

Το Παιχνίδι της Μάθησης: Εκπαιδευτικές Διαδικασίες με τη Βοήθεια Ψηφιακών Παιχνιδιών

Καθηγητής Μιχάλης Μειμάρης

Διευθυντής Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα
ΜΜΕ, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών

Σταδίου 5, 10562, Αθήνα, τηλ. 210 3689426, fax 210 3220820
email mmeimaris@media.uoa.gr

Δρ. Δημήτρης Γκούσκος

Λέκτορας Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών

Σταδίου 5, 10562, Αθήνα, τηλ. 210 3689422, fax 210 3220820
email gouscos@media.uoa.gr

λέξεις-κλειδιά

ψηφιακά παιχνίδια, μάθηση βασισμένη σε ψηφιακά παιχνίδια, πολιτιστικό απόθεμα, πολιτιστική μνήμη και αφήγηση, παραδοσιακά αθύρματα, παιχνίδια με αντικείμενα καθημερινής ζωής, έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ, ψηφιακό παιχνίδι περιπέτειας «Το Μαγικό Φίλτρο»

περίληψη

Το ψηφιακό παιχνίδι δύναται να αξιοποιηθεί ως μαθησιακό μέσο με θετικά αποτελέσματα ως προς την ενεργοποίηση των εκπαιδευόμενων και την αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ αναπτύχθηκε το ψηφιακό παιχνίδι μαθησιακού σκοπού «Το Μαγικό Φίλτρο» για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση, το οποίο και εφαρμόστηκε με επιτυχία σε βαθμίδες Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης σε όλη την Ελλάδα. Οι νέες κατευθύνσεις ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν τόσο στην τυπική εκπαιδευτική διαδικασία όσο και ευρύτερα περιλαμβάνουν αφενός μεν την συμπαραγωγή και εξατομίκευση τέτοιων παιχνιδιών σε συνεργασία με τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς, αφετέρου δε την ενσωμάτωση στα παιχνίδια αυτά ψηφιοποιημένου πολιτιστικού αποθέματος. Η αξιοποίηση παραδοσιακών αθυρμάτων και παιχνιδιών με αντικείμενα της καθημερινής ζωής επιτρέπει την εισδοχή της λαϊκής παράδοσης στο σύγχρονο ψηφιακό χώρο και δημιουργεί ένα νέο τύπο ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού, με ιδιαίτερο εκπαιδευτικό ενδιαφέρον αλλά και πρόσθετες δυνατότητες καταγραφής της πολιτιστικής μνήμης και αφήγησης.

ευχαριστίες

Οι συγγραφείς επιθυμούν να ευχαριστήσουν την κα. Ιωάννα Χρήστου, Δρ. Παιδαγωγικής και μέλος της Επιστημονικής Ομάδας του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ, την κα. Μαρία Σαριδάκη, υποψήφια διδάκτορα του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών και μέλος της ομάδας ανάπτυξης ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ, καθώς και τις κυρίες Αλεξάνδρα Νάκου και Χαρά Μαυρουδή, μεταπτυχιακές σπουδάστριες του Διαπανεπιστημιακού Διατηρηματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και της Πληροφορίας για την Εκπαίδευση», για τις συμβολές τους στην τεκμηρίωση επιμέρους σημείων της παρούσας εργασίας.

σημείωση

*Τμήμα του κειμένου της παρούσας εργασίας συμπεριλαμβάνεται στο προλογικό σημείωμα του βιβλίου Prensky, M. (2009) *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι. Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαίδευση και την κατάρτιση, επιστημονική επιμέλεια Μ. Μεϊμάρης*, Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο και έχει προωθηθεί προς δημοσίευση στο πλαίσιο υπό έκδοση τιμητικού τόμου για τον πρ. Πρύτανη του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών Καθηγητή Μιχάλη Σταθόπουλο.*

Μαθησιακές δυνατότητες των ψηφιακών παιχνιδιών

Τα ψηφιακά παιχνίδια σήμερα γνωρίζουν μια ανάπτυξη όχι μόνο σημαντική αλλά και αλματώδη. Υπό όρους οικονομικού μεγέθους, διείσδυσης στην καθημερινή ζωή αλλά και διεπιστημονικής προσέγγισης, η βιομηχανία και έρευνα των ψηφιακών παιχνιδιών αποτελεί κυρίαρχη συνιστώσα στην πρωτοπορία του μορφώματος που αποκαλούμε νέο τεχνολογικό επικοινωνιακό περιβάλλον. Εντάσσονται τα ψηφιακά παιχνίδια στο περιβάλλον αυτό διότι, όπως δείχνει πλέον η πρακτική της ανάπτυξης και της εφαρμογής τους, μπορούν να αξιοποιηθούν για σκοπούς πολύ πέραν της καθαρής διασκέδασης: ακριβώς η δυνατότητά τους να παράγουν διασκέδαση, και επομένως να διατηρούν το ενδιαφέρον και τη δεκτικότητα του παίκτη, τα καθιστά εξαιρετικά αποτελεσματικά μέσα για την μετάδοση πληροφορίας αλλά και για τη διάδοση μηνυμάτων και ιδεών, δηλαδή αποτελεσματικά μέσα επικοινωνίας με τη γενική έννοια του όρου. Δεν είναι τυχαίο ότι ο χώρος των «σοβαρών» λεγόμενων ψηφιακών παιχνιδιών, τα οποία σχεδιάζονται κατά τρόπο ώστε παραμένοντας διασκεδαστικά να μπορούν να αξιοποιηθούν και για άλλους σκοπούς πέραν της διασκέδασης, περιλαμβάνει σήμερα παιχνίδια για την υγεία (games for health), παιχνίδια για την αλλαγή αντιλήψεων (games for change), παιχνίδια για την πολιτική επικοινωνία (political games), παιχνίδια για διαφήμιση προϊόντων και υπηρεσιών (advergames), παιχνίδια για την επιχειρηματικότητα (business games), παιχνίδια μαθησιακού σκοπού (digital games-based learning).

