

Ο ρόλος των παιχνιδιών στη διαδικασία μάθησης

Διαγωνισμός «Τα παιδιά παίζει»

Δρ. Μαρία Σολωμού

Υπεύθυνη Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού και Ευρωπαϊκών Έργων

maria.solomou@cardet.org

Φεβ.21, 2017

Λευκωσία, Κύπρος

Ανταγωνιστικά προγράμματα

- EU & International Funding
- Proposal Writing
- Project Design and Management
- Research & Evaluation
- Quality Assurance
- Networking

Εκπαίδευση

- Instructional Design
- Curriculum Development
- Vocational Training
- Educational Technology
- Online Education
- Lifelong Learning
- Literacies

Κοινωνική δικαιοσύνη

- Sustainable Development
- Civic Participation
- Democratization
- Awareness Raising

Επιχειρηματικότητα

- Foresight and Innovation
- Strategic Planning and Visioning
- Organizational Assessment
- Capacity Building
- Start-Ups

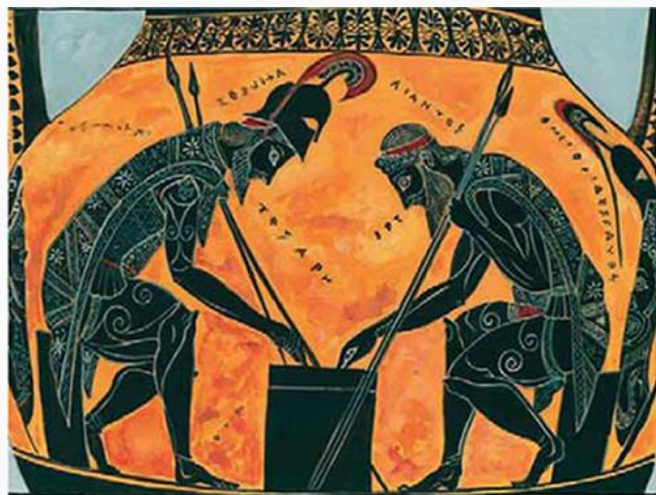
Οι ρίζες του παιχνιδιού

Από τα αρχαιότερα
χαρακτηριστικά των
πολιτισμών

Από τις αρχαιότερες
μορφές της κοινωνικής
αλληλεπίδρασης



Πρόοδος των
πολιτισμών



Τι είναι το παιχνίδι?

Σύστημα

Κανόνες

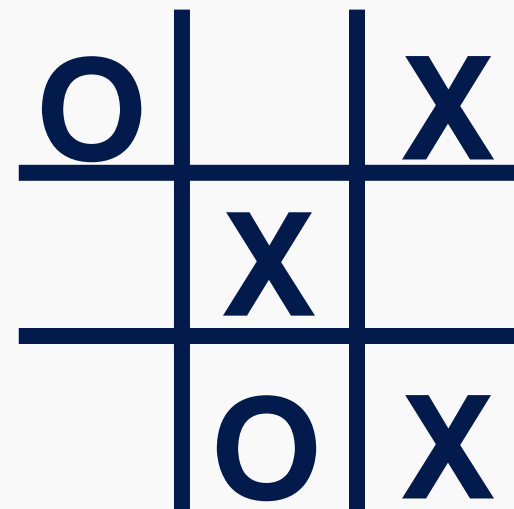
Σχεδιασμός

Εξομοίωση



Ελεύθερο
παιχνίδι

Δομημένο
παιχνίδι



Ιδιότητες παιχνιδιών (1)

Διαδραστικότητα

- Με το περιβάλλον του παιχνιδιού
- Δράση από τον παίκτη → Επίδραση στο περιβάλλον του παιχνιδιού



Ανάληψη και ενσάρκωση ρόλων

- Τοποθέτηση σε σχέση με το παιχνίδι
- «Ζωντανή» επεξεργασία περιχομένου



Αλληλεπίδραση

- Με άλλους παίκτες
- Διάλογος
- Επικοινωνία
- Συνεργασία
- Ανταγωνισμός

Ιδιότητες παιχνιδιών (2)

Ενεργός συμμετοχή

- Κίνητρα
- Λήψη αποφάσεων



Επανάληψη και ανατροφοδότηση

- Βελτίωση συμμετοχής και κατανόησης

Παιχνίδι και Μάθηση

Εγκαθιδρυμένη κατανόηση

Ενεργός
συμμετοχή

Πλαίσιο
προβλήματος
ή κατάστασης

Βιωματική
κατανόηση
περιεχομένου

Εμπειρική διδασκαλία και μάθηση

Συνεργασία

Επίδραση σε
καταστάσεις

Συλλογική
επίλυση
προβλήματος

Πιθανή αποτυχία

Μαθησιακή
εμπειρία

Ευκαιρία
αναστοχασμού

Ευκαιρία
επανάληψης
και βελτίωσης

Μάθηση με παιχνίδια – Αρχές

Ενδυνάμωση μανθανόντων	Επίλυση προβλήματος	Κατανόηση
Συν-σχεδιασμός	Καλοσχεδιασμένα προβλήματα	Συστημική σκέψη
Προσαρμογή περιεχομένου	«Ευχάριστα δύσκολο» (ροή)	Νόημα και δράση για τη δημιουργία νοημάτων
Ταυτότητα / Αίσθημα του υπάρχουν	Κύκλοι εξειδίκευσης μέσα από την εμπειρία	
Κατανεμημένη γνώση	Πληροφορίες κατά παράκληση και στον κατάλληλο χρόνο	
	Sandboxes	
	Δεξιότητες, Στρατηγικές	

Ευχαριστώ!
maria.solomou@cardet.org