

## IO4 – Οδηγός και συμβουλές δημιουργίας παιχνιδιών κατάλληλων για χρήση από άτομα που εργάζονται με νέους



1

## Περιεχόμενα

<b>1. Ανάλυση του συστήματος προσχολικής εκπαίδευσης ως προς την ανάπτυξη δεξιοτήτων μέσα από τη χρήση παιχνιδιών και την ανάλυση της χρήσης παιχνιδιών στο εκπαιδευτικό περιβάλλον.....</b>	<b>3</b>
1.1 Εισαγωγή: Προς τι ο λόγος περί χρήσης παιχνιδιών στην προσχολική εκπαίδευση.....	3
1.2 Χρήση παιχνιδιών στα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης: Νηπιαγωγείο και δημοτικό σχολείο .....	4
1.3 Ανάλυση σε κρατικό επίπεδο: Το πλαίσιο του εκπαιδευτικού συστήματος όσον αφορά τη χρήση παιχνιδιών.....	9
1.4 Παραδείγματα χρήσης παιχνιδιών στην εκπαίδευση. ....	14
<b>2. Παιχνιδοποίηση στον τομέα εργασίας με νέους, ειδικότερα νέους NEET 15-17 ετών και νέους με περιορισμένες ευκαιρίες. Στάσεις οι οποίες χρειάζεται να αναπτυχθούν σε αυτό το πληθυσμό, πιθανές δυσκολίες προς αντιμετώπιση και περαιτέρω ανάπτυξη του τομέα. ....</b>	<b>18</b>
2.1 Παραδείγματα καλών πρακτικών παιχνιδοποίησης στην εργασία με νέους NEET από ΗΒ και Κύπρο .....	19
<b>3. Μηχανισμοί γενίκευσης συμπεριφορών και δεξιοτήτων οι οποίες καλλιεργήθηκαν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού σε άλλους τομείς της ζωής του ατόμου.....</b>	<b>21</b>
3.1 Ανάπτυξη ενός λεπτομερούς οδηγού βασισμένου στο Μοντέλο Στυλ Μάθησης του Kolb .....	21
3.2 Θετικές συμπεριφορές και δεξιότητες οι οποίες αναπτύσσονται μέσα από το παιχνίδι και πώς να τις ενισχύσετε. ....	23
3.3 Αρνητικές συμπεριφορές οι οποίες μεταφέρονται μέσα από τα παιχνίδια: Ποιες είναι και πώς να τις αντιμετωπίσετε.....	23
<b>4. Διαγνωστική μέθοδος των αναγκών της νεολαίας NEET 15-17 ετών στον τομέα των παιχνιδιών. ....</b>	<b>24</b>
4.1 Ανάπτυξη ερωτηματολογίου το οποίο μπορεί να χορηγηθεί από τον εκπαιδευτή προς την ομάδα NEET νέων με την οποία εργάζεται.....	24
4.2 Η επιλογή του κατάλληλου παιχνιδιού με βάση τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου και τις δεξιότητες οι οποίες χρειάζεται να αναπτυχθούν.....	26
<b>5. Μεθοδολογία ανάπτυξης παιχνιδιού. ....</b>	<b>29</b>
5.1 Παιχνιδοποίηση μιας διαδικασίας .....	29
5.2 Βήματα ανάπτυξης παιχνιδιού και πηγές .....	30
5.3 Εργαστήρια σχετικά με την ανάπτυξη παιχνιδιών με νέους.....	32
<b>6. Η χρήση της γλώσσας κατά τη χρήση παιχνιδιών στην μη-τυπική μάθηση.....</b>	<b>37</b>
6.1 Χρησιμοποιώντας παιχνίδια σε τάξεις εκμάθησης ξένων γλωσσών. ....	37
6.2 Προγράμματα Erasmus +: Πώς χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια σε NFE πρότζεκτ.....	38
6.3 Παιχνίδια (δραστηριότητες) ειδικά σχεδιασμένα για τη βελτίωση γλωσσικών δεξιοτήτων (πηγές και εργαλειοθήκη) .....	39
<b>7. Βιβλιογραφία/Ιστογραφία.....</b>	<b>40</b>

## 1. Ανάλυση του συστήματος προσχολικής εκπαίδευσης ως προς την ανάπτυξη δεξιοτήτων μέσα από τη χρήση παιχνιδιών και την ανάλυση της χρήσης παιχνιδιών στο εκπαιδευτικό περιβάλλον.

### 1.1 Εισαγωγή: Προς τι ο λόγος περί χρήσης παιχνιδιών στην προσχολική εκπαίδευση

Στις μέρες μας, έννοιες όπως η «παιχνιδοποίηση» (gamification) ή «μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια» (game-based learning) ακούγονται ιδιαίτερα φανταχτερές, πρωτάκουστες και ως ένα είδος καινοτομίας στην διαδικασία ενίσχυσης των κινήτρων των νέων. Αυτό γίνεται επειδή τείνουμε να κατανοούμε τον όρο «παιχνίδι» ως αντίθετο με αυτόν της «μάθησης». Στη διάρκεια των παιδικών μας χρόνων, έχουμε ακούσει πολλές φορές φράσεις που να μας παροτρύνουν να σταματήσουμε να παίζουμε και να ξεκινήσουμε να κάνουμε τις εργασίες για το σπίτι του σχολείου ή να ξεκινήσουμε να διαβάζουμε για εξετάσεις. Τα παιχνίδια γίνονταν κάποιες φορές αντιληπτά ως χάσιμο χρόνου και ως εμπόδια στη μάθηση.

Ωστόσο, ο φυσικός τρόπος μάθησης δεν είναι τίποτα άλλο παρά παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια δραστηριοτήτων που έχουν στη βάση τους το παιχνίδι, τα παιδιά μπορούν να καταλάβουν τους κανόνες τις κοινωνίας και τις διάφορες αλληλεπιδράσεις μεταξύ ανθρώπων, μπορούν να κοινωνικοποιηθούν και να μάθουν να διαχειρίζονται την αποτυχία, μαθαίνουν επίσης πώς να αξιοποιούν στο έπακρο τους πόρους τους και να παίρνουν αποφάσεις. Προκειμένου να ενταχθούν στην κοινωνία, τα παιδιά πρέπει να παίζουν παιχνίδια. Όπως αναφέρει ο Yuval Noah Harari στο βιβλίο του *Sapiens*, «Το παιχνίδι είναι το μέσο με το οποίο τα θηλαστικά μαθαίνουν κοινωνικές συμπεριφορές».

Βρισκόμαστε στο στάδιο όπου ανακαλύπτουμε ξανά τον φυσικό τρόπο μάθησης, κατανοούμε τον σπουδαίο ρόλο των συναισθημάτων στην διαδικασία της μάθησης και ξαναβρίσκουμε τη σημασία όλων αυτών που αποκαλούμε «παιδιάστικα πράγματα». Πλέον κατανοούμε ότι η γνώση είναι άχρηστη εάν δεν συνοδεύεται από δεξιότητες, στάσεις και ειδικά από συναισθήματα βασισμένα σε προηγούμενες εμπειρίες. Ακόμα και αν η παιχνιδοποίηση δεν αποτελεί ακόμα τάση στην εκπαίδευση, μπορούμε να δούμε στοιχεία παιχνιδιών που έχουν εισαχθεί σε στάδια προσχολικής εκπαίδευσης. Σήμερα ανακαλύπτουμε πλέον ότι δεν είναι μόνο τα παιδιά που χρειάζονται τα παιχνίδια για να μάθουν αλλά όλοι οι άνθρωποι.

Για περισσότερες πληροφορίες όσον αφορά τη σημασία των παιχνιδιών για την ανθρώπινη ιστορία, μπορείτε να ανατρέξετε στο βιβλίο *Homo Ludens* του Johan Huizinga όπου γίνεται η σύνδεση μεταξύ της ανθρώπινης κουλτούρας και πολιτισμού και το παίξιμο παιχνιδιών.

## 1.2 Χρήση παιχνιδιών στα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης: Νηπιαγωγείο και δημοτικό σχολείο

### Η κατάσταση στο Ηνωμένο Βασίλειο (HB)

Η χρήση παιχνιδιών στα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης είναι πολύ σημαντική καθώς εξοπλίζει τους νέους με δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν να ανταπεξέλθουν με επιτυχία στο περιβάλλον το οποίο ζουν (Hansen, 2013). Όλοι οι άνθρωποι, παιδιά, νέοι και ενήλικες έχουν εκ φύσεως την ευκαιρία και την ικανότητα να παίζουν. Η αντίληψη ότι το παιχνίδι είναι μια πολύ σημαντική έννοια στην ανάπτυξη του παιδιού δεν είναι πρόσφατη. Στην Αρχαία Ελλάδα, ο Πλάτωνας στη «Πολιτεία» συζητά ιδέες σχετικές με τον εξαναγκασμό παιδιών να «μάθουν» αντί να τους επιτραπεί να εξερευνήσουν το περιβάλλον τους και να αναπτυχθούν μέσα από το παιχνίδι (Waterfield, 1993). Στις σύγχρονες κοινωνίες, η σημασία του παιχνιδιού κατοχυρώθηκε μέσα από την Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού (1989).

Ορισμός του παιχνιδιού: «Το παιχνίδι επιλέγεται ελεύθερα και ελέγχεται από το ίδιο το παιδί. Το παιδί αποφασίζει πώς να παίξει, για πόση ώρα, περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι και με ποιον θα παίξει. Υπάρχουν πολλά είδη παιχνιδιού, ωστόσο συνήθως το παιχνίδι είναι μια έντονα δημιουργική, γεμάτη φαντασία και αυτοσχεδιαστική δραστηριότητα. Απαιτεί την ενεργή εμπλοκή των εμπλεκόμενων και σαν δραστηριότητα μπορεί να είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική για τα άτομα που συμμετέχουν» (ATL, 2016).

Η χρήση παιχνιδιών στα πρώτα στάδια εκπαίδευσης στην Βρετανία σε νηπιαγωγεία και δημοτικά είναι αλληλένδετη με την παιδαγωγία (επιστήμη της διδασκαλίας). Η παιδαγωγία αφορά την ικανότητα του να μπορεί κανείς να κατανοήσει πώς μαθαίνουν και πώς αναπτύσσονται οι νέοι και τα παιδιά καθώς επίσης και την κατανόηση των διάφορων τρόπων που μπορούν να βελτιώσουν τη μαθησιακή διαδικασία (Light, 2012). Σύμφωνα με το Τμήμα Παιδιού, Σχολείου και Οικογένειας (2009), υπάρχουν διάφοροι παράγοντες που σχετίζονται με την πρόβλεψη της ανάπτυξης των παιδιών. Η έκθεση του Τμήματος αναφέρει τις καλύτερες συνθήκες για την μαθησιακή ανάπτυξη των παιδιών, οι οποίες είναι:

- 1) παιχνίδι ξεκινημένο από πρωτοβουλία του παιδιού και ενεργά υποστηριζόμενο από τους ενήλικες,
- 2) εστιασμένη μάθηση με ενήλικες οι οποίοι καθοδηγούν τη μάθηση μέσω βιωματικών δραστηριοτήτων βασισμένων στο παιχνίδι.

Στα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης στο HB, χρησιμοποιούνται παιχνίδια όπως το παίξιμο στην άμμο, παιχνίδια ρόλων, παιχνίδι με τραγούδια ή παλαμάκια, παιχνίδια με νερό ή πλαστελίνη, κατασκευή παιχνιδιών κτλ. (Turnbull, 2017). Το παιχνίδι είναι πολύ σημαντικό μέρος της παιδικής ανάπτυξης, τόσο της γνωστικής όσο και της γλωσσικής.

### Η κατάσταση στην Πολωνία

Η διασφάλιση μιας διασκεδαστικής μαθησιακής διαδικασίας θα πρέπει να απασχολεί τους εκπαιδευτικούς και τους εργοδότες, επειδή μόνο έτσι όλοι, ασχέτως ηλικίας, είναι πιο πιθανών



να ενδιαφερθούν και να εμπλακούν σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες<sup>1</sup>. Ένα καλό παράδειγμα αποτελούν τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων και των επιτραπέζιων παιχνιδιών, τα οποία γίνονται όλο και πιο βασικό εργαλείο στα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης.

Οι δάσκαλοι στην Πολωνία χρησιμοποιούν διάφορα παιχνίδια, σύμφωνα πάντα με τους διαθέσιμους πόρους και τις ικανότητές τους (οικονομικές και ανθρώπινο δυναμικό). Ψάχνουν για λύσεις οι οποίες μπορούν να κάνουν την διδασκαλία και την μαθησιακή διαδικασία πιο ελκυστικές. Παιχνίδια τα οποία χρησιμοποιούνται στη παιδική ηλικία, διαμορφώνουν τον ψυχικό κόσμο των νέων, επηρεάζουν τον τρόπο που αντιλαμβάνονται τη πραγματικότητα και τον τρόπο που κατανοούν πληροφορίες.

Στην Πολωνία, τα δημοσία σχολεία και νηπιαγωγεία έχουν ένα σταθερό λειτουργικό προϋπολογισμό ο οποίος συχνά δεν είναι αρκετός για την παροχή εκπαιδευτικού εξοπλισμού και εργαλείων (πχ. επιτραπέζια παιχνίδια). Κάποιες φορές βοηθούν τα σχολεία γονείς και ΜΚΟ. Ωστόσο, μεγάλο μέρος του αποτελέσματος εξαρτάται επίσης από τις στάσεις των δασκάλων και των εκπαιδευτών και οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για την εκπαιδευτική διαδικασία των μικρών παιδιών. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που χρησιμοποιούνται στα πρώτα στάδια εκπαίδευσης βελτιώνουν την ποιότητα της εκπαίδευσης και υποστηρίζουν τις διαδικασίες μάθησης, απομνημόνευσης και ανάπτυξης διαπροσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων.

Η προσέγγιση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών προϋποθέτει ότι η χρήση τέτοιων παιχνιδιών έχει ένα διαχρονικό αντίκτυπο στην ανθρώπινη ψυχή αφού επιτρέπει την ενσωμάτωση νέων πληροφοριών, την κατανόηση περίπλοκων διαδικασιών και την ανάπτυξη της συστημικής, στρατηγικής και λογικής σκέψης. Ενώ τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που απευθύνονται σε παιδιά παρουσιάζουν τα τελευταία χρόνια μια ανοδική πορεία, η ανάπτυξη εκπαιδευτικών παιχνιδιών για έφηβους και ενήλικες βρίσκεται σε πρώιμα στάδια ακόμα<sup>2</sup>.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθούμε στην ιστορία του δασκάλου μαθηματικών Tadeusz Henryk Polański, ο οποίος έχει πλέον αφυπηρητήσει αλλά είναι ο άνθρωπος ο οποίος ανέπτυξε το Εκπαιδευτικό Πείραμα Gdańsk ωστόσο το πρόγραμμα αυτό ακόμα δεν έχει λάβει την απαραίτητη χρηματοδότηση που χρειάζεται για να υλοποιηθεί σχολεία. Αναλυτικότερα, ο Polański δημιούργησε πρότυπα παιχνιδιών λογικής τα οποία διδάσκουν αριθμητική ενώ καλλιεργούν και άλλες δεξιότητες παράλληλα. Ο Polański θεωρεί ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι καλύτερα από τα παιχνίδια υπολογιστών επειδή βοηθούν στην διανοητική ανάπτυξη των παιδιών και την χρήση της λογικής σκέψης<sup>3</sup>.

Έρευνα η οποία διεξάχθηκε από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Έρευνας Πολωνίας (Polish Educational Research Institute - IBE) υποδεικνύει ότι η επιλογή των παιχνιδιών υπολογιστών συσχετίζεται με την νοημοσύνη, γραφή και αριθμητική. Τα διάφορα παιχνίδια έχουν και διαφορετικές δυνατότητες να επηρεάσουν την ανάπτυξη του παιδιού. Αυτό ισχύει και στη περίπτωση των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Ερευνητές από το IBE μελέτησαν μέσα από δύο έρευνες την σχέση μεταξύ της ύπαρξης παιχνιδιών στη ζωή των παιδιών και το αναπτυξιακό

<sup>1</sup> <http://grywalizacja24.pl/grywalizacja-w-edukacji/>

<sup>2</sup> <https://antyweb.pl/stare-kadry-musza-wymrzec-czyli-grywalizacja-w-edukacji-game-industry-trends-2012/>

<sup>3</sup> <http://www.dziennikbaltycki.pl/artykul/501269,gdanski-eksperyment-edukacyjny-gry-planszowe-w-szkolach,id,t.html>

τους επίπεδο. Η πρώτη μελέτη έγινε με μαθητές της 5<sup>ης</sup> δημοτικού (School Efficiency Conditions, 2013) ενώ η άλλη έγινε σε παιδιά 6-7 ετών (School Start Skills Test, δυο μετρήσεις: 2012 και 2013). Τα πρωταρχικά αποτελέσματα αυτών των ποιοτικών ερευνών υπέδειξαν ότι τα παιχνίδια όντως βοηθούν την ανάπτυξη των παιδιών. Ωστόσο θα πρέπει να είναι κανείς πολύ προσεχτικός στην ερμηνεία των αποτελεσμάτων των ερευνών αυτών. Συγκεκριμένα, τα αποτελέσματα αυτά, παρόλες τις θετικές συσχετίσεις που έχουν δεν αποκλείουν την ύπαρξη αρνητικών συνεπειών από τη χρήση παιχνιδιών.

Για παράδειγμα, οι υπολογισμοί οι οποίοι έγιναν στην έρευνα υποδεικνύουν ότι υπήρχαν αρνητικές συσχετίσεις μεταξύ ανάπτυξης και της χρήσης του πολύ διάσημου παιχνιδιού Minecrafts. Οι μαθητές που έπαιζαν αυτό το παιχνίδι ήταν πιθανό να έχουν χαμηλότερο μέσο όρο όσων αφορά την επίδοση τους στα μαθηματικά, στα πολωνικά, στα αγγλικά και στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ήταν επίσης πιο πιθανόν να έχουν αδικαιολόγητες απουσίες από το σχολείο παρά τα παιδιά τα οποία δεν έπαιζαν το παιχνίδι<sup>4</sup>.

Τα παιδιά 6-7 ετών χρησιμοποιούσαν επίσης διαδικτυακά παιχνίδια. Ανάμεσα στα πιο συχνά ήταν τα εξής: Minecraft, Lego, FIFA, Barbie, Farmville, Mario και Sims. Οι ερευνητές εστίασαν στο γεγονός ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι θετικά συσχετισμένα με γνωστικές δεξιότητες. Βελτιώνουν την μνήμη εργασίας και τη νοημοσύνη καθώς και κοινωνικές δεξιότητες. Έχουν έμμεσο αντίκτυπο στην επίδοση των μαθητών στο σχολείο και τους επιτρέπουν να λειτουργούν καλύτερα μέσα στο σχολικό περιβάλλον.

Για τα παιδιά με ειδικές ανάγκες, τα επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν αγαπημένη δραστηριότητα. Εκπαιδευτές και δημιουργοί εκπαιδευτικών εργαλείων υπογραμμίζουν ότι μέσα από τα επιτραπέζια παιχνίδια τα παιδιά λειτουργούν κάτω από συγκεκριμένους κανονισμούς και μαθαίνουν πράγματα τα οποία επίσης απομνημονεύουν. Επιπρόσθετα, τα επιτραπέζια παιχνίδια τους επιτρέπουν να δοκιμάσουν τους εαυτούς τους, τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους. Οι ερευνητές επισημαίνουν επίσης τη σημασία ανάπτυξης παιχνιδιών και μεθοδολογιών τα οποία να μπορούν να προσαρμόζονται στις δεξιότητες και της ικανότητας μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες<sup>5</sup>.

Διαβάζοντας την ήδη υπάρχουσα βιβλιογραφία, οι ειδικοί συμπεραίνουν ότι υπάρχει ένα αυξημένο ενδιαφέρον στην αποδοχή της χρήσης παιχνιδιών. Τα επιτραπέζια παιχνίδια γίνονται όλο και πιο δημοφιλή ανάμεσα στα παιδιά και στους νέους και χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο από δάσκαλους, εκπαιδευτές και άτομα που εργάζονται με τη νεολαία κατά τη διάρκεια μαθημάτων και εξωσχολικών δραστηριοτήτων. Εκτός από την ευκαιρία για διασκέδαση και αναψυχή την οποία παρέχουν, τα επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν επίσης εργαλείο μετάδοσης γνώσης, εξάσκησης δεξιοτήτων και επίλυσης διάφορων προβλημάτων μέσα σε ένα ομαδικό πνεύμα.

## Η κατάσταση στην Κύπρο

### A) Νηπιαγωγεία

<sup>4</sup><http://www.ibe.edu.pl/pl/media-prasa/aktualnosci-prasowe/418-jakie-gry-wyberaja-uczniowie-i-z-czym-sie-to-wiaze>

<sup>5</sup><https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/edutainment/3671-gry-planszowe-w-edukacji-dzieci-ze-spe>

Στο πρόγραμμα του νηπιαγωγείου το παιχνίδι κατηγοριοποιείται σε ελεύθερο και δομημένο παιχνίδι ενώ εξαρτάται επίσης από την ηλικία του παιδιού.

## Ελεύθερο παιχνίδι

Σύμφωνα με τα πλαίσια που καθορίζονται από το σύστημα εθνικής εκπαίδευσης, το οποίο διαμορφώνεται κάθε χρόνο από το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού της χώρας και πρέπει να ακολουθείται από όλα τα εγκεκριμένα από το υπουργείο δημόσια και ιδιωτικά νηπιαγωγεία και σχολεία, κατά τη διάρκεια που πραγματοποιείται **ελεύθερο παιχνίδι**, το νηπιαγωγείο αναμένεται να προσφέρει ευκαιρίες για το παιδί έτσι ώστε να εμπλακεί σε *κοινωνικό-δραματικό, φανταστικό-συμβολικό, δημιουργικό, κινητικό, διερευνητικό-πειραματικό παιχνίδι και παιχνίδια παιδαγωγικού περιεχομένου* (βλ. πίνακα 1). Κατά τη διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού, ο δάσκαλος παρατηρεί, οργανώνει, μεσολαβεί με τρόπο έτσι ώστε το παιδί να παραμείνει ενεργό και να συνεχίσει το παιχνίδι, να συμμετέχει παίζοντας με άλλα παιδιά.

Πολλές φορές το παιχνίδι περιέχει θέματα και σενάρια τα οποία αναπτύσσονται και προκύπτουν από τα ίδια τα παιδιά την ώρα του παιχνιδιού. Συνεπώς, στο ελεύθερο παιχνίδι το παιδί διατηρεί την ελευθερία προσωπικών επιλογών και αποφάσεων σχετικά με το είδος παιχνιδιού που θέλει να παίξει και με ποιους συμμαθητές του θέλει να κοινωνικοποιηθεί παίζοντας, ενώ παράλληλα ακολουθεί τους βασικούς κανονισμούς και χρονοδιαγράμματα της τάξης. Στόχος είναι το παιδί να δράσει μέσω διαφόρων αντικειμένων και παιχνιδιών που θα χρησιμοποιήσει αναλόγως του αναπτυξιακού του επιπέδου και των δεξιοτήτων του και μέσα από αυτά να δημιουργήσει σενάρια, να κοινωνικοποιηθεί, να διερωτηθεί, να πάρει ρόλους, να αυτοσχεδιάσει, να διασκεδάσει, να παρατηρήσει, να εξερευνήσει και να πειραματιστεί. Μέσα από αυτές τις διεργασίες αναπτύσσεται μια παραγωγική και δημιουργική προσωπικότητα.

Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να αναγνωριστούν οι διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στα παιδιά του ηλικιακού εύρους 3-6 ετών όσον αφορά της δεξιότητες και ικανότητές τους, οι οποίες επηρεάζουν τις επιλογές που έχουν οι δάσκαλοι και τα είδη παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Για αυτό το λόγο, διευκρινίζεται ότι για παιδιά 3 ετών, για παράδειγμα, είναι προτιμότερο να δίνεται έμφαση στην δημιουργία περιεχομένου όπου το παιχνίδι είναι εμπλουτισμένο με παιδαγωγικό υλικό (πχ. παζλ, χάντρες, ντόμινο κτλ). Με αυτό τον τρόπο αναπτύσσονται οι κινητικές δεξιότητες των παιδιών.

**Πίνακας 1:** Παραδείγματα θεμάτων για κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι, συμβολικό παιχνίδι και παιχνίδι φαντασίας.

Κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι	Παιχνίδι συμβολικό και φαντασίας
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Υπνοδωμάτιο</li> <li>• Υπεραγορά</li> <li>• Φούρνος</li> <li>• Φαρμακείο</li> <li>• Εστιατόριο</li> <li>• Οδοντιατρική κλινική</li> <li>• Ανθοπωλείο</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δάσος</li> <li>• Κάστρο</li> <li>• Πειρατικό πλοίο</li> <li>• Σοφίτα</li> <li>• Διαστημόπλοιο</li> <li>• Το σπίτι με τις μαγικές πόρτες</li> <li>• Ιστορία: Ο πράσινος λύκος</li> </ul>

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Καφετέρια</li><li>• Παιδική χαρά</li></ul> |  |
|--|--|

Διαδικτυακή πηγή: Μετάφραση από Ελληνικά

[https://www.ucy.ac.cy/nursery/documents/Analytika\\_programmata/analytiko\\_programma\\_yp.p.pdf](https://www.ucy.ac.cy/nursery/documents/Analytika_programmata/analytiko_programma_yp.p.pdf)

### Δομημένο παιχνίδι

Η διαφορά του δομημένου από το ελεύθερο παιχνίδι βρίσκεται στο γεγονός ότι το δομημένο παιχνίδι αποτελεί -με άμεσο και προκαθορισμένο τρόπο- μέρος ενός ευρύτερου πλαισίου δραστηριοτήτων με συγκεκριμένους στόχους. Ο παιδαγωγός εμπλέκεται και αυτός στο παιχνίδι των παιδιών έτσι ώστε να παρέχει καθοδήγηση στα παιδιά, να ενισχύσει και να εμβαθύνει την εμπειρία τους. Στόχος του δομημένου παιχνιδιού είναι η σύνδεση των προηγούμενων εμπειριών των παιδιών με τη δημιουργία καινούργιων εμπειριών με τρόπο που να εξυπηρετούνται οι στόχοι του πλαισίου μέσα στο οποίο υλοποιείται το παιχνίδι. Τέλος, το δομημένο παιχνίδι προσφέρει ευκαιρία για ανακεφαλαίωση και αναστοχασμό πάνω σε ό,τι συνέβη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού καθώς επίσης παρέχει ένα πλαίσιο όπου τόσο το νηπιαγωγείο όσο και το παιδί μπορούν να εμβαθύνουν περαιτέρω στους εκπαιδευτικούς στόχους.

Τόσο το ελεύθερο όσο και το δομημένο παιχνίδι μπορούν να επωφεληθούν της χρήσης ειδικά σχεδιασμένων «κέντρων μάθησης» τα οποία αποτελούν το πλαίσιο-σκηικό ενός συγκεκριμένου παιχνιδιού. Οποιοδήποτε είδος επίπλου ή άλλο υλικό το οποίο αποτελεί μέρος ενός «κέντρου μάθησης» θα πρέπει να είναι ειδικά επιλεγμένο έτσι ώστε σταδιακά να οδηγήσει το παιδί στην απόκτηση σχετικής γνώσης, έτσι όπως αυτή έχει καθοριστεί από τους εκάστοτε εκπαιδευτικούς στόχους.

### Η κατάσταση στην Ισπανία

Δεν υπάρχουν επίσημα στοιχεία για τα σχολεία τα οποία έχουν εντάξει τα επιτραπέζια παιχνίδια στις τάξεις τους αλλά έχει παρατηρηθεί η αύξηση του ενδιαφέροντος για αυτό το εκπαιδευτικό εργαλείο εκ μέρους των δασκάλων. Επίσης, τα δημόσια ιδρύματα έχουν ξεκινήσει να προσφέρουν σχετικά μαθήματα σε κέντρα διδασκαλίας και πανεπιστήμια. Η Núria Guzmán Sanjaume, η οποία είναι ψυχολόγος και εκπαιδύτρια στην νευρο-εκπαίδευση και το παιχνίδι στο Afim21, προσφέρει εκπαιδευτικά προγράμματα σχετικά με το παιχνίδι εστιάζοντας στους τομείς της νευρο-εκπαίδευσης και νευροψυχολογίας, από το 2015. Έχει παραδώσει μαθήματα σε πάνω από 100 εκπαιδευτικά κέντρα στις ευρύτερες περιοχές των πόλεων Madrid, Castilla-León, Barcelona, Almería, Granada και Málaga. Σήμερα, μαζί με τον Manu Sánchez, διαχειρίζονται το Telegram Juego το οποίο σαν εκπαιδευτική πηγή έχει προσελκύσει πάνω από 500 δάσκαλους και βρίσκεται σε επικοινωνία με δασκάλους από την Ισπανία και την Λατινική Αμερική.

Στην πόλη Almeria χρησιμοποιήθηκαν επιτραπέζια παιχνίδια στις τάξεις τεσσάρων σχολείων. 600 μαθητές είχαν την ευκαιρία να παίξουν 1ώρα την εβδομάδα κατά τη διάρκεια σχολικών



ωρών. Το πρόγραμμα αυτό ήταν φιναλίστ στα βραβεία Κοινωνικής Καινοτομίας που δίνονται κάθε χρόνο από την La Caixa. Η Núria Guzmán επισημαίνει ότι οι μαθητές είναι πολύ δεκτικοί προς αυτό το είδος πρωτοβουλίας, δείχνουν ενδιαφέρον και περιέργεια ενώ το διδακτικό προσωπικό μπορεί να συνδεθεί ευκολότερα με τα παιδιά και να δημιουργήσει ένα ιδανικό περιβάλλον μάθησης.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο το οποίο μπορεί να έχει πολλά οφέλη όχι μόνο στο επίπεδο της εκμάθησης διδακτέας ύλης αλλά και σε φυσικά και κοινωνικά επίπεδα. Χρησιμοποιούμε παιχνίδια στην τάξη ως ένα τρόπο να γίνει η μάθηση πιο διασκεδαστική αλλά και για να βελτιώσουμε βασικές δεξιότητες των μαθητών μας. Δεν μπορούμε μόνο να μάθουμε μαθηματικά ή γεωγραφία μέσα από ένα παιχνίδι αλλά μπορούμε επίσης να αναπτύξουμε δημιουργικά πτυχές των μαθητών που είναι πιο δύσκολο να αναπτυχθούν σε μια τυπική τάξη, όπως είναι για παράδειγμα οι γλωσσικές δεξιότητες και η ικανότητα της μεταγνώσης (μαθαίνω πώς να μαθαίνω).

Τόσο ο Sanchez όσο και η Guzman θεωρούν ότι το σχολείο θα πρέπει να εκπαιδεύει και να διδάσκει και για αυτό η εισαγωγή παιχνιδιών στα σχολεία μπορεί να είναι πολύ βοηθητική. «Τα παιχνίδια σχετίζονται με βασικές δεξιότητες τις οποίες χρειάζεται να αναπτύξουν τα παιδιά, τους επιτρέπουν να καθορίζουν στόχους, μαθαίνουν να διαπραγματεύονται, να παίρνουν αποφάσεις, να προγραμματίζονται και να οργανώνονται. Όλα αυτά είναι πολύπλοκες γνωστικές λειτουργίες που χρησιμοποιούμε αργότερα στη ζωή μας ως εργαζόμενοι ενήλικες. Οι μαθητές οι οποίοι παίζουν, εξελίσσονται σε πιο ευέλικτους ανθρώπους με ανεπτυγμένες δεξιότητες κριτικής σκέψης και αναλυτικής λογικής.

Παρόλο που υπάρχει η αντίληψη ότι το διάταγμα της 21<sup>ης</sup> Ιανουαρίου για την εκπαίδευση ECD/65/2015 έχει καταπιέσει το παιχνίδι με διάφορους τρόπους, ο Manu Sánchez διαφωνεί δηλώνοντας ότι κατά την άποψη του το διάταγμα παρέχει την ελευθερία στους δάσκαλους «να χρησιμοποιήσουν ενεργές μεθοδολογίες οι οποίες ενθαρρύνουν τους μαθητές προς τη μάθηση». Σχετική μεθοδολογία είναι η μάθηση βασισμένη σε παιχνίδι την οποία προτείνει ο Manu Sánchez. «Ο πιο εύκολος και άμεσος τρόπος είναι τα παιχνίδια να χρησιμοποιηθούν όταν επιθυμούμε να δουλέψουμε πάνω σε πολύ χειροπιαστά ζητήματα. Για παράδειγμα, μπορούμε να πάρουμε μία τράπουλα χαρτιών εάν επιθυμούμε να εργαστούμε πάνω σε θέματα αριθμητικής, υπολογισμών κτλ. ή ένα ζάρι με ζωγραφιές για να αναπτύξουμε την δημιουργικότητα στο λόγο. Όντας έμπειροι στη χρήση παιχνιδιών στην τάξη, μπορούμε επίσης να τα χρησιμοποιήσουμε για να αναπτύξουμε τόσο περιεχόμενο όσο και βασικές δεξιότητες. Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένας τρόπος κοινωνικοποίησης ή όταν είναι σε προχωρημένο επίπεδο μπορεί να αποτελέσει το κορμό της Μάθησης βασισμένης σε Σχέδια Εργασίας (Project Based Learning).

### 1.3 Ανάλυση σε κρατικό επίπεδο: Το πλαίσιο του εκπαιδευτικού συστήματος όσον αφορά τη χρήση παιχνιδιών

#### Η κατάσταση στο HB

Στο ΗΒ εφαρμόζεται πληθώρα συστημάτων τα οποία συστήματα σχετίζονται με τα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης και είναι σχεδιασμένα με τρόπο έτσι ώστε να παρέχουν τις καλύτερες ευκαιρίες στους νέους και τα παιδιά έτσι ώστε να έχουν ένα επιτυχημένο μέλλον.

Σύμφωνα με μια έκθεση του Ofstead (2015), το 2014 40% των παιδιών δεν είχαν αναπτύξει επαρκώς τις δεξιότητες οι οποίες αναμένεται να έχουν αναπτύξει στην ηλικία των 5. Η έκθεση συζήτησε επίσης θέματα όπως:

- 1) η ομιλία, η γλώσσα και η επικοινωνία ως κύριοι παράγοντες στη διαδικασία μάθησης για τους νέους.
- 2) τα μειονεκτούντα παιδιά επωφελούνται όταν περνούν περισσότερο χρόνο με ενήλικες.

Το παιχνίδι είναι μια σημαντική πτυχή του εκπαιδευτικού συστήματος. Το παιχνίδι και τα παιχνίδια επιτρέπουν στα παιδιά να αναστοχαστούν, να μάθουν πράγματα για τους συμμαθητές τους και να αλληλοεπιδράσουν με το περιβάλλον τους ουσιαστικά. Μέσα σε ένα περιβάλλον το οποίο προωθεί την θετική μάθηση, τα παιδιά έχουν την καλύτερη ευκαιρία για πρόοδο και ανάπτυξη.

Για πάνω από δύο δεκαετίες στην Αγγλία, η Λευκή Βίβλος Αριστείας στα Σχολεία (1997) άνοιξε το δρόμο προς την εξέλιξη της αρχικής εκπαίδευσης ενώ υπήρξε κομβικό σημείο στην αναγνώριση των πρώτων σταδίων εκπαίδευσης ως ένας πολύ σημαντικός παράγοντας σχετικά με τις ευκαιρίες ζωής που θα έχει στο μέλλον το παιδί. Αυτή η συνειδητοποίηση επηρέασε το πλαίσιο και το σύστημα που υπάρχει στα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης στο ΗΒ. Επομένως τα εκπαιδευτικά πλαίσια συμπεριλαμβάνουν επίσης τη χρήση παιχνιδιών.

Υπάρχουν κάποια βασικά στοιχεία τα οποία χρειάζεται να υπάρχουν προκειμένου τα παιδιά να εμπλέκονται ενεργά στα παιχνίδια και ως αποτέλεσμα να υποβοηθηθεί η ανάπτυξή τους. Κάποια από αυτά είναι τα εξής:

- Η δυνατότητα χρήσης εύρους υλικών με τα οποία πληθυσμός-στόχος μπορεί να ταυτιστεί.
- Η δυνατότητα προσαρμογής και αναδιευθέτησης των υλικών με τρόπο που να ικανοποιούνται οι ανάγκες της ομάδας.
- Χρήση της γλώσσας και ικανότητα συμπερίληψης ποιοτικού και πλούσιου λεξιλογίου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Η δυνατότητα των ατόμων προς τα οποία απευθύνεται το παιχνίδι να κάνουν επιλογές.

### **Η κατάσταση στη Πολωνία**

Στην Πολωνία, βρίσκεται σε εξέλιξη από το 2017 μια εκπαιδευτική μεταρρύθμιση της οποίας κύριος στόχος είναι η καλύτερη προετοιμασία των ατόμων που εγκαταλείπουν το σχολείο για προσωπική ανάπτυξη αλλά και για τη προσαρμογή τους στην σύγχρονη αγορά εργασίας όπου τα θεμέλια της γενικής εκπαίδευσης είναι απαραίτητα.

Η πλήρους-φοίτησης υποχρεωτική εκπαίδευση διαρκεί 10 χρόνια και αφορά το τελευταίο έτος της προδημοτικής, 6 χρόνια στο δημοτικό σχολείο και 3 χρόνια στο γυμνάσιο. Από το 2017 μια καινούργια δομή εκπαίδευσης εφαρμόστηκε όπου η πλήρους-φοίτησης, υποχρεωτική παιδία

διαρκεί για 9 χρόνια (το τελευταίο έτος της προδημοτικής και 8 χρόνια πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης).

Το εκπαιδευτικό σύστημα στη Πολωνία διαχωρίζει την πλήρους-φοίτησης υποχρεωτική εκπαίδευση από την μερικής-φοίτησης υποχρεωτική εκπαίδευση. Σύμφωνα με την πρόσφατη εκπαιδευτική μεταρρύθμιση, η υποχρεωτική εκπαίδευση πλήρους-φοίτησης εφαρμόζεται σε μαθητές ηλικίας 7-16 ετών ή 7-15 ετών. Η υποχρεωτική εκπαίδευση μερικής-φοίτησης αφορά μαθητές ηλικίας 16-18 ετών ή 15-18 ετών, σύμφωνα με την πρόσφατη εκπαιδευτική μεταρρύθμιση και πάλι. Η μερικής-φοίτησης υποχρεωτική εκπαίδευση μπορεί να λάβει χώρα είτε σε σχολικό περιβάλλον είτε σε μη σχολικό περιβάλλον (πχ. επαγγελματική κατάρτιση με εργοδότη)<sup>6</sup>.

Ανάμεσα στα βασικά στοιχεία του εκπαιδευτικού συστήματος, μπορούμε επίσης να αναφέρουμε τα εξής<sup>7</sup>:

- Υποχρεωτική παρακολούθηση 1 χρόνου προδημοτικής εκπαίδευσης για τα 6χρονα παιδιά έτσι ώστε να καλλιεργήσουν κάποιες βασικές δεξιότητες πριν να περάσουν στη δημοτική εκπαίδευση στην ηλικία των 7.
- Τόσο η ενιαία όσο και η τεχνική δευτεροβάθμια εκπαίδευση έχουν ενδυναμωθεί με την προσθήκη ενός χρόνου στα προγράμματά τους.
- Εισαγωγή τριετούς επαγγελματικής εκπαίδευσης (VET) η οποία αποφέρει την απόκτηση επαγγελματικών προσόντων ενός τομέα και δίνει τη δυνατότητα συνέχισης της εκπαίδευσης του ατόμου για ακόμα 2 χρόνια σε πρόγραμμα επαγγελματικής εκπαίδευσης VET με σκοπό την απόκτηση ανώτερων προσόντων και προετοιμασία για τις εθνικές απολυτήριες εξετάσεις.
- Προώθηση διπλής επαγγελματικής κατάρτισης σε συνεργασία με τον επιχειρηματικό τομέα.

#### *Κατώτερος κύκλος σπουδών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης<sup>8</sup>*

Παλιά δομή : 3 χρόνια γυμνασίου για μαθητές ηλικίας 13-16 ετών. Με την ολοκλήρωση του κύκλου σπουδών οι μαθητές παρακάθονται σε εξετάσεις οι οποίες καθορίζουν την εισαγωγή τους στην ανώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Νέα δομή: Από το 2017, οι μαθητές δημοτικού οι οποίοι αποφοιτούν από την 6<sup>η</sup> τάξη, συνεχίζουν στην 7<sup>η</sup> τάξη και στη συνέχεια στην 8<sup>η</sup> τάξη δημοτικού. Με την ολοκλήρωση της 8<sup>ης</sup> τάξης οι μαθητές παρακάθονται σε εξετάσεις οι οποίες καθορίζουν την εισαγωγή τους στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

#### *Ανώτερος κύκλος σπουδών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης<sup>9</sup>*

<sup>6</sup>Krótka informacja o polskim systemie edukacji 2017/18, <http://eurydice.org.pl/system-edukacji-w-polsce/>,  
THE POLISH EDUCATION SYSTEM IN BRIEF 2017/18

<sup>7</sup>ibidem

<sup>8</sup>ibidem

<sup>9</sup>ibidem

Η μεγάλη πλειοψηφία των απόφοιτων γυμνασίου συνεχίζουν την εκπαίδευσή τους σε ενιαία λύκεια ή τεχνικές σχολές παρόλο που η φοίτηση στην ανώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση δεν είναι υποχρεωτική. Υπάρχουν οι εξής μορφές ανώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης:

- Τριετές γενική ανώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση 3 (*liceum ogólnokształcące*),
- Τετραετές τεχνική ανώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (*technikum*),
- Τριετές βασική επαγγελματική εκπαίδευση (*zasadnicza szkoła zawodowa*).

Οι μαθητές παρακολουθούν τους πιο πάνω κύκλους σπουδών από τα 16 μέχρι 19 τους χρόνια ή 20 στην περίπτωση των τεχνικών σχολών.

#### *Μετά-δευτεροβάθμια, μη-τριτοβάθμια εκπαίδευση<sup>10</sup>*

Η μετά-δευτεροβάθμια εκπαίδευση θεωρείται κομμάτι της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Τα μετά-δευτεροβάθμια σχολεία (*szkoła policealna*) αφορούν απόφοιτους δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης οι οποίοι επιθυμούν να αποκτήσουν ένα δίπλωμα-πιστοποιητικό των επαγγελματικών τους προσόντων. Τα μαθήματα αυτά διαρκούν από 1 μέχρι και 2.5 έτη. Οι μαθητές μετά-δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, βασικής επαγγελματικής εκπαίδευσης και τεχνικών σχολών παρακάθονται σε παρόμοιου είδους εξετάσεις. Τα σχολεία μετά-δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης συνεχίζουν να λειτουργούν κανονικά και μετά την εκπαιδευτική μεταρρύθμιση.

#### *Τριτοβάθμια Εκπαίδευση*

Υπάρχουν δύο είδη ιδρυμάτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης:

- Ακαδημαϊκά πανεπιστήμια (*uczelnia akademicka*),
- Επαγγελματικά πανεπιστήμια (*uczelnia zawodowa*).

Και τα δύο είδη προσφέρουν προπτυχιακούς και μεταπτυχιακούς κύκλους προγραμμάτων ενώ μόνο τα πανεπιστήμια μπορούν να προσφέρουν προγράμματα διδακτορικών σπουδών και είναι εξουσιοδοτημένα να απονέμουν διδακτορικούς τίτλους. Οι σπουδές σε αυτά τα ιδρύματα μπορούν να είναι πλήρους (*studia stacjonarne*) αλλά και μερικής (*studia niestacjonarne*) φοίτησης.

#### *Εκπαίδευση Ενηλίκων<sup>11</sup>*

Η εκπαίδευση ενηλίκων προσφέρεται για ενήλικες οι οποίοι επιθυμούν να ολοκληρώσουν τη πρωτοβάθμια ή τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση ή να αποκτήσουν καινούργια επαγγελματικά προσόντα και δεξιότητες. Η εκπαίδευση ενηλίκων είναι οργανωμένη τόσο σε σχολικά όσο και μη-σχολικά περιβάλλοντα:

- Ιδρύματα δια βίου μάθησης
- Ιδρύματα πρακτικής κατάρτισης

<sup>10</sup>*ibidem*

<sup>11</sup>*ibidem*



- Κέντρα κατάρτισης
- Ανώτερα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα μέσω μεταπτυχιακών προγραμμάτων που δεν αποφέρουν τίτλο.

Τα παιχνίδια εξακολουθούν να μην χρησιμοποιούνται ορθά. Τα παιχνίδια στο εκπαιδευτικό σύστημα της Πολωνίας αναπτύσσονται συνεχώς προκειμένου να ανταποκριθούν στα δυτικά πρότυπα. Ο συγγραφέας του άρθρου<sup>12</sup> υποθέτει ότι όλα τα είδη παιχνιδιών (αθλήματα, καρτών, διαδικτυακά, επιτραπέζια κτλ.) έχουν αρκετά κοινά στοιχεία: ξεκάθαρους στόχους, συγκεκριμένους κανόνες, σύστημα ανατροφοδότησης, εθελοντικό χαρακτήρα. Σχεδόν πάντα, ο παίχτης χρειάζεται να προσπαθήσει να ξεπεράσει συγκεκριμένα εμπόδια και να κερδίσει κάποιο βραβείο. Το ίδιο ισχύει και στη περίπτωση της εκπαίδευσης. Επιτραπέζια παιχνίδια που ήδη διατίθενται στην αγορά μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν εκπαιδευτικά εργαλεία προκειμένου να παραθέσουν ένα πρόβλημα ή έργο και να το εξηγήσουν.<sup>13</sup> Τα πλεονεκτήματα της χρήσης παιχνιδιών στην εκπαίδευση συζητούνται όλο και πιο έντονα αφού σαν μεθοδολογία μπορεί η χρήση παιχνιδιών μπορεί να κερδίσει το ενδιαφέρον και τη προσοχή των παιδιών. Σήμερα τα παιδιά δυσκολεύονται όλο και περισσότερο να παραμείνουν συγκεντρωμένα σε ένα μόνο έργο ενώ τα ενδιαφέροντα τους αλλάζουν πολύ γρήγορα και μέσα στο κόσμο της τεχνολογίας και των νέων μέσων, τα παιδιά καλούνται να γίνονται όσο πιο διεπιστημονικά γίνεται. Σε αυτό, τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να είναι πολύ βοηθητικά.

## Η κατάσταση στην Κύπρο

Παρά το γεγονός ότι το Εκπαιδευτικό Πλαίσιο της Κύπρου για τα νηπιαγωγεία έχει επικεντρωθεί στην εισαγωγή του δομημένου και ελεύθερου παιχνιδιού, η έρευνα η οποία διεξάχθηκε στα πλαίσια του τρέχοντος πρότζεκτ μέσω συνεντεύξεων, υποδεικνύει την περιορισμένη χρήση παιχνιδιών στα επίσημα προγράμματα των δημοτικών σχολείων. Παρόλο που το δομημένο ή το ελεύθερο παιχνίδι δεν φαίνεται να προωθείται ιδιαίτερα έτσι όπως παρουσιάστηκε πιο πάνω, έχουν γίνει συντονισμένες προσπάθειες από το αρμόδιο τμήμα του υπουργείου έτσι ώστε τα βιβλία των μαθητών να περιέχουν ασκήσεις οι οποίες προωθούν ένα πιο «παιχνιδιάρικο» τρόπο μάθησης. Για παράδειγμα σε πολλά από τα βιβλία των μαθητών έχει συμπεριληφθεί ένα μέρος διερεύνησης το οποίο προωθεί τον πειραματισμό και την αναζήτηση, ενώ παράλληλα καλεί τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν προηγούμενες εμπειρίες και γνώσεις για να επιλύσουν τα «προβλήματα» αυτού του είδους ασκήσεων. Επιπρόσθετα, τα βιβλία μαθηματικών για παράδειγμα προσεγγίζουν τις επιστημονικές έννοιες μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες οι οποίες προωθούν τον μαθητή να παρατηρήσει, να σχεδιάσει, να χρωματίσει και να δημιουργήσει σχήματα. Με αυτό το τρόπο η διαδικασία της μάθησης γίνεται ευχάριστη και δημιουργική.

Παρά το γεγονός ότι έχουν συμπεριληφθεί στοιχεία παιχνιδιού στο επίσημο εκπαιδευτικό σύστημα της χώρας στα δημοτικά σχολεία, θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί ότι το παιχνίδι έτσι όπως περιγράφεται στην αγνή του μορφή δεν συμπεριλαμβάνεται στο πρόγραμμα του σχολείου. Ο ορισμός του παιχνιδιού καθορίζει ότι τα στοιχεία που αποτελούν ένα παιχνίδι είναι: οι κανόνες, τα επιτεύγματα, η πρόκληση και η αλληλεπίδραση. Παρόλο που υπάρχουν ασκήσεις προσανατολισμένες προς το παιχνίδι μέσα στα σχολικά βιβλία, αυτές τείνουν να

<sup>12</sup><http://grywalizacja24.pl/grywalizacja-w-edukacji/>

<sup>13</sup>ibidem

υπολείπονται του στοιχείου της αλληλεπίδρασης του μαθητή με άλλους ή ακόμα και με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Βασισμένοι σε αυτή τη λογική, ως Citizens in Power ζητήσαμε από τους συνεντευξιαζόμενους να απαντήσουν στην ερώτηση: Ποια είναι τα εμπόδια που βρίσκει κανείς στην ένταξη δομημένου ή μη-δομημένου παιχνιδιού με έμφαση στην αλληλεπίδραση των μαθητών, ως εκπαιδευτικό εργαλείο ενταγμένο στην καθημερινότητα και στα επίσημα προγράμματα των δημοτικών σχολείων; Η πλειοψηφία των συνεντευξιαζόμενων δασκάλων υποστήριξαν ότι η έλλειψη χρόνου καθώς και ο μεγάλος όγκος της ύλης η οποία πρέπει να καλυφθεί, εμποδίζει τους δασκάλους από το να εντάξουν αυτή τη μέθοδο στο μάθημα τους σε μια πιο τακτική βάση. Επιπρόσθετα, οι μισοί εκ των συνεντευξιαζόμενων ανέφεραν ότι μια τέτοια προσπάθεια θα μπορούσε να προκαλέσει μια κατάσταση βαβούρας μέσα στη τάξη συνοδευόμενη από συμπεριφορές οι οποίες είναι δύσκολο να ελέγξει ο δάσκαλος, ειδικά σε τάξεις με μεγάλους αριθμούς μαθητών.

Σε κάθε περίπτωση είναι πολύ πιο εύκολο να συναντήσει κανείς δραστηριότητες με στοιχεία παιχνιδιού ή αγνά παιχνίδια κατά τη διάρκεια μαθημάτων τα οποία θεωρούνται δευτερεύοντα ή συμπληρωματικά όπως είναι η φυσική αγωγή.

## Η κατάσταση στην Ισπανία

Το διάταγμα ECD/65/2015 που έχει πρόσφατα ανακοινωθεί από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Ισπανίας αφορά τη σχέση μεταξύ δεξιοτήτων και του περιεχομένου και της αξιολόγησης των κριτηρίων της Πρωτοβάθμιας, Κατώτερης και Ανώτερης Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Το διάταγμα ξεκινά με μια ιστορική αναδρομή των διάφορων ευρωπαϊκών και μη ιδρυμάτων τα οποία επέμεναν στην ανάγκη οι πολίτες να καλλιεργήσουν βασικές δεξιότητες προκειμένου να μπορούν να αναπτυχθούν προσωπικά, κοινωνικά και επαγγελματικά. Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες ενότητες του διατάγματος σχετικά με τις δεξιότητες είναι το Παράρτημα I το οποίο αναλύει κάθε δεξιότητα. Εκεί παρέχονται τεχνικές, λεπτομερείς και εις βάθος περιγραφές με έντονο το στοιχείο της αφαιρετικότητας. Από μια τεχνική και εννοιολογική σκοπιά, το Παράρτημα αυτό αποτελεί μία άψογη σύνθεση για κάθε δεξιότητα, παρόλο που προκειμένου να κατανοηθούν πλήρως σαν έννοιες ένα προσεχτικό διάβασμα του διατάγματος δεν είναι αρκετό από μόνο του.

Το διάταγμα ECD/65/2015 έχει γίνει επομένως το πλαίσιο του ισπανικού εκπαιδευτικού συστήματος όπου τα επιτραπέζια παιχνίδια θα μπορούσαν να ενταχθούν ως εργαλείο για την απόκτηση βασικών και πολυδιάστατων δεξιοτήτων. Παρόλο που έχει περιορίσει το παιχνίδι με πάρα πολλούς τρόπους, στην πραγματικότητα το διάταγμα αυτό δίνει την ελευθερία στους δασκάλους να χρησιμοποιήσουν ενεργές μεθοδολογίες (ειδικότερα η Μεθοδολογία Μάθησης Βασισμένης σε Παιχνίδι) οι οποίες ενισχύουν το κίνητρο των μαθητών για μάθηση.

## 1.4 Παραδείγματα χρήσης παιχνιδιών στην εκπαίδευση

HB

Ανάμεσα στα εκπαιδευτικά συστήματα που εφαρμόζονται ανά το παγκόσμιο, τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται ως μέσο διδασκαλίας και παροχής στήριξης στην ανάπτυξη των παιδιών, βελτιώνοντας την μαθησιακή τους εμπειρία και τις γνώσεις τους. Στο HB, στα αρχικά στάδια της εκπαίδευσης χρησιμοποιείτε το διαδικτυακό παιχνίδι Gingerbread Man Counting Game (M.G, 2014). Πρόκειται για ένα δωρεάν διαδικτυακό παιχνίδι μαθηματικών το οποίο χρησιμοποιεί ψηφιακές εικόνες και την αρίθμηση ως μέσο για τη διδασκαλία μαθηματικών σε παιδιά που βρίσκονται στα πρώτα χρόνια της εκπαίδευσής τους. Το παιχνίδι είναι χρήσιμο για τα παιδιά αυτά αφού είναι πολύ εύκολο και απλό στη χρήση του ενώ μπορεί να τα βοηθήσει με τις αριθμητικές τους δεξιότητες και μαθηματική κατανόηση.

Ένα άλλο παράδειγμα παιχνιδιού το οποίο χρησιμοποιείται στο HB στον τομέα της εκπαίδευσης είναι το Scrabble. Τα παιδιά δημοτικών σχολείων χρησιμοποιούν παρόμοια επιτραπέζια παιχνίδια σαν το Scrabble. Συγκεκριμένα το Scrabble είναι ένα παιχνίδι βασισμένο σε λέξεις το οποίο μπορεί να αναπτύξει τις γνωστικές και γλωσσικές δεξιότητες των παιδιών, να αναπτύξει την αυτοσυγκέντρωσή τους αλλά και τις κοινωνικές τους δεξιότητες αφού το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από πολλά άτομα (Gray, 2013).

## Πολωνία

Η παιχνιδοποίηση μεταφέρει τεχνικές κινήτρων οι οποίες χρησιμοποιούνται εδώ και χρόνια από τους σχεδιαστές παιχνιδιών στην πραγματικότητά μας (πχ. εκπαίδευση, εργασιακό περιβάλλον, υπηρεσίες αγοράς). Τα στοιχεία και οι τεχνικές σχεδιασμού οι οποίες είναι γνωστές από τα παιχνίδια αφορούν για παράδειγμα δραστηριότητες όπως είναι ο καθορισμός στόχου, η παρότρυνση της συνεργασίας σε μια ομάδα, η σταδιακή αύξηση δυσκολίας εκτέλεσης διάφορων έργων, απόκτηση βαθμών και εμβλημάτων που είναι συνδεδεμένες με την αύξηση του κύρους του παίχτη<sup>14</sup>.

4 παραδείγματα παιχνιδιών στον τομέα της εκπαίδευσης<sup>15</sup>: Khan Academy, Ribbon Hero, Coursera, Brainscape, Visual Studio Achievements.

Η παιχνιδοποίηση αφορά τη χρήση μηχανισμών παιχνιδιών οι οποίοι προωθούν την δράση, αυξάνουν την δέσμευση ή πολύ απλά μπορούν να κάνουν πιο ευχάριστες κάποιες βαρετές, επαναληπτικές και μονότονες δραστηριότητες. Μέσα από την παιχνιδοποίηση αναλαμβάνει κανείς έργα που συνήθως αποφεύγει να κάνει. Τα παιχνίδια εμπεριέχουν την αλληλεπίδραση με φίλους, την ανατροφοδότηση και τη διασκέδαση. Η παιχνιδοποίηση -μέσα από συστήματα εμβλημάτων/πράσημων, βαθμολογίας, επιπέδων και πινάκων σκορ- έχει γνωρίσει τεράστια επιτυχία στον κόσμο των επιχειρήσεων.

Αυτά τα στοιχεία, παρόλο που είναι ελκυστικά και αξιολογικά, δεν καθορίζουν την επιτυχία της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση ωστόσο. Το πιο σημαντικό σημείο στον τομέα της εκπαίδευσης είναι η αυτονομία του μαθητή, η οποία σημαίνει την ελευθερία να αποφασίζουν οι μαθητές τον τρόπο με τον οποίο θέλουν να επιτύχουν τους εκπαιδευτικούς τους στόχους και η δυνατότητα να ταιριάζει το επίπεδο δυσκολίας των έργων με τα οποία είναι αντιμέτωποι οι

<sup>14</sup><https://hrstandard.pl/2014/03/03/gamifikacja-co-to-po-co-jak-dziala/>

<sup>15</sup><http://grywalizacja24.pl/grywalizacja-w-edukacji-5-najlepszych-przykladow/>

μαθητές με τις δεξιότητες, ικανότητες και δυνατότητές τους. Οι μαθητές χρειάζεται να είναι εξοικειωμένοι με βραχυπρόθεσμους και μακροπρόθεσμους στόχους. Χρειάζονται επίσης ξεκάθαροι κανονισμοί αξιολόγησης οι οποίοι γίνονται κατανοητοί από τον μαθητευόμενο σε κάθε στάδιο της διαδικασίας. Η άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με την πρόοδο ή την μη-πρόοδο του μαθητή είναι πολύ σημαντική επίσης. Μόνο όταν εξασφαλίζονται τα πιο πάνω ο μαθητευόμενος μπορεί να μπει σε ροή (flow), να είναι δηλαδή πλήρως αφοσιωμένος στο παιχνίδι/δραστηριότητα<sup>16</sup>.

Σε σχέση με την παιχνιδοποίηση, στην εκπαίδευση της Πολωνίας, εφαρμόζονται μηχανισμοί παιχνιδιών στις διαδικασίες διδασκαλίας (μάθηση βασισμένη σε παιχνίδι). Το παιχνίδι γίνεται μέρος της μαθησιακής διαδικασίας και είναι σχεδιασμένο με τρόπο που διδάσκει δεξιότητες ή έχει συγκεκριμένα αποτελέσματα μάθησης ενώ παράλληλα παραμένει μια ενδιαφέρουσα εμπειρία για την διδασκόμενο. Η Μάθηση Βασισμένη σε Παιχνίδι μπορεί να εμπεριέχει στοιχεία φαντασίας και να χρησιμοποιεί μια ποικιλία ασκήσεων οι οποίες να δίνουν κίνητρα για μάθηση στους μαθητές.

Η εξισορρόπηση των δυνατοτήτων των παιχνιδιών στην επιστήμη και την εκπαίδευση είναι πολύ σημαντική έτσι ώστε η χρήση των παιχνιδιών, άμεσα ή έμμεσα, να συνεισφέρει στην ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων και στην διαμόρφωση κοινωνικών και επιχειρηματικών στάσεων ανάμεσα σε παιδιά και νέους. Η χρήση παιχνιδιών εκτιμάται ιδιαίτερα σε σύγκριση με άλλες μεθόδους και εργαλεία, σε διάφορα μοντέλα μαθησιακών αποτελεσμάτων αφού: επιτρέπει την ανάπτυξη ικανοτήτων ειδικού περιεχομένου (κατανόηση περιεχομένου, επίλυση προβλημάτων), γενικές βασικές δεξιότητες (συνεργασία, ομαδικότητα, επικοινωνία, αυτό-ρύθμιση). Τα μαθησιακά αποτελέσματα συμπεριλαμβάνουν γνώσεις, κινητικές και επικοινωνιακές δεξιότητες<sup>17</sup>.

Τα παιχνίδια αποτελούν μέρος της κουλτούρας των νέων και μπορούν επομένως να χρησιμοποιηθούν ως μέσο παροχής κινήτρων στους NEET για εμπλοκή τους σε εκπαιδευτικά προγράμματα τα οποία θα τους βοηθήσουν να αναπτύξουν γνώσεις και δεξιότητες (NESTA, 2013). Μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο σε τυπικά όσο και μη-τυπικά περιβάλλοντα μάθησης και να βελτιώσουν επίσης την συναισθηματική νοημοσύνη των ατόμων. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να ενθαρρυνθούν οι NEET νέοι για συμμετοχή τους σε παρόμοιες καινούργιες δραστηριότητες οι οποίες θα καλλιεργήσουν στο σύνολο τους τις επιχειρηματικές στάσεις των νέων. Έτσι οι νέοι θα ενθαρρυνθούν να κυνηγήσουν ευκαιρίες και να πραγματοποιήσουν τους στόχους τους<sup>18</sup>.

## Κύπρος

<sup>16</sup><http://www.nina.gov.pl/baza-wiedzy/gamifikacja-w-edukacji-agnieszka-bilska/>

<sup>17</sup>Wouters, P., van der Spek, E., & van Oostendorp, H. (2009). *Current practices in serious game research: a review from a learning outcomes perspective*. In T. M. Connolly, M. Stansfield, & E. A. Boyle (Eds.), *Games-based learning: Techniques and effective practices*

<sup>18</sup>Result IO1 project Game Laboratory:: *Guide on the use of games as and effective non-formal education method in the socio-economic activation of NEET youth along with the player's dictionary*



Ειδικά σχεδιασμένα παιχνίδια/επιτραπέζια παιχνίδια δημιουργούνται συχνά για την σχολική εκπαίδευση στο πλαίσιο εκπαιδευτικών ευρωπαϊκών προγραμμάτων όπως είναι το Erasmus+, στρατηγικές συνεργασίες για την σχολική εκπαίδευση. Ένα παράδειγμα το οποίο είναι παρμένο από ένα ευρωπαϊκό πρόγραμμα εφαρμοσμένο σε μαθητές του δημοτικού και αφορά τη διδασκαλία μαθηματικών πρόκειται να παρουσιαστεί στις επόμενες παραγράφους.

Το πρότζεκτ 'Informath' (Project Number: 2016-1-BE01-KA201-016298), είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι που αφορά τη εκμάθηση μαθηματικών και απευθύνεται μεταξύ άλλων σε μαθητές 6-9 ετών. Ο κυπριακός ΜΚΟ CIP ( Citizens In Power) είναι μέρος της υπεύθυνης κοινοπραξίας για αυτό το πρότζεκτ το οποίο μέσα από μια διαδικτυακή πλατφόρμα (<http://informath.eu/>) και λαμβάνοντας υπόψη την διδακτέα ύλη μαθηματικών για τις 6 χώρες που συμμετέχουν στο πρότζεκτ (Βέλγιο, Κύπρος, Γαλλία, Ελλάδα, Βουλγαρία, Πορτογαλία), παρέχει εκπαιδευτικά εργαλεία μη-τυπικής μάθησης σε δάσκαλους μαθηματικών. Μεγάλη πλειοψηφία αυτών των εργαλείων είναι ειδικά σχεδιασμένα παιχνίδια τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως συμπληρωματικές δραστηριότητες στις τάξεις. Οι οργανισμοί-μέλη του πρότζεκτ αυτού έχουν αναπτύξει συνολικά περισσότερα από 45 αναλυτικά εργαλεία τα οποία έχουν κατηγοριοποιηθεί ηλικιακά σε εργαλεία για τις ηλικίες 6-9, 10-14 και 15-18. Όλα τα εκπαιδευτικά εργαλεία του πρότζεκτ διατίθενται σε όλες τις γλώσσες των οργανισμών-εταίρων καθώς και στα Αγγλικά.

### Παράδειγμα Εργαλείου:

**Τίτλος:** 'GAME DOMINO A'

**Ηλικίες:** 4-9 ετών

**Διάρκεια παιχνιδιού:** 20 λεπτά

**Αριθμός παιχτών:** 2-4

**Σχετικές μαθηματικές έννοιες:** Λογική, συλλογισμοί, Διαχείριση αντικειμένων, Εισαγωγή σε γεωμετρικές έννοιες (ευθεία και πολυγωνική γραμμή, ανοιχτή και κλειστή καμπύλη, τετράγωνο, τρίγωνο).

**Γενικός στόχος και σκοπός:** Προώθηση της εκμάθησης και της ανάπτυξης της λογικής μέσα από μεθοδολογίες βασισμένες στο παιχνίδι.

**Συγκεκριμένος σκοπός:** Ανάπτυξη των συγκεκριμένων μαθηματικών έννοιων που προαναφέρθηκαν.

### **Κανόνες:**

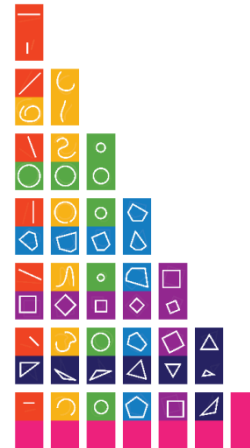
1. Ανακατέψτε τις 28 κάρτες οι οποίες βρίσκονται αναποδογυρισμένες στο τραπέζι
2. Κάθε παίχτης επιλέγει 7 κάρτες. Σε περίπτωση που οι παίχτες δεν είναι 4, οι κάρτες που θα παραμείνουν στο τραπέζι βγαίνουν εκτός παιχνιδιού.
3. Πρώτος παίζει ο νεαρότερος παίχτης και ακολουθεί ο παίχτης που βρίσκεται στα αριστερά του πρώτου (σύμφωνα με τη ροή του παιχνιδιού).
4. Η κάθε κάρτα αποτελείται από δύο μέρη. Σκοπός των παιχτών είναι να τοποθετούν μια κάρτα στο τραπέζι με τρόπο που οι κάρτες που συνορεύουν να συνορεύουν εν μέρει με μια κάρτα του ίδιου χρώματος (δες εικόνα)
5. Στη περίπτωση που ο παίχτης δεν έχει κάποια κάρτα που να ταιριάζει στα διαθέσιμα χρώματα, μπορεί να πάρει μία κάρτα από αυτές που είχαν μείνει στην αρχή του παιχνιδιού. Εάν

δεν υπάρχουν επιπλέον κάρτες, θα πρέπει να παραχωρήσει τη σειρά του και να παίξει ο επόμενος παίχτης.

**6.** Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάποιος από τους παίχτες χρησιμοποιήσει όλες τις κάρτες του ή όταν το ντόμινο ολοκληρωθεί δηλαδή όταν παρόλο που οι παίχτες έχουν ακόμα διαθέσιμες κάρτες στα χέρια τους, κανείς δεν έχει κάποια κάρτα που να μπορεί να τοποθετηθεί στο ντόμινο. Σε αυτή τη περίπτωση, ο παίχτης με τις λιγότερες κάρτες κερδίζει.

#### Υλικά και πηγές:

28 ορθογώνιες κάρτες χωρισμένες σε δύο μέρη με σχεδιασμένες πάνω φιγούρες σχετικές με τις έννοιες που συζητήθηκαν πιο πάνω:



**Τεχνικές και μέθοδοι:** Το παιχνίδι στοχεύει να διεγείρει τον ανταγωνισμό μεταξύ των παιχτών και να αναπτύξει τις δεξιότητες που συζητήθηκαν πιο πάνω.

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Το παιχνίδι μπορεί αρχικά να δίνει έμφαση στα χρώματα και την κατάκτηση των ονομάτων τους ενώ στη συνέχεια μπορεί να αφοσιωθεί σε διάφορες μαθηματικές μεθοδολογίες.

**Επιθυμητά αποτελέσματα:** Ενδιαφέρον για παιχνίδια μαθηματικών, Γνώσεις γεωμετρίας, Ανάπτυξη συλλογισμού

**Ερωτήσεις για αξιολόγηση:** Τι δυσκολίες αντιμετωπίσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; Βρήκατε εύκολη τη χρήση του υλικού; Τι δεξιότητες πιστεύετε ότι βελτιώσατε με αυτό το παιχνίδι;

΄Πηγή: Ανοιχτή Εκπαιδευτική πηγή η οποία αναπτύχθηκε από τους εταίρους του προγράμματος 'Informath'.

**2. Παιχνιδοποίηση στον τομέα εργασίας με νέους, ειδικότερα νέους NEET 15-17 ετών και νέους με περιορισμένες ευκαιρίες. Στάσεις οι οποίες χρειάζεται να αναπτυχθούν σε αυτό το πληθυσμό, πιθανές δυσκολίες προς αντιμετώπιση και περαιτέρω ανάπτυξη του τομέα.**

## 2.1 Παραδείγματα καλών πρακτικών παιχνοποίησης στην εργασία με νέους NEET από ΗΒ και Κύπρο

### Καλές Πρακτικές στο ΗΒ

Με την παγκόσμια οικονομική κρίση του 2008, εμφανίστηκαν οικονομικές δυσκολίες σε όλη την Ευρώπη και άλλα μέρη του κόσμου (Hetzl, 2012). Παράλληλα εφαρμόστηκαν μέτρα λιτότητας από πολλές κυβερνήσεις της Ευρώπης, συμπεριλαμβανομένης και αυτής του ΗΒ. Η υπηρεσίες για νέους αποδεδειχτήκαν ενώ έγιναν περικοπές στις χρηματοδοτήσεις. Οι περιορισμένοι ή σε κάποιες περιπτώσεις σημαντική έλλειψη πόρων έκανε πολύ δύσκολο το έργο οργανισμών που ασχολούνται με NEET νεολαία.

Παρόλα αυτά υπάρχουν παραδείγματα καλών πρακτικών στο τομέα της εργασίας για νέους και για NEET. Στην Βόρεια Ιρλανδία υλοποιήθηκε, το 2011, το πρόγραμμα Youth Arts το οποίο χρηματοδοτήθηκε από το Big Lottery. Το πρόγραμμα ξεκίνησε επαφές με νέους και οργάνωση συναντήσεων με νέους από σχολεία του Δυτικού Belfast της Βόρειας Ιρλανδίας. Πολλοί από αυτούς τους νέους ζούσαν περιθωριοποιημένοι και κάτω από συνθήκες φτώχειας. Μέσα από το πρόγραμμα και καινοτόμες τεχνικές αφοσίωσης οι συμμετέχοντες συμμετείχαν ενεργά σε διάφορες δραστηριότητες. Δύο καλές πρακτικές οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν σε αυτό το πρόγραμμα ήταν η ένταξη και η ενδυνάμωση. Το πρόγραμμα ενέπνευσε και ενθάρρυνε τους νέους να αναπτύξουν και να υλοποιήσουν ένα φεστιβάλ ενώ μέσα από την μεθοδολογία ένταξης, περιθωριοποιημένοι νέοι συμμετείχαν ενεργά σε δραστηριότητες του προγράμματος και έγιναν μια κοινωνικής αλλαγής.

### Καλές Πρακτικές στην Κύπρο

#### Πρότζεκτ BaSE

Το πρότζεκτ αυτό βασίζεται στην συνεργασία μεταξύ 4 οργανισμών από την Κύπρο και την Ελλάδα οι οποίοι θέσπισαν μια Στρατηγική Συνεργασία. Οι οργανισμοί αυτοί είναι: MC Institute of Public Relations (MCIPR) (συντονιστής του πρότζεκτ), Kalys Solutions Ltd (KS), το τμήμα Επιστημών Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου (UCY) και το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας (UOT). Επιπρόσθετα συμμετείχε στο πρότζεκτ η Κυπριακή Ομοσπονδία Γυναικών Επιχειρηματιών Επαγγελματιών Λευκωσίας (BPW) και το παράρτημα νέων της Ομοσπονδίας (YBPW) οι οποίοι ήταν υπεύθυνοι για την ανάπτυξη συγκεκριμένου υλικού και για την διασφάλιση της ποιότητας και ανθεκτικότητας του πρότζεκτ [Διαδικτυακή πηγή: <http://baseproject.eu/about-us/>].

Το πρότζεκτ, με διάρκεια 20 μηνών, ξεκίνησε το Μάρτιο του 2015 και ολοκληρώθηκε τον Οκτώβρη του 2016. Τα ακόλουθα έργα διεκπεραιώθηκαν από τους οργανισμούς-εταίρους του πρότζεκτ:

- Κατασκευή ερωτηματολογίων, συλλογή και ανάλυση δεδομένων ερωτηματολογίου με σκοπό να αναγνωριστούν οι ανάγκες εκπαίδευσης και κατάρτισης που υπάρχουν σε πιθανούς και/ή ήδη επαγγελματίες επιχειρηματίες.
- Ανάπτυξη των εργαλείων ICT με πληθυσμό-στόχο τη νεολαία τα οποία σκοπεύουν στην υποστήριξη των νέων προκειμένου να ιδρύσουν και να αναπτύξουν τις δικές τους επιχειρήσεις. Το κύριο εργαλείο ήταν μια ιστοσελίδα η οποία περιέχει εκπαιδευτικές πηγές και υλικό σχετικό με την επιχειρηματικότητα. Το υλικό επικεντρώνεται κυρίως στους τομείς στησίματος και λειτουργίας μίας επιχείρησης, αναγνώρισης προσφερόμενων υπηρεσιών και προϊόντων, πρόσληψης εργαζομένων, εκπαίδευσης προσωπικού, προώθησης, δικτύωσης και διαχείριση κρίσης.

Επιπρόσθετα, μέσα από το πρόγραμμα, έχει δημιουργηθεί ένα καινοτόμο διαδικτυακό παιχνίδι προσομοίωσης το οποίο προσφέρει εικονική πρακτική άσκηση σε δυνητικούς αλλά και ήδη επαγγελματίες επιχειρηματίες. Στο παιχνίδι αυτό, οι χρήστες καλούνται να δράσουν με συγκεκριμένο και κατάλληλο τρόπο έτσι ώστε να αντιμετωπίσουν αριθμό προκλήσεων και προβλημάτων προερχόμενων από τον πραγματικό κόσμο των επιχειρήσεων. Το εικονικό περιβάλλον επιτρέπει στους χρήστες να μάθουν μέσω της εμπειρικής μάθησης και άρα να αυτονομηθούν και να αναπτύξουν επιχειρηματικές δεξιότητες.

[Διαδικτυακή πηγή: <http://baseproject.eu/about-us/>].

### Πρότζεκτ FEFE

Το πρότζεκτ αυτό αποτελεί κοινοπραξία μεταξύ 6 ευρωπαϊκών οργανισμών: Πανεπιστήμιο Aston (HB), ELearning Studios LTD (HB), CARDET (Κύπρος), Best (Αυστρία), Hi Iberia (Ισπανία) και Πανεπιστήμιο Βαρκελώνης (Ισπανία).

Το FEFE αποτελεί μια διατομεακή συνεργασία η οποία αναπτύσσει τις γνώσεις οικονομικών και καλλιεργεί ένα επιχειρηματικό πνεύμα για μαθητευόμενους οι οποίοι προέρχονται από πλαίσια Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης και πλαίσια Ανώτερης Εκπαίδευσης. Κύριο χαρακτηριστικό του πρότζεκτ είναι η ανάπτυξη και η εφαρμογή ενός ψηφιακού παιχνιδιού του οποίου πρωταρχικός στόχος είναι η εκπαίδευση. Στόχος είναι το παιχνίδι αυτό να παρέχεται δωρεάν ως μια Διαδικτυακή Εκπαιδευτική Πηγή η οποία θα είναι προσβάσιμη από κινητές συσκευές.

Μέσω του FEFE, οι μαθητευόμενοι αναπτύσσουν βασικές δεξιότητες οι οποίες προαπαιτούνται για ένα επιχειρηματία: βελτιωμένη ικανότητα λήψης οικονομικών αποφάσεων, καλύτερη κατανόηση και πρόσβαση σε εναλλακτικές πηγές χρηματοδότησης, θετική στάση απέναντι στο εμπόριο εκτός εγχώριων συνόρων. Η ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων ενθαρρύνει τους μαθητευόμενους προς το κόσμο της επιχειρηματικότητας και τους επιτρέπει να δημιουργήσουν τις επιχειρήσεις τους με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα. Η υλοποίηση του πρότζεκτ FEFE έχει θετικό αντίκτυπο στην ευρωπαϊκή οικονομική ανάπτυξη και δημιουργία θέσεων εργασίας.

Υπάρχει ήδη μια σταθερή έκδοση του παιχνιδιού η οποία αναπτύχθηκε στη φάση δοκιμής του παιχνιδιού. Η έκδοση αυτή διατίθεται σε 4 γλώσσες (Αγγλικά, Γερμανικά, Ελληνικά και Ισπανικά). Ενδιαφερόμενοι να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι μπορούν να επικοινωνούν με τον Matt Davies (Aston Business School) στο [m.l.davies@aston.ac.uk](mailto:m.l.davies@aston.ac.uk).



[Διαδικτυακή Πηγή: <http://fefeproject.eu/>].

### 3. Μηχανισμοί γενίκευσης συμπεριφορών και δεξιοτήτων οι οποίες καλλιεργήθηκαν κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού σε άλλους τομείς της ζωής του ατόμου.

#### 3.1 Ανάπτυξη ενός λεπτομερούς οδηγού βασισμένου στο Μοντέλο Στυλ Μάθησης του Kolb

Η μάθηση μπορεί να είναι αποτελεσματικότερη και ευκολότερη όταν το προσωπικό στυλ μάθησης του μαθητευόμενου λαμβάνεται υπόψη. Τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν ξεκινήσει να ανταγωνίζονται ταινίες, βιντεοπαιχνίδια και τη τηλεόραση ως μέσο αναψυχής. Πολλοί είναι αυτοί που θεωρούν τα παιχνίδια ως μια σημαντική μεθοδολογία μάθησης. Τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια τείνουν να είναι πολύ περίπλοκα και συχνά η διαδικασία εκμάθησης των κανονισμών και του τρόπου παιχνιδιού τους παίρνει αρκετό χρόνο. Τα επιτυχημένα παιχνίδια υποβοηθούν τους παίχτες αποτελεσματικά παρέχοντας αναλυτικά βιβλιαράκια οδηγιών τα οποία κάνουν την διαδικασία εκμάθησης των κανονισμών ευκολότερη.

Η χρήση των παιχνιδιών έχει την δυνατότητα να υποστηρίξει το στυλ μάθησης του παίχτη, να ενθαρρύνει την περαιτέρω ανάπτυξη των υπόλοιπων στυλ μάθησης και να εφαρμοστεί σε διάφορα στυλ διδασκαλίας. Μέσα από τα παιχνίδια οι παίχτες μαθαίνουν σε μεγάλο βαθμό. Πολλά παιχνίδια έχουν σχετικά απότομη καμπύλη μάθησης και είναι με τέτοιο τρόπο σχεδιασμένα προκειμένου να υποβοηθούν τους παίχτες κατά τη διάρκεια της εκμάθησης. Με την εκμάθηση του παιχνιδιού το παιχνίδι πρέπει να αλλάξει και να γίνει δυσκολότερο. Κάποια στυλ μάθησης φαίνεται να υποστηρίζονται καλύτερα από άλλα στη περίπτωση των επιτραπέζιων και αυτό έχει επιπτώσεις στο τρόπο που τα παιδιά μαθαίνουν να μαθαίνουν.

Υπάρχουν τέσσερα κοινά αποδεχτά μοντέλα στυλ μάθησης. Για αυτή την έκθεση, έχουμε επιλέξει το μοντέλο του Kolb.

Ο κύκλος της μάθησης του Kolb (1984) αποτελείται από μια διαδικασία τεσσάρων σταδίων η οποία επικεντρώνεται στις γνωστικές λειτουργίες των ατόμων και τις εμπειρίες τους:

- **Συγκεκριμένη εμπειρία:** το άτομο ζει κάτι καινούργιο
- **Αναστοχαστική παρατήρηση:** ικανότητα να αναλογιστείς την καινούργια εμπειρία που μπορεί μόλις να έζησες ή αυτό που παρατήρησες και να το σκεφτείς
- **Αφηρημένη θεωρητική σύλληψη:** η διαδικασία αναστοχασμού επιτρέπει την δημιουργία νέων ιδεών ή θα μπορούσε να εμπεριέχει την ανακατασκευή προϋπάρχουσων αφηρημένων εννοιών.

- **Ενεργός πειραματισμός:** το άτομο ή ο μαθητευόμενος εφαρμόζει αυτό που έχει μάθει στο περιβάλλον το προκειμένου να εξερευνήσει τι μπορεί να συμβεί και να δοκιμάσει αυτό που έχει μάθει σε καινούργιες καταστάσεις.

Αυτά τα τέσσερα στοιχεία αποτελούν μέρη ενός συνεχόμενου κύκλου εμπειρικής μάθησης. Οι μαθητευόμενοι μπορούν να ξεκινήσουν από οποιοδήποτε σημείο του κύκλου. Ιδανικά, οι μαθητευόμενοι διακατέχονται από εξισορροπημένες ικανότητες και στα τέσσερα στάδια αλλά στην πραγματικότητα, οι άνθρωποι τείνουν να τα πηγαίνουν καλύτερα σε ένα από τα 4 στάδια.

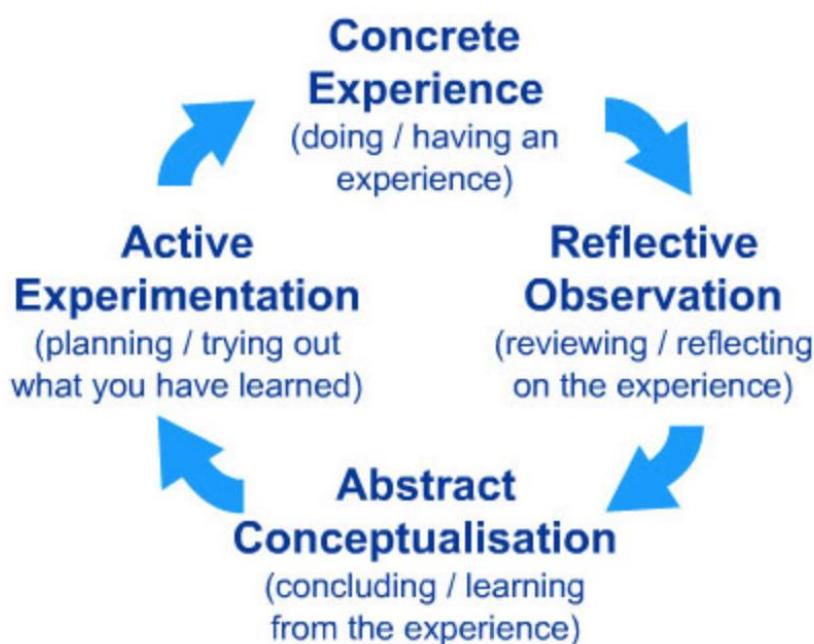


Figure 1: Ο κύκλος μάθησης του Kolb. Από αριστερά προς τα δεξιά: Ενεργός Πειραματισμός (σχεδιασμός, δομική όσων έχουν διδαχτεί), Συγκεκριμένη εμπειρία (πράξη ή απόκτηση μιας εμπειρίας), Αναστοχαστική παρατήρηση (επανεξέταση/ αναστοχασμός πάνω στην εμπειρία), Αφηρημένη θεωρητική σύλληψη (συμπεράσματα, μάθηση μέσω της εμπειρίας).

Όταν το στυλ μάθησης του ατόμου έχει αναγνωρισθεί, η διδασκαλία μπορεί να οργανωθεί με τρόπο που να ενισχύει τα δυνατά σημεία του ατόμου, να ενδυναμώνει την αυτοεκτίμησή του ενώ παράλληλα να ενθαρρύνει την περαιτέρω ανάπτυξη των άλλων στυλ μάθησης. Στα παιχνίδια, ενθαρρύνεται επίσης η διερεύνηση της φαντασίας του ατόμου. Θεωρητικά μοντέλα μπορούν να αναπτυχθούν και να δοκιμαστούν σε ένα περιβάλλον με χαμηλό ρίσκο όπου το χειρότερο που μπορεί να συμβεί είναι να χρειαστεί ο παίχτης να ξεκινήσει ξανά από την αρχή. Τα παιχνίδια βελτιώνουν επίσης το χρόνο αντίδρασης και την εφαρμογή ιδεών του ατόμου.

### 3.2 Θετικές συμπεριφορές και δεξιότητες οι οποίες αναπτύσσονται μέσα από το παιχνίδι και πώς να τις ενισχύσετε

Οι μορφή των παιχνιδιών διαφέρει από χώρα σε χώρα ενώ τα παιχνίδια παίζονται με πολλούς τρόπους. Κάποια παιχνίδια είναι ηλεκτρονικά, άλλα βασίζονται σε παιχνίδι-ρόλων, άλλα είναι επιτραπέζια, περιπέτειας, προσομοίωσης, καρτών κ.α. Πολλά από αυτά είναι σημαντικά στη προώθηση θετικών συμπεριφορών, απόκτηση γνώσεων, και περαιτέρω ανάπτυξη υπάρχουσων δεξιοτήτων και ικανοτήτων.

Μέσα από τα παιχνίδια, οι νέοι μπορούν να αναπτύξουν τις ικανότητες συλλογισμού και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους (O'Brien, 2003). Παράλληλα, τα παιχνίδια προωθούν την κριτική σκέψη η οποία αποτελεί σημαντικό στοιχείο της γνωστικής ανάπτυξης του ανθρώπου αφού επιτρέπει στους νέους να πάρουν καλύτερες και πιο συνειδητοποιημένες αποφάσεις. Μέσα από την επανάληψη και την συνεχόμενη εξάσκηση, αυτές οι ικανότητες βελτιώνονται. Εάν οι νέοι βρίσκονται σε περιβάλλοντα τα οποία προωθούν το παιχνίδι το οποίο έχει εκπαιδευτικούς σκοπούς, αυτό θα τους επιτρέψει να εσωτερικεύσουν και να αναπτύξουν τις γνωστικές τους ικανότητες και άρα να γίνουν πιο αποτελεσματικοί και παραγωγικοί στη καθημερινότητά τους αλλά και για την κοινωνία στην οποία ζουν.

Ακόμα ένα πλεονέκτημα της αλληλεπίδρασης με παιχνίδια είναι η ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων. Στις σύγχρονες κοινωνίες και ιδιαίτερα αυτές της Δύσης, το φαινόμενο της μοναξιάς επηρεάζει κυρίως ηλικιωμένους αλλά και νέους ανθρώπους. Τα επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν σπουδαία εργαλεία αντιμετώπισης τέτοιων ζητημάτων. Όταν οι άνθρωποι παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια, αυτό γίνεται σε μικρές ή μεγάλες ομάδες. Τα παιχνίδια με πολλαπλούς παίχτες επιτρέπουν την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία, την συνεργασία και τον υγιές ανταγωνισμό. Όλα αυτά τα στοιχεία μαζί βελτιώνουν τις κοινωνικές δεξιότητες των ατόμων.

### 3.3 Αρνητικές συμπεριφορές οι οποίες μεταφέρονται μέσα από τα παιχνίδια: Ποιες είναι και πώς να τις αντιμετωπίσετε.

Η αλληλεπίδραση με παιχνίδια μπορεί να έχει ένα έντονα θετικό ρόλο στη ζωή πολλών ανθρώπων ωστόσο μπορεί επίσης να αναπτύξει συγκεκριμένες αρνητικές συμπεριφορές. Πολλά από τα διαδικτυακά παιχνίδια τα οποία εκατομμύρια νέοι παίζουν σήμερα εμπεριέχουν βία και μπορούν να επηρεάσουν αρνητικά τον ψυχικό κόσμο των νέων (Anderson, 2007). Επίσης, αρκετά άτομα αναπτύσσουν εξαρτήσεις με τέτοια παιχνίδια με αποτέλεσμα να έχουν σήμερα δημιουργηθεί πολλά κέντρα απεξάρτησης και ειδικές θεραπευτικές συνεδρίες για άτομα τα οποία είναι εξαρτημένα από τα τηλέφωνα, ταμπλέτες, υπολογιστές τους και τα παιχνίδια. Η εξάρτηση στα διαδικτυακά παιχνίδια μπορεί να αντιμετωπιστεί με το περιορισμό του χρόνου τον οποίο το άτομο περνά χρησιμοποιώντας μια συσκευή τεχνολογίας (Bishop, 2015).

Τέλος, κάποια από αυτά τα παιχνίδια προϋποθέτουν ατομικό παιχνίδι το οποίο περιορίζει την αλληλεπίδραση με άλλα άτομα μόνο σε ένα εικονικό επίπεδο. Αυτό το φαινόμενο μπορεί να απομονώσει τα άτομα, να περιορίσει την κοινωνική τους ανάπτυξη και να συγχύσει τις διαχωριστικές γραμμές μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας. Μια τέτοια κατάσταση μπορεί να αντιμετωπιστεί με την αύξηση των επιπέδων φυσικής δραστηριότητας των ατόμων μέσα από την οποία το άτομο θα μπορέσει να συναντήσει ανθρώπους και να αλληλοεπιδράσει μαζί τους σε ένα πιο ανθρώπινο και πραγματικό περιβάλλον.

#### 4. Διαγνωστική μέθοδος των αναγκών της νεολαίας NEET 15-17 ετών στον τομέα των παιχνιδιών.

##### 4.1 Ανάπτυξη ερωτηματολογίου το οποίο μπορεί να χορηγηθεί από τον εκπαιδευτή προς την ομάδα NEET νέων με την οποία εργάζεται

Ερωτηματολόγιο διαγνωστικό των αναγκών των νέων το οποίο λαμβάνει υπόψη τις ανάγκες που δημιουργεί η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών. Το ερωτηματολόγιο αφορά τις ανάγκες των ατόμων όπως: αυτοπεποίθηση, επικοινωνία, απόκτηση δεύτερης γλώσσας, προοπτικές εργασίας, κίνητρα και προτιμήσεις παιχνιδιών.

Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτή	
Αριθμός ερωτηματολογίου	

Γενικές πληροφορίες συμμετέχοντα	Όνομα	
	Επίθετο	
	Φύλο	<input type="checkbox"/> θήλυ <input type="checkbox"/> άρρεν
	Έτος γέννησης	
	Διαμονή	<input type="checkbox"/> επαρχία <input type="checkbox"/> πόλη
	Αριθμός αδελφιών	

Ερωτήσεις αναφορικά με την εκπαίδευση και τις σχετικές ανάγκες των νέων	
Τι μαθήματα	A. σε ενδιαφέρει να παρακολουθείς;



	<p>.....</p> <p><b>B. δεν σε ενδιαφέρει να παρακολουθείς;</b></p> <p>.....</p>
<p><b>Σε πιο βαθμό γνωρίζεις και μπορείς να μιλάς μια ξένη γλώσσα;</b></p>	<p>Ποια γλώσσα; .....</p> <p>Αξιολόγηση δεξιοτήτας:</p> <p><input type="checkbox"/> χαμηλή</p> <p><input type="checkbox"/> μάλλον χαμηλή</p> <p><input type="checkbox"/> ούτε χαμηλή ούτε ψηλή</p> <p><input type="checkbox"/> μάλλον ψηλή</p> <p><input type="checkbox"/> ψηλή</p>
<p><b>Εξωσχολικές δραστηριότητες</b></p>	<p><b>a. Τι σου αρέσει να κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο; Συμμετέχεις σε κάποιες δραστηριότητες; Ποιες;</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>b. Συμμετέχεις σε τάξεις που διοργανώνονται από την τοπική βιβλιοθήκη, το κοινοτικό κέντρο, έναν μη κυβερνητικό οργανισμό κτλ.;</b></p> <p><input type="checkbox"/> ναι</p> <p><input type="checkbox"/> όχι</p> <p>Εάν δεν συμμετέχεις, παρακαλώ εξήγησε γιατί:</p> <p>.....</p>
<p><b>Με πόση συχνότητα παίζεις επιτραπέζια παιχνίδια;</b></p>	<p><input type="checkbox"/> ποτέ</p> <p><input type="checkbox"/> σπάνια</p> <p><input type="checkbox"/> περιστασιακά</p> <p><input type="checkbox"/> συχνά</p> <p><input type="checkbox"/> πολύ συχνά</p>
<p><b>Ποιες κατηγορίες επιτραπέζιων ενδιαφέρουν;</b></p> <p>Μπορείς να επιλέξεις τουλάχιστον 3 κατηγορίες. Παρακαλώ διευκρίνισε γιατί έκανες τις συγκεκριμένες επιλογές.</p>	<p><input type="checkbox"/> οικονομικά</p> <p><input type="checkbox"/> στρατηγικά</p> <p><input type="checkbox"/> συνεργασίας</p> <p><input type="checkbox"/> περιπέτειας</p> <p><input type="checkbox"/> πολεμικά</p> <p><input type="checkbox"/> λογικής</p> <p><input type="checkbox"/> οικογενειακά</p> <p><input type="checkbox"/> παρέας</p> <p><input type="checkbox"/> καρτών</p> <p><input type="checkbox"/> αινιγμάτων</p> <p><input type="checkbox"/> παιχνίδι ρόλων</p> <p><input type="checkbox"/> άλλο (παρακαλώ διευκρίνισε)</p> <p>.....</p>

	<p>Γιατί έκανες τις πιο πάνω επιλογές;</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Παρακαλώ γράψε εδώ τίτλους επιτραπέζιων παιχνιδιών τους οποίους γνωρίζεις</p>	
<p>Οι δάσκαλοι στη τάξη σου χρησιμοποιούν επιτραπέζια παιχνίδια;</p>	<p><input type="checkbox"/> ναι</p> <p><input type="checkbox"/> όχι</p> <p>Εάν ναι, παρακαλώ διευκρίνισε πόσο συχνά:</p> <p><input type="checkbox"/> συχνά</p> <p><input type="checkbox"/> περιστασιακά</p> <p><input type="checkbox"/> πολύ σπάνια</p>

#### 4.2 Η επιλογή του κατάλληλου παιχνιδιού με βάση τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου και τις δεξιότητες οι οποίες χρειάζεται να αναπτυχθούν

Επιτραπέζια παιχνίδια και διαμόρφωση δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Πίνακας Αυτοαξιολόγησης.

Κλίμακα αξιολόγησης

1 – σίγουρα όχι, 2 – μάλλον όχι, 3 – ούτε ναι ούτε όχι, 4 – μάλλον ναι, 5 – σίγουρα ναι

1 – διαφωνώ απόλυτα, 2- διαφωνώ, 3 – ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ, 4 – συμφωνώ, 5 – συμφωνώ απόλυτα

	Παρακαλώ απάντησε στις πιο κάτω δηλώσεις σημειώνοντας X στον αριθμό που σε αντιπροσωπεύει	1	2	3	4	5
1.	Είμαι ανοιχτός και επικοινωνιακός άνθρωπος.					
2.	Μου αρέσει να εργάζομαι με άλλους σε ομάδες.					
3.	Μου αρέσει να εργάζομαι μόνος.					
4.	Είμαι συγκεντρωμένος και αφοσιωμένος στην εκτέλεση μιας εργασίας.					

5.	Μαθαίνω γρήγορα.					
6.	Είμαι εφευρετικός και ψάχνω για λύσεις.					
7.	Νιώθω άνετα όταν μπορώ να ακολουθήσω τις οδηγίες για μια άσκηση.					
8.	Νιώθω άνετα και ενεργά εμπλεκόμενος όταν έχω την υποστήριξη του καθοδηγητή μου.					
9.	Παράθεσε 3 από τα πλεονεκτήματά σου.					

**Ο βαθμός στον οποίο τα παιχνίδια αναπτύσσουν τις δεξιότητες και ικανότητες των νέων.**

Παρακαλώ επιλέξτε τον αριθμό που σας αντιπροσωπεύει σημειώνοντας «X» στο αντίστοιχο κουτάκι.

Είδος δεξιότητας/ικανότητας	1 Πολύ χαμηλή	2 Χαμηλή	3 Ούτε χαμηλή ούτε ψηλή	4 Ψηλή	5 Πολύ ψηλή
Ικανότητα κατανόησης και προσαρμογής στους κανόνες					
Ικανότητα λήψης-αποφάσεων					
Αναλυτική λογική					
Μνήμη και συγκέντρωση					
Ικανότητα να εργαστώ σε ομάδα και να συνεργαστώ με άλλους					
Επιχειρηματικές ικανότητες και πρωτοβουλία					
Λογική σκέψη					

Αφαιρετική σκέψη					
Ανοιχτός στην διαφορετικότητα					
Ανοιχτός στην μάθηση					
Ικανότητες διαπραγμάτευσης					
Ικανότητα ανεξάρτητης σκέψης					
Ικανότητα κατανόησης και επίλυσης προβλημάτων					
Κατανόηση γραπτού κειμένου					
Ικανότητα αποτελεσματικής διαχείρισης χρόνου					

Πληροφορίες για το άτομο το οποίο συμπληρώνει το πιο πάνω ερωτηματολόγιο:

- Στόχος του ερωτηματολογίου αυτού είναι η συλλογή βασικών πληροφοριών σχετικών με τις ανάγκες των νέων ηλικίας 15-17 ετών και η πρόταση ενός κατάλληλου εκπαιδευτικού εργαλείου υπό τη μορφή επιτραπέζιου παιχνιδιού, στη βάση των δεδομένων που θα συλλεχθούν. Ο κατάλογος επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι διαθέσιμος στο αρχείο: Κατάλογος Καλών Πρακτικών στην εργασία με νεολαία NEET, όσον αφορά καινοτόμα εργαλεία στα πλαίσια μη-τυπικής μάθησης. Ο κατάλογος αυτός μπορεί να επεκταθεί με καινούργιες προτάσεις παιχνιδιών σύμφωνα με τις προτάσεις ατόμων οι οποίοι εργάζονται με νέους και θεωρούν ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι εκπληρώνει εκπαιδευτικές λειτουργίες.

Ο δάσκαλος, παιδαγωγός, εκπαιδευτής, ρυθμιστής, μέντορας, ψυχολόγος, σύμβουλος κτλ, έχοντας τις γνώσεις, τις δεξιότητες και εμπειρία που χρειάζεται κανείς στην εργασία με νέους, θα έχει στην διάθεσή του το παιχνίδι το οποίο περιέχει στοιχεία επιχειρηματικής εκπαίδευσης και κοινωνικών δεξιοτήτων μαζί με οδηγίες, έτσι ώστε να μπορεί να υλοποιήσει το παιχνίδι μόνος του και ανεξάρτητα μαζί με την ομάδα συμμετεχόντων του.



### Βιβλιογραφία από την οποία πάρθηκαν τα παραπάνω:

- Diagnoza potrzeb młodzieży w środowisku lokalnym, A. Urbanik, A. Gołdys, A. Daszkowska- Kamińska, Warszawa 2010
- Zał. nr 4 Kompetencje Społeczne, Ministerstwo Rodziny Pracy i Polityki Społecznej, <https://www.mpips.gov.pl/bip/zamowienia-publiczne/rozpoznanie-ryнку/rok-2018/zamowienie-dotyczace-opracowania-koncepcji-systemu-weryfikacji-i-walidacji-kompetencji-spoecznych--w-ramach-programu-mlodziez-solidarna-w-dzialaniu/>
- zał. nr 10 Koncepcja systemu weryfikacji i walidacji kompetencji społecznych, Ministerstwo Rodziny Pracy i Polityki Społecznej, <https://efs.mrpips.gov.pl/skorzystaj/nabory/konkurs-nr-powr.01.04.00-ip.03-00-00118>
- Ready for Work - The capabilities young people need to find and keep work – and the programs proven to help develop these; Impetus – The Private Equity Foundation 2014.

## 5. Μεθοδολογία ανάπτυξης παιχνιδιού.

### 5.1 Παιχνιδοποίηση μιας διαδικασίας

Η διαδικασία της παιχνιδοποίησης οποιουδήποτε τομέα βασίζεται στην εισαγωγή παραδοσιακών μηχανισμών παιχνιδιών -είτε αυτά είναι επιτραπέζια είτε βιντεοπαιχνίδια- με σκοπό την ενίσχυση της διαδραστικότητας, την ανάπτυξη αφοσίωσης και την ομαλοποίηση των δραστηριοτήτων διδασκαλίας. Πιο κάτω αναφέρονται οι πιο αποτελεσματικοί τρόποι για ενίσχυση της αποτελεσματικότητας και της κινητοποίησης που παρέχει μία πλατφόρμα.

**Ορισμός στόχων.** Σχεδόν κάθε παιχνίδι οφείλει να ξεκινά με τον καθορισμό συγκεκριμένων στόχων τους οποίους ο χρήστης πρέπει να ολοκληρώσει μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο. Χάρης στην τεχνολογία είναι δυνατό αυτοί οι στόχοι να παρακολουθούνται και να το άτομο να υπενθυμίζεται για αυτούς μέσω ανακοινώσεων στο κινητό του τηλέφωνο.

**Πρόοδος.** Σε κάθε επιτραπέζιο ή βίντεο- παιχνίδι είναι καίριο το αίσθημα προόδου που θα πρέπει να νιώθει ο παίχτης. Μπάρες προόδου ή διαχωρισμός του παιχνιδιού σε επίπεδα είναι τρόποι ξεκάθαρης ποσοτικοποίησης της απόδοσης του παίχτη. Είναι χρήσιμο επίσης να παρέχονται ευκαιρίες για μεγάλα άλματα προόδου ανά χρονικά διαστήματα. Για παράδειγμα η ύπαρξη ενός επιπέδου όπου ο παίχτης μπορεί να επιδείξει όλα όσα έμαθε το τελευταίο μήνα.

**Άμεση ανατροφοδότηση.** Ένα μεγάλο πλεονέκτημα των επιτραπέζιων και των βίντεο-παιχνιδιών έναντι της παραδοσιακής εκπαίδευσης είναι η ικανότητά τους να παρέχουν άμεσες αξιολογήσεις στον παίχτη (είτε μέσω του συστήματος αστεριών είτε με το συμβατικό σύστημα βαθμολογίας). Επιπρόσθετα, η χρήση οπτικών και ακουστικών εφέ ενισχύει το αντίκτυπο της επιτυχίας ή αποτυχίας περισσότερο από ότι η κλασική διόρθωση ή επιβράβευση του δασκαλού.

**Κοινωνικό εργαλείο.** Το αίσθημα του ανήκειν σε μια ομάδα είναι από τα σημαντικότερα στοιχεία μιας παιχνιδοποιημένης πλατφόρμας.

**Παροχή κινήτρων.** Η συμπερίληψη εγγενών κινήτρων (όπως είναι η αίσθηση ελέγχου και επιλογής) μπορεί να ικανοποιήσει τον χρήστη και να βελτιώσει την εμπειρία του. Ωστόσο, εξωγενή κίνητρα όπως είναι τα επιτεύγματα, τα εμβλήματα οι βαθμοί, είναι συχνά πιο εύκολο να χρησιμοποιηθούν. Οι πίνακες πρωταθλήματος για παράδειγμα είναι πολύ αποτελεσματικοί στην προώθηση υγιούς ανταγωνισμού ανάμεσα στους συμπαίχτες.

**Αφήγηση.** Η συμπερίληψη στοιχείων φαντασίας μπορεί να βοηθήσει με διάφορους τρόπους. Μέσα από μια αναλυτική περιγραφή χαρακτήρων, κάποιοι άνθρωποι μπορούν να ταυτιστούν και να συνδεθούν περισσότερο με τον εικονικό κόσμο.

**Χρονική πίεση.** Η πίεση του παίχτη με χρονικά περιθώρια μπορεί να τον βοηθήσει να συγκεντρωθεί στην δραστηριότητα την οποία εκτελεί. Μακροχρόνια, η συμπερίληψη γεγονότων τα οποία πρόκειται να λάβουν μέρος σε λίγες μέρες θα κάνει τον παίχτη να επιθυμεί να ελέγξει τι γίνεται στον εικονικό αυτό κόσμο. Για παράδειγμα, απλά και το γεγονός ότι ο παίχτης χρειάζεται να συνδεθεί με τη πλατφόρμα καθημερινά προκειμένου να συλλέξει την καθημερινή του ανταμοιβή είναι πολύ αποτελεσματικός τρόπος οικοδόμησης αφοσίωσης του χρήστη στο παιχνίδι.

Παρόλο που μπορεί να μην είναι όλα τα πιο πάνω σχετικά με το εκάστοτε πρότζεκτ που έχει κανείς υπόψη του, αυτές οι 7 συμβουλές μπορούν να δώσουν μια καλή ιδέα για τον τρόπο που μπορεί να ξεκινήσει η διαδικασία παιχνιδοποίησης μιας δραστηριότητας.

## 5.2 Βήματα ανάπτυξης παιχνιδιού και πηγές

1. **Θα πρέπει να σκεφτείτε το είδος παιχνιδιού** που θα θέλατε να δημιουργήσετε καθώς επίσης την ηλικιακή ομάδα στην οποία πρόκειται να απευθυνθείτε. Γενικά, οι ιδέες μας προέρχονται από τους τομείς για τους οποίους έχουμε κάποιο ενδιαφέρον, γνώση και υλικό.

2. **Προσαρμογή της ιδέας στο χαρτί.** Εάν έχετε ήδη αποφασίσει το θέμα και τους παίχτες στους οποίους απευθύνεστε, τώρα θα πρέπει να αποφασίσετε την φόρμα που θα πάρει η ιδέα σας, κατά πόσο θα πρόκειται για ένα παιχνίδι επιτραπέζιο, με κάρτες, με ζάρια κτλ. Μπορείτε να μοντελοποιήσετε τις ιδέες σας σε χαρτί ζωγραφίζοντας ή σημειώνοντας αυτές τις πρώτες ιδέες. Σε μετέπειτα στάδιο μόνο κάποιες από αυτές θα υλοποιηθούν τελικά αλλά η καταγραφή τους βοηθά στην απόκτηση καλύτερης εικόνας, εξασφαλίζει ότι καμία ιδέα δεν πρόκειται να χαθεί και βοηθά στην καλύτερη τελική επιλογή.

3. **Δημιουργία μηχανισμών και προσαρμογή της ιδέας.** Στη συνέχεια ξεκινήστε να δημιουργείτε τους πρώτους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού. Βοηθά και σε αυτό το στάδιο να σημειώνεται σε ένα χαρτί τις ιδέες σας για τους πιθανούς κανόνες και τις πιθανές δομές του παιχνιδιού.

Οι πιο συχνές ερωτήσεις είναι:

- Ποιος είναι ο στόχος του παιχνιδιού; Είναι ένα παιχνίδι δημιουργημένο έτσι ώστε να είναι διασκεδαστικό, ψυχαγωγικό κτλ.;
- Ποιος ανακηρύσσεται νικητής του παιχνιδιού και πώς; Με τη μέθοδο του αποκλεισμού; Με την απόκτηση νικητήριων βαθμών; Ο παίχτης ο οποίος θα καταφέρει να κάνει ένα συγκεκριμένο πράγμα είναι και ο νικητής;
- Τι στοιχεία πρόκειται να χρησιμοποιηθούν;
- Με πόσους παίχτες παίζεται το παιχνίδι;
- Πόση ώρα διαρκεί;
- Τι επιλογές θα κάνουν οι παίχτες και πότε;
- Πώς θα πάρουν αποφάσεις οι παίχτες;
- Πώς επηρεάζουν τους υπόλοιπους παίχτες οι επιλογές ενός παίχτη;
- Πώς αλληλοεπιδρούν οι παίχτες μεταξύ τους;
- Υπάρχουν οι οποιεσδήποτε επιλογές οι οποίες μπορούν να γίνουν από συγκεκριμένους μόνο παίχτες;
- Πώς εξελίσσεται το παιχνίδι; Είναι αυστηρά βασισμένο σε σειρά ή σε γύρους και φάσεις;
- Τι δράσεις μπορούν να κάνουν οι παίχτες;
- Πώς καθορίζεται το αποτέλεσμα μιας πράξης;
- Ποιος είναι ο στόχος του παίχτη;

4. **Φτιάχνοντας το πρωτότυπο.** Με το πρώτο σετ κανόνων και απαραίτητων υλικών, μπορούμε να προετοιμάσουμε τη πρώτη μορφή του παιχνιδιού. Στο διαδίκτυο υπάρχουν πολλές εικόνες χωρίς-δικαιώματα οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τα διάφορα μέρη του παιχνιδιού. Μπορούν επίσης τα αντικείμενα του παιχνιδιού να γίνουν με μολύβι και χαρτί ή με τη βοήθεια ενός υπολογιστή και εκτυπωτή.

5. **Εκτυπώνοντας τις ιδέες.** Όταν έχετε βρει τα αντικείμενα, εικόνες που θα αποτελέσουν μέρη του παιχνιδιού, είναι η ώρα για να εκτυπωθεί η πρώτη δοκιμή. Είναι προτιμότερο να γίνει σε ασπρόμαυρη εκτύπωση προκειμένου να γίνουν μετέπειτα διορθώσεις. Θα μπορούσε ακόμα η πρώτη μορφή να σχεδιαστεί στο χέρι ή με άλλα πρόχειρα υλικά προκειμένου να τελειοποιηθεί το παιχνίδι πριν να προχωρήσετε στην έγχρωμη εκτύπωσή του.

6. **Δοκιμάζοντας το παιχνίδι.** Τώρα είναι η ώρα να δοκιμαστεί το παιχνίδι και να δείτε πώς εξελίσσεται. Μπορείτε να παίρνετε σημειώσεις για πράγματα που παραλείψατε και θα πρέπει να διορθωθούν ή να ληφθούν υπόψη. Σε αυτή τη φάση μπορούν να βοηθήσουν φίλοι και συγγενείς οι οποίοι θα παίξουν το παιχνίδι και θα εκφράσουν τα προβλήματα που πιστεύουν ότι υπάρχουν, θα προτείνουν διορθώσεις κτλ.

8. **Παρουσιάζοντας το παιχνίδι.** Έχοντας ακολουθήσει τα παραπάνω βήματα, λογικό επακόλουθο είναι η παρουσίαση του παιχνιδιού στην κοινότητα. Ένα επιλέξατε την μέθοδο «Τύπωσε και Παίξε», αυτός είναι και από τους πιο φθηνούς τρόπους παραγωγής παιχνιδιού. Φροντίστε να εκτυπώσετε τον σωστό αριθμό εικόνων και να ετοιμάσετε ένα αρχείο οδηγιών το οποίο είναι καλά γραμμένο, επεξηγητικό, βοηθητικό και σύντομο για τους παίχτες.

Ακόμα ένας συνήθης τρόπος είναι να ρωτήσει κανείς για άτομα που θα επιθυμούσαν να δοκιμάσουν το παιχνίδι και να τους αποστείλει το παιχνίδι μαζί με τους κανονισμούς προκειμένου αυτοί να το δοκιμάσουν μαζί με φίλους και να αποστείλουν μέσω email τη γνώμη τους και/ή τυχόν ερωτήσεις. Από αυτές τις δοκιμές μπορεί να πάρει κανείς πολύτιμες πληροφορίες.

### 5.3 Εργαστήρια σχετικά με την ανάπτυξη παιχνιδιών με νέους

#### Δραστηριότητα 1. Ισπανία

Όνομα εργαστηρίου	Ανάπτυξη παιχνιδιού
Πληθυσμός-στόχος	Νέοι
Αριθμός συμμετεχόντων	4-30
Διάρκεια	1.5 ώρα
Σκοπός του εργαστηρίου	Βιωματική εμπειρία της ανάπτυξης ενός παιχνιδιού
Κύριες δραστηριότητες του εργαστηρίου	<p>Εισαγωγή: Αρχικά εισάγετε τους συμμετέχοντες στο θέμα ξεκινώντας μια μικρή συζήτηση σχετική με την ευχέρεια με την οποία όλοι μας σαν παιδιά δημιουργούσαμε παιχνίδια και κανόνες για παιχνίδια. Ρωτήστε τους εάν θυμούνται παιχνίδια που δημιούργησαν, κανόνες δικούς τους που σκέφτηκαν για ήδη υπάρχοντα παιχνίδια. Συνεχίστε τη συζήτηση αναφερόμενοι στο πώς μεγαλώνοντας φαίνεται να χάσαμε αυτή τη δημιουργικότητα και πώς μπορούμε να την θυμηθούμε (15 λεπτά).</p> <p>Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες με 4-5 μέλη στη κάθε ομάδα.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να θυμηθούν ένα παιχνίδι που τους άρεσε να παίζουν όταν ήταν παιδιά και να το αλλάξουν, προσθέτοντας νέα πράγματα και/ή κανόνες κάνοντας το πιο ενδιαφέρον (5 λεπτά).</p> <p>Δώστε στους συμμετέχοντες χρόνο να δημιουργήσουν το παιχνίδι τους (30 λεπτά)</p> <p>Στο τέλος, η κάθε ομάδα παρουσιάζει το παιχνίδι της (15 λεπτά).</p> <p>Συζητήστε για τα συναισθήματά τους, τι ανακάλυψαν στη πορεία του εργαστηρίου κτλ. (20 λεπτά).</p>



<b>Μέθοδοι</b>	Αναμνήσεις από την παιδική ηλικία Συνεργασία Παιχνίδια
<b>Απαραίτητα υλικά</b>	Δεν είναι απαραίτητη η χρήση οποιουδήποτε υλικού για το εργαστήριο, ωστόσο είναι πολύ βοηθητικό να υπάρχουν διαθέσιμες μάρκες, ζάρια, χαρτί, κολλητική ταινία, κιμωλία κτλ.
<b>Δεξιότητες που χρησιμοποιούνται και αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου</b>	Δημιουργικότητα, Συνεργασία, Κατανόηση των διαδικασιών ανάπτυξης παιχνιδιών
<b>Συμβουλές</b>	-

## Δραστηριότητα 2. Κύπρος

<b>Όνομα εργαστηρίου</b>	Καν' το Μόνος σου!
<b>Πληθυσμός-στόχος</b>	Νέοι
<b>Αριθμός συμμετεχόντων</b>	4-30
<b>Διάρκεια</b>	1.5-3 ώρες
<b>Σκοπός του εργαστηρίου</b>	Πρακτική εξάσκηση της διαδικασίας ανάπτυξης ενός παιχνιδιού χρησιμοποιώντας μια πλατφόρμα η οποία ειδικεύεται στη δημιουργία παιχνιδιών.
<b>Κύριες δραστηριότητες του εργαστηρίου</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Η δραστηριότητα αυτή θα πρέπει να υλοποιηθεί μετά την υλοποίηση του εργαστηρίου Ανάπτυξης Παιχνιδιού ή όταν οι συμμετέχοντες έχουν μια καθαρή εικόνα για το παιχνίδι που θα ήθελαν να αναπτύξουν.</li> <li>• Η πλατφόρμα που θα χρησιμοποιηθεί: <a href="https://www.thegamecrafter.com/">https://www.thegamecrafter.com/</a></li> <li>• Ο εκπαιδευτής παρέχει γενικές πληροφορίες για την πλατφόρμα και χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 4 ομάδες. Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει ένα παιχνίδι.</li> </ul> <p>Οι συμμετέχοντες, με την υποστήριξη του εκπαιδευτή θα ακολουθήσουν τα πιο κάτω βήματα προκειμένου να φτιάξουν</p>

	<p>ένα παιχνίδι. Επιπρόσθετες πληροφορίες: <a href="https://help.thegamecrafter.com/article/5-getting-started">https://help.thegamecrafter.com/article/5-getting-started</a></p> <p><b>Βήμα 0:</b> Δημιουργήστε λογαριασμό στη σελίδα <a href="http://www.thegamecrafter.com">www.thegamecrafter.com</a> και συνδεθείτε. Θα χρειαστείτε επίσης να έχετε εγκατεστημένο στον υπολογιστή ένα πρόγραμμα γραφικού σχεδιασμού.</p> <p>Οι συμμετέχοντες δεν επιτρέπεται να εκτυπώσουν οποιοδήποτε υλικό προστατευμένο από πνευματικά δικαιώματα.</p> <p><b>Βήμα 1:</b> Μπορείτε να κατεβάσετε στον υπολογιστή σας πλαίσια από τον κατάλογο προϊόντων της σελίδας <a href="http://www.thegamecrafter.com">www.thegamecrafter.com</a></p> <p><b>Βήμα 3:</b> Δημιουργήστε τη δική σας καλλιτεχνική δουλειά μέσα από το πρόγραμμα γραφικού σχεδιασμού</p> <p><b>Βήμα 4:</b> Αποθηκεύστε και εξάγετε από το πρόγραμμα εικόνες που θα χρησιμοποιήσετε για το παιχνίδι</p> <p><b>Βήμα 5:</b> Φτιάξτε στην ιστοσελίδα ένα νέο πρότζεκτ παιχνιδιού (New Game Project). Πατήστε <b>Make Games</b> από το κεντρικό μενού και μετά <b>My Games</b>.</p> <p><b>Βήμα 6:</b> Ανεβάστε στο πρότζεκτ τις εικόνες για τα κομμάτια του παιχνιδιού σας</p> <p><b>Βήμα 7:</b> Ελέγξτε ότι έχετε ανεβάσει τις σωστές εικόνες και έχετε εισάγει το σωστό αριθμό εικόνων πριν να εκτυπώσετε</p> <p><b>Βήμα 8:</b> Μπορείτε να παραγγείλετε αντίτυπο του παιχνιδιού σας από τη πλατφόρμα (προαιρετικό)</p> <p><b>Βήμα 9:</b> Εκδώστε αυτόνομα το παιχνίδι σας χρησιμοποιώντας τη πλατφόρμα (προαιρετικό)</p> <p>Βοηθητικό Βίντεο: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aY_WjGK1OZ4">https://www.youtube.com/watch?v=aY_WjGK1OZ4</a></p>
<b>Μέθοδοι</b>	Συνεργασία, Διαδικτυακή πλατφόρμα, Καθοδήγηση από έμπειρο εκπαιδευτή ο οποίος έχει ήδη αναπτύξει παιχνίδι χρησιμοποιώντας διαδικτυακή πλατφόρμα δημιουργίας παιχνιδιών.
<b>Απαραίτητα υλικά</b>	Πρόσβαση στο διαδίκτυο, τουλάχιστον ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής (φορητός ή μη) για κάθε ομάδα, ένα πρόγραμμα γραφικού σχεδιασμού.

<p><b>Δεξιότητες που χρησιμοποιούνται και αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εκμάθηση δημιουργίας παιχνιδιών μέσω διαδικτυακής πλατφόρμας</li> <li>• Συνεργασία</li> <li>• Κατανόηση της διαδικασίας ανάπτυξης παιχνιδιών μέσω μιας πλατφόρμας</li> <li>• Με τη χρήση προγράμματος γραφικού σχεδιασμού, οι συμμετέχοντες αποκτούν και τεχνικές δεξιότητες</li> <li>• Οι συμμετέχοντες μπορούν να αναπτύξουν την αισθητική τους μέσα από τη διαδικασία επιλογής και τροποποίησης εικόνων οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν για τους σκοπούς του παιχνιδιού.</li> </ul>
<p><b>Συμβουλές</b></p>	<p>Ο εκπαιδευτής μπορεί να αξιολογήσει το εργαστήρι με τις πιο κάτω ερωτήσεις: Ποια στοιχεία της όλης διαδικασίας δούλεψαν και ποια όχι; Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί;</p>

### Δραστηριότητα 3. Κύπρος

<p><b>Όνομα εργαστηρίου</b></p>	<p>Ψηφιακό παιχνίδι διαδραστικής μάθησης</p>
<p><b>Πληθυσμός-στόχος</b></p>	<p>Νέοι</p>
<p><b>Αριθμός συμμετεχόντων</b></p>	<p>4-30</p>
<p><b>Διάρκεια</b></p>	<p>1.5 με 3 ώρες</p>
<p><b>Σκοπός του εργαστηρίου</b></p>	<p>Ανάπτυξη και εξάσκηση σε ψηφιακό παιχνίδι με τη χρήση μιας εφαρμογής η οποία εξειδικεύεται στην ανάπτυξη διαδραστικών παιχνιδιών.</p>
<p><b>Κύριες δραστηριότητες του εργαστηρίου</b></p>	<p>Το εργαστήρι αυτό μπορεί να εφαρμοστεί με συμμετέχοντες οι οποίοι έχουν μια ξεκάθαρη ιδέα ενός παιχνιδιού που θέλουν να αναπτύξουν. Ο εκπαιδευτής χρειάζεται να σχηματίσει 4 ομάδες και στη κάθε ομάδα οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν παρόμοιες ιδέες και ενδιαφέροντα (πχ. ενδιαφέρον στην ανάπτυξη ενός παιχνιδιού κυνηγιού ή κουίζ ή ένα παιχνίδι ιστορίας κτλ.). Στη συνέχεια ο εκπαιδευτής δίνει 30 λεπτά σε κάθε ομάδα να δημιουργήσουν το παιχνίδι τους. Συγκεκριμένα οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αναγνωρίσουν τις ερωτήσεις και απαντήσεις του παιχνιδιού και στη συνέχεια να βρουν την κατάλληλη τοποθεσία για να παίξουν το παιχνίδι. Επιπρόσθετα, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να συγκεκριμενοποιήσουν την κύρια αποστολή του παιχνιδιού, τα οπτικά του χαρακτηριστικά, τις προκλήσεις του κτλ.</p>

	<p>Η εφαρμογή η οποία θα χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη του παιχνιδιού είναι η Actionbound (<a href="https://en.actionbound.com/">https://en.actionbound.com/</a>).</p> <p>Βήματα για την ανάπτυξη του παιχνιδιού:</p> <p><b>Βήμα 0:</b> Δημιουργία νέου λογαριασμού και σύνδεση στην ιστοσελίδα (<a href="https://en.actionbound.com/choose">https://en.actionbound.com/choose</a>).</p> <p><b>Βήμα 1: Δημιουργία καινούργιου Bound.</b> Δίνεται τίτλος στο Bound, δημιουργείται URL, επιλογή παιχνιδιού μονού ή πολλαπλών παιχτών, επιλογή της σειράς μεταξύ των διάφορων σταδίων (προκαθορισμένη ή ευέλικτη).</p> <p><b>Βήμα 2: Προσθήκη στοιχείων στο Bound,</b> για παράδειγμα ο χρήστης μπορεί να επιλέξει και να δημιουργήσει οποιαδήποτε από τα παρακάτω στοιχεία:</p> <p><b>Στάδιο:</b> Δόμηση των διάφορων ενοτήτων του παιχνιδιού</p> <p><b>Κουίζ:</b> Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να βρίσκουν σωστές απαντήσεις για να κερδίζουν βαθμούς ή να προχωρούν σε επόμενα στάδια. Χρειάζεται καθορισμός χρονικού περιθωρίου.</p> <p><b>Αποστολή:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν να επιλύσουν ένα δημιουργικό έργο το οποίο δεν έχει σωστή ή λάθος απάντηση.</p> <p><b>Τοποθεσία:</b> Οι παίχτες πρέπει να μετακινηθούν σε συγκεκριμένες συντεταγμένες GPS προκειμένου να κερδίσουν βαθμούς ή να προχωρήσουν στο επόμενο στάδιο.</p> <p><b>Σάρωση κωδικού:</b> Οι συμμετέχοντες αποκτούν βαθμούς με τη σάρωση κωδικών.</p> <p><b>Επισκόπηση:</b> Δημιουργία μιας μίνι-έρευνας για τους παίχτες Bound της ομάδας.</p> <p><b>Τουρνουά:</b> Τα μέλη μιας ομάδας μπορούν να παίξουν ο ένας εναντίον στον άλλο.</p> <p>Με το ActionBound ο εκπαιδευτής ή ο κατασκευαστής του παιχνιδιού μπορεί να ελέγξει τα αποτελέσματα, να τροποποιήσει το παιχνίδι εύκολα από οπουδήποτε και οποτεδήποτε.</p> <p>Πρακτικά παραδείγματα: <a href="https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/actionbound-urban-expedition-in-weimar.1921/">https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/actionbound-urban-expedition-in-weimar.1921/</a></p> <p>Έτοιμα bounds: <a href="https://en.actionbound.com/bounds">https://en.actionbound.com/bounds</a></p>
--	--



	Συμβουλές: Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να ενημερώσει τους συμμετέχοντες για τη δυνατότητα τροποποίησης του παιχνιδιού (έτσι όπως σχεδιάστηκε στην πρώτη φάση του εργαστηρίου) προκειμένου να βρίσκεται μέσα στα πλαίσια δυνατοτήτων του ActionBound.
<b>Μέθοδοι</b>	Ομαδική εργασία, διαδικτυακή πλατφόρμα, καθοδήγηση από έμπειρο εκπαιδευτή ο οποίος έχει αναπτύξει δικό του παιχνίδι με τη χρήση παρόμοιων πλατφορμών.
<b>Απαραίτητα υλικά</b>	Τουλάχιστον ένα υπολογιστή ανά ομάδα, έξυπνα τηλέφωνα (smartphones), διαθέσιμο διαδίκτυο και ευρυζωνική σύνδεση.
<b>Δεξιότητες που χρησιμοποιούνται και αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν τα στάδια ανάπτυξης διαδραστικών παιχνιδιών με τη χρήση της πλατφόρμας.</li> <li>• Συνεργασία</li> <li>• Με τη χρήση των έξυπνων τηλεφώνων και ταμπλετών, οι συμμετέχοντες ενισχύουν τις πραγματικές τους αλληλεπιδράσεις.</li> <li>• Οι συμμετέχοντες μπορούν να δημιουργήσουν εκπαιδευτικές και ενθουσιώδης περιπέτειες βασισμένες σε εφαρμογές κινητών, μέσα από την χρήση στοιχείων παιχνιδιού και εργαλείων όπως η τοποθεσία GPS, οδηγίες κατεύθυνσης, χάρτες, πυξίδα, εικόνες και βίντεο, κουίζ, αποστολές, τουρνουά, κώδικες QR.</li> </ul>
<b>Συμβουλές</b>	Ο εκπαιδευτής μπορεί να αξιολογήσει το εργαστήριο κάνοντας στους συμμετέχοντες τις πιο κάτω ερωτήσεις: Ποια στοιχεία της όλης διαδικασίας δούλεψαν και ποια όχι; Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί;

## 6. Η χρήση της γλώσσας κατά τη χρήση παιχνιδιών στην μη-τυπική μάθηση.

### 6.1 Χρησιμοποιώντας παιχνίδια σε τάξεις εκμάθησης ξένων γλωσσών

Υπάρχουν αρκετά εμπορικά παιχνίδια τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για σκοπούς βελτίωσης γλωσσικών δεξιοτήτων.

Η μέθοδος Ολοκληρωμένης Εκμάθησης Περιεχομένου και Γλώσσας (Content and Language Integrated Learning -CLIL-) είναι μια μέθοδος η οποία συνδυάζει την εκμάθηση καινούργιου περιεχομένου και την εκμάθηση καινούργιας γλώσσας ως επικοινωνιακό μέσο. Η μέθοδος CLIL προωθεί την Μάθηση Βασισμένη σε Δράση ενώ ο συνδυασμός γλώσσας και περιεχομένου που γίνεται στη μέθοδο αυτή είναι πολύ επιτυχημένος σε εκπαιδευτικά πλαίσια.

Η CLIL είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να ενισχύει τόσο τις γλωσσικές δεξιότητες όσο και τις ικανότητες των ατόμων.

Η μεθοδολογία αυτή επιτρέπει στα άτομα να αναπτύξουν διεπιστημονικές δεξιότητες τις οποίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν σε διάφορες φάσεις της ζωής τους. Η χρήση των παιχνιδιών με τρόπο που να αφορά τους νέους NEET από όλη την Ευρώπη, παρέχει ευκαιρίες σε αυτούς τους νέους να αναπτύξουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες μέσα από την εκμάθηση νέων γλωσσών. Τα παιχνίδια που συνδυάζουν την μέθοδο CLIL βοηθούν στην καλλιέργεια μιας θετικής προοπτικής και στάσης στους νέους. Η ανάπτυξη αποτελεσματικών τεχνικών επικοινωνίας και η ικανότητα έκφρασης των σκέψεων και ιδεών του ατόμου βοηθά θετικά στην προσωπική, κοινωνική και επαγγελματική ανάπτυξη του ατόμου. Επιπρόσθετα, η ενσωμάτωση διάφορων μεθόδων εργασίας με νέους NEET χρησιμοποιώντας μια ξένη γλώσσα, τους προετοιμάζει για ένα πολυπολιτισμικό και πολύγλωσσο κόσμο. Ο συνδυασμός διάφορων ικανοτήτων, συμπεριλαμβανομένων της ικανότητας μητρικής γλώσσας και ικανότητες σε ξένες γλώσσες, παρέχει επίσης καλύτερες ευκαιρίες εργοδότησης ενώ ανοίγει τους ορίζοντες στην επιλογή επαγγελματικής ειδίκευσης.

Η χρήση εκπαιδευτικών εργαλείων όπως τα επιτραπέζια παιχνίδια έχει σημαντικό αντίκτυπο όχι μόνο στην βελτίωση γλωσσικών ικανοτήτων αλλά και στην αύξηση της διαπολιτισμικής συνειδητοποίησης, την κοινωνική ενσωμάτωση και μείωση περιβαλλοντικών και κοινωνικών εμποδίων στην επικοινωνία. Τα παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν να ξεπεραστούν τα πρώτα διαπολιτισμικά εμπόδια μεταξύ ατόμων από διάφορες κουλτούρες και να εισάγουν την ομάδα σε ένα αλληιώτικο τρόπο επικοινωνίας ο οποίος συμπεριλαμβάνει χειρονομίες και οπτικές πληροφορίες. Στην αρχή μιας συνάντησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν παιχνίδια τα οποία δεν συμπεριλαμβάνουν γλώσσα έτσι ώστε η ομάδα των συμμετεχόντων να εξοικειωθεί με το θέμα, με τους άλλους συμμετέχοντες και στη συνέχεια μπορούν σταδιακά να εισαχθούν νέα στοιχεία στα παιχνίδια που παίζονται.

## 6.2 Προγράμματα Erasmus +: Πώς χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια σε NFE πρότζεκτ

Τα παιχνίδια (εκπαιδευτικά, επαγγελματικά, επιτραπέζια και καρτών) χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο στη προετοιμασία και υλοποίηση πρότζεκτ. Αποτελούν συχνά υποστηρικτικό εργαλείο και όχι το κύριο εργαλείο. Τα παιχνίδια επιτρέπουν να προσεγγίσει κανείς τους συμμετέχοντες, να οικοδομήσει κατανόηση μεταξύ της ομάδας ή μεταξύ των συμμετεχόντων και να κτίσει μια δυναμική ατμόσφαιρα. Ανάλογα με τις ανάγκες και την περιπλοκότητα του εκάστοτε πρότζεκτ, τα παιχνίδια μπορούν να υποβοηθήσουν την δημιουργία νέων ιδεών, να διευκολύνουν την ροή των δραστηριοτήτων και να προκαλέσουν βαθύτερη κατανόηση διάφορων διαδικασιών που λαμβάνουν χώρα κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων του πρότζεκτ. Δρουν επίσης και ως εκπαιδευτικά εργαλεία τα οποία κάνουν το πρόγραμμα πιο ελκυστικό και βοηθούν τους εκπαιδευτές στην επίτευξη των εκπαιδευτικών τους στόχων.

Τα παιχνίδια (ανεξαρτήτως δυσκολίας) καθιστούν την μάθηση πιο εύκολη. Πέραν από το αίσθημα περιέργειας το οποίο διεγείρουν και την αυθόρμητη παρόρμηση κάθε ανθρώπου για παιχνίδι την οποία ικανοποιούν, μεταδίδουν επίσης και θεωρητικό περιεχόμενο μέσα από ένα φιλικό τρόπο, εξηγώντας έτσι το πραγματικό κόσμο. Μεταξύ άλλων, υπάρχουν τα υπαίθρια παιχνίδια, τα παιχνίδια φαντασίας, τα λεκτικά, αριθμητικά και παιχνίδια λογικής, από τα οποία ο εκπαιδευτής μπορεί να επιλέξει για να αντιμετωπίσει συγκεκριμένες προκλήσεις τις οποίες αντιμετωπίζει η ομάδα-στόχος.

Η διαδικασία συμμετοχής σε ένα παιχνίδι εμπεριέχει διάβασμα, κατανόηση, σχέδιο δράσης και δράση. Με το πέρας του παιχνιδιού είναι απαραίτητο ο εκπαιδευτής να συλλέξει ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες οι οποίοι μέσα από συζήτηση θα βγάλουν συμπεράσματα για το τι έγινε την ώρα του παιχνιδιού και θα διαμορφώσουν προτάσεις για την καλύτερη διεξαγωγή τέτοιων δραστηριοτήτων. Η σχέση μεταξύ της ομάδας των νέων και του εκπαιδευτή βασίζεται στην συνεργασία και στον καθορισμό κοινών στόχων. Ο όρος Edutainment (Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία) αντικατοπτρίζει την φύση τέτοιων παιχνιδιών τα οποία χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η εκπαιδευτική ψυχαγωγία αποτελεί το μέλλον της εκπαίδευσης<sup>19</sup> και έχει σημαντικό ρόλο στην αλληλεπίδραση παίχτη και παιχνιδιού.

Προγράμματα Edutainment συνδυάζουν ένα σημαντικό εκπαιδευτικό μήνυμα με στοιχεία ψυχαγωγίας και αποτελούν ένα πολύ αποτελεσματικό τρόπο μετάδοσης γνώσης και διαμόρφωσης κοινωνικών στάσεων. Όπως δηλώνει και ο βρετανός συγγραφέας Ian McEwan, «Εάν η επιστήμη μπορεί να γίνει διασκεδαστική, αυτά είναι πολύ καλά νέα. Αλλά το παιχνίδι είναι δευτερεύον ζήτημα»<sup>20</sup>.

### 6.3 Παιχνίδια (δραστηριότητες) ειδικά σχεδιασμένα για τη βελτίωση γλωσσικών δεξιοτήτων (πηγές και εργαλειοθήκη)

Πολλά παιχνίδια/δραστηριότητες τα οποία στοχεύουν στην κατάκτηση μιας δεύτερης ή τρίτης γλώσσας, χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο της δημοτικής εκπαίδευσης στην Κύπρο. Ένα τέτοιο σημαντικό παιχνίδι είναι το ευρωπαϊκό πρόγραμμα POLYGLOT το οποίο παρέχει δωρεάν διαδικτυακά μαθήματα τα οποία προωθούν τη διγλωσσία των μαθητών.

Όπως περιγράφεται από την διαδικτυακή πλατφόρμα του προγράμματος, σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή Επανεξέτασης της Εκπαίδευσης: «η επένδυση στις δεξιότητες και ικανότητες για καλύτερα κοινωνικό-οικονομικά αποτελέσματα (2012) τονίζει την αναγκαιότητα ενίσχυσης της εκμάθησης γλώσσας σε νεαρές ηλικίες, την αναγκαιότητα να αξιοποιήσουμε πλήρως τις δυνατότητες των Επιστημών Πληροφορικής και Επικοινωνίας και των Ανοιχτών Εκπαιδευτικών Πηγών για τη μάθηση, την αναγκαιότητα να ενταχθούν οι Επιστήμες αυτές στην εκπαίδευση και τη διδασκαλία».

<sup>19</sup><http://blog.2edu.pl/2016/03/wykorzystanie-gier-w-szkoleniach-przeglad-teorii-i-mozliwosci.html>

<sup>20</sup><https://sprawnymarketing.pl/edutainment-grywalizacja>

Σύμφωνα με αυτές τις προτεραιότητες, το πρότζεκτ αναπτύσσει μια μεθοδολογία και εργαλεία τα οποία βοηθούν τους εκπαιδευτές και τους γονείς να χρησιμοποιήσουν μια διαδικτυακή ανοιχτή εκπαιδευτική πηγή για την δίγλωσση εκπαίδευση σε νηπιαγωγεία και σχολεία. Αναλυτικότερα, το POLY πρόκειται να αναπτύξει:

- δύο εκθέσεις, μια εκ των οποίων αναφέρεται σε ανασκόπηση της προόδου στην δι- και πολύγλωσση εκπαίδευση στα νηπιαγωγεία και η άλλη σε διαδικτυακές ανοιχτές εκπαιδευτικές πηγές για δίγλωσση εκπαίδευση (συμπεριλαμβανομένων και δωρεάν ή πολύ φθηνών εφαρμογών).
- ένα σετ Κατευθυντήριων Γραμμών για τη χρήση Διαδικτυακών Ανοιχτών Εκπαιδευτικών Πηγών για δίγλωσση εκπαίδευση σε νηπιαγωγεία.
- Δύο Οδηγούς και δύο Προγράμματα Διαδικτυακών Μαθημάτων απευθυνόμενα στους εκπαιδευτές και τους γονείς.

Πρωτού τελειοποιηθούν, η μεθοδολογία και τα εργαλεία του πρότζεκτ θα δοκιμαστούν σε χώρες τις ΕΕ με πέραν των 500 συμμετεχόντων εκ των οποίων εκπαιδευτές, γονείς και παιδιά [Online Source: <http://www.polyglot.expert/>].

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επισκεφθείτε τη σελίδα του προγράμματος: <http://www.polyglot.expert/> , και επιλέγοντας την επιλογή E-course δίνετε πρόσβαση στο δωρεάν διαδικτυακό μάθημα το οποίο περιέχει πολλές δραστηριότητες παιχνιδιών. Το σύστημα απαιτεί τη δημιουργία προφίλ και σύνδεση μέσω αυτού. Όλο το υλικό της σελίδας παρέχετε στα Αγγλικά, Ολλανδικά, Ιταλικά, Ελληνικά, Τούρκικα και Βουλγάρικα.

## 7. Βιβλιογραφία/Ιστογραφία

Anderson, C, A. (2007) *Violent Video Game Effects On Children And Adolescents: Theory, Research And Public Policy*. New York: Oxford University Press.

ATL. (2016) *Playing To Learn: A Guide To Child Led Play And Its Importance For Thinking & Learning*. London: Di Chilvers.

Bishop, J. (2015) *Psychological And Social Implications Surrounding Internet And Gaming Addiction*. USA: IGI Global.

Department For Children, School And Families. (2009) *Learning, Playing & Interacting: Good Practice In The Early Years Foundation Stage: The National Strategies Early Years*. [Online] [Accessed 25<sup>th</sup> May 2018]. <https://www.keap.org.uk/documents/LearningPlayingInteracting.pdf>

Gray, P. (2013) *Free To Learn: Why Unleashing The Instinct To Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant And Better Students For Life*. New York: Basic Books.



Hansen, A. (2013) *Games, Ideas And Activities For Early Years Mathematics*. UK: Pearson.

Hetzl, R.L. (2012) *The Great Recession: Market Failure Or Policy Failure*. New York: Cambridge University Press.

Light, Richard (2012) *Game Sense: Pedagogy For Performance, Participation & Enjoyment*. New York: Routledge.

M.G (2014) Maths Games: Free Online Maths Games. [Online] [Accessed 3<sup>rd</sup> June, 2018]<http://www.maths-games.org/counting-games.html>

O'Brien, P. (2003) *Using Science To Develop thinking Skills At Key Stage 3: Materials For Gifted Children*. New York: David Fulton Publishers.

Ofstead (2015) Teaching and play in the early years- a balancing Act? A Good Practice Survey To Explore Perceptions Of Teaching And Play In The Early Years. [Online] [Accessed 25<sup>th</sup> May 2018]  
[https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/444147/Teaching-and-play-in-the-early-years-a-balancing-act.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/444147/Teaching-and-play-in-the-early-years-a-balancing-act.pdf)

Turnbull, F (2017) *Learning With Music: Games & Activities For The Early Years*. David Fulton: Routledge.

Waterfield, R. (1993) *Plato: Republic*. Oxford World Classics. New York: Oxford University Press.

[https://www.ucy.ac.cy/nursery/documents/Analytika\\_programmata/analytiko\\_programma\\_yp\\_p.pdf](https://www.ucy.ac.cy/nursery/documents/Analytika_programmata/analytiko_programma_yp_p.pdf)

<http://informath.eu/>

<http://baseproject.eu/about-us/>

<http://fefeproject.eu/>

<http://www.polyglot.expert/>