Η εκπαιδευτική λειτουργία των ψηφιακών παιχνιδιών, ειδικότερα, αποτελεί αντικείμενο έντονης και διαρκούς προσπάθειας επιστημονικής έρευνας και τεχνολογικής ανάπτυξης. Μετά τα πρώτα βήματα χρήσης παιχνιδιών προσομοίωσης και επικοινωνίας σε περιβάλλοντα επαγγελματικής κατάρτισης, με σημαντική επιτυχία σε ό,τι αφορά τη δέσμευση και το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων στη μαθησιακή διαδικασία, τα παιχνίδια μαθησιακού σκοπού δοκιμάζονται πλέον σήμερα σε όλο και πιο αρχικές βαθμίδες της εκπαίδευσης (από την τριτοβάθμια στη δευτεροβάθμια, και από εκεί στην πρωτοβάθμια, πρωτοσχολική και προσχολική εκπαίδευση), καθώς η εμπειρία που συσσωρεύεται δείχνει ότι όχι μόνο δεν αποδομούν, αλλά αντίθετα ενδυναμώνουν και συνέχουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Είναι σαφές ότι η εισαγωγή ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο δεν μπορεί να γίνει άκριτα και απροετοίμαστα. Χρειάζεται συστηματική επιλογή υλικού, επιμόρφωση των εκπαιδευτών καθώς και μεθοδικότητα στην εφαρμογή και εμπύχωση μιας εμπλουτισμένης με ψηφιακά παιχνίδια εκπαιδευτικής διαδικασίας. Σε κάθε περίπτωση, ωστόσο, η διασκεδαστικότητα και παικτικότητα του ψηφιακού παιχνιδιού, όπως και του παιχνιδιού εν γένει, σε συνδυασμό με τον πλούτο και την προσαρμοστικότητα του ψηφιακού πολυμέσου, μπορεί να λειτουργήσει ως ένα εξαιρετικά ισχυρό σήμα για την ενεργοποίηση της συμμετοχής και την προσήλωση του ενδιαφέροντος, καθώς και ως ένα αποτελεσματικό πλαίσιο για την καθοδήγηση των παικτών, υπό όρους ελεύθερης επιλογής και όχι εκπαιδευτικής οδηγίας, προς μαθησιακά γόνιμες πλοκές παιχνιδιού και διαδρομές σκέψης. Υπό το πρίσμα αυτό, άλλωστε, η εφαρμογή των ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού σε πεδία όπως και αυτό της ειδικής αγωγής, όπου η εκπαιδευτική θεωρία τείνει υπέρ της αυξημένης καθοδήγησης και υποστήριξης της ροής της μαθησιακής διαδικασίας, δίνει θετικά αποτελέσματα υπό τον όρο πάντοτε της μεθοδικότητας και της εκπαιδευτικής γνώσης που οφείλουν να διέπουν το όλο εγχείρημα.

Είναι σίγουρο ότι η μαθησιακή αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών έχει ακόμη γόνιμες διαδρομές να διανύσει μέχρι να διαμορφωθεί πλήρης εμπειρία και μεθοδολογία για την εφαρμογή της στα πολλαπλά εκπαιδευτικά πλαίσια και την προσαρμογή της στις ιδιαιτερότητες κάθε συγκεκριμένης περίπτωσης. Με βάση και τα υφιστάμενα δεδομένα, ωστόσο, μπορεί να γίνει η διαπίστωση ότι το ψηφιακό παιχνίδι αποτελεί μια βασική δίοδο

όλων μας, ως πολιτών οι οποίοι με την ευρύτερη έννοια συνεχίζουν να συν-εκπαιδεύουν και να συν-εκπαιδεύονται, προς την ψηφιακή εποχή. Δεν θα ήταν υπερβολή να πει κανείς ότι έννοιες όπως η απελευθέρωση της δημιουργικότητας, η ευχρηστία του μέσου και η προσβασιμότητα του περιεχομένου, οι οποίες αποτελούν κεντρικά προτάγματα της ψηφιακής σύγκλισης, περνούν και μέσα από το ψηφιακό παιχνίδι.

Δράσεις του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών για τα Ψηφιακά Παιχνίδια Μαθησιακού Σκοπού

Το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ υλοποίησε πρόσφατα (Νοέμβριος 2007 – Νοέμβριος 2008) με επιτυχία στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος ΕΠΕΑΕΚ II το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ – Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών – Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση (Επιστημονικά Υπεύθυνος Έργου Μ. Μειμάρης, Συντονιστής για το Έργο Δ. Γκούσκος)^[1].

Τα αποτελέσματα του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ και της ανάπτυξης, εφαρμογής και αξιολόγησης του μαθησιακού ψηφιακού παιχνιδιού «Το Μαγικό Φίλτρο» περιγράφονται αναλυτικά στη συνέχεια. Εκτός από το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ, το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών έχει υλοποιήσει και άλλα έργα έρευνας και τεχνολογικής ανάπτυξης σε σχέση με ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών γενικού ή ειδικότερα μαθησιακού σκοπού. Συγκεκριμένα, αναφέρονται τα έργα

- Ολοκληρωμένο πολυχρηστικό σύστημα ασύρματης τηλεπικοινωνίας και ανταλλαγής περιεχομένου, με δυνατότητα ψηφιακής αναπαράστασης ατόμων μετακινούμενων στο φυσικό χώρο σε γραφικό περιβάλλον διεπαφής με χρήση τεχνολογιών εντοπισμού θέσης (LOCATION-based Communication Urban NETwork, LOCUNET), Περιφερειακό Επιχειρησιακό Πρόγραμμα (ΠΕΠ) Αττικής 2000-2006, Επιστημονικά Υπεύθυνος Μ. Μειμάρης, Αναπλ. Επιστημονικά Υπεύθυνος Δ. Χαρίτολ

Στο πλαίσιο του έργου LOCUNET, η αξιολόγηση της τελικής πλατφόρμας υπηρεσιών με χρήση τεχνολογιών εντοπισμού θέσης υλοποιήθηκε μέσω ενός ψηφιακού παιχνιδιού το οποίο διαδραματίστηκε σε περιοχές του κέντρου της Αθήνας. Περισσότερες πληροφορίες καθώς και σχετικό υλικό είναι ηλεκτρονικά διαθέσιμα στον ιστοχώρο του έργου^[2].

- Web-Training Game, Πρόγραμμα LEONARDO, Επιστημονικά Υπεύθυνος Ομάδας Έργου ΕΚΠΑ Μ. Μειμάρης, Συντονιστής Ομάδας Έργου ΕΚΠΑ Κ. Μουρλάς

Στο πλαίσιο του έργου Web-Training Game, αναπτύχθηκε ψηφιακό παιχνίδι μαθησιακού σκοπού για την πρακτική σε αντικείμενα διοίκησης επιχειρήσεων και μάρκετινγκ, το οποίο αξιολογήθηκε στο πλαίσιο εργαστηριακών ημερίδων του έργου καθώς και από τρίτους ενδιαφερόμενους. Περισσότερες πληροφορίες καθώς και σχετικό υλικό είναι ηλεκτρονικά διαθέσιμα στον ιστοχώρο του έργου^[3].

Πέραν από την υλοποίηση των παραπάνω έργων, το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών έχει ήδη εκδηλώσει ένα σύνολο δράσεων για την εκπαίδευση και έρευνα σε θέματα ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού. Ενδεικτικά αναφέρονται οι επόμενες δράσεις:

- δύο μεταπτυχιακά μαθήματα (Μάθηση και Ψυχαγωγία σε Ψηφιακό Περιβάλλον^[4] και Δημιουργία Ψηφιακών Εφαρμογών^[5]) τα οποία προσφέρονται από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών (συνδιδασκαλία Μ. Μειμάρης, Δ. Γκούσκος) σε θέματα μαθησιακών ψηφιακών παιχνιδιών στο Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και της Πληροφορίας για την Εκπαίδευση» (σύμπραξη Πανεπιστημίου Αθηνών, Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και ΑΤΕΙ Πειραιά)
- δύο θεματικές συνεδρίες με αντικείμενο τη μάθηση μέσω ψηφιακών παιχνιδιών που διοργανώθηκαν στο πλαίσιο του Διεθνούς Συνεδρίου EUTIC 2007^[6] (διοργάνωση Μ. Μειμάρης, Δ. Γκούσκος) και του ετήσιου κύκλου διαλέξεων «Ζητήματα Επικοινωνίας» 2007-2008 (διοργάνωση Μ. Μειμάρης) του Ερευνητικού Πανεπιστημιακού Ινστιτούτου Εφηρμοσμένης Επικοινωνίας^[7]
- η έκδοση σε ελληνική μετάφραση, (επιστημονική επιμέλεια Μ. Μειμάρης) του βιβλίου *Digital Games-Based Learning* του Marc Prensky^[8] από τις Εκδόσεις Μεταίχμιο, ως πρώτου τίτλου της νέας επιστημονικής σειράς «Επικοινωνία και Τεχνολογία» (Prensky 2009)
- η δημοσίευση επιστημονικών εργασιών σε θέματα μαθησιακών ψηφιακών παιχνιδιών όπως ενδεικτικά το κεφάλαιο Maria Saridaki, Dimitris Gouscos and Michalis Meimaris, “Digital Games-Based Learning for Students with Intellectual Disability” στο βιβλίο *Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices*, Thomas Connolly, Mark Stansfield and Liz Boyle (eds), Information Science Reference Publishers, UK, 2009, ISBN 978-1-60566-360-9 (υπό έκδοση).
- η ανάληψη από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών της διοργάνωσης του 5th European Conference on Games-Based Learning (ECGBL 2011),^[9] το οποίο θα πραγματοποιηθεί στην Αθήνα τον Οκτώβριο 2011 και αποτελεί την κεντρική εκδήλωση σε ευρωπαϊκό επίπεδο, και μία από τις σημαντικότερες σε διεθνές, για την επιστημονική κοινότητα των ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού.

Το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ – Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών – Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση του Επιχειρησιακού Προγράμματος Εκπαίδευσης και Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΕΠΕΑΕΚ II) υλοποιήθηκε κατά την περίοδο Νοεμβρίου 2007 – Νοεμβρίου 2008 από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ, με Επιστημονικά Υπεύθυνο τον Καθηγητή Μιχάλη Μειμάρη. Το έργο συμπεριέλαβε ένα πανελλαδικής κλίμακας ετήσιο πρόγραμμα εξειδίκευσης εκπαιδευτικών και ειδικού εκπαιδευτικού προσωπικού, και παράλληλα ένα έργο έρευνας και ανάπτυξης εκπαιδευτικού υλικού βασισμένου σε ψηφιακά παιχνίδια, για την υποστήριξη μαθητών με ήπια νοητική καθυστέρηση.

Το πρόγραμμα εξειδίκευσης του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ απευθύνθηκε σε 200 εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και ειδικό εκπαιδευτικό προσωπικό οι οποίοι συγκρότησαν 10μελή τμήματα εξειδίκευσης σε όλη την Ελλάδα (15 πόλεις). Τα σεμινάρια θεωρητικής εξειδίκευσης πραγματοποιήθηκαν στο δίμηνο Μαΐου-Ιουνίου 2008, ενώ οι

δράσεις πρακτικής άσκησης και οι παρεμβάσεις εφαρμογής στις βαθμίδες στο τρίμηνο Σεπτεμβρίου-Νοεμβρίου 2008. Το πρόγραμμα εξειδίκευσης στελεχώθηκε από πανεπιστημιακούς διδάσκοντες, ερευνητές και έμπειρους εκπαιδευτικούς ειδικής αγωγής και είχε συνολική διάρκεια 400 διδακτικών ωρών στις οποίες συμπεριελήφθησαν σεμινάρια θεωρητικής εξειδίκευσης (100 ώρες), σεμινάρια πρακτικής άσκησης (140 ώρες), παρεμβάσεις εφαρμογής του ψηφιακού υλικού στις εκπαιδευτικές βαθμίδες (120 ώρες) καθώς και εργασίες ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού (40 ώρες).

Για την ανάπτυξη ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ υιοθέτησε την προσέγγιση της μάθησης που βασίζεται σε ψηφιακά παιχνίδια (digital game-based learning). Όπως προαναφέρθηκε, το παιχνίδι αποτελεί ένα κατ' εξοχήν πλαίσιο μάθησης και κοινωνικοποίησης, ισότιμο ως προς τις διαφορές, παρακινητικό μέσω της πρόκλησης και μη τιμωρητικό στα λάθη. Εμφανίζει επομένως το παιχνίδι αρετές που αποτελούν ταυτόχρονα και βασικά ζητούμενα της ενταξιακής προσέγγισης ατόμων με ειδικές ανάγκες. Τα σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια επιπλέον χαρακτηρίζονται από στοιχεία όπως η εύκολη προσομοίωση καταστάσεων του πραγματικού κόσμου και της καθημερινής ζωής, αλλά και η ξεχωριστή δυνατότητά τους να κερδίζουν και να διατηρούν το ενδιαφέρον μέσα από μηχανισμούς πλούσιας αλληλεπίδρασης και ισορροπημένης πρόκλησης. Με βάση αυτές τις διαπιστώσεις, στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ αναπτύχθηκε εκπαιδευτικό υλικό για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση το οποίο βασίζεται σε ψηφιακά παιχνίδια και αφορά συγκεκριμένες θεματικές ενότητες μαθησιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για ήπια νοητική καθυστέρηση το οποίο προτάθηκε στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ καλύπτει τις εξής θεματικές ενότητες:

- ψηφιακή ψυχαγωγία (διασκέδαση και δημιουργία μέσω ψηφιακών εφαρμογών, με στόχο την εγκαθίδρυση μιας καλής σχέσης και εμπειρίας με τους υπολογιστές και το ψηφιακό περιεχόμενο)
- γλωσσικές δεξιότητες, με έμφαση στις δεξιότητες αυτονομίας στην καθημερινή ζωή
- μαθηματικές δεξιότητες, με έμφαση στις δεξιότητες αυτονομίας στην καθημερινή ζωή
- κοινωνικές δεξιότητες, με έμφαση στις δεξιότητες επικοινωνίας, διαπροσωπικών σχέσεων και γνωριμίας με την ενήλικη ζωή.

Οι παραπάνω θεματικές ενότητες καλύπτονται σε επίπεδο πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, όπως αυτές εξειδικεύονται κατά τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό κάθε βαθμίδας. Συγκεκριμένα, για την κάλυψη των αντίστοιχων εκπαιδευτικών αναγκών, το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ συμπεριλαμβάνει:

- για τη θεματική ενότητα 1. ψηφιακή ψυχαγωγία: (α) επιλεγμένα ψηφιακά παιχνίδια διασκεδαστικού σκοπού, ελεύθερα διαθέσιμα μέσω διαδικτύου, καθώς και (β) επιλεγμένες εφαρμογές λογισμικού για δραστηριότητες ψηφιακής δημιουργίας (ζωγραφική, επεξεργασία εικόνας, επεξεργασία ήχου, δημιουργία τρισδιάστατων κατασκευών κ.ά.) στον υπολογιστή, επίσης ελεύθερα διαθέσιμες μέσω διαδικτύου

- για τις θεματικές ενότητες 2. γλωσσικές δεξιότητες, 3. μαθηματικές δεξιότητες και 4. κοινωνικές δεξιότητες: (α) επιλεγμένα ψηφιακά παιχνίδια και εφαρμογές λογισμικού μαθησιακού σκοπού, ελεύθερα διαθέσιμα μέσω διαδικτύου, (β) επιλεγμένο συμπληρωματικό ψηφιακό υλικό, επίσης ελεύθερα διαθέσιμο μέσω διαδικτύου, καθώς και (γ) ψηφιακό παιχνίδι περιπέτειας («Το Μαγικό Φίλτρο»), το οποίο αναπτύχθηκε εξ αρχής στο πλαίσιο του έργου.

Το παραπάνω ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό είναι διαθέσιμο από τον ιστοχώρο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ στους επιμορφούμενους και επιμορφωτές του έργου, με προοπτική να διατεθεί ελεύθερα σε τρίτους ενδιαφερόμενους όπως εκπαιδευτικοί και γονείς παιδιών με ήπια νοητική καθυστέρηση.

Το Μαγικό Φίλτρο – ένα ψηφιακό παιχνίδι περιπέτειας

Το Μαγικό Φίλτρο είναι ένα μαθησιακού σκοπού ψηφιακό παιχνίδι περιπέτειας που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ. Διαρθρώνεται σε επεισόδια που περιλαμβάνουν σκηνές αφήγησης και δοκιμασίες οι οποίες καλύπτουν θεματικές ενότητες γλωσσικών, μαθηματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων.

Τα επεισόδια του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιηθούν με οποιαδήποτε σειρά. Σε οποιαδήποτε αφηγηματική σκηνή ή δοκιμασία υπάρχουν διαθέσιμες οι επιλογές «επόμενο» και «πίσω» για την άμεση μετάβαση στην επόμενη ή προηγούμενη σκηνή ή δοκιμασία, καθώς και οι επιλογές «μενού» και «έξοδος» για την επιστροφή στον κατάλογο επεισοδίων ή τον τερματισμό του παιχνιδιού.

Όλες οι δοκιμασίες παίζονται με το ποντίκι και τα βελάκια του πληκτρολογίου. Η αρχική επιδεικτική δοκιμασία του παιχνιδιού έχει στόχο την εξοικείωση των παικτών με τα χειριστήρια αυτά.

Οι γλωσσικές και μαθηματικές δοκιμασίες που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι είναι διαθέσιμες και σε παραμετρική μορφή, ως αυτόνομες εφαρμογές στις οποίες οι εκπαιδευτές μπορούν από ξεχωριστή διεπαφή να ορίσουν κατά δυναμικό τρόπο (αμέσως πριν την χρήση των εφαρμογών) γνωστικό περιεχόμενο (λέξεις, συλλαβές, αριθμητικές παραστάσεις κ.ο.κ.) το οποίο εν συνεχεία ενσωματώνεται αυτόματα στις δοκιμασίες. Κάθε φορά που παίζονται οι παραμετρικές δοκιμασίες χρησιμοποιούν το πιο πρόσφατα αποθηκευμένο γνωστικό περιεχόμενο.

Η ανάπτυξη του παιχνιδιού «Το Μαγικό Φίλτρο» στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ ακολούθησε έναν διττό στόχο: από την άποψη του μαθησιακού αποτελέσματος, στόχος ήταν η παροχή βασισμένου στα παιχνίδια αρθρωτού εκπαιδευτικού υλικού για βασικές γλωσσικές, μαθηματικές και κοινωνικές δεξιότητες που συμβάλλουν στην επίτευξη αυτονομίας στην καθημερινή ζωή, κάτι που αποτελεί τον απώτερο στόχο της ειδικής αγωγής· από την άποψη της μαθησιακής διαδικασίας, στόχος ήταν η παροχή μιας διασκεδαστικής εμπειρίας παιχνιδιού που θα κινητοποιεί τους μαθητές και θα ενδυναμώνει την αυτοπεποίθησή τους, «κρύβοντας» την εκπαιδευτική διάσταση και εξαλείφοντας τα αισθήματα άγχους και αποτυχίας που είναι συχνά εγγενή στην εκπαιδευτική διαδικασία της ειδικής αγωγής.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι απλό, ώστε να αποφευχθεί ο κίνδυνος της πρόκλησης σύγχυσης στον παίκτη: Κάποια μέρα ένα σκούρο σύννεφο στον ουρανό εξαφανίζει το ουράνιο τόξο, και οι ενήλικες του χωριού ζητούν από τα παιδιά να προσπαθήσουν να φέρουν πίσω τα τέσσερα χρώματα· από τη στιγμή που θα το πετύχουν αυτό, η τελική δοκιμασία είναι να ανακατέψουν τα χρώματα σύμφωνα με μια μυστική συνταγή και να φτιάξουν το μαγικό φίλτρο που θα κάνει το ουράνιο τόξο να επιστρέψει στο χωριό κάνοντάς τους όλους πάλι ευτυχείς.

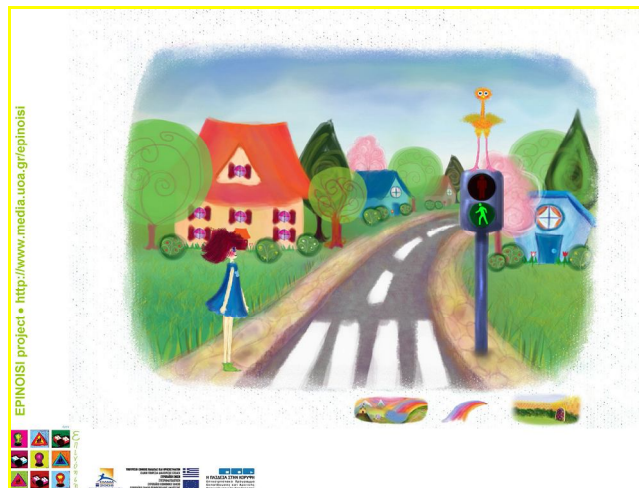
Το «Μαγικό Φίλτρο» είναι μια αυτόνομη εφαρμογή σε πρόγραμμα Flash αλλά δεν πρόκειται για ένα παιχνίδι με έναν μόνο ήρωα· υπάρχει μια ολόκληρη ομάδα χαρακτήρων που εναλλάσσονται ανάλογα με τις επιλογές του παίκτη και αλληλοβοηθούνται. Έτσι, το ίδιο το παιχνίδι παρέχει το κοινωνικό και συναισθηματικό πλαίσιο που απαιτείται προκειμένου να επισυμβεί μάθηση. Επιπλέον, βασικός στόχος του σεναρίου, των διαλόγων και της έκβασης του παιχνιδιού είναι η διασκέδαση. Εντούτοις, καθώς πρόκειται για ένα παιχνίδι μαθησιακού σκοπού, η πλοκή οφείλει να εξελίσσεται προς την ολοκλήρωσή του. Λαμβάνοντας υπόψη την ενδεχόμενη αρέσκεια των μαθητών για την επανάληψη, ο σχεδιασμός του παιχνιδιού έχει προσπαθήσει να αποφύγει τη μονοτονία και ταυτόχρονα να κάνει την αποτυχία διασκεδαστική, και την επιτυχία ακόμη πιο διασκεδαστική από την αποτυχία.

Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερα επεισόδια (που αντιστοιχούν στην αναζήτηση των τεσσάρων χρωμάτων) και περιλαμβάνει αφηγηματικές σκηνές και συνολικά περίπου 20 δοκιμασίες (που αφορούν τα μαθηματικά, τη γλώσσα και τις δεξιότητες της καθημερινής ζωής). Εντούτοις, η ροή του παιχνιδιού δεν είναι προκαθορισμένη· ο παίκτης μπορεί να μπει και να βγει από τα επεισόδια οποιαδήποτε στιγμή και σε οποιαδήποτε σειρά, μπορεί να παίξει ή να προσπεράσει τις αφηγηματικές σκηνές και τα μικρο-παιχνίδια, ενώ οι κινήσεις του παίκτη (π.χ. τα αντικείμενα που έχει αποκτήσει) δεν διατηρούνται στη μνήμη πέρα από τα όρια κάθε επεισοδίου, καθώς το αντίθετο θα επέβαλε κάποιου είδους γραμμικές «εξαρτήσεις» εντός του παιχνιδιού. Η λογική αυτή συνάδει με την ίδια την εκπαιδευτική διαδικασία αναφορικά με το κοινό στο οποίο απευθύνεται το παιχνίδι, κοινό το οποίο σε μεγάλο βαθμό χαρακτηρίζεται από μη-γραμμικές μεταβολές της εστίασης της προσοχής σε διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα. Στην Εικόνα 1 παρουσιάζεται η πρώτη οθόνη του παιχνιδιού, από την οποία ο παίκτης μπορεί να επιλέξει οποιοδήποτε επεισόδιο, ενώ στην Εικόνα 2 παρουσιάζεται σκηνή από ένα επεισόδιο που αφορά την εκμάθηση των κανόνων κυκλοφορίας στην καθημερινή ζωή.

Το παιχνίδι συνοδεύεται από μια απλή δοκιμασία εξοικείωσης του παίκτη με τα χειριστήρια που θα χρησιμοποιηθούν (ποντίκι και βελάκια), ώστε να διευκολύνονται και οι μαθητές που δεν τα έχουν συνηθίσει. Μια πολύ σημαντική δυνατότητα, τέλος, είναι ότι οι γλωσσικές και μαθηματικές δοκιμασίες παρέχονται επίσης ως αυτόνομα παιχνίδια με αυτόνομη διεπαφή για την προσθήκη δυναμικού περιεχομένου, όπως π.χ. ασκήσεις λεξιλογίου και προβλήματα αριθμητικής που επιλέγει ο εκπαιδευτής (Εικόνα 3).



Εικόνα 1 Η πρώτη οθόνη του παιχνιδιού «Το Μαγικό φίλτρο»



Εικόνα 2 Δοκιμασία για την κυκλοφορία στο δρόμο και κοινωνικές δεξιότητες



Εικόνα 3 Επιφάνεια διεπαφής για περιεχόμενο που καθορίζεται από τον εκπαιδευτή: ένα κρυπτόλεξο

Αξιολόγηση του ψηφιακού παιχνιδιού «Το Μαγικό Φίλτρο»

Στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ, το ψηφιακό παιχνίδι «Το Μαγικό Φίλτρο» αξιολογήθηκε θετικά από το Τμήμα Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου προκειμένου να δωθεί η έγκριση της εφαρμογής του στην εκπαιδευτική βαθμίδα^[10]. Ενδεικτικά παρατίθενται στη συνέχεια σημεία της σχετικής αξιολόγησης, τα οποία συμπληρώνουν όσα προαναφέρθηκαν για το περιεχόμενο και την καταλληλότητα του παιχνιδιού, τόσο από τη σκοπιά του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού, όσο και από τη σκοπιά μιας εφαρμογής λογισμικού που προορίζεται να λειτουργήσει σε περιβάλλον σχολικών μονάδων:

«Ως προς τις προδιαγραφές το ‘Μαγικό Φίλτρο’ σε όλο το περιβάλλον εργασίας είναι στα ελληνικά. Το ίδιο ισχύει και για τα ηχητικά μηνύματα. Επίσης υποστηρίζει ολοκληρωμένη και απλή διαδικασία εγκατάστασης και απεγκατάστασης στα ελληνικά. Ως προς τα κριτήρια της ποιότητας του εκπαιδευτικού περιεχομένου αυτό βρίσκεται σε συμφωνία με το πολιτισμικό και ηθικό πλαίσιο της παιδείας μας, τηρεί τις αξίες της κοινωνικής και πολιτισμικής ισότητας, της ανοχής στο διαφορετικό και της ειρηνικής συμβίωσης.

Ως προς πληρότητα εκπαιδευτικού περιεχομένου για την Ειδική Αγωγή, το περιεχόμενο του προσφερόμενου εκπαιδευτικού λογισμικού εναρμονίζεται μερικώς με τη διάρθρωση και καλύπτει μέρος των θεματικών εννοιών που περιλαμβάνονται, σύμφωνα με τα ισχύοντα Προγράμματα Σπουδών της Ειδικής Αγωγής. Ως προς τα κριτήρια της αλληλεπίδρασης, υπάρχει συμπληρωματικότητα, συνοχή, συγχρονισμός και ισορροπία μεταξύ των διαφόρων μέσων παρουσίασης πληροφοριών οπτικοακουστικού υλικού, γίνεται χρήση οπτικοακουστικού υλικού, υψηλής αισθητικής και ποιότητας,

Το επίπεδο ευχρηστίας, από τους μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση, ακόμα και αν δεν είναι εξοικειωμένοι ή δεν έχουν εμπειρία στη χρήση υπολογιστών, είναι προσβάσιμο και φιλικό προς το χρήστη. Υπάρχει πλουραλισμός αλληλεπιδραστικών στοιχείων και ο χρήστης δεν είναι απλώς παθητικός δέκτης πληροφορίας αλλά συμμετέχει ενεργά. Επίσης ενθαρρύνει τη δημιουργική συμμετοχή του χρήστη, κεντρίζει το ενδιαφέρον του και καλλιεργεί τη συνεργατική προσέγγιση στη μαθησιακή διαδικασία με την λογική αλληλουχία ενεργειών και ευκολία πλοήγησης στο περιεχόμενο και την ροή του περιεχομένου ελέγχεται από το χρήστη και όχι από εντολές χρόνου.»

Εφαρμογή στη βαθμίδα του εκπαιδευτικού υλικού του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Στο πλαίσιο του προγράμματος εξειδίκευσης του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ, πραγματοποιήθηκαν κατά το δίμηνο Οκτωβρίου – Νοεμβρίου 2008 από όλους τους επιμορφούμενους παρεμβάσεις εφαρμογής του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού στις σχολικές βαθμίδες οι οποίες καθοδηγήθηκαν από την επιστημονική ομάδα του έργου και κατά τόπους επόπτες. Ζητούμενα των παρεμβάσεων αυτών ήταν (α) η απόκτηση εμπειρίας για την εφαρμογή ψηφιακών παιχνιδιών στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού προγράμματος, (β) η διαπίστωση των δυσκολιών που συναντά ή των κρίσιμων παραγόντων που θα πρέπει να συνεκτιμήσει η εφαρμογή αυτή, είτε από την πλευρά των μαθητών είτε από την πλευρά του σχολικού πλαισίου (αναγκαίες συναινέσεις και υποδομές) καθώς και (γ) η αποτίμηση του θετικού ή

αρνητικού προσήμου που θα έχει το τελικό εκπαιδευτικό αποτέλεσμα και η σύνδεση του προσήμου αυτού με τους βασικούς παράγοντες που το προσδιόρισαν.

Στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων το ψηφιακό υλικό του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ χρησιμοποιήθηκε σε 160 περίπου σχολικές μονάδες και για περισσότερους από 500 μαθητές, για 10 διδακτικές ώρες εβδομαδιαίως επί χρονικό διάστημα 7 εβδομάδων. Η λεπτομερής οργάνωση και αποτύπωση των αποτελεσμάτων των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων στηρίχθηκε σε ειδικό πρωτόκολλο εφαρμογής το οποίο αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου, με τη χρήση του οποίου τεκμηριώθηκαν αφενός μεν οι επιμέρους δραστηριότητες αφετέρου δε η συνολική αξιολόγηση της όλης διαδικασίας από κάθε επιμορφούμενο και επόπτη. Τα συμπεράσματα της αξιολόγησης αυτής έδωσαν μια συνολικά θετική εικόνα για το όλο εγχείρημα, ταυτόχρονα όμως και έφεραν στο φως ορισμένα πολύ σημαντικά σημεία για την εισαγωγή των ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία της ειδικής αγωγής αλλά και στο σχολικό πλαίσιο εν γένει. Στη συνέχεια, σταχυολογούνται ορισμένες ενδεικτικές επισημάνσεις από την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ, ενώ η πλήρης καταγραφή και ανάλυση των επισημάνσεων αυτών θα συμπεριληφθεί στα τελικά παραδοτέα του έργου.

- *«Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτέλεσαν μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας και συνέβαλαν στην επίτευξη αρκετών στόχων. Τα παιδιά σε όλη τη διάρκεια εφαρμογής του ψηφιακού υλικού ήταν ενεργητικοί δράστες και όχι παθητικοί δέκτες. Η έντονη προσέλκυση του ενδιαφέροντος της ομάδας (για το διάστημα που εφαρμόστηκαν), περιόρισε τη διάσπαση προσοχής.»*
- *«Παρατήρησα ότι τα παιδιά επηρεάζονται άμεσα το ένα απ' το άλλο, όταν κάποιο ασχολείται με κάποιο πρόγραμμα που του αρέσει πολύ. Κοιτούν δε και τον τρόπο που παίζει κάποιος και τον ρωτούν πως τα καταφέρνει να κάνει διάφορες ενέργειες. Με τον τρόπο αυτό, ο πιο προχωρημένος γίνεται "οδηγός" για τους άλλους.»*
- *«Εκείνο που μου προκάλεσε έκπληξη, ήταν το γεγονός ότι το μέσο αυτό καθ' αυτό (Η.Υ), μπόρεσε να ενώσει σε ομάδα συνεργασίας άτομα τα οποία δύσκολα θα μπορούσαν να συνυπάρξουν κάτω από άλλες συνθήκες. Τα ένωσε ευχάριστα σε κοινό σκοπό και στόχο.»*
- *«Αυτό που συμπεραίνω τελικά είναι ότι όσο περισσότερο παιχνίδι υπήρχε μέσα στις δραστηριότητες, όσο πιο κρυμμένος ήταν ο μαθησιακός στόχος και όσο πιο ζωντανό και κοντινό στο περιβάλλον του παιδιού ήταν ένα πρόγραμμα τόσο μεγαλύτερη απήχηση είχε.»*
- *«Ο ενθουσιασμός τους, η όρεξή τους να ασχοληθούν ακόμα και με πράγματα που κανονικά δεν τους άρεσαν, όπως το να κάνουν πράξεις στα μαθηματικά, με έκαναν να νιώθω πως πραγματικά εδώ κάτι γίνεται.»*
- *«Η έλλειψη οδηγιών και η ευχρηστία τους διευκόλυναν τη χρήση τους από τους μαθητές. Θετικό ήταν ότι ενισχύθηκαν τα εσωτερικά κίνητρα για μάθηση. Σημαντικό ρόλο σ' αυτό έπαιζαν οι λεκτικές ενισχύσεις ύστερα από τις σωστές απαντήσεις.»*
- *«Ήταν αξιοσημείωτο ότι τα παιδιά είχαν οικειοποιηθεί τόσο πολύ με το Μαγικό Φίλτρο που κατασκεύαζαν ιστορίες βασιζόμενες σε αυτό ή έπαιρναν κάποια εικόνα σαν αφορμή για να συζητήσουμε θέματα που τους ενδιέφεραν.»*
- *«Η εφαρμογή δεν περιορίστηκε μόνο στους μαθητές που επελέγησαν να συμμετάσχουν στο πρόγραμμα ΕΠΙΝΟΗΣΗ, αλλά και στα υπόλοιπα τμήματα (όπου ήταν εφικτό και υπήρχαν παράλληλοι διδακτικοί στόχοι). Αυτό δημιούργησε ακόμη ένα σημείο*

αναφοράς για συζήτηση ανάμεσα στους μαθητές, βελτιώνοντας και ενισχύοντας το πνεύμα συνεργασίας μεταξύ τους καθώς και τις διαπροσωπικές τους σχέσεις.»

- «Σε όλη τη διάρκεια των παρεμβάσεων ο ρόλος της εκπαιδευτικού ήταν καθοδηγητικός και εμπνευστικός. Οι μαθητές με τη βοήθεια της υπεύθυνης ενεπλάκησαν σε μια διαδικασία γνωριμίας με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, ως μέσα διασκέδασης, χαλάρωσης, δημιουργίας, μάθησης και απόκτησης βασικών δεξιοτήτων, απαραίτητων στην καθημερινή τους ζωή.»
- «Βασικό χαρακτηριστικό επιτυχίας: Η προσπάθεια καλής γνώσης από την πλευρά της επιμορφούμενης του περιεχομένου του ψηφιακού υλικού και η εξοικείωσή της με τις ενότητες που ήθελε να χρησιμοποιήσει στην εκπαιδευτική παρέμβαση.»
- «Σημαντικό είναι για το μελλοντικό σχεδιασμό παρόμοιων δράσεων να γίνουν ξεχωριστά τμήματα δασκάλων – νηπιαγωγών, καθηγητών διαφόρων ειδικοτήτων και ειδικού εκπαιδευτικού προσωπικού.»
- «Υπάρχει η δυνατότητα ,εφόσον τα παιδιά εκπαιδευτούν να εργάζονται στον υπολογιστή ,τα διάφορα προγράμματα να χρησιμοποιηθούν και ως διαγνωστικό μέσο και ως υποστηρικτικό υλικό για τη διδασκαλία των γλωσσικών δεξιοτήτων.»
- «Απαιτείται η παραγωγή ποιοτικότερου εκπαιδευτικού ψηφιακού υλικού (τουλάχιστον στο επίπεδο του Μαγικού Φίλτρου) που θα δημιουργηθεί σύμφωνα με όλες τις παιδαγωγικές αρχές σχεδίασης, θα λαμβάνει υπόψη του τις ιδιαιτερότητες και τις εναλλακτικές ιδέες των μαθητών με HNK (επικοδομητικού τύπου) και θα είναι περισσότερο ‘ανοιχτό’ στο χρήστη (μεγαλύτερος βαθμός αλληλεπίδρασης) ενώ δεν θα περιορίζεται σε κλειστού τύπου δραστηριότητες (συμπεριφοριστικό).»
- «Με βάση το ΑΠΣ για κάθε βαθμίδα εκπαίδευσης θα πρέπει να διαμορφωθεί και ανάλογο ψηφιακό υλικό το οποίο θα είναι εύχρηστο και ευέλικτο και θα δίνει δυνατότητα παρέμβασης και τροποποίησης από τον εκάστοτε εκπαιδευτικό που το χρησιμοποιεί.»
- «Να είναι πιο ευέλικτο το πρόγραμμα, με μεγαλύτερη ευχέρεια παρέμβασης και τροποποίησης των δραστηριοτήτων από τον κάθε εκπαιδευτικό, ο οποίος γνωρίζοντας το προφίλ των μαθητών θα έχει τη δυνατότητα να διαμορφώνει το υλικό με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στις δυνατότητες τους.»

Νέες προσεγγίσεις για την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού: συμπαγωγή εξατομικευμένων παιχνιδιών σε συνεργασία με εκπαιδευτικούς

Το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ αποτελεί παραδοτέο του έργου το οποίο αποδίδεται στην κυριότητα του Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων με προοπτική να διατεθεί ελεύθερα και στο ευρύ κοινό. Πέραν του ίδιου του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού, ένα από τα πλέον σημαντικά αποτελέσματα του έργου ήταν η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε εργαλεία λογισμικού με τα οποία μπορούν να αναπτύξουν δικό τους ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό. Όπως έδειξε η απόκριση και των ίδιων των επιμορφούμενων, πρόκειται για μια πολλά υποσχόμενη προσέγγιση προκειμένου να αναπτυχθεί υλικό εξατομικευμένης υποστήριξης των μαθητών φτιαγμένο από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς της πρώτης γραμμής, με βάση αυτά που οι ίδιοι βλέπουν και αντιμετωπίζουν στις βαθμίδες και τα οποία δεν είναι πάντοτε εύκολο να προβλεφθούν από μια κεντρική ομάδα ανάπτυξης εκπαιδευτικού υλικού. Ασφαλώς μια τέτοιου είδους

προσέγγιση «αποκέντρωσης» της ανάπτυξης εκπαιδευτικού υλικού θα πρέπει να υποστηριχθεί με συστηματικές διαδικασίες καθοδήγησης, πιστοποίησης, διαμοιρασμού της τεχνογνωσίας που αναπτύσσεται και διάχυσης των καλών πρακτικών. Πρόκειται ωστόσο για μια εξαιρετικά ουσιαστική κατεύθυνση δράσης, η οποία μπορεί όχι μόνο να προσδώσει τη δυνατότητα δημιουργίας εξατομικευμένου υλικού στη μικρο-κλίμακα της κάθε βαθμίδας και του κάθε μαθητή, αλλά ταυτόχρονα να ενδυναμώσει το ενδιαφέρον των ίδιων των εκπαιδευτικών, να τους εισάγει σε μια διαδικασία δημιουργίας, ζωντανής ανάδρασης και άμεσης ανταποδοτικότητας της προσπάθειάς τους, και επιπλέον να βοηθήσει στην προοπτική εγκαθίδρυσης ενός διαρκούς μηχανισμού δημιουργίας και συσσώρευσης εκπαιδευτικού υλικού εκ των ενόντων, με άμεση δοκιμή και αξιολόγηση στις ίδιες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες.

Μια τέτοια προσέγγιση, η οποία εμφανίζει έναν ουσιαστικό χαρακτήρα καινοτομικότητας, συν-ενεργοποίησης και, εν τέλει, συν-εκπαίδευσης, θέτει τους εκπαιδευτικούς εξ αρχής σε ρόλο συμπαραγωγού του διαδραστικού ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού, προετοιμάζοντάς τους να λειτουργήσουν μετά το πέρας το προγράμματος όχι απλώς ως χρήστες αλλά ως πολλαπλασιαστές της ανάπτυξης και εφαρμογής διαδραστικού ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού. Προς τούτο, θα πρέπει να συνοδευτεί με δυνατότητες πρακτικής άσκησης τόσο στο εργαστήριο, για τη χρήση, εξ αρχής ανάπτυξη και περαιτέρω διαμόρφωση ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού, όσο και στη βαθμίδα, μέσω της εποπτευόμενης εφαρμογής του διαδραστικού ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού σε μαθητές σύμφωνα με συγκεκριμένα σχέδια εργασίας εξατομικευμένα ως προς τις κατά περίπτωση ανάγκες και χαρακτηριστικά. Επιπλέον, τόσο η διαμόρφωση ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού όσο και η εξατομίκευση των παιχνιδιών αυτών και των αντίστοιχων σχεδίων εργασίας θα πρέπει να στηρίζονται αφενός μεν στην υφιστάμενη εμπειρία των επιμορφούμενων εκπαιδευτικών για τις εκπαιδευτικές περιπτώσεις που αντιμετωπίζουν εν γένει, αφετέρου δε στα χαρακτηριστικά των συγκεκριμένων περιπτώσεων που θα κληθούν να υποστηρίξουν στη διάρκεια του προγράμματος εξειδίκευσης. Είναι σημαντικό να σημειωθεί, μάλιστα, ότι στα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά κάθε εκπαιδευτικής περίπτωσης θα πρέπει να αναζητώνται όχι μόνο ιδιαίτερες ανάγκες από τις οποίες απορρέουν περιορισμοί και απαιτήσεις εξατομίκευσης του διαδραστικού ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού αλλά, και κυρίως, ιδιαίτερες δυνατότητες και προτιμήσεις, από τις οποίες απορρέουν ευκαιρίες και εναλλακτικές λύσεις για την προσβασιμότητα και αξιοποίηση του υλικού αυτού.

Βασικούς πυλώνες τέτοιων εγχειρημάτων, επομένως, οφείλουν να αποτελούν η ουσιαστική ενεργοποίηση των εκπαιδευτικών και η συμμετοχή τους με προσθήκη αξίας όχι μόνο στην εφαρμογή του εκπαιδευτικού υλικού στη βαθμίδα αλλά και στην ίδια την παραγωγή και διαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού, καθώς και η μέγιστη δυνατή κεφαλαιοποίηση της υφιστάμενης εκπαιδευτικής εμπειρίας των επιμορφούμενων, η οποία θα πρέπει να αξιοποιείται τόσο για τη διαμόρφωση όσο και για την εφαρμογή του ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού.

Νέες προσεγγίσεις για την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού: ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών με αξιοποίηση πολιτιστικού αποθέματος

Η ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού αποτελεί μια προσπάθεια κατ'εξοχήν διεπιστημονική, η οποία οφείλει να συγκεράσει την έρευνα και τεχνολογία των ψηφιακών παιχνιδιών με εννοιολογικά σχήματα και μεθοδολογική γνώση από πεδία

ανθρωπιστικών σπουδών, όπως οι επιστήμες της αγωγής, του πολιτισμού και της επικοινωνίας. Η διασκεδαστικότητα, η ευχρηστία και προσβασιμότητα, το μαθησιακό δυναμικό ενός ψηφιακού παιχνιδιού δεