



Foster Multiply and Connect Adult Education

2018-1-IT02-KA204-048201

Περίπτωση	Serious Games
Εισαγωγή	<p>Τα «Serious Games = Σοβαρά παιχνίδια» είναι προσομοιώσεις πραγματικών γεγονότων ή διαδικασιών που έχουν σχεδιαστεί με σκοπό τη διδασκαλία και την εκπαίδευση. Στόχος τους είναι να βελτιώσουν την κατανόηση των βασικών εννοιών, μαζί με την ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων. Καθώς είναι πιο πιθανό να κεντρίσουν τη φαντασία των μαθητών σε σχέση με άλλες πιο παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας στην τάξη, έχουν χαρακτηριστεί ως «πολύτιμα παιδαγωγικά μέσα».</p> <p>Το Πανεπιστήμιο του Westminster ανέπτυξε ένα «σοβαρό παιχνίδι», που ονομάζεται «Ο νόμος της δολοφονίας» για τις ανάγκες του μαθήματος του Ποινικού Δικαίου.</p> <p>Το παιχνίδι αφηγείται την ιστορία 2 φίλων, του Alf και του Bob. Μετά από ένα διαπληκτισμό ο Alf κάνει και ενεργεί με τέτοιο τρόπο που οδηγεί στο θάνατο του Bob. Οι μαθητές έπρεπε να αποφασίσουν εάν πρόκειται για φόνο ή για ατύχημα. Το παιχνίδι είναι ένα ταξίδι ,στο οποίο οι μαθητές πρέπει να περάσουν από 6 βήματα: 1.πραγματική ανάλυση, 2. κατανόηση του σχετικού νόμου της δολοφονίας, 3.να εφαρμόσει το νόμο της δολοφονίας για γεγονότα και να εντοπίσει ζητήματα 4. ν' αναλύσει την αιτιότητα, 5.να αναλυσει την πρόθεση και 6. να φτάσει στην τελική ετυμηγορία. Σε κάθε βήμα υπάρχουν πολλές δραστηριότητες παιχνιδιού που προσπαθούν να κρατήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών ζωντανό και να τους εμπλέξουν στην υπόθεση.</p>
Τύπος του Οργανισμού που είχε εμπλοκή στο έργο	A.E.I
Τίτλος της μεθοδολογίας που χρησιμοποιήθηκε	Μάθηση μέσω παιχνιδοποίησης, «Σοβαρά παιχνίδια» στην Εκπαίδευση
Τύπος του εκπαιδευτή	Καθηγητής A.E.I
Εργαλείο/-α που	“Articulate Storyline 2”. Το Storyline είναι μια eLearning πλατφόρμα συγγραφής

χρησιμοποιήθηκε/-αν	
Προκλήσεις, μυστικά επιτυχίας, παράγοντες που αποτέλεσαν κίνητρο	<p>Αυτή η πρακτική ανέφερε ότι τα παιχνίδια έχουν θετικά αποτελέσματα στη μάθηση, καθώς αυξάνουν το ενδιαφέρον και τη δέσμευση των μαθητών ώστε να επικεντρώνονται στη γνώση.</p> <p>Η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση, έχει επίσης ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως κατανόηση, εφαρμογή στην πράξη, αξιολόγηση, αυτοπεποίθηση, συνεργασία, λήψη αποφάσεων, διαπραγματεύσεις, αυτάρκεια. Ένας από τους παράγοντες επιτυχίας ήταν ότι το σοβαρό παιχνίδι ήταν προσβάσιμο μέσω διαδικτύου και μέσω συσκευών που χρησιμοποιούν οι μαθητές τακτικά (κινητά τηλέφωνα, tablet κ.λπ.)</p>
Διδάγματα και προτάσεις βελτίωσης	<p>Χρειάζεται περισσότερος χρόνος για την προετοιμασία του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια του μαθήματος λόγω της καινοτομίας της δραστηριότητας.</p> <p>Τα σοβαρά παιχνίδια μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση της αυτοαξιολόγησης των μαθητών ή για να επιτρέψουν στους μαθητές να εξασκήσουν μόνοι τους προηγούμενες γνώσεις.</p>
Χώρα	Ηνωμένο Βασίλειο
Όνομα Οργανισμού/ Εκπαιδευτικού κέντρου	Πανεπιστήμιο του Westminster



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.