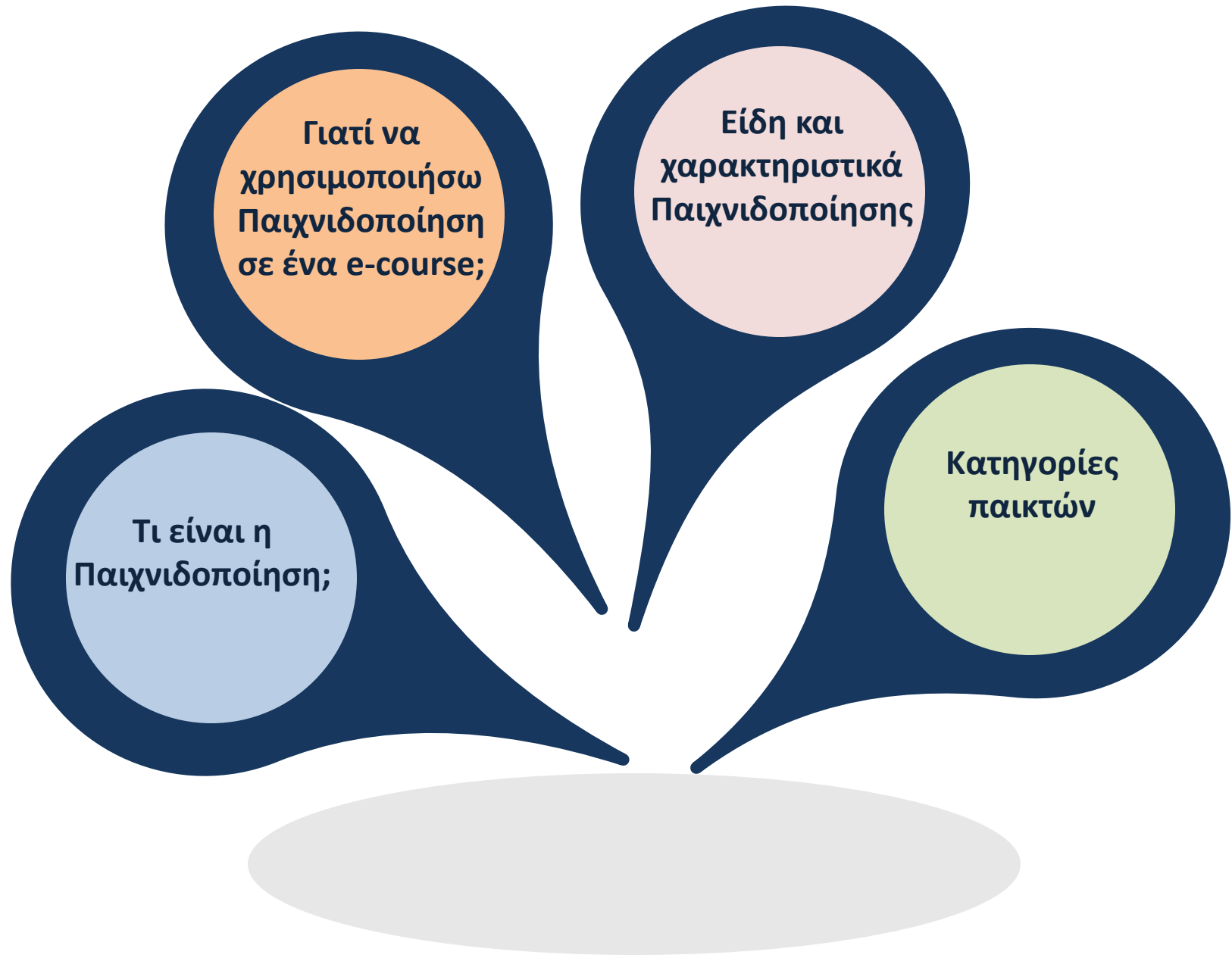




moodlemoot GREECE 2017

*Παραμετροποίηση της εκπαιδευτικής
πλατφόρμας Moodle για την εκμάθηση των
Αγγλικών με τη χρήση της Παιχνιδοποίησης*

Αλαφούζου Αγγελική, Παρασκευά Φωτεινή





#01

Τι είναι η Παιχνιδοποίηση;



Μια νέα μέθοδος που αποδεικνύεται αποτελεσματική στην κινητοποίηση των εκπαιδευομένων είναι η πρακτική της Παιχνιδοποίησης (**Gamification**)

Αυτή η νέα προσέγγιση...

- ✓ Υλοποιεί την **ενεργή μάθηση**
- ✓ Κατευθύνει τους εκπαιδευομένους ώστε να γίνουν ενεργοί συμμετέχοντες με δυνατή **κινητοποίηση** και τους βοηθάει να **εμπλακούν** στη διαδικασία της μάθησης



Πολλές έρευνες έχουν εστιάσει στην **ενσωμάτωση** της Παιχνιδοποίησης σε άλλα μοντέλα ενίσχυσης κινήτρων ώστε να επιτευχθεί μια πιο αποτελεσματική μαθησιακή διαδικασία

Σύμφωνα με τον ορισμό....

Παιχνιδοποίηση είναι η χρήση **στοιχείων παιχνιδιού** (game elements) και **τεχνικών σχεδιασμού παιχνιδιών** (game-design techniques) σε **πλαίσια δίχως παιχνίδια** (Werbach & Hunter, 2012).

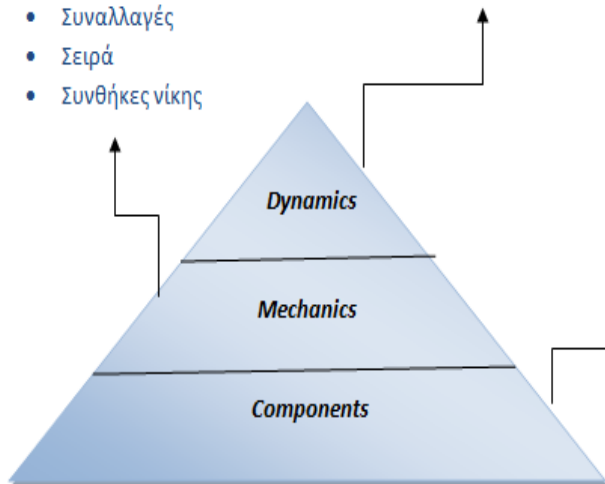


Στοιχεία Παιχνιδιών

Τα στοιχεία ενός παιχνιδιού μπορούμε να τα βρούμε αναλύοντας διάφορα παιχνίδια και είναι τα μικρά αυτά κομμάτια που το συγκροτούν.

- Προκλήσεις
- Τύχη
- Ανταγωνισμός
- Συνεργασία
- Ανατροφοδότηση
- Απόκτηση πόρων
- Ανταμοιβές
- Συναλλαγές
- Σειρά
- Συνθήκες νίκης

- Περιορισμοί
- Συναισθήματα
- Σενάριο/Αφήγηση
- Πρόοδος
- Σχέσεις



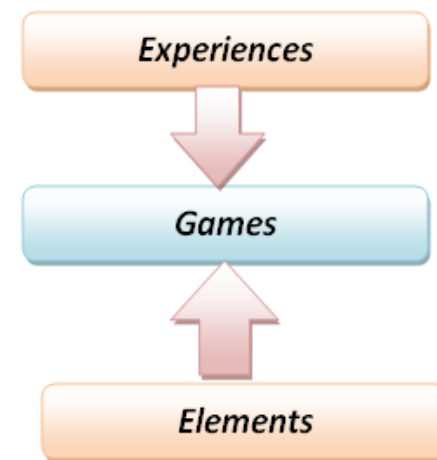
- Επιτεύγματα
- Άβαταρ
- Εμβλήματα (Badges)
- Boss Fights:
- Συλλογές
- Μάχη
- Ξεκλείδωμα περιεχομένου (Content Unlocking)
- Προσφορά
- Πίνακες κατάταξης (Leaderboards)
- Επίπεδα (Levels)
- Πόντοι
- Αποστολές (Quests)
- Κοινωνικά γραφήματα
- Ομάδες (Teams)
- Εικονικά αγαθά

Πλαίσια εκτός παιχνιδιού

Ο όρος αφορά την ενσωμάτωση συστατικών παιχνιδιών και την αποτελεσματική εφαρμογή τους στον πραγματικό κόσμο (Werbach & Hunter, 2012). Το πλαίσιο αυτό επομένως, περιλαμβάνει τα πάντα που δεν είναι παιχνίδι (δουλειά, εταιρεία, ιστοσελίδα, εκμάθηση) και με τη σωστή χρήση της πρακτικής της Παιχνιδοποίησης αποσκοπεί στο να αυξήσει την **εμπλοκή** των χρηστών και γενικότερα να εμπλουτίσει την εμπειρία αλληλεπίδρασης.

Τεχνικές σχεδιασμού παιχνιδιών

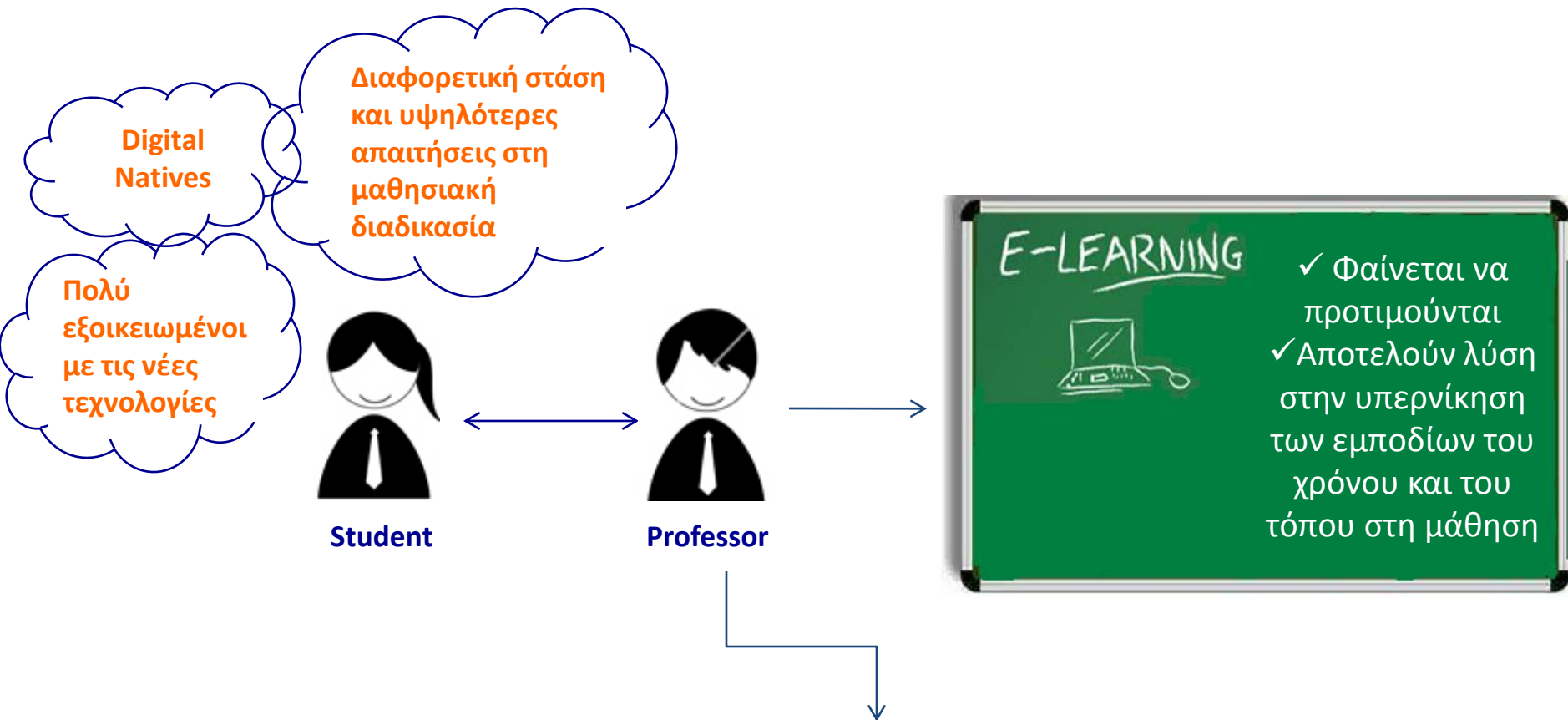
Οι τεχνικές σχεδιασμού παιχνιδιών αφορούν το λεπτομερή σχεδιασμό και τις στρατηγικές που πρέπει να ακολουθούνται ως προς τη σωστή χρήση των κατάλληλων “game elements” και την προσφορά εμπειρίας, αισθητικής και διασκεδαστικότητας.



#02

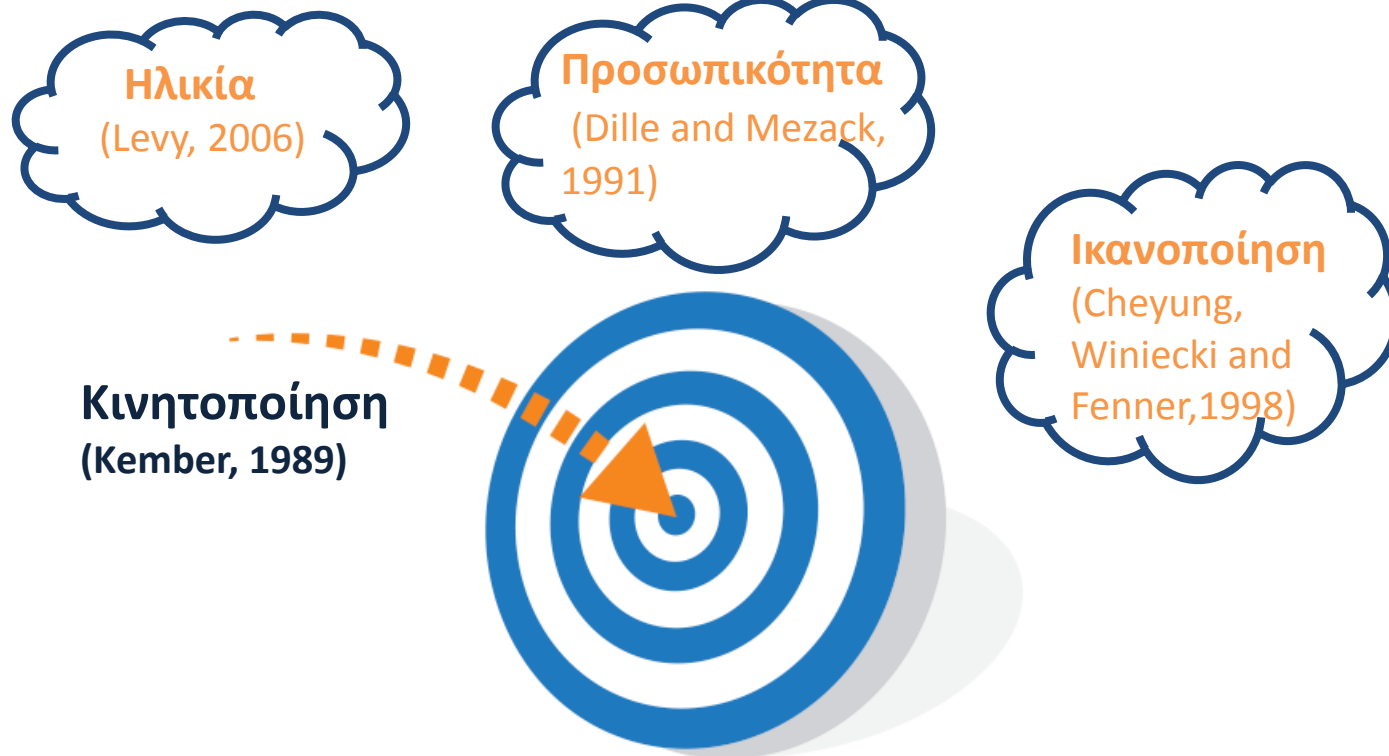
Γιατί να χρησιμοποιήσω την Παιχνιδοποίηση;

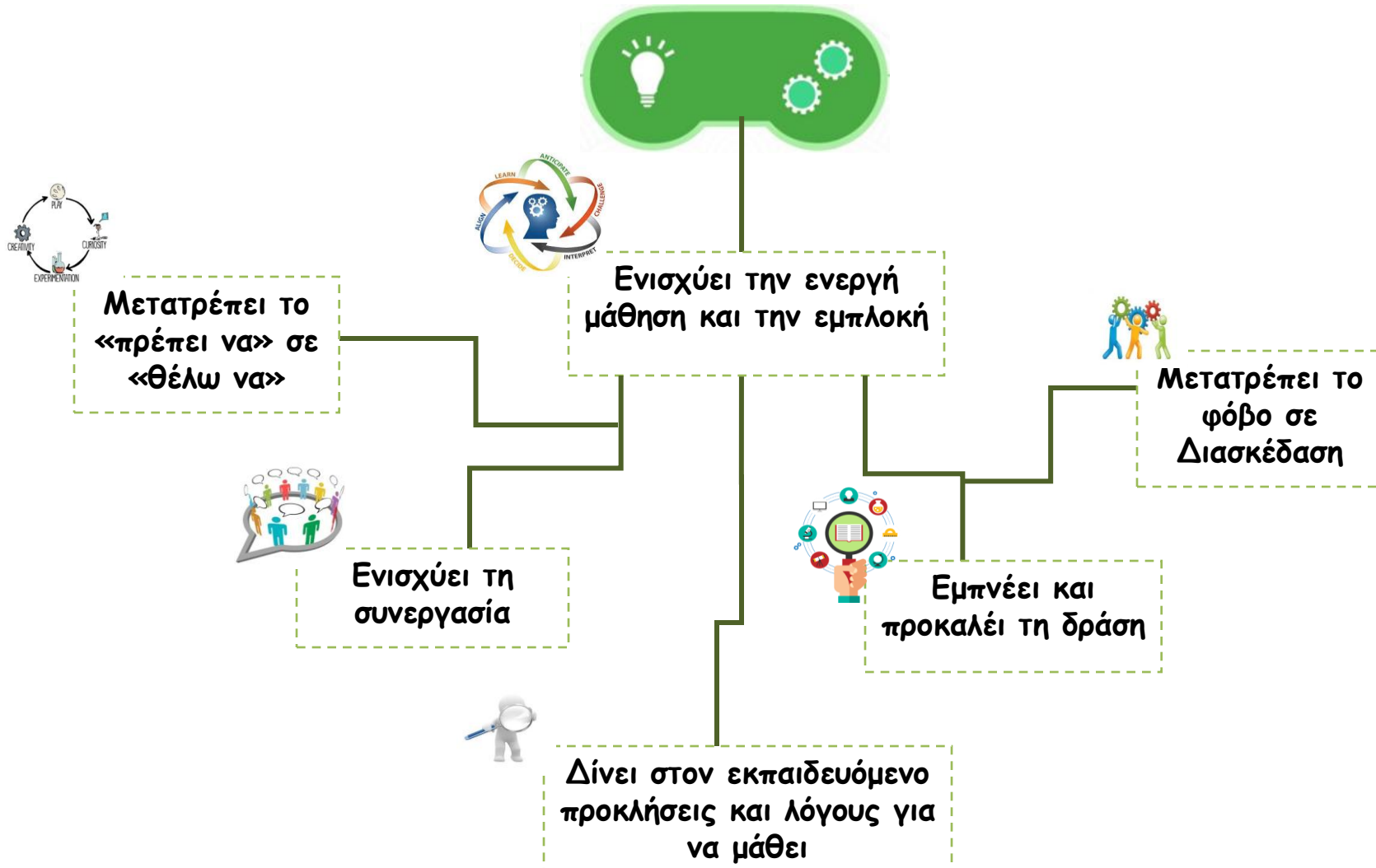




Εξαιτίας της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας οι **εκπαιδευτικοί** ψαχνουν νέους τρόπους να ανταποκριθούν στις ανάγκες της αποτελεσματικής διδασκαλίας.

