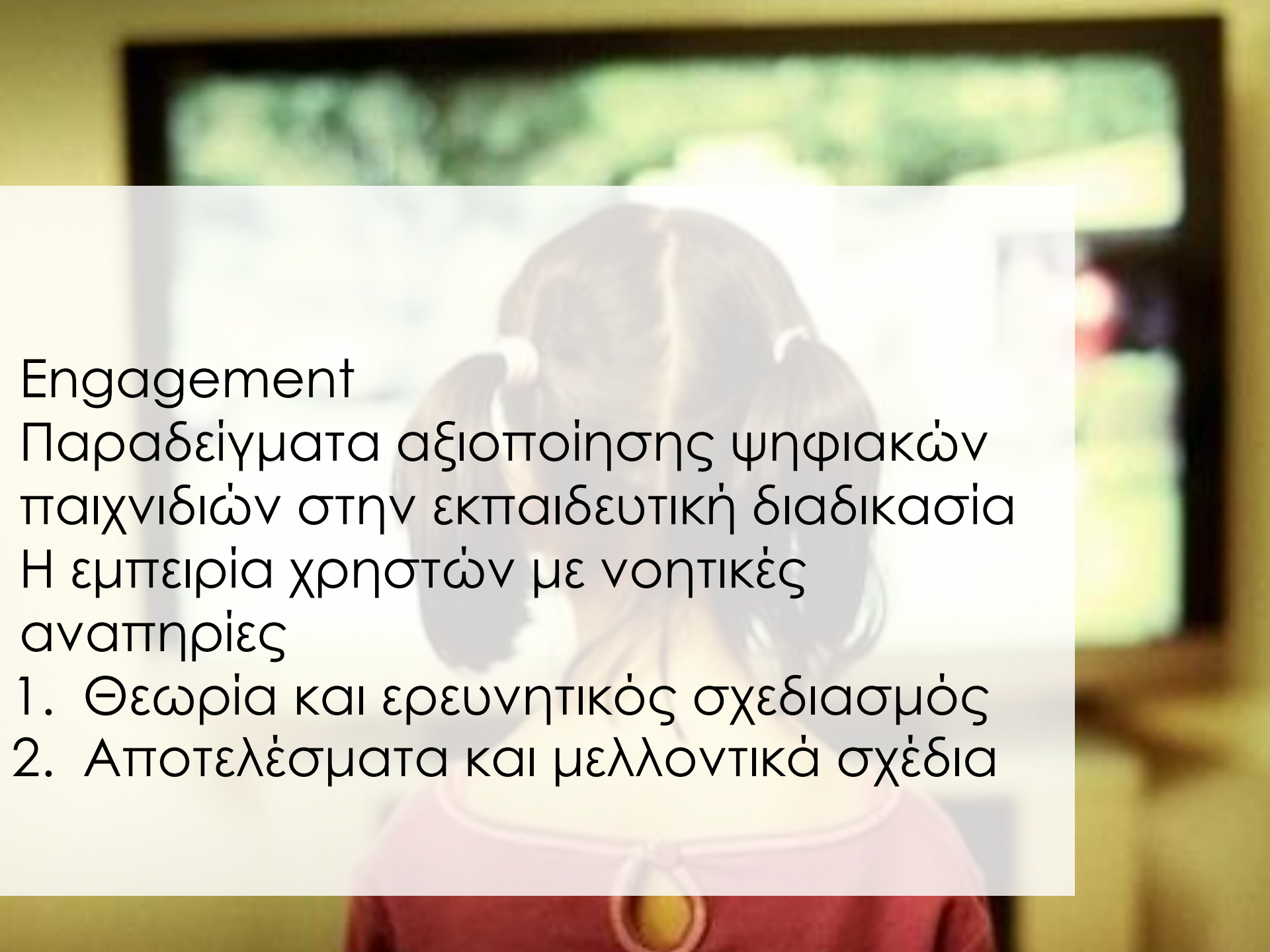




Το ψηφιακό παιχνίδι σαν εργαλείο συμμετοχής, επικοινωνίας και δημιουργικότητας

Μαρία Σαριδάκη, Κωνσταντίνος Μουρλός
NTLab - Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ
Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

A young girl with dark hair in pigtails is looking at a screen. The screen shows a blurred green landscape. The girl is wearing a red top. The background is a warm, yellowish-brown color.

Engagement

Παραδείγματα αξιοποίησης ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία

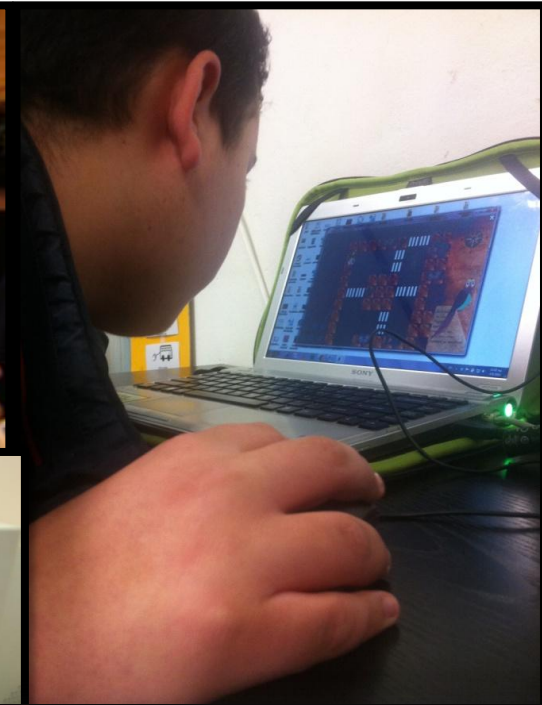
Η εμπειρία χρηστών με νοητικές αναπηρίες

1. Θεωρία και ερευνητικός σχεδιασμός
2. Αποτελέσματα και μελλοντικά σχέδια

A young girl with dark brown hair in two pigtails is seen from behind, looking out a window. The window shows a blurred outdoor scene with greenery and a white building. The girl is wearing a red top with a white collar and a yellow circular detail.

Μια διαδικασία στην οποία οι συμμετέχοντες:

- αναζητούν και πετυχαίνουν στόχους
- πραγματοποιούν ένα εύρος ενεργειών
- επηρεάζονται



«how fun, involving, and motivating a task is» - Mayes & Cotton (2001)



Q2L
Quest to Learn

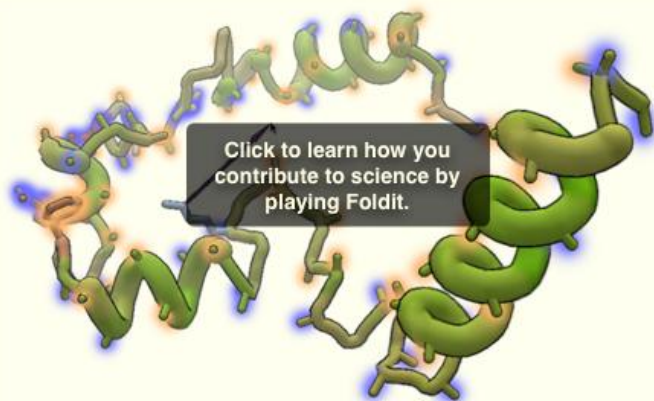
Games for Health Gamified therapy



VIRTUAL- REALITY THERAPY

Patients can get relief from pain or overcome their phobias by immersing themselves in computer-generated worlds. BY HUNTER G. HOFFMAN





NANOCRAFTER Try our new scientific discovery game!
Be creative and build extraordinary tiny machines!



GAMES
FOR
CHANGE

Log In FAQ Help

GAMESTAR MECHANIC

Learn to design video games






Watch the Video to Learn More

Gamestar Mechanic uses **fun, game-based quests and courses** to help you learn game design and make your own video games!

Get started!

Have an account? [Log In!](#)

Want more info?

[For Teachers](#)

[For Parents](#)

[Take an Online Course](#)

[Privacy policy](#)

Microsoft Research

FUSE LABS

HOME ABOUT PROJECTS RESEARCH BLOG

Like Follow

KODU GAME LAB



Try it Now
Download it here for FREE



Congratulations to Hanna Wyman, age 11 and Kodu Cup winner, on her meeting with President Barack Obama at the White House Science Fair! [Learn more](#)

What is Kodu?

Kodu lets kids create games on the PC and Xbox via a simple visual programming language. Kodu can be used to teach creativity, problem solving, storytelling, as well as programming. Anyone can use Kodu to make a game, young children as well as adults with no design or programming skills.

Join our community, and discover games created by others and share your game at [KoduGameLab.com](#).



Children in the classroom using Kodu

Game Design/Development Platforms

Scratch Create Explore Discuss Help Search Join Scratch Sign in

Create stories, games, and animations
Share with others around the world





JOIN SCRATCH (it's free)

A creative learning community with more than **3 million** projects shared

ABOUT SCRATCH | FOR EDUCATORS | FOR PARENTS

Featured Projects







ARIS

Press Make Games Demo Projects Community Blog Design Team




Geology

Botany

Microcosmos Explorer
Gaming the microscopic world with ARIS

ARIS is a user-friendly, open-source platform for creating and playing mobile games, tours and interactive stories. Using GPS and QR Codes, ARIS players experience



- Ryan & Deci: «to be motivated means to be moved **to do** something»
- Newmann: «students who are engaged are **involved** in their own learning»



Serious Games και ειδική αγωγή

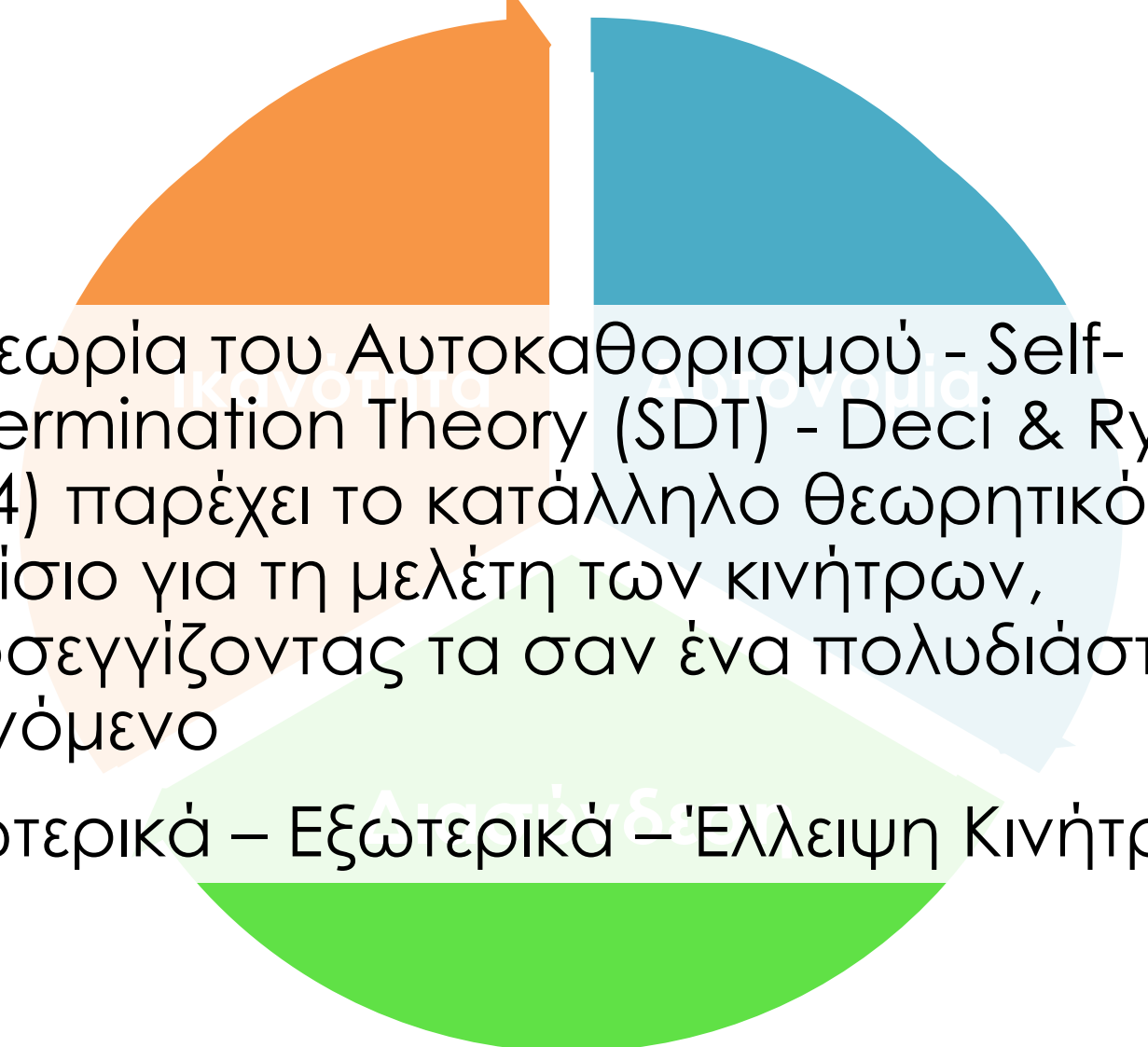
- Απευθύνονται στις γνωσιακές και στις συναισθηματικές διαστάσεις της μάθησης, ενώ ταυτόχρονα παρέχουν κίνητρα για μάθηση.
 - Wouters et al, 2009; Gee, 2003
- Μπορεί να έχουν θετικό αντίκτυπο σε αρκετές από τις θεμελιώδεις αναπτυξιακές ανάγκες των ατόμων με νοητική υστέρηση και σχετικές αισθητηριακές αναπηρίες
 - Brown et al, 2008; Brown et al, 2013
- «αποσπούν την προσοχή και [...] δεν είχαμε αρκετές οδηγίες για να το εντάξουμε στο μάθημα»
 - Ruggiero, 2013



Serious Games - GBL

- Τι συμβαίνει όταν τα αξιοποιούμε στην εκπαίδευση;
Τι αλλάζει στην εμπειρία μαθητών και εκπαιδευτικών;
 - εργαλείο επανάληψης, μάθησης και επικοινωνίας
 - Πρακτική Εφαρμογή – Ζητήματα και προβληματικές
 - Ο ρόλος του εκπαιδευτικού



- 
- Η Θεωρία του Αυτοκαθορισμού - Self-Determination Theory (SDT) - Deci & Ryan, 2004) παρέχει το κατάλληλο θεωρητικό πλαίσιο για τη μελέτη των κινήτρων, προσεγγίζοντας τα σαν ένα πολυδιάστατο φαινόμενο
 - Εσωτερικά – Εξωτερικά – Έλλειψη Κινήτρων





- ***Self-Determination Theory*** – **Θεωρία Αυτοκαθορισμού**

(SDT) αντιπροσωπεύει ένα ευρύ πλαίσιο θεωριών για την έρευνα των κινήτρων

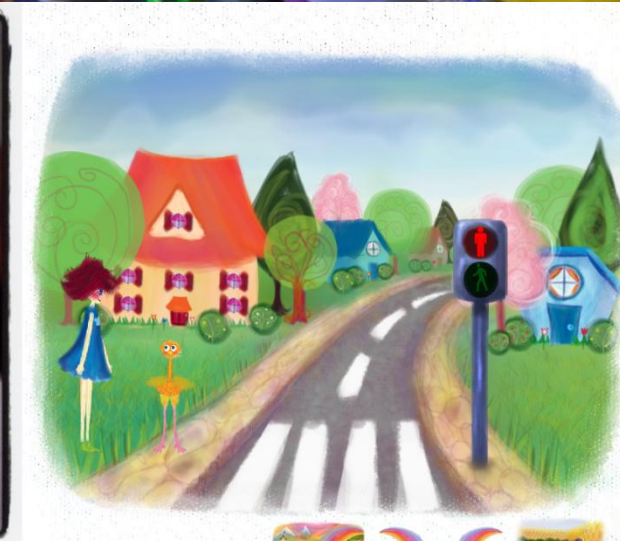
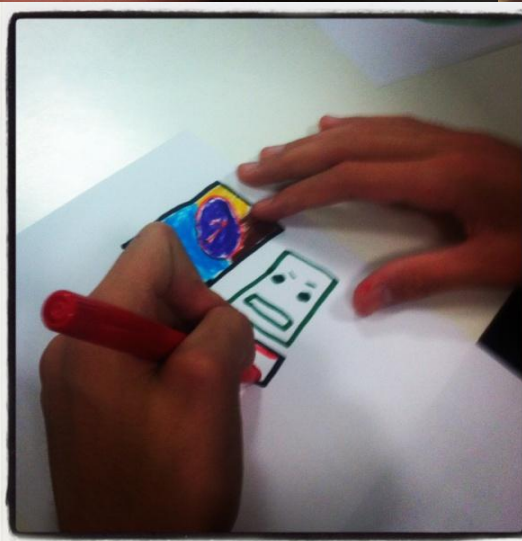
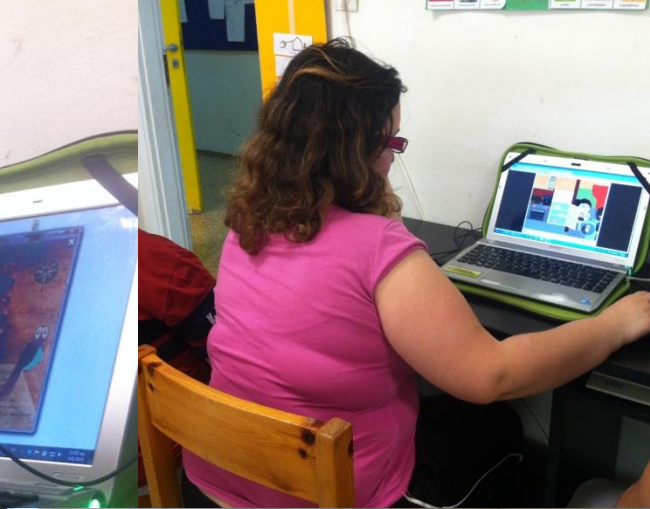
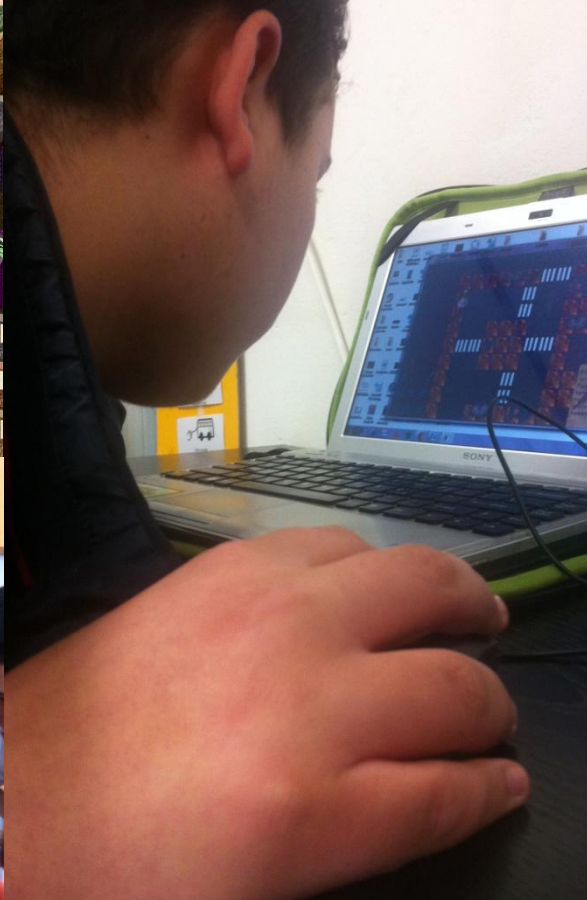
- ***Goffman's Frame Analysis*** – **Ανάλυση Πλαισίου**

Είναι η έρευνα της οργάνωσης της κοινωνικής εμπειρίας. Ο Goffman προσπαθεί να απαντήσει στην ερώτησή “τι συμβαίνει εδώ;” και υποστηρίζει ότι οι άνθρωποι βάζουμε την εμπειρία σε πλαίσια, ώστε να οργανώσουμε την κατανόηση της και τις μελλοντικές μας δράσεις



Σχεδιασμός Έρευνας

- Ποιοτική έρευνα 3 ετών (2011-2014)
- 25 μαθητές με ήπια και μέτρια νοητική αναπηρία, 11-17 ετών
- 12 εκπαιδευτικοί
- 2 φάσεις έρευνας
- Διαφορετικά εργαλεία συλλογής δεδομένων και ανάλυσης





Ο μικρός μας πειρατής τα έχασε!
Πώς θα έβρισκε το δρόμο του μέσα στην πόλη;
Δεν ήξερε να διαβάξει τον χάρτη!

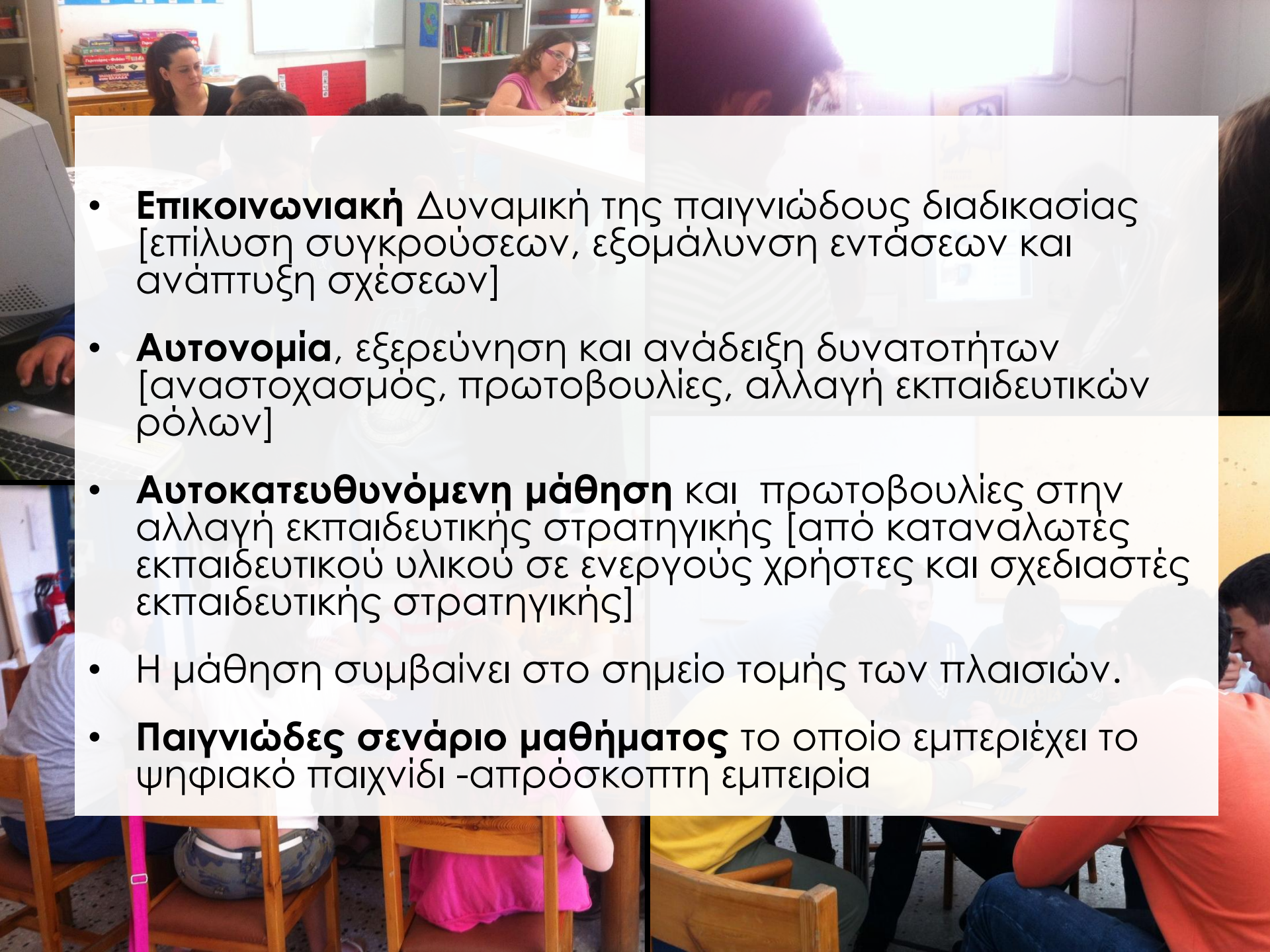




Μεθοδολογία

- Μελέτες περίπτωσης
- Συλλογή δεδομένων μέσα από
 - **συστηματική συμμετοχική παρατήρηση,**
 - **ημι-δομημένες συνεντεύξεις και συζητήσεις,**
 - **καταγραφή ήχου και βίντεο**
 - **ομάδες εστίασης**
- Εννοιολογικές διακρίσεις Ανάλυσης Πλαισίου (Goffman, 1974) και SDT (Deci & Ryan, 2000).
- Επαγωγική Ανάλυση και Ανάλυση Αλληλεπίδρασης (video)



- 
- The background of the slide is a collage of four photographs showing classroom activities. Top left: A teacher and students at a table. Top right: A person looking at a screen. Bottom left: A child sitting on a chair. Bottom right: A group of children sitting at a table.
- **Επικοινωνιακή** Δυναμική της παιγνιώδους διαδικασίας [επίλυση συγκρούσεων, εξομάλυνση εντάσεων και ανάπτυξη σχέσεων]
