν και να διαπραγματεύονται μεταξύ τους, προωθώντας κοινωνικές δεξιότητες όπως η επικοινωνία, η πειθώ και η ομαδική εργασία.
- Στρατηγική σκέψη: Το Chinatown είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, που απαιτεί από τους παίκτες να σκέφτονται κριτικά και να σχεδιάζουν εκ των προτέρων προκειμένου να ξεπεράσουν τους αντιπάλους τους. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η επίλυση προβλημάτων, η λήψη αποφάσεων και η κριτική σκέψη.
- Ευελιξία: Το Chinatown μπορεί να προσαρμοστεί ώστε να ταιριάζει σε διαφορετικούς μαθησιακούς στόχους, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να προσαρμόσουν το παιχνίδι στις συγκεκριμένες ανάγκες και στόχους τους.
- Πολλαπλοί παίκτες: Το Chinatown μπορεί να παιχτεί από πολλούς παίκτες, καθιστώντας το μια εξαιρετική επιλογή για ομαδική εργασία και συνεργατική μάθηση.

Συνολικά, η Chinatown προσφέρει έναν μοναδικό και ελκυστικό τρόπο για τη διδασκαλία μιας ποικιλίας δεξιοτήτων και θεμάτων, καθιστώντας την ένα πολύτιμο εργαλείο για δασκάλους και εκπαιδευτικούς. Η εστίασή του στη συνάφεια με τον πραγματικό κόσμο, την κοινωνική αλληλεπίδραση, τη στρατηγική σκέψη, την

ευελιξία και το παιχνίδι πολλαπλών παικτών το καθιστούν μια εξαιρετική επιλογή για χρήση στην τάξη.

Παιχνίδι με κάρτες COUP

<https://boardgamegeek.com/boardgame/131357/coup>

Στόχος:

Η προώθηση βασικών δεξιοτήτων διαχείρισης και διαπραγμάτευσης, καθώς και δεξιοτήτων διαπροσωπικών σχέσεων, που σχετίζονται με την ερμηνεία της γλώσσας του σώματος (μπλόφα, ψέμα).

Περιγραφή:

Το Coup είναι ένα δημοφιλές παιχνίδι καρτών που περιλαμβάνει μπλόφα και εξαπάτηση. Το παιχνίδι παίζεται με μια τυπική τράπουλα 15 καρτών, καθεμία από τις οποίες αντιπροσωπεύει έναν διαφορετικό χαρακτήρα με μοναδικές ικανότητες.

Κατά την έναρξη του παιχνιδιού, κάθε παίκτης παίρνει δύο κλειστά χαρτιά. Αυτές οι κάρτες αντιπροσωπεύουν τους χαρακτήρες του παίκτη και ο παίκτης πρέπει να τις κρατήσει μυστικές από τους άλλους παίκτες. Στη σειρά του παίκτη, μπορεί να εκτελέσει μία από τις εξής δύο ενέργειες:

- Εισόδημα - Πάρτε ένα νόμισμα από την τράπεζα
- Δράση - Χρησιμοποιήστε μια από τις ικανότητες του χαρακτήρα σας

Κάθε χαρακτήρας έχει μια μοναδική ικανότητα που επιτρέπει στον παίκτη να αποκτήσει πλεονέκτημα στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, ο Δούκας μπορεί να συλλέξει τρία νομίσματα από την τράπεζα, ο Δολοφόνος μπορεί να πληρώσει τρία νομίσματα για να εξοντώσει τον χαρακτήρα ενός αντιπάλου και η Κοντέσα μπορεί να εμποδίσει μια απόπειρα δολοφονίας.

Οι παίκτες μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν τις ενέργειές τους για να εκτελέσουν ένα "πραξικόπημα", το οποίο τους επιτρέπει να πληρώσουν επτά νομίσματα για να αναγκάσουν έναν αντίπαλο να χάσει έναν από τους χαρακτήρες του.



Το παιχνίδι τελειώνει όταν μόνο ένας παίκτης έχει τουλάχιστον έναν χαρακτήρα που έχει απομείνει. Οι παίκτες μπορούν επίσης να αποκλειστούν αν χάσουν και τους δύο χαρακτήρες τους.

Ένα από τα βασικά στοιχεία του Coup είναι η μπλόφα. Οι παίκτες μπορούν να λένε ψέματα σχετικά με τους χαρακτήρες που έχουν στο χέρι τους, προκειμένου να ξεγελάσουν τους αντιπάλους τους και να κάνουν λάθος. Για παράδειγμα, ένας παίκτης μπορεί να ισχυριστεί ότι έχει στο χέρι του τον Δολοφόνο, προκειμένου να εκφοβίσει τους αντιπάλους του, ακόμη και αν στην πραγματικότητα έχει διαφορετικό χαρακτήρα.

Συνολικά, το Coup είναι ένα γρήγορο και συναρπαστικό παιχνίδι που απαιτεί στρατηγική σκέψη και κοινωνικές δεξιότητες.

Έμπνευση:

Το Coup δημιουργήθηκε από τον Rikki Tahta και εκδόθηκε για πρώτη φορά από την Indie Boards and Cards το 2012. Ο Tahta έχει δηλώσει ότι το παιχνίδι εμπνεύστηκε από την αγάπη του για τα παιχνίδια μπλόφας και την επιθυμία του να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που θα ήταν εύκολο να μάθει κανείς, αλλά θα παρείχε μεγάλο βάθος και στρατηγική.

Σύμφωνα με τον Tahta, εμπνεύστηκε επίσης από το παιχνίδι Werewolf (γνωστό και ως Mafia), το οποίο είναι ένα άλλο παιχνίδι που περιλαμβάνει εξαπάτηση και μπλόφα. Ήθελε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που να μοιάζει στο πνεύμα με το Werewolf, αλλά να είναι πιο εύκολο στη δημιουργία και το παιχνίδι.

Ο Tahta έχει πει ότι επηρεάστηκε επίσης από τα κλασικά παιχνίδια καρτών, όπως το πόκερ και το μπλάκτζακ, τα οποία επίσης περιλαμβάνουν μπλόφες και προσπάθεια να ξεγελάσετε τους αντιπάλους σας.

Συνολικά, το Coup δημιουργήθηκε ως ένας τρόπος για να συνδυάσει τα στοιχεία της μπλόφας και της στρατηγικής που ο Tahta απολάμβανε σε άλλα παιχνίδια, ενώ παράλληλα δημιουργούσε κάτι νέο και μοναδικό.

Θέματα που καλύπτονται:

- Κοινωνικές δεξιότητες: Για να πετύχουν, οι παίκτες πρέπει να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, να διαπραγματεύονται και να



μυλοφάρουν. Ως εκ τούτου, μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η επικοινωνία, η πειθώ και η ανάγνωση της γλώσσας του σώματος.

- Στρατηγική σκέψη: Το Coup είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και οι παίκτες πρέπει να σκέφτονται συνεχώς και να σχεδιάζουν την επόμενη κίνησή τους, προκειμένου να ξεπεράσουν τους αντιπάλους τους. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η κριτική σκέψη, η λήψη αποφάσεων και η επίλυση προβλημάτων.
- Αξιολόγηση κινδύνου: Για να πετύχουν στο Coup, οι παίκτες πρέπει να είναι σε θέση να αξιολογούν τον κίνδυνο και να σταθμίζουν τα πιθανά οφέλη και μειονεκτήματα κάθε ενέργειας που κάνουν. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η αξιολόγηση κινδύνου, η εκτίμηση πιθανοτήτων και η διαχείριση κινδύνου.
- Μνήμη και εξαγωγή συμπερασμάτων: Δεδομένου ότι οι παίκτες πρέπει να παρακολουθούν ποιοι χαρακτήρες έχουν παιχτεί και ποιοι είναι ακόμα στο παιχνίδι, το Coup μπορεί επίσης να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων μνήμης και εξαγωγής συμπερασμάτων.

Για ένα επιτυχημένο παιχνίδι χρειαζόμαστε:

- - Παίκτες: Παίκτες: Το Coup είναι ένα παιχνίδι για πολλούς παίκτες και είναι καλύτερο να παίζεται με τουλάχιστον τρία ή τέσσερα άτομα. Το παιχνίδι μπορεί να φιλοξενήσει έως και έξι παίκτες, οπότε είναι σημαντικό να έχετε μια ομάδα φίλων ή μελών της οικογένειας που ενδιαφέρονται να παίξουν.
- - Κάρτες: Το Coup απαιτεί μια τυπική τράπουλα 15 καρτών, η οποία μπορεί να αγοραστεί ως αυτόνομο παιχνίδι ή ως μέρος ενός μεγαλύτερου σετ παιχνιδιών με κάρτες. Είναι σημαντικό να έχετε μια πλήρη και άθικτη τράπουλα για να παίξετε το παιχνίδι.
- - Νομίσματα: Το παιχνίδι μπορεί να παίξει μόνο με κέρματα: Εκτός από τις κάρτες, το Coup απαιτεί επίσης νομίσματα (ή άλλα κουπόνια) για να παρακολουθείτε τα χρήματα κάθε παίκτη. Αν και οποιοδήποτε μικρό αντικείμενο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως κουπόνι, η ύπαρξη αρκετών νομισμάτων ή κουπονιών για κάθε παίκτη είναι σημαντική για την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού.



- - Κατανόηση των κανόνων: Όλοι οι παίκτες θα πρέπει να έχουν μια βασική κατανόηση των κανόνων του παιχνιδιού πριν ξεκινήσουν. Μπορεί να είναι χρήσιμο να διαβάσετε μαζί τις οδηγίες ή να ζητήσετε από έναν έμπειρο παίκτη να εξηγήσει τους κανόνες σε όλους.
- - Αθλητικό πνεύμα: Το Coup είναι ένα παιχνίδι που μπορεί να περιλαμβάνει μπλόφες και εξαπάτηση, αλλά είναι σημαντικό να παίζετε με φιλικό και αθλητικό τρόπο. Οι παίκτες θα πρέπει να αποφεύγουν τις προσωπικές επιθέσεις ή την υπερβολικά επιθετική συμπεριφορά και να επικεντρώνονται στο να διασκεδάζουν και να απολαμβάνουν το παιχνίδι.

Συνολικά, ένα επιτυχημένο παιχνίδι Coup απαιτεί μια ομάδα παικτών που είναι πρόθυμοι να διασκεδάσουν, να ακολουθήσουν τους κανόνες και να συμμετάσχουν σε έναν φιλικό και καλοπροαίρετο ανταγωνισμό. Με αυτά τα στοιχεία στη θέση τους, το Coup μπορεί να είναι ένα διασκεδαστικό και συναρπαστικό παιχνίδι που προσφέρει ώρες διασκέδασης.

Πλεονεκτήματα του εργαστηρίου:

- Γρήγορη και εύκολη εκμάθηση: Το Coup έχει απλούς κανόνες και μαθαίνεται γρήγορα, γεγονός που το καθιστά εξαιρετική επιλογή για παιχνίδια στην τάξη. Οι μαθητές μπορούν να ξεκινήσουν αμέσως να παίζουν, χωρίς να χρειάζεται να αφιερώσουν πολύ χρόνο στην εκμάθηση περίπλοκων κανόνων.
- Αναπτύσσει κοινωνικές δεξιότητες: Το Coup απαιτεί από τους παίκτες να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και να διαπραγματεύονται, γεγονός που μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η επικοινωνία, η πειθώ και η ανάγνωση της γλώσσας του σώματος. Αυτές οι δεξιότητες είναι σημαντικό να τις μάθουν οι μαθητές προκειμένου να επιτύχουν σε πολλούς τομείς της ζωής.
- Ενθαρρύνει τη στρατηγική σκέψη: Το coup είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και οι παίκτες πρέπει να σκέφτονται συνεχώς μπροστά και να σχεδιάζουν την επόμενη κίνησή τους, προκειμένου να ξεπεράσουν τους αντιπάλους τους. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η κριτική σκέψη, η λήψη αποφάσεων και η επίλυση προβλημάτων, οι

οποίες είναι πολύτιμες σε πολλά ακαδημαϊκά και επαγγελματικά πλαίσια.

- Ενισχύει τη μνήμη και τις δεξιότητες εξαγωγής συμπερασμάτων: Το κουπ απαιτεί επίσης από τους παίκτες να παρακολουθούν ποιοι χαρακτήρες έχουν παιχτεί και ποιοι είναι ακόμα στο παιχνίδι, γεγονός που μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων μνήμης και εξαγωγής συμπερασμάτων.
- Διασκεδαστικό και ελκυστικό: Τέλος, το Coup είναι απλά ένα διασκεδαστικό και ελκυστικό παιχνίδι. Μπορεί να βοηθήσει να σπάσει τη μονοτονία των δραστηριοτήτων της τάξης και να αποτελέσει ένα ευπρόσδεκτο διάλειμμα για τους μαθητές.

Συνολικά, το Coup μπορεί να είναι μια εξαιρετική επιλογή για παιχνίδια στην τάξη, επειδή μαθαίνεται γρήγορα, βοηθά στην ανάπτυξη μιας σειράς σημαντικών δεξιοτήτων και είναι διασκεδαστικό και ελκυστικό για τους μαθητές.

Παιχνίδι με κάρτες HANABI

<https://boardgamegeek.com/boardgame/98778/hanabi>

Στόχος:

Η προώθηση της συνεργασίας μεταξύ των παικτών, μέσω της ανάγκης υιοθέτησης στρατηγικών συνεργασίας και εναλλακτικής επικοινωνίας.

Περιγραφή

Το Hanabi είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι καρτών για 2 έως 5 παίκτες, σχεδιασμένο από τον Antoine Bauza και δημοσιευμένο από την Asmodee. Στόχος του παιχνιδιού είναι να δημιουργήσετε πέντε πυροτεχνήματα, ένα για κάθε χρώμα πυροτεχνημάτων, παίζοντας κάρτες με αύξουσα σειρά σε κάθε επίδειξη. Η παγίδα είναι ότι οι παίκτες κρατούν τις κάρτες τους στραμμένες προς τα έξω, ώστε να μην μπορούν να δουν τις δικές τους κάρτες, αλλά μπορούν να δουν εκείνες των συμπαικτών τους. Αυτό δημιουργεί την ανάγκη οι παίκτες να δίνουν ο ένας στον άλλον στοιχεία για τις κάρτες στα χέρια τους χωρίς να αποκαλύπτουν πολλές πληροφορίες.

Το παιχνίδι ξεκινά με κάθε παίκτη να λαμβάνει ένα χέρι με κάρτες, με τον αριθμό των καρτών να ποικίλλει ανάλογα με τον αριθμό των



παικτών. Στη συνέχεια, οι παίκτες μπορούν εναλλάξ είτε να δώσουν ένα στοιχείο σε έναν άλλο παίκτη είτε να παίξουν μια κάρτα. Όταν δίνει ένα στοιχείο, ο παίκτης πρέπει να επιλέξει έναν παίκτη και έναν τύπο στοιχείου, είτε το χρώμα είτε τον αριθμό μιας κάρτας στο χέρι του παίκτη. Ο παίκτης μπορεί να δώσει ένα στοιχείο σε όλες τις κάρτες στο χέρι του παίκτη που ταιριάζουν με το επιλεγμένο στοιχείο, αλλά όχι σε άλλες κάρτες. Οι παίκτες πρέπει να χρησιμοποιήσουν τη μνήμη τους και τις ικανότητές τους για να θυμηθούν και να συμπεράνουν πληροφορίες σχετικά με τις κάρτες στο χέρι τους.

When a player decides to play a card, they choose a display of the same color and play a card of the next highest number. If the card is the next card in sequence, the display is successfully built up, and the players move on to the next display. If the card is not the next card in sequence, the display is "fizzled", and the players lose a fuse token. The game ends when all of the firework's displays are successfully built, or when the players run out of fuse tokens.

Hanabi is a challenging and fun game that requires communication, strategy, and memory skills. It is a great game for players who enjoy cooperative games and are looking for a unique and challenging experience.

Όταν ένας παίκτης αποφασίσει να παίξει μια κάρτα, επιλέγει μια παρουσίαση του ίδιου χρώματος και παίζει μια κάρτα του αμέσως υψηλότερου αριθμού. Εάν η κάρτα είναι η επόμενη κάρτα στη σειρά, η παρουσίαση έχει δημιουργηθεί επιτυχώς και οι παίκτες προχωρούν στην επόμενη παρουσίαση. Αν η κάρτα δεν είναι η επόμενη κάρτα στη σειρά, η παρουσίαση "σβήνει" και οι παίκτες χάνουν ένα κουπόνι ασφάλειας. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλες οι παρουσιάσεις των πυροτεχνημάτων έχουν κατασκευαστεί επιτυχώς ή όταν οι παίκτες ξεμείνουν από μάρκες πυροκροτητών.

Το Hanabi είναι ένα προκλητικό και διασκεδαστικό παιχνίδι που απαιτεί δεξιότητες επικοινωνίας, στρατηγικής και μνήμης. Είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι για παίκτες που τους αρέσουν τα συνεργατικά παιχνίδια και αναζητούν μια μοναδική και προκλητική εμπειρία.

Έμπνευση:



Ο σχεδιαστής του Hanabi, Antoine Bauza, έχει δηλώσει ότι η έμπνευση για το παιχνίδι προήλθε από την παρατήρηση ανθρώπων που έπαιζαν άλλα συνεργατικά παιχνίδια, όπως το Pandemic και το Forbidden Island. Παρατήρησε ότι σε αυτά τα παιχνίδια, οι παίκτες συχνά συζητούσαν και χάραζαν στρατηγική ανοιχτά μεταξύ τους, γεγονός που τον οδήγησε να σκεφτεί ένα παιχνίδι όπου οι παίκτες έπρεπε να επικοινωνούν έμμεσα.

Η ιδέα ότι οι παίκτες κρατούν τις κάρτες τους στραμμένες προς τα έξω και πρέπει να βασίζονται σε ενδείξεις από τους συμπαίκτες τους για να καταλάβουν τι κάρτες έχουν, ήταν η κεντρική ιδέα του Hanabi. Ο Bauza ήθελε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που θα απαιτούσε από τους παίκτες να είναι πιο παρατηρητικοί, δημιουργικοί και επικοινωνιακοί απ' ό,τι στα παραδοσιακά παιχνίδια και να προκαλέσει την ικανότητά τους να συνεργάζονται για έναν κοινό στόχο.

Η ιδέα της κατασκευής πυροτεχνημάτων επιλέχθηκε ως θέμα για το παιχνίδι, καθώς παρείχε ένα πολύχρωμο και οπτικά ελκυστικό σκηνικό για το gameplay, ενώ παράλληλα έδινε στους παίκτες έναν ξεκάθαρο στόχο για να εργαστούν. Το αποτέλεσμα είναι ένα μοναδικό και συναρπαστικό παιχνίδι που έχει γίνει δημοφιλές στους παίκτες σε όλο τον κόσμο.

Θέματα που καλύπτονται:

Το Hanabi καλύπτει διάφορα θέματα όσον αφορά τη μάθηση, όπως:

- Επικοινωνία: Το Hanabi είναι ένα παιχνίδι που απαιτεί από τους παίκτες να επικοινωνούν έμμεσα, χρησιμοποιώντας ενδείξεις για να μεταφέρουν πληροφορίες σχετικά με τις κάρτες στα χέρια τους χωρίς να αποκαλύπτουν πολλά. Αυτό προκαλεί τους παίκτες να είναι σαφείς και περιεκτικοί στην επικοινωνία τους και να είναι δημιουργικοί στον τρόπο με τον οποίο μεταφέρουν πληροφορίες στους συμπαίκτες τους.
- Στρατηγική: Το Hanabi απαιτεί από τους παίκτες να σκέφτονται στρατηγικά για το ποιες κάρτες θα παίξουν και πότε, και να προβλέπουν τι μπορεί να κάνουν οι συμπαίκτες τους στη συνέχεια. Οι παίκτες πρέπει να εξισορροπήσουν την ανάγκη να παίξουν τις κάρτες με τη σειρά με την ανάγκη να εξοικονομήσουν στοιχεία και μάρκες τήξης και να λάβουν στρατηγικές αποφάσεις με βάση ελλιπείς πληροφορίες.



- Μνήμη: Το Hanabi προκαλεί τους παίκτες να θυμούνται τις πληροφορίες που τους έδωσαν οι συμπαίκτες τους σχετικά με τις κάρτες τους και να χρησιμοποιούν αυτές τις πληροφορίες για να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με το ποιες κάρτες θα παίξουν ή θα απορρίψουν.
- Αφαίρεση: Το Hanabi απαιτεί επίσης από τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν ικανότητες εξαγωγής συμπερασμάτων για να συμπεράνουν πληροφορίες σχετικά με τις δικές τους κάρτες και τις κάρτες των συμπαίκτών τους με βάση τα στοιχεία που τους έχουν δοθεί. Οι παίκτες πρέπει να βγάλουν λογικά συμπεράσματα σχετικά με το ποιες κάρτες είναι ποιες με βάση τις πληροφορίες που έχουν και να χρησιμοποιήσουν αυτές τις πληροφορίες για να καθοδηγήσουν τις αποφάσεις τους.

Συνολικά, το Hanabi είναι ένα παιχνίδι που προκαλεί τους παίκτες να σκέφτονται κριτικά και να εργάζονται συνεργατικά για έναν κοινό στόχο, ενώ παράλληλα προσφέρει μια συναρπαστική και ευχάριστη εμπειρία παιχνιδιού.

Για ένα επιτυχημένο παιχνίδι χρειαζόμαστε:

- Το παιχνίδι Hanabi: Αυτό περιλαμβάνει το ταμπλό του παιχνιδιού, τις κάρτες, τις μάρκες ασφάλειας και τις μάρκες ενδείξεων. Βεβαιωθείτε ότι έχετε όλα τα εξαρτήματα και ότι είναι σε καλή κατάσταση.
- Μια ομάδα παικτών: Το Hanabi έχει σχεδιαστεί για 2 έως 5 παίκτες, οπότε βεβαιωθείτε ότι έχετε τον κατάλληλο αριθμό παικτών για το παιχνίδι.
- Μια καθαρή περιοχή παιχνιδιού: Βεβαιωθείτε ότι έχετε μια καθαρή περιοχή παιχνιδιού όπου οι παίκτες μπορούν να βλέπουν το ταμπλό του παιχνιδιού και τις δικές τους κάρτες.
- Καλό φωτισμό: Δεδομένου ότι το παιχνίδι βασίζεται στο ότι οι παίκτες πρέπει να μπορούν να βλέπουν τα χρώματα και τους αριθμούς στις κάρτες, βεβαιωθείτε ότι ο χώρος παιχνιδιού είναι καλά φωτισμένος.
- Κατανόηση των κανόνων: Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, βεβαιωθείτε ότι όλοι οι παίκτες κατανοούν τους κανόνες και τον τρόπο παιχνιδιού. Μπορείτε να εξηγήσετε τους κανόνες μόνοι σας ή να ζητήσετε από έναν παίκτη που είναι εξοικειωμένος με το παιχνίδι να τους εξηγήσει.

- Υπομονή και συνεργασία: Το Hanabi είναι ένα απαιτητικό παιχνίδι που απαιτεί από τους παίκτες να συνεργάζονται και να επικοινωνούν αποτελεσματικά. Ενθαρρύνετε τους παίκτες να είναι υπομονετικοί και να υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον και να εργάζονται συνεργατικά για την επίτευξη του στόχου της κατασκευής των πυροτεχνημάτων.

Έχοντας όλα αυτά τα στοιχεία στη θέση τους, μπορείτε να διεξάγετε ένα επιτυχημένο παιχνίδι Hanabi, το οποίο θα είναι τόσο προκλητικό όσο και ευχάριστο για όλους τους παίκτες.

Πλεονεκτήματα του εργαστηρίου:

- Συνεργατικό παιχνίδι: Το Hanabi είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι, που σημαίνει ότι όλοι οι παίκτες εργάζονται μαζί για έναν κοινό στόχο. Αυτό ενθαρρύνει την ομαδική εργασία, την επικοινωνία και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, οι οποίες είναι πολύτιμες σε πολλά εκπαιδευτικά πλαίσια.
- Έμφαση στη στρατηγική και την εξαγωγή συμπερασμάτων: Το Hanabi προκαλεί τους παίκτες να σκέφτονται κριτικά και στρατηγικά για το παιχνίδι, χρησιμοποιώντας δεξιότητες εξαγωγής συμπερασμάτων και μνήμης για να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη της αναλυτικής σκέψης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, οι οποίες είναι χρήσιμες σε πολλά ακαδημαϊκά θέματα.
- Ενθαρρύνει τη δημιουργική σκέψη: Δεδομένου ότι οι παίκτες πρέπει να επικοινωνούν έμμεσα και να χρησιμοποιούν στοιχεία για να μεταφέρουν πληροφορίες, το Hanabi ενθαρρύνει τη δημιουργική σκέψη και τη φανταστική επίλυση προβλημάτων. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων καινοτόμου σκέψης, οι οποίες είναι πολύτιμες σε πολλούς τομείς.
- Ενισχύει τις κοινωνικές δεξιότητες: Παίζοντας επιτραπέζια παιχνίδια όπως το Hanabi μπορεί να βοηθήσει στην ενίσχυση κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως το να παίρνετε σειρά, να ακούτε ενεργά και να μοιράζεστε. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να οικοδομήσουν θετικές σχέσεις με τους συνομηλίκους τους και να αναπτύξουν σημαντικές κοινωνικές δεξιότητες.

- Διασκεδαστικό και ελκυστικό: Τέλος, το Hanabi είναι ένα διασκεδαστικό και ελκυστικό παιχνίδι που μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να χαλαρώσουν και να διασκεδάσουν ενώ μαθαίνουν. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στη βελτίωση των κινήτρων, της δέσμευσης και της συνολικής ακαδημαϊκής απόδοσης.