Πολλές έρευνες έχουν εστιάσει στο φαινόμενο των e-courses και έχουν δείξει ότι παρα τα πλεονεκτήματα υπάρχει ένα μεγάλο ποσοστό **drop out**





#03

Ποιά είναι τα είδη και τα
χαρακτηριστικά της
Παιχνιδοποίηση;



01

Παιχνιδοποίηση Δομής

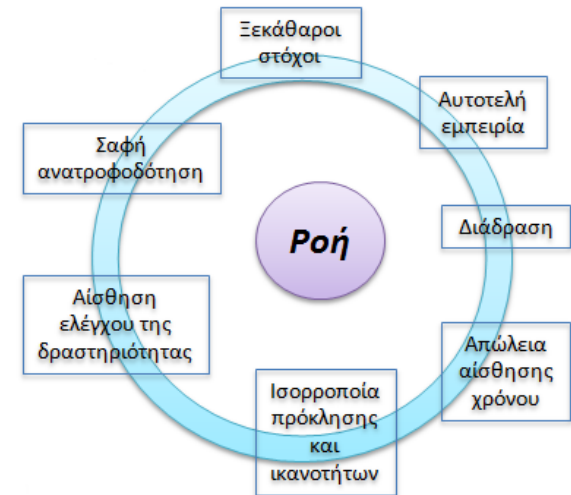
Αφορά την προσθήκη στοιχείων παιχνιδιών προκειμένου να κινητοποιηθεί ο εκπαιδευόμενος στην διαδικασία χωρίς να αλλάξει το περιεχόμενο. Αφορά τα εξωτερικά κίνητρα με την εισαγωγή πόντων, επιπέδων, βραβείων και επιτευγμάτων.

02

Παιχνιδοποίηση Περιεχομένου

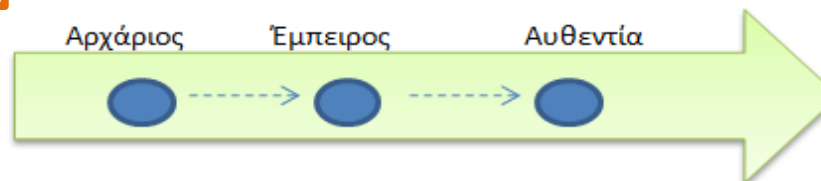
Κάνει την μάθηση πιο πολύ σαν παιχνίδι και αφορά τα εσωτερικά κίνητρα αφού εστιάζει στην ενσωμάτωση μηχανισμών και στοιχείων παιχνιδιού.

Χαρακτηριστικά Παιχνιδοποίησης



Κύκλος προόδου

Το ταξίδι του παίχτη



#04

Ποιά είναι τα είδη παικτών της
Παιχνιδοποίηση;





Εξολοθρευτές

Εστίαση στην απόκτηση αναγνώρισης, στην επίτευξη των στόχων γρήγορα

Μηχανισμοί: Επιβραβεύσεις, Επίπεδα, Πίνακες κατάταξης, Εξέλιξη, Ιεραρχία



Εξερευνητές

Εστίαση στην κοινωνικοποίηση και τη δημιουργία ενός δικτύου φίλων και επαφών

Μηχανισμοί: Συνεργασία, Ανταλλαγή, δώρα και φιλανθρωπία

Εστίαση στην εξερεύνηση και την ανακάλυψη του αγνώστου

Μηχανισμοί: Ανακάλυψη, Εξουσία, Φαντασία, Σενάριο



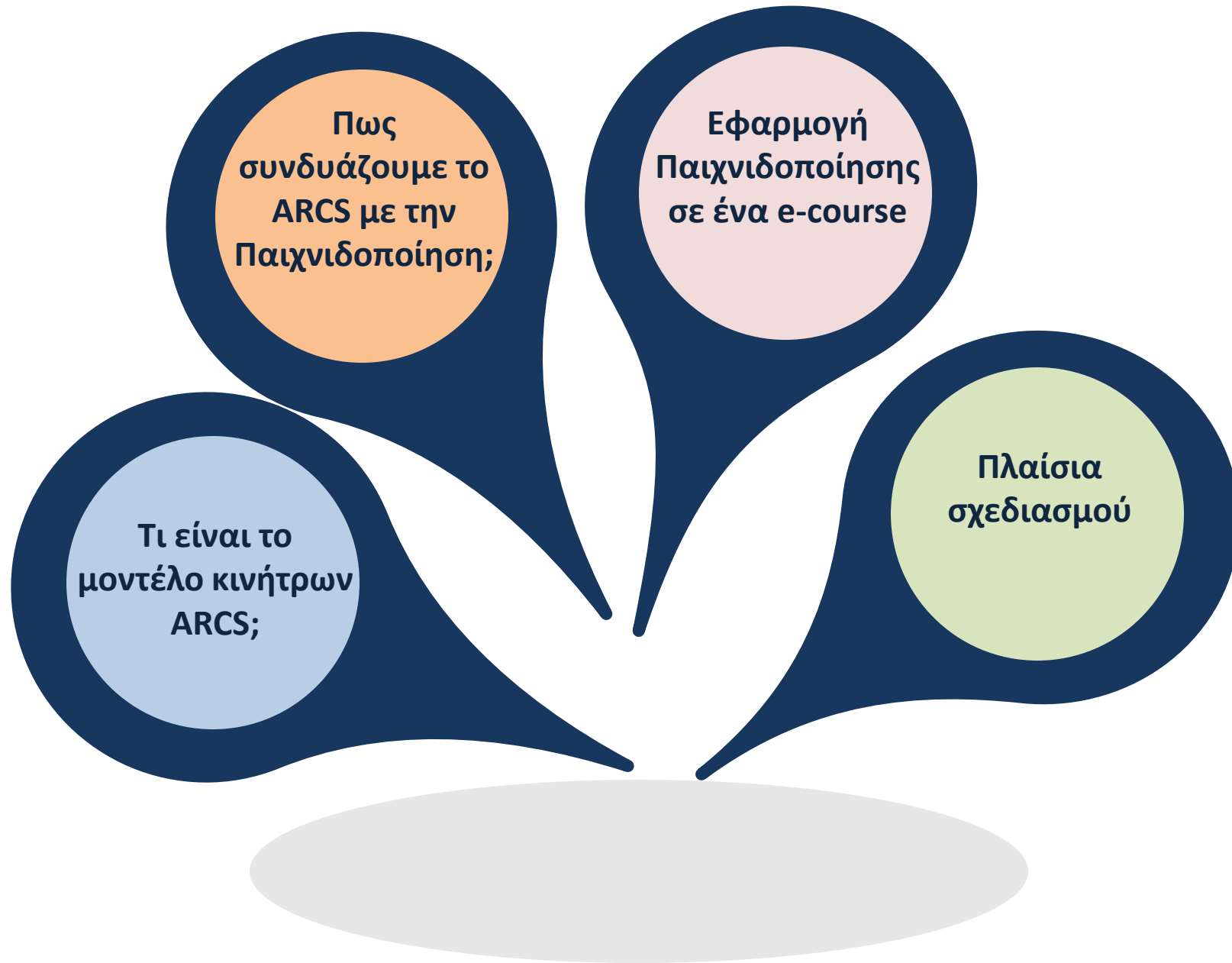
Ολοκληρωτές

Εστίαση στη νίκη, την κατάταξη και τον αναγωνισμό.

Μηχανισμοί: Πόντοι, Πίνακες κατάταξης, Παράσημα, Ανταγωνισμός



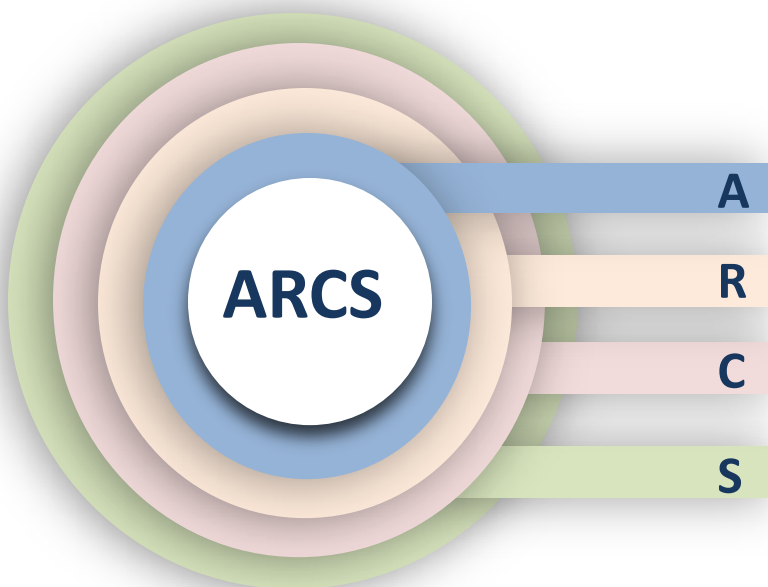
Κοινωνικοί



#05

Τι είναι το μοντέλο κινήτρων
ARCS;





Η **Προσοχή** αναφέρεται στη διέγερση και στη διατήρηση του ενδιαφέροντος και της περιέργειας καθόλη την εκπαιδευτική διαδικασία

Η **Σχετικότητα** αναφέρεται στη σύνδεση του περιεχομένου της διδασκαλίας με τις ανάγκες, τους στόχους, τις προϋπάρχουσες εμπειρίες και γενικά οτιδήποτε θεωρεί σημαντικό ο εκπαιδευόμενος.

Η **Εμπιστοσύνη** αφορά την καθιέρωση θετικών προσδοκιών για την επίτευξη της επιτυχίας των εκπαιδευομένων

Η **Ικανοποίηση** αναφέρεται στα θετικά συναισθήματα που δημιουργούνται στον εκπαιδευόμενο από την αίσθηση επιτυχίας, τους επαίνους ή από απλή ψυχαγωγία

#06

Πως συνδυάζεται το μοντέλο κινήτρων ARCS με την Παιχνιδοποίηση;



Δομικά στοιχεία:

Ομάδες

Μηχανισμοί: Συνεργασία,

Δυναμικές: Σχέσεις,

Relevance

Confidence

Δομικά στοιχεία:

Άβαταρ, Επίπεδα, Πίνακες
κατάταξης, Ομάδες, Πόντοι

Μηχανισμοί: Ανταγωνισμός,
Συνεργασία, Ανταμοιβές,
Προκλήσεις, Ανατροφοδότηση

Δυναμικές: Σενάριο, Πρόοδος,
Σχέσεις

Δομικά στοιχεία:

Επίπεδα, Ξεκλείδωμα
Περιεχομένου, Ομάδες,
Πόντοι, Συλλογές, Άβαταρ

Μηχανισμοί: Συνεργασία,
Ανταμοιβές, Προκλήσεις

Δυναμικές: Πρόοδος, Περιορισμοί,
Σχέσεις, Σενάριο

Attention

Satisfaction

Δομικά στοιχεία:

Άβαταρ, Επίπεδα, Ομάδες,
Εμβλήματα, Πόντοι,
Συλλογές

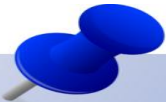
Μηχανισμοί: Συνεργασία,
Ανταμοιβές, Προκλήσεις,
Ανατροφοδότηση

Δυναμικές: Σενάριο,
Πρόοδος, Σχέσεις

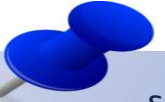
#07

Πως εφαρμόζουμε την
Παιχνιδοποίηση σε ένα e-
course;





Για την δημιουργία ενός παιχνιδοποιημένου συστήματος πρέπει να λαμβάνονται υπόψιν όλα τα στάδια ανάπτυξης ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού υλικού



Αναφορικά με τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό μελετούνται οι ανάγκες των εκπαιδευομένων, το παιδαγωγικό πλαίσιο, το εκπαιδευτικό μοντέλο και οι στρατηγικές ανάπτυξης εκπαιδευτικού υλικού



- Ανάλυση Αναγκών
- Παιδαγωγικό πλαίσιο
- Ανάλυση συγκεκριμένου κοινού

Ανάλυση



- Εκπαιδευτικοί στόχοι
- Εκπαιδευτική μεθοδολογία
- Μεθοδολογία αξιολόγησης

Σχεδίαση



- Δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού
- Ανάπτυξη εκπαιδευτικού περιεχομένου

Υλοποίηση



✓ Προέχουν οι μαθησιακοί στόχοι και το περιεχόμενο μάθησης



✓ Προκλήσεις και δοκιμασίες σχεδιασμένες στο επίπεδο των εκπαιδευομένων



✓ Ευκολία και λειτουργικότητα στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό του μαθήματος



#08

Ποια πλαίσια σχεδιασμού
χρησιμοποιήθηκαν;



Βήματα Διαδικασίας σχεδιασμού (Keller, 2008)

1. Συγκέντρωση πληροφοριών για το μάθημα
2. Συγκέντρωση πληροφοριών για τους εκπαιδευόμενους
3. Ανάλυση εκπαιδευομένων
4. Ανάλυση υπάρχοντος υλικού
5. Κατάλογος στόχων και εκτιμήσεων

2. Καταγραφή δυναμικών τακτικών
2. Επιλογή και σχεδιασμός τακτικής
3. Ενσωμάτωση οδηγιών



3. Επιλογή και ανάπτυξη υλικού

4. Αξιολόγηση & Επανάληψη

Πλαίσιο σχεδιασμού 6D (Werbach & Hunter 2012)



01

Προσδιορισμός στόχων

02

Περιγραφή επιθυμητών συμπεριφορών

03

Περιγραφή παιχτών

04

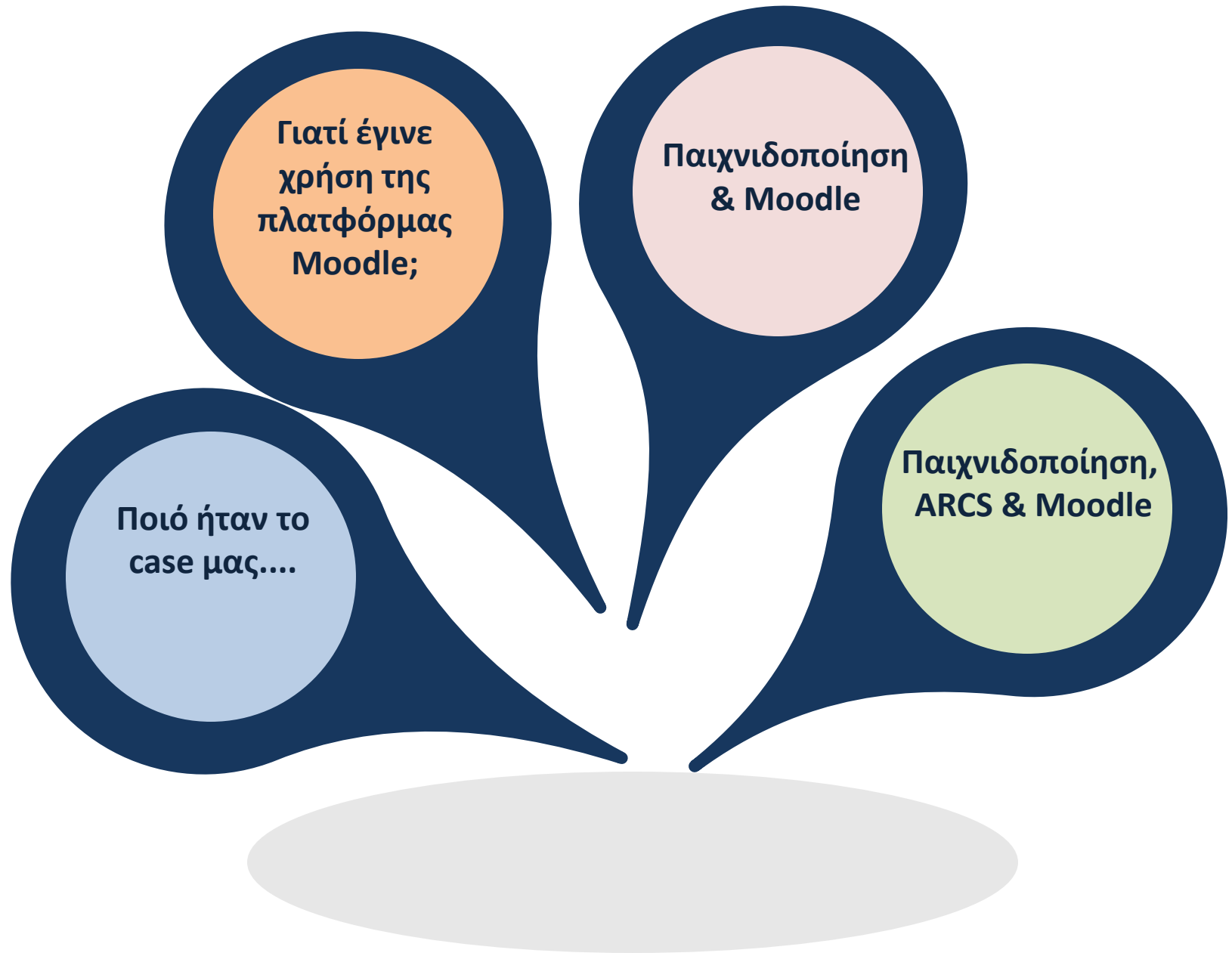
Ανάπτυξη βρόχων δραστηριοτήτων

05

Δεν ξεχνάμε τη διασκεδαστικότητα

06

Αξιοποίηση κατάλληλων εργαλείων

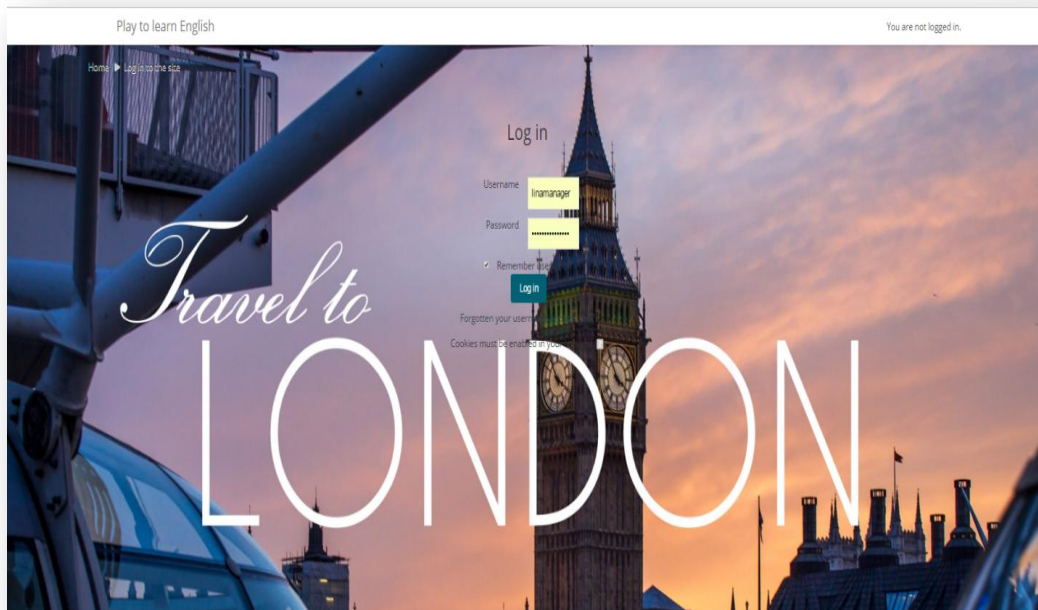


#09

Ποιο ήταν το case μας;



Στα πλαίσια του σεναρίου και του παιχνιδιοποιημένου ηλεκτρονικού μαθήματος, οι εκπαιδευόμενοι γίνονται ταξιδιώτες που περιηγούνται στο Λονδίνο.... Κάθε εκπαιδευτικός σταθμός είναι ένα αξιοθέατο του Λονδίνου. Πρέπει να μελετήσουν τους στόχους και το υποστηρικτικό υλικό, να ξεπεράσουν ατομικές και ομαδικές δοκιμασίες να ξεκλειδώσουν σταθμούς, να μαζέψουν νομίσματα για το ταξίδι τους και να πάρουν την τελική πιστοποίηση!



Μπορούν να παρακολουθούν την πορεία τους, επιβραβεύονται με badges, βλέπουν τα επιτεύγματά τους στους πίνακες κατάταξης, προχωρούν επίπεδα, μαζεύουν πόντους και έρχονται ατιμέτωποι με δοκιμασίες που αφορούν ακουστικές δραστηριότητες, δραστηριότητες παραγωγής λόγου, χρόνους και λεξιλόγιο....

#10

Γιατί έγινε χρήση της
πλατφόρμας Moodle;



Στηρίζεται στην παιδαγωγική φιλοσοφία του **Κοινωνικού Εποικοδομητισμού** (Social Constructivism) εφόσον στοχεύει μέσω **συνεργατικών δραστηριοτήτων** στο διαμοιρασμό των ιδεών και στην κατασκευή της γνώσης

Ενσωματώνει εργαλεία Web 2.0 τα οποία βελτιώνουν τη λειτουργικότητα και ενισχύουν τη συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευομένων

Επιτρέπει την **παρακολούθηση** των εκπαιδευομένων και παρέχει **ποικιλία δρατηριοτήτων**

Επιτρέπει την **παραμετροποίηση** με την προσθήκη **θεμάτων** και **plug-in**

Μπορεί κανείς να **ανεβάσει και να διαμοιραστεί υλικό** (upload and share) και να δημιουργήσει **διαδικτυακών συζητήσεων** (forum, chat)

Υποστηρίζει την **Παιχνιδοποίηση Δομής** και Περιεχομένου

Είναι **φιλικό προς το χρήστη** και προωθεί τη **μαθητοκεντρική διδασκαλία** και τη **διάδραση**



Useful Forums for the Process!!!

Αναζητήστε τον βοηθό σας για τις δραστηριότητες που σας δυσκολεύουν στο forum "Cooperator wanted" και δημιουργήστε τις ομάδες σας για τις δραστηριότητες που θα σας ζητηθεί στο forum "Team Creation". Επιπλέον ο καθένας σας μπορεί να δημιουργήσει το δικό του topic στο forum "Talk it out" αν προκύψει κάποιο θέμα στην διαδικασία που θα ήθελε να μοιραστεί με την υπόλοιπη κοινότητα! Για πιο εύκολη πλοήγηση μπορείτε να πατήσετε στα παρακάτω εικονίδια και να μεταφερθείτε απευθείας στα αντίστοιχα forums.

"Cooperator wanted"



"Team Creation"



"Talk it out"



Chat!



Discuss



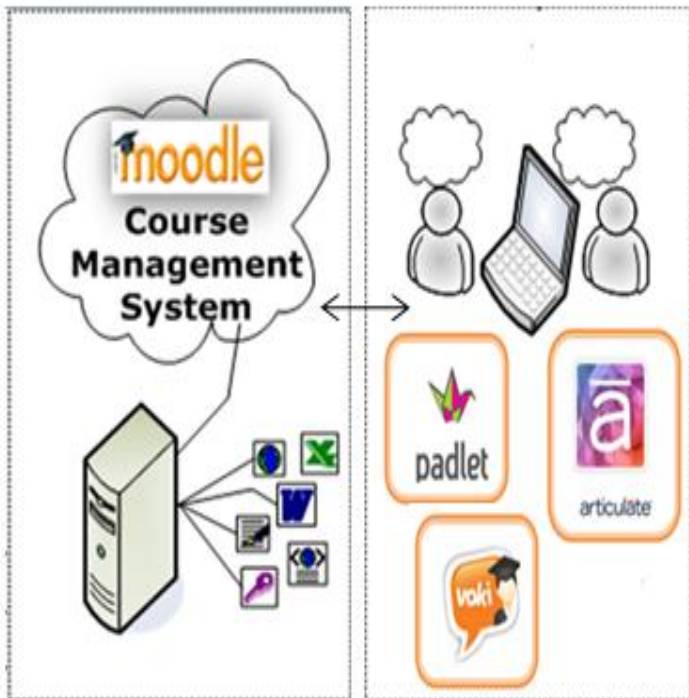
Cooperator wanted



Team Creation



Talk it out!





Moodle Blocks



- Latest Badges
- Completion Progress
- Level Up!
- User Profile
- Ranking
- Stash
- Activity Results
- Messages
- Activities

Moodle Activities



- Lesson
- Quiz
- Forum
- Chat
- Dialogue
- Certificate
- Workshop
- Feedback
- Scorm
- H5P

Moodle Resources



- Url

Create your avatar!!!

Welcome to Avatar Maker

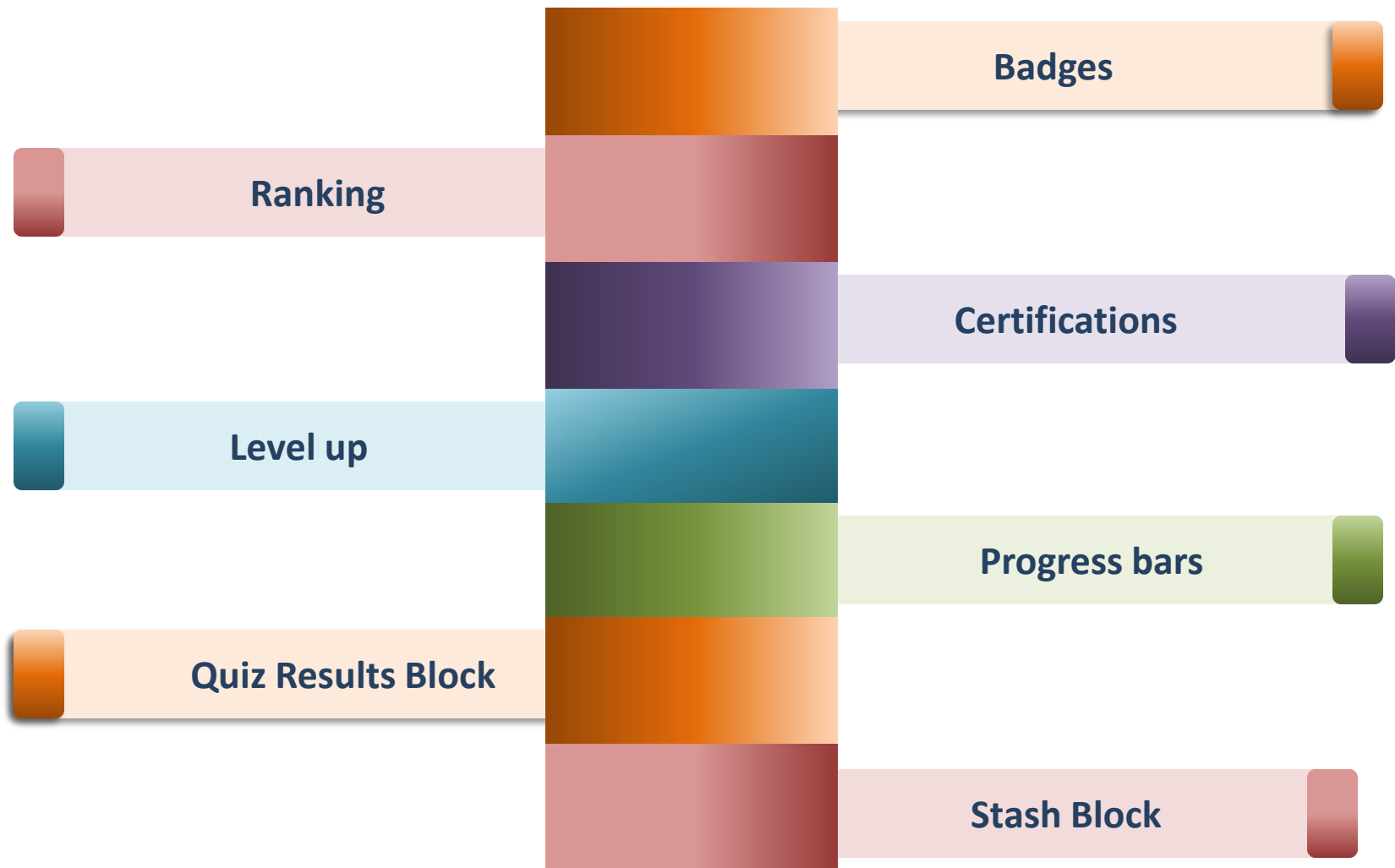
please choose a gender

#11

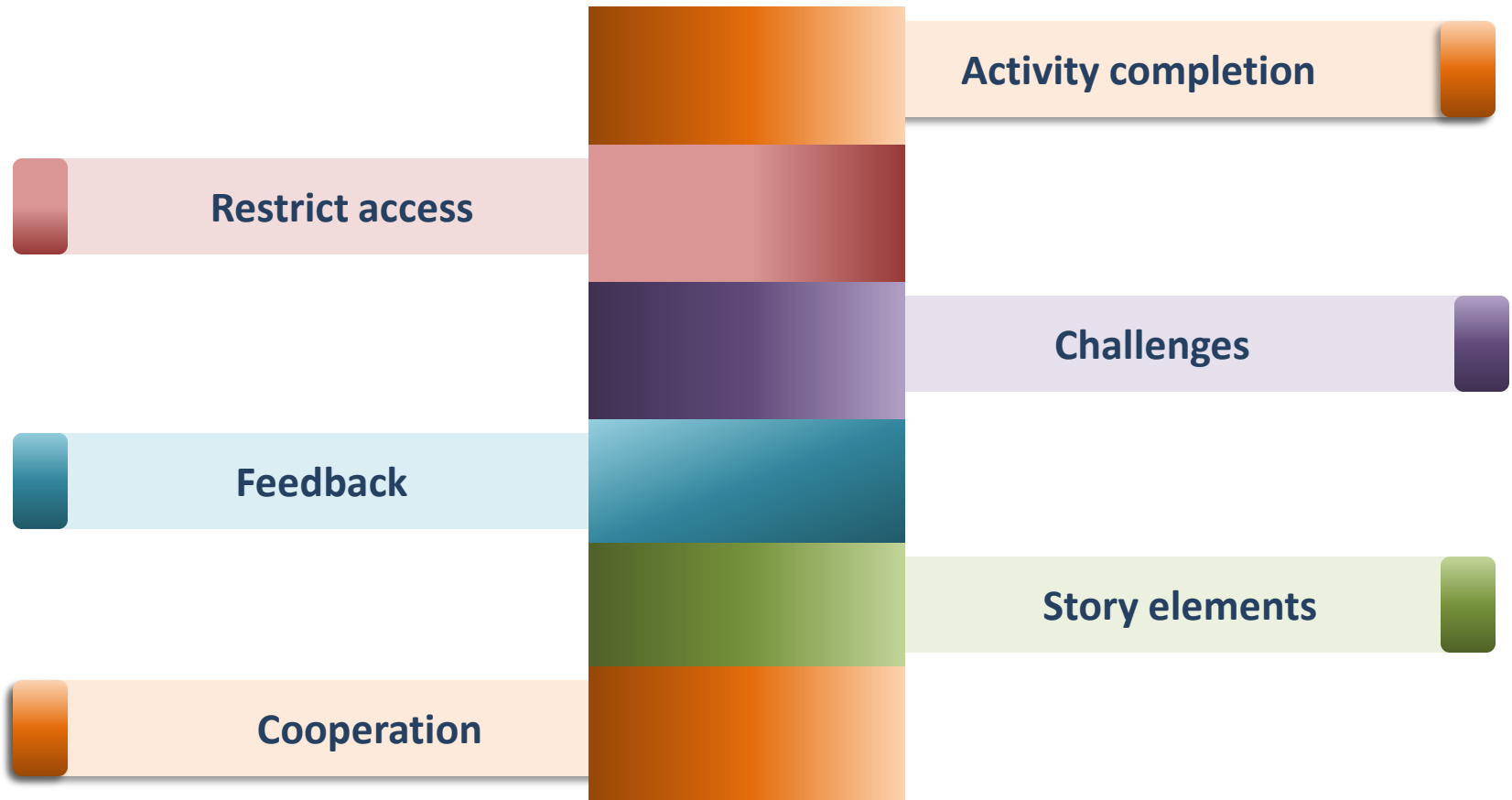
Πως υποστήριξε η πλατφόρμα
Moodle την Παιχνιδοποίηση;



Παιχνιδοποίηση Δομής



Παιχνιδοποίηση Περιεχομένου



#12

Πως υποστήριξε η πλατφόρμα Moodle την Παιχνιδοποίηση σε σχέση με το ARCS;



Δομικά Στοιχεία Παιχνιδιών	Μηχανισμοί παιχνιδιών	Δυναμικές Παιχνιδιών	A	R	C	S
Άβαταρ		Αφήγηση/ Σενάριο	✓		✓	✓
Επίπεδα (Level up Block)		Πρόοδος (Progress Bar)	✓		✓	✓
Ξεκλείδωμα περιεχομένου		Περιορισμοί	✓			
Πίνακες κατάταξης	Ανταγωνισμός	Σχέσεις			✓	
Ομάδες	Συνεργασία		✓	✓	✓	✓
Εμβλήματα	Ανταμοιβές					✓
Πόντοι		✓		✓	✓	
Συλλογές		✓				✓
	Προκλήσεις		✓		✓	✓
	Ανατροφοδότηση				✓	✓

Σας Ευχαριστώ πολύ !!!