 - **Αυτονομία**, εξερεύνηση και ανάδειξη δυνατοτήτων [αναστοχασμός, πρωτοβουλίες, αλλαγή εκπαιδευτικών ρόλων]
 - **Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση** και πρωτοβουλίες στην αλλαγή εκπαιδευτικής στρατηγικής [από καταναλωτές εκπαιδευτικού υλικού σε ενεργούς χρήστες και σχεδιαστές εκπαιδευτικής στρατηγικής]
 - Η μάθηση συμβαίνει στο σημείο τομής των πλαισίων.
 - **Παιγνιώδες σενάριο μαθήματος** το οποίο εμπεριέχει το ψηφιακό παιχνίδι -απρόσκοπτη εμπειρία





Code RED is an exciting European project, developed in response to high levels of early school leaving, drop-out and exclusion from education that often lead to unemployment, poverty and social deprivation.

Keep up to date with Code RED:

<http://www.codered-project.eu>



Like us on Facebook:

<http://www.facebook.com/codered.project.eu>



Follow us on Twitter:

<https://twitter.com/followcodered>



Lifelong
Learning
Programme

Agreement No: UK/13/LLP-LdV/TOI-678
Type: LLP-Leonardo-Transfer of Innovation
Starting date: 01 Oct 2013
Duration: 24 months

The Code RED project (UK/13/LLP-LdV/TOI-678) has been partially funded under the Lifelong Learning Programme, sub-programme Leonardo Da Vinci, TOI. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

Nottingham Trent University



Greenhat Interactive Ltd



University of Athens

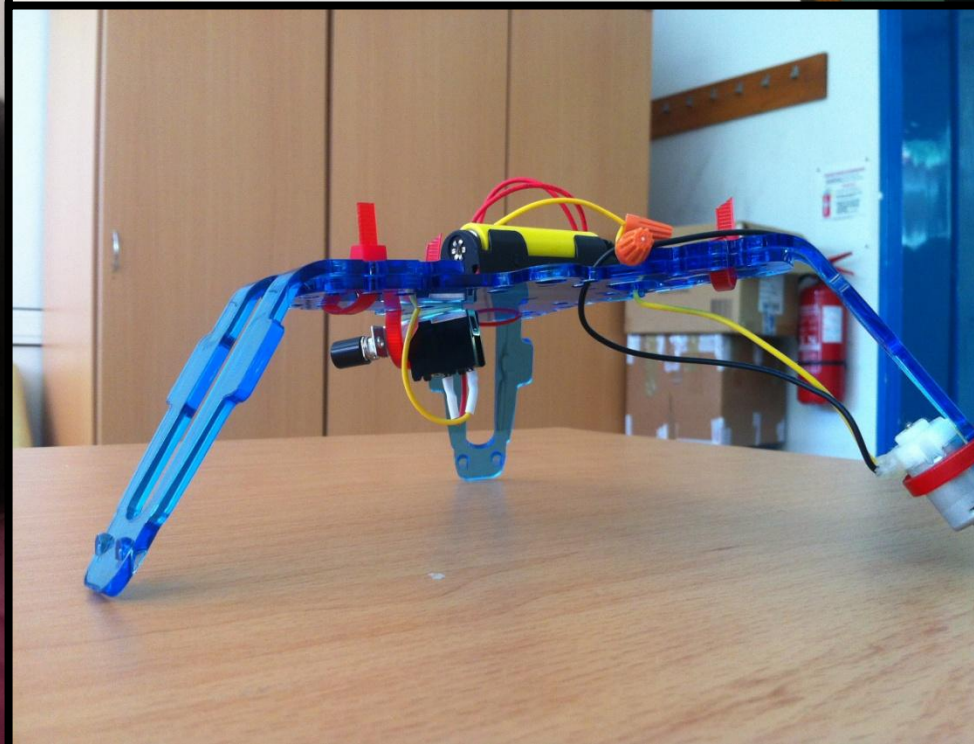
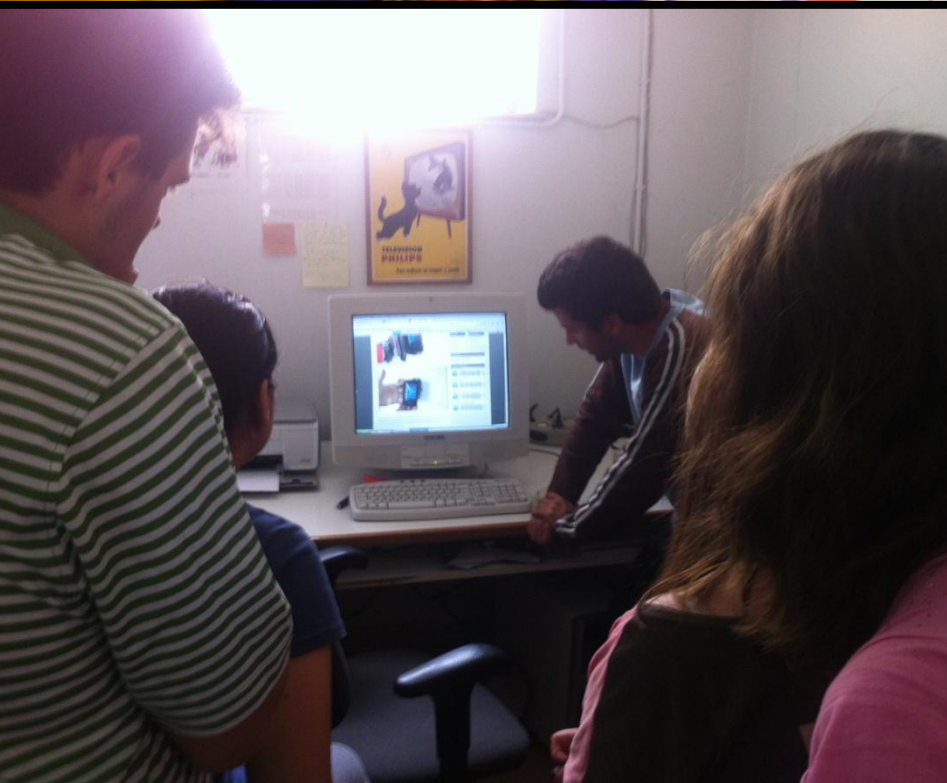


Provincia di Parma



G.M EuroCy Innovations Ltd



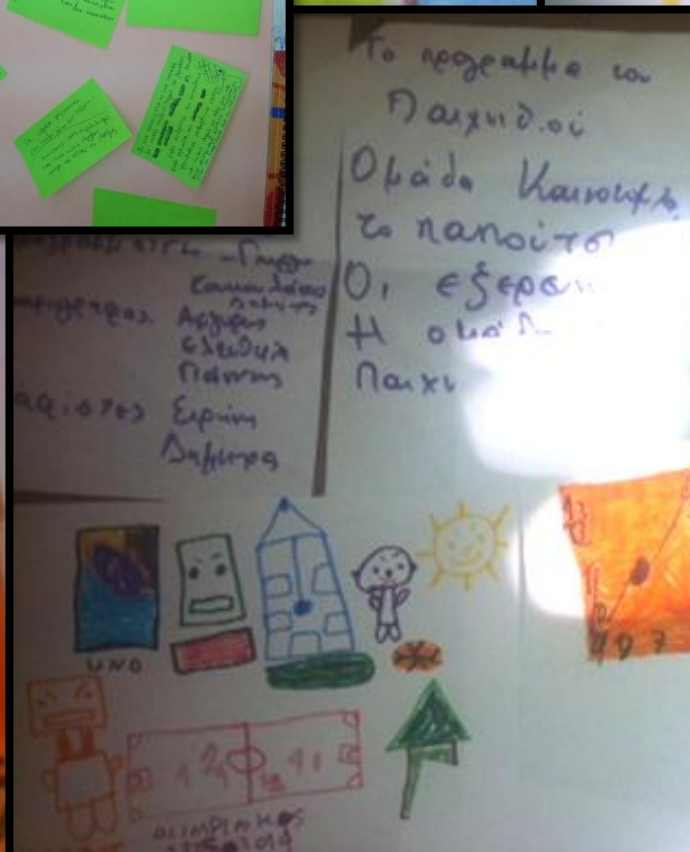


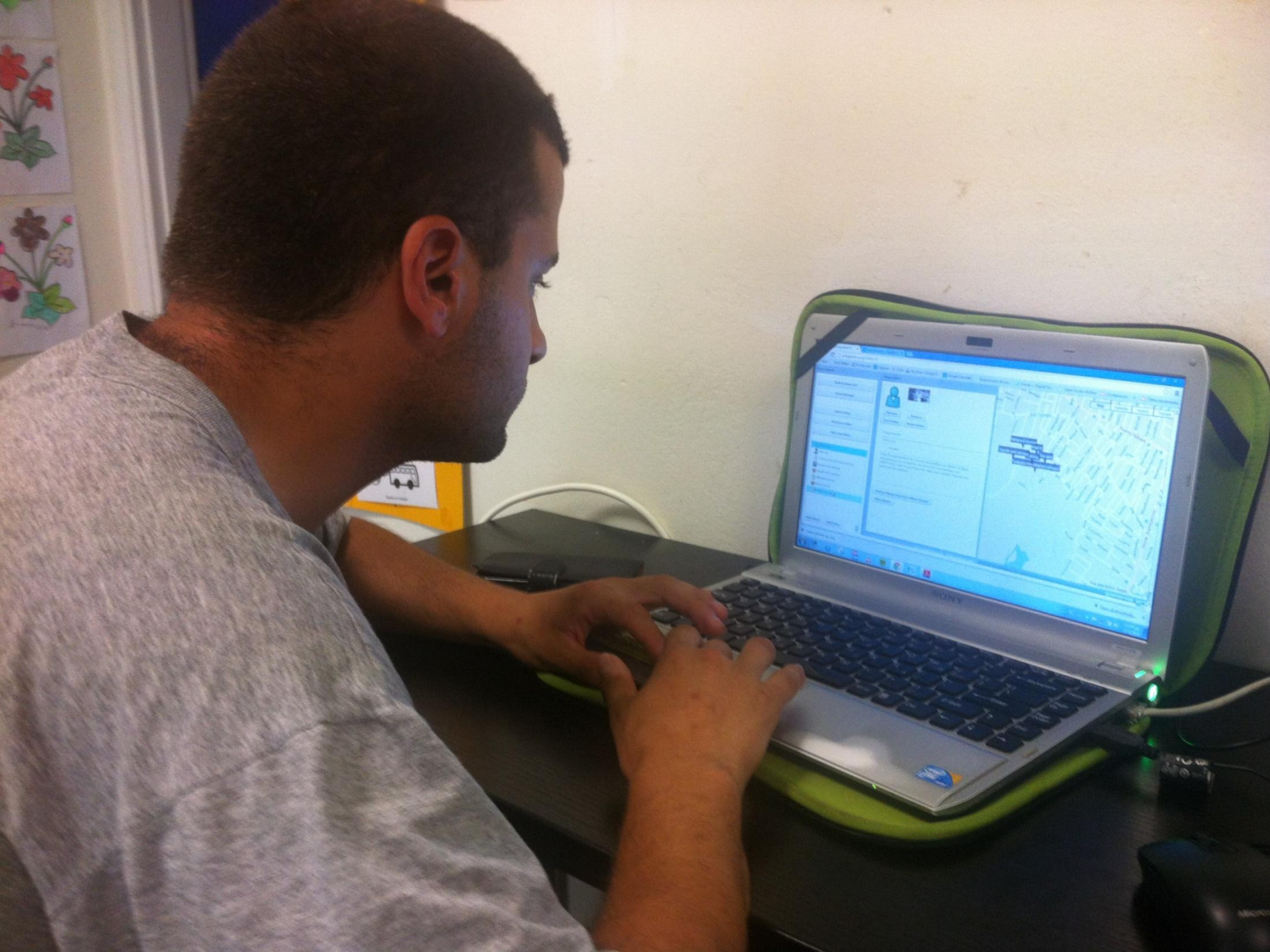


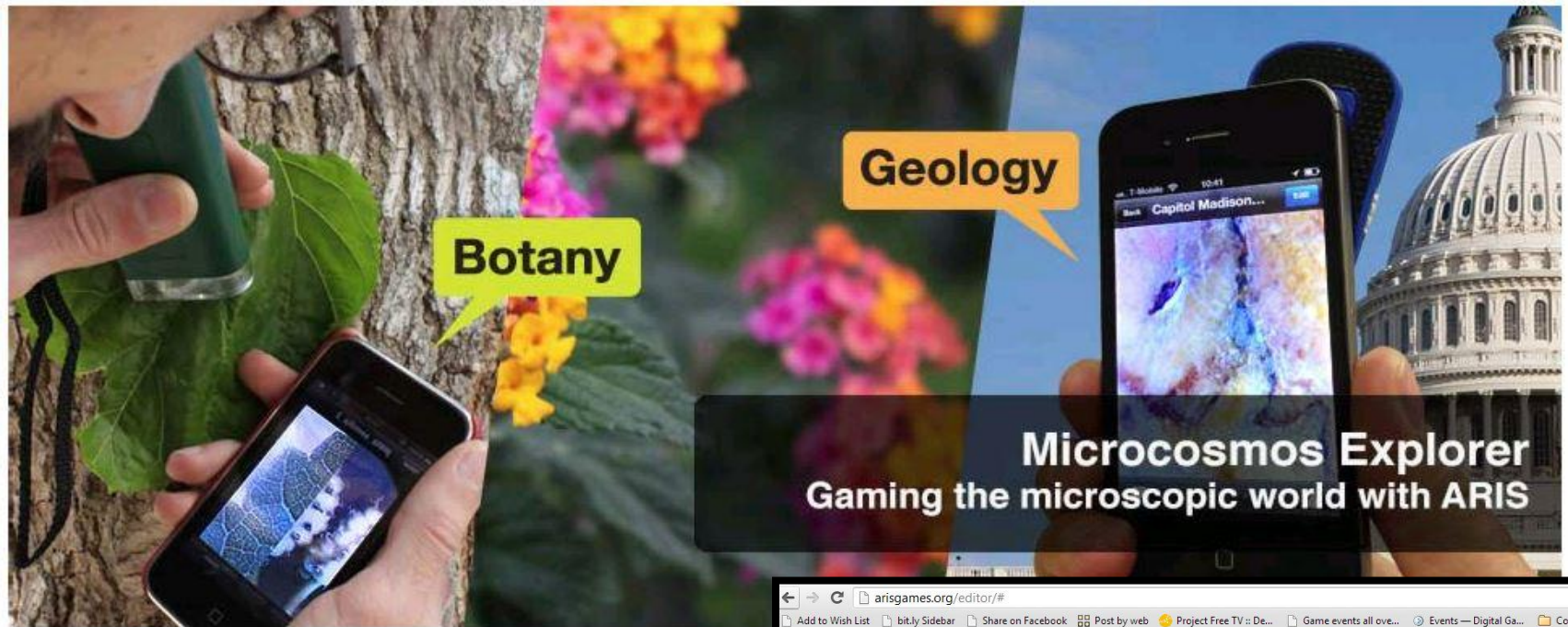
Youngsters



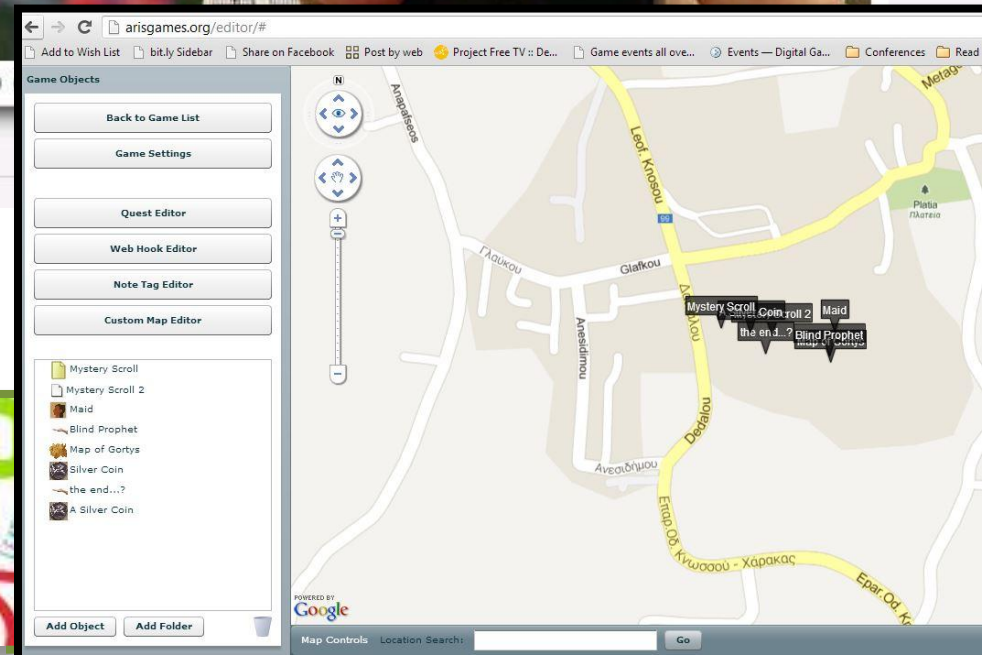
century ! We met an elegant man, Pasquale Poccianti; he worked a lot to bring water to Livorno citizens from the springs of Colognole up to the city. He is complaining about

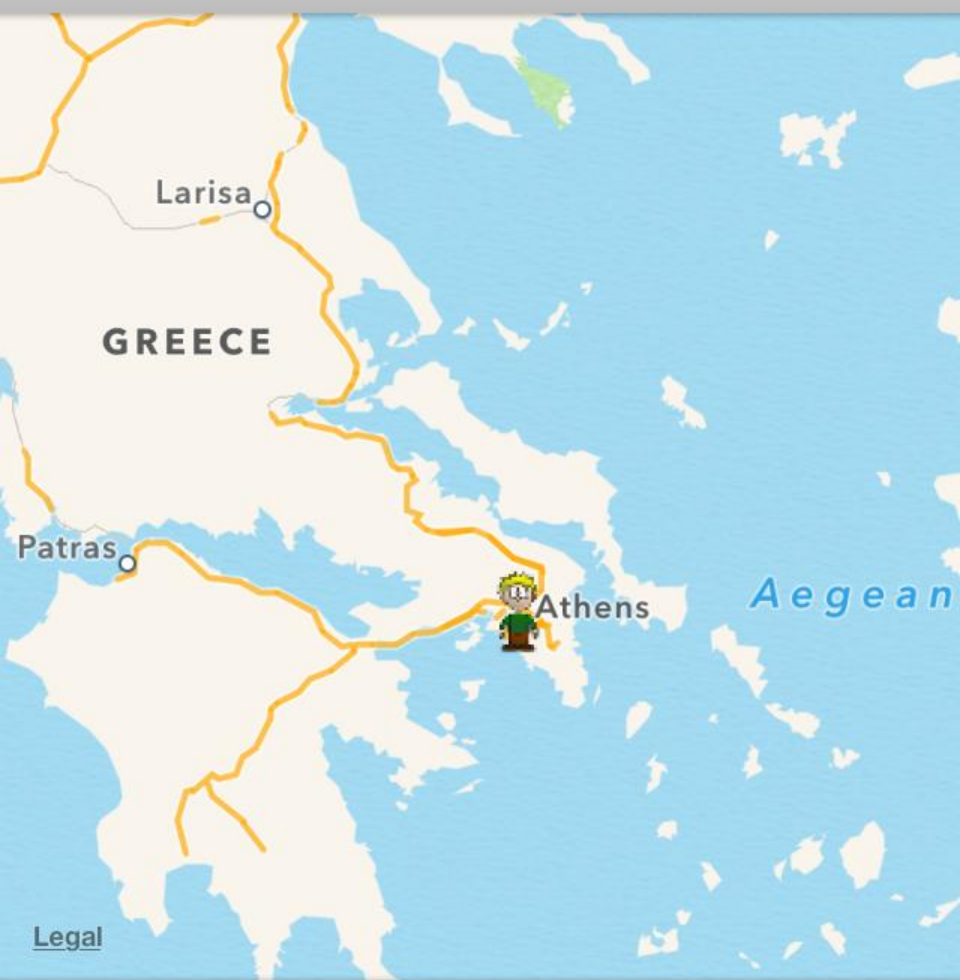






ARIS is a user-friendly, open-source platform for creating and playing mobile games, tours and interactive stories.







Map Type

Quests

Map

Inventory

Leave Game



It's finally time to play! Where is our purple ball? Lets ask Alex, our friendly janitor.

Tap To Continue



Ομάδα Δημιουργίας και Τεχνολογίας των
μαθητών του Ιδρύματος Θεοτόκος σε
συνεργασία με το HABIT

LATEST

Συνάντηση Ομάδας και σχεδιασμός παιχνιδιών χώρου

Η Ομάδα κάνει την τρίτη της συνάντηση στο φιλικό δωμάτιο των εικαστικών.

Συνάντηση και χρήση tablets

Αυτή τη φορά χρησιμοποιήσαμε tablets για να



ερευνητής

Εκπαίδευση
μέσα από
Σχεδιασμό

Παιγνιώδης Τρόπος

Μάθηση
Μέσω
Παιχνιδιού

συμπαίκτης

εμπυχωτής

ο ρόλος του εκπαιδευτικού





παιγνιώδης
LEARNING
game
παιχνίδι
αρχιτεκτονική
mer
PLAY
παικ
DESIGN
χρήστης
σχεδιασμός
δίκτυα
ηλεκτρονικά
παιχνίδι
LEARNING
παικ
DESIGN
χρήστης
σχεδιασμός
δίκτυα
ηλεκτρονικά

Σας ευχαριστούμε πολύ

msaridaki@gmail.com

mourlas@media.uoa.gr



codered-project.eu

Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία,
την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών -
Τμήμα Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε.