

Η ενσωμάτωση ενός ψηφιακού σοβαρού παιχνιδιού σε πραγματικές συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης μέσω εκπαιδευτικών σεναρίων

Κλειώ Στάμου¹, Ελένη Κουμεντάκου², Γιώργος Βούτος³, Φοίβος Μυλωνάς³

¹Τμήμα Ιστορίας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο
h18stam@ionio.gr

² Humanistic and Social Informatics Laboratory, Ιόνιο Πανεπιστήμιο
koumendakou@yahoo.gr

³ Τμήμα Πληροφορικής, Ιόνιο Πανεπιστήμιο
{c16nout, fmylonas}@ionio.gr

Περίληψη

Τα τελευταία χρόνια και μετά από συνεχείς επιμορφώσεις εκπαιδευτικών εξελίσσεται και ενσωματώνεται σταδιακά στη διδακτική πράξη ο σχεδιασμός ευέλικτων εκπαιδευτικών σεναρίων (educational/ teaching scenarios), τα οποία αφορούν προτεινόμενους τρόπους διδασκαλίας προεπιλεγμένων ενοτήτων από τη διδακτέα ύλη ενός γνωστικού αντικειμένου και μπορούν να εφαρμοστούν και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Στο πλαίσιο αυτό και κατά την εξέλιξη του έργου «ΒΥΡΩΝ» σχεδιάστηκαν και εφαρμόστηκαν στην πράξη εκπαιδευτικά σεναρία για το ομώνυμο παιχνίδι, τα οποία στηρίζονται στο ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι σοβαρού σκοπού (serious game) και ακολουθούν τις σύγχρονες παιδαγωγικές θεωρίες. Ειδικότερα, βάση του σχεδιασμού των εκπαιδευτικών σεναρίων αποτελεί ο προβληματισμός των τελευταίων δεκαετιών στο επίπεδο της έρευνας σχετικά με την ενσωμάτωση και αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού στη διδασκαλία της Ιστορίας και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Στόχος των δραστηριοτήτων, οι οποίες ενσωματώνονται στα εκπαιδευτικά σεναρία, είναι η ανάδειξη του ρόλου των ΤΠΕ στις διδακτικές στρατηγικές, που υποστηρίζουν τον παιγνιώδη τρόπο προσέγγισης της γνώσης, με ιδιαίτερη βαρύτητα τη στήριξη και προώθηση των μεταβάσεων από τη μετωπική διδασκαλία, στη διδασκαλία με ομάδες και στη συνεργατική μάθηση, μετασχηματίζοντας τη μορφή της διδασκαλίας από δασκαλοκεντρική σε μαθητοκεντρική. Ακολουθεί σύντομη αναφορά στη δομή των εκπαιδευτικών σεναρίων με παράθεση ορισμένων από τις προτεινόμενες δραστηριότητες και την αποτίμησή τους, οι οποίες στο σύνολό τους είναι στενά συνυφασμένες με την πλοκή του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού σοβαρού σκοπού «ΒΥΡΩΝ».

Acknowledgement: Η έρευνα αυτή συγχρηματοδοτήθηκε από το Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας (ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ.) στο πλαίσιο της 1ης Πρόσκλησης για τη Δράση Επιστήμη & Κοινωνία "200 Χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση", τίτλος έργου: "Βιοματικό εκπαιδευτικό παιχνίδι για τη διερεύνηση της κοινωνικής ταυτότητας της επανάστασης - ΒΥΡΩΝ", αριθμός έργου: 13 και από την Ευρωπαϊκή Ένωση και τα ελληνικά εθνικά κεφάλαια μέσω του Επιχειρησιακού Προγράμματος Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία, στο πλαίσιο της Πρόσκλησης Ειδικών Δράσεων "Υδατοκαλλιέργεια" - "Βιομηχανικά υλικά" - "Ανοικτή καινοτομία στον πολιτισμό", τίτλος έργου: "Ενίσχυση εμπειρίας χρήστη και πολιτισμικής καινοτομίας μέσω βιοματικής διεύρυνσης γνώσης με τεχνολογίες επανυψημένης πραγματικότητας - MON-PEΠO", κωδικός έργου: Τ6ΥΒΠ-00303, κωδικός MIS: 5066856.

Λέξεις κλειδιά — Εξ αποστάσεως εκπαίδευση, Εκπαιδευτικά σεναρία, Παιχνιδοκεντρική Μάθηση, Ελληνική Επανάσταση.

Incorporating a digital serious game into real-life distance learning practices via educational scenarios

Klio Stamou¹, Helena Koumentakou², Yorghos Voutos³ and Phivos Mylonas³

¹Department of History, Ionian University, Greece
h18stam@ionio.gr

²Humanistic and Social Informatics Laboratory, Ionian University, Greece
koumendakou@yahoo.gr

³Department of Informatics, Ionian University, Greece
{c16vout, fmylonas}@ionio.gr

Abstract

In recent years and after continuous training of educators, the design of flexible educational scenarios is gradually evolving and being integrated into the teaching practice, which is related to the proposed ways of implementing pre-selected modules from the curriculum of a subject and may be applied to distance learning procedures. In this context and during the development of the “BYRON” game project, educational scenarios were designed and implemented in practice. These are based on the serious games' design principles and follow existing and modern pedagogical theories. In particular, the aim of designing such educational scenarios is to reflect the latest research on the integration and utilization of serious games in the teaching of History and through the utilization of distance learning. Furthermore, the activities incorporated within the educational scenarios aim at highlighting the role of ICT in teaching strategies, which support the playful way of approaching knowledge with particular emphasis on supporting and promoting transitions from frontal teaching, group teaching and in collaborative learning, thus transforming the actual form of teaching from a teacher-centered approach to a student-centered one, and by deploying specific educational scenarios. In this framework, the structure of the proposed scenarios, their supported activities and the evaluation process followed, are closely intertwined with the plot of the "BYRON" digital educational serious game.

Acknowledgement: This research was co-financed by the Hellenic Foundation for Research & Innovation (H.F.R.I.) under the 1st Call for the Science & Society Action "200 Years from the Greek Revolution", project title: "Experiential educational game for exploring the social identity of the revolution - BYRON", project number: 13, and by the European Union and Greek national funds through the Competitiveness, Entrepreneurship and Innovation Operational Programme, under the Call Special Actions "Aquaculture" - "Industrial materials" - "Open innovation in culture", project title: "Strengthening User Experience & Cultural Innovation through Experiential Knowledge Enhancement with Enhanced Reality Technologies - MON REPO", project code: T6YBII-00303, MIS code: 5066856.

Index Terms—Distance learning, Educational Scenarios, Game-centered learning, Greek Revolution.