

INFORMATION SYSTEMS AND DIGITAL INNOVATION

ΤΑ ΠΑΙΧΝΪΔΙΑ ΡΟΛΩΝ (RPGS) ΚΑΙ Η ΑΞΙΟΠΟΪΗΣΗ ΤΟΥΣ ΣΤΑ ΠΛΑΤΣΙΑ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΉΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΪΑ

ΘΕΟΔΩΡΟΥΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

Επιβλέπων καθηγητής

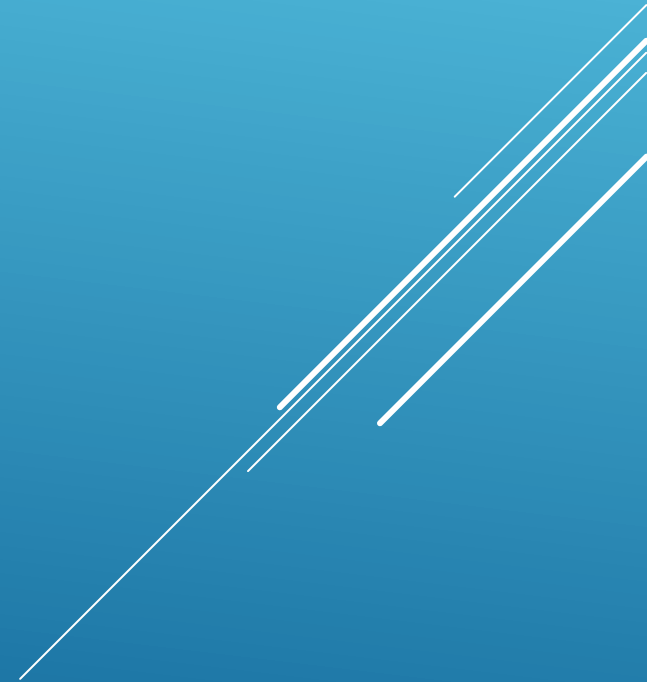
Μηνάς Δασυγένης

Μέλη εξεταστικής επιτροπής

Ζαγόρης Κωνσταντίνος

Κακούλλη Έλενα

Είναι πραγματικότητα πως για την εκπαιδευτική διαδικασία ένας διαφορετικός τρόπος προκειμένου οι μαθητές - φοιτητές να έρθουν σε επαφή με νέες γνώσεις και να αποκτήσουν σταδιακά ένα σύνολο νέων δεξιοτήτων είναι η αξιοποίηση στα πλαίσια της διδασκαλίας ενός διαδραστικού παιχνιδιού ρόλων. Τα συγκεκριμένα παιχνίδια τα οποία είναι γνωστά με τον ως «RPGs



- ▶ Η σύγχρονη έρευνα έχει αποκαλύψει πως η εκπαίδευση η οποία εδράζεται πάνω σε αυτά τα παιχνίδια μπορεί να λειτουργήσει θετικά ενδυναμώνοντας τα κίνητρα των μαθητών συμβάλλοντας στην ενίσχυση των σχολικών τους επιδόσεων. Αυτού του είδους τα παιχνίδια καταφέρνουν να ενσωματώσουν με επιτυχή τρόπο την πρόκληση, την αφήγηση, ενώ προωθούν και τη συνεργασία

- ▶ Ο περαιτέρω διαχωρισμός των «RPG» από άλλα εκπαιδευτικά παιχνίδια, είναι η αφηγηματική και μηχανιστική έμφαση στην ανάπτυξη διαφόρων χαρακτήρων μέσα σε μια ιστορία. Καθώς ο παίκτης εξερευνά και ασχολείται με τον κόσμο του παιχνιδιού, οι επιλογές του προωθούν την αφήγηση με έναν ή ακόμα και περισσότερους τρόπους. Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, ο χαρακτήρας του παίκτη αναπτύσσεται αφηγηματικά, βελτιώνοντας τις δεξιότητες του παίκτη

Συχνά χρησιμοποιήθηκαν με επιτυχία από εκπαιδευτικούς σε διάφορες χώρες της Βόρειας Αμερικής και της Ασίας, με αποτέλεσμα τα αυξημένα επίπεδα αυτο-αποτελεσματικότητας μεταξύ των μαθητών και την αύξηση της συμμετοχής και των κινήτρων των μαθητών από τους εκπαιδευτικούς



Κατά τη διάρκεια της πανδημίας οι μαθητές ιδιαίτερα του δημοτικού σχολείου έχαναν εύκολα ο ενδιαφέρον τους και δεν είχαν τόσο μεγάλη όρεξη για μάθηση όπως είχαν πριν λόγω του ότι η διδασκαλία μέσω του διαδικτύου δεν είναι ιδιαίτερα συναρπαστική. Οι τρόποι αξιοποίησης των μέσων του διαδικτύου στην εκπαίδευση δεν ήταν διαδεδομένοι. Έτσι, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είχε αρνητικό αντίκτυπο σε αρκετούς μαθητές που καλούνται να αντιμετωπίσουν μία σειρά διαφορετικών εμποδίων στα πλαίσια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης



- ▶ . Η εκμάθηση μέσω των παιχνιδιών “Role Playing Games” δεν είναι καινούργια. Ο ΟΗΕ έχει δοκιμασμένα μοντέλα εκμάθησης μέσω του Role Playing Games, όπως εικονικές δίκες και προσομοιώσεις υπάρχουν για πολλά χρόνια σαν τρόπος εκμάθησης. Το καινούργιο του RPG είναι πώς μπορεί να λειτουργήσει σαν τρόπος εκμάθησης κατά τη διάρκεια ενός σχολικού έτους

- ▶ **Αρκετές μελέτες έχουν δείξει πως τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να μεταφέρουν σημαντικές δεξιότητες στους ίδιους τους παίκτες. Επιβάλλεται να γίνει όμως μια διάκριση μεταξύ των ψυχαγωγικών και των εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Τα ψυχαγωγικά παιχνίδια παίζονται, ώστε ο παίκτης να χαλαρώσει και να αντλήσει ένα αίσθημα ικανοποίησης. Το άλλο είδος παιχνιδιών μπορεί να συμβάλει στη συνεχή εξάσκηση του εγκεφάλου και τη διαρκή εκγύμναση της ικανότητας της μνήμης**

- ▶ **Αρκετές μελέτες έχουν δείξει πως τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να μεταφέρουν σημαντικές δεξιότητες στους ίδιους τους παίκτες. Επιβάλλεται να γίνει όμως μια διάκριση μεταξύ των ψυχαγωγικών και των εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Τα ψυχαγωγικά παιχνίδια παίζονται, ώστε ο παίκτης να χαλαρώσει και να αντλήσει ένα αίσθημα ικανοποίησης. Το άλλο είδος παιχνιδιών μπορεί να συμβάλει στη συνεχή εξάσκηση του εγκεφάλου και τη διαρκή εκγύμναση της ικανότητας της μνήμης**

- ▶ Τα «RPGs» παιχνίδια εκτός από την ανάπτυξη μαθησιακών ικανοτήτων μπορεί να συμβάλλουν και στην προώθηση της καλλιτεχνικής εκπαίδευσης. Στο Μουσείο Τέχνης «Santa Cruz», το 2010 ζητήθηκε από τους υπεύθυνους να δούνε το πώς μπορεί το κοινό μέσω της χρήσης των «RPGs μπορεί να αποκτήσει μεγαλύτερη εμπειρία μέσα από την επαφή του με τα εκθέματα
- ▶ Ένα άλλο παράδειγμα είναι το «Μουσείο Κατασκόπων» στην Ουάσιγκτον, όπου οι παίκτες γίνονται κατάσκοποι και μέσω ενός διαδραστικού περιβάλλοντος έχουν ο καθένας μια αποστολή και με τον τρόπο αυτό επηρεάζεται το αποτέλεσμα της αφήγησης.

- ▶ Υπάρχουν δύο αρκετά διαδεδομένα “RPG” παιχνίδια στην Αμερική που δεν προωθούν τον ανταγωνισμό και ψάχνουν τρόπους για το πώς αλληλοεπιδρούν οι άνθρωποι σε σχέση με τα διάφορα περιβάλλοντα, έχοντας δημιουργήσει ένα εικονικό σχολείο όπου η ύπαρξη και η λειτουργία του βασίζεται στις εμπειρίες και τις ιδέες των παικτών




- ▶ Ο τύπος παιχνιδιών “RPG” έχει διαπιστωθεί πως έχει συμβάλλει και είναι αποτελεσματικός, στη εκμάθηση της λογοτεχνίας, στον αλφαριθμητισμό, στην έρευνα, στην στατιστική και στην μουσική εκπαίδευση. Κάποια τέτοια παιχνίδια είναι τα “Brain Training Games” τα οποία βελτιώνουν τις συνολικές γνωστικές ικανότητες που σχετίζονται με συγκεκριμένους παράγοντες, όπως είναι η μνήμη, η προσοχή, ο κριτικός συλλογισμός. Υπάρχουν ακόμη παιχνίδια ή προγράμματα που έχει διαπιστωθεί πως έχουν πολλαπλά οφέλη για την ανάπτυξη του εγκεφάλου

- ▶ Για παράδειγμα, οι παίκτες των “video games” έχουν ανεπτυγμένη την επιλεκτική προσοχή και ιδιαίτερα οξυμμένη την οπτική διάκριση, όπως επίσης έχει αποδειχθεί πως είναι καλύτεροι σε καταστάσεις διαχείρισης πολλαπλών εργασιών, επειδή καταφέρνουν να επεξεργάζονται τα δεδομένα που τους παρέχονται πολύ πιο γρήγορα και αποτελεσματικά από τον μέσο όρο των υπολοίπων ατόμων

- ▶ Τα RPG παιχνίδια προσφέρουν θετική επιρροή, σχετικά με τα κοινωνικο-ψυχολογικά και προσωπικά χαρακτηριστικά των εμπλεκόμενων παικτών, καθώς και στο επίπεδο της αυτοσυνείδησής τους. Αυτή η επιρροή γίνεται σύμφωνα με τις ανάγκες του χρήστη και να μπει σε μια διαδικασία στην οποία υπάρχει ανάγκη για έλεγχο των ενεργειών που αναλαμβάνονται και να αναλογιστεί τα αποτελέσματα αυτού του ελέγχου.
- ▶ τα RPG παιχνίδια συμβάλλουν στην ανάπτυξη της επικοινωνίας και στην πιο εύκολη ένταξη στις κοινωνικές ομάδες κάνοντας το άτομο να ξεπεράσει τη συνεσταλμένη στάση που μπορεί να έχει.

- ▶ Το RPG έχει περιληφθεί σε διάφορα εκπαιδευτικά projects που έχει τη δυνατότητα να προσφέρει διάφορες ευκαιρίες βιωματικής μάθησης για την προσομοίωση αυθεντικών σεναρίων μέσω του προσδιορισμού της δράσης των χαρακτήρων του παιχνιδιού. Ένα παράδειγμα είναι πως στην Βραζιλία αναπτύχθηκε ένα RPG παιχνίδι για τους φοιτητές Ιατρικής να μάθουν την έννοια της κυτταρικής βιολογίας. Έγινε έρευνα πάνω σε αυτό για το πόσο βοήθησε το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού και τα αποτελέσματα ήταν πολύ θετικά. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι μαθητές που έμαθαν με το παιχνίδι σημείωσαν μεγαλύτερη βελτίωση στις γνώσεις-στόχους τους από τους μαθητές που δεν μάθαιναν με το παιχνίδι

- ▶ Οι αρνητικές επιδράσεις των παιχνιδιών RPG.
 - ▶ η ψυχολογική αστάθεια
 - ▶ η χαμηλή αυτοεκτίμηση
 - ▶ η τάση για να καθοδηγείται από συναισθήματα
 - ▶ η εχθρότητα, η επιθετικότητα
 - ▶ η χαμηλή αντίσταση στο στρες και το χαμηλό επίπεδο του αυθορμητισμού
 - ▶ Αυτά επέρχονται συνήθως όταν ο παίκτης έχει ταυτιστεί απόλυτα με τον χαρακτήρα που έχει δημιουργήσει μέσα στο παιχνίδι.
- 

Συμπεράσματα

- ▶ Τα "RPGs" παιχνίδια αποδεδειγμένα μπορούν και κεντρίζουν την προσοχή των μαθητών - φοιτητών, ενώ επίσης έχει αποδειχθεί μέσα από έρευνες πως μπορούν να συμβάλουν στην ομαλή γνωστική και ψυχοσυναισθηματική τους ανάπτυξη. Θεωρείται δεδομένο πως εκτός από όλα τα θετικά που έχουν τα συγκεκριμένα παιχνίδια η χρήση τους δε πρέπει να είναι αλόγιστη και ειδικά σε άτομα μικρότερης ηλικίας

Σας ευχαριστώ για τον χρόνο σας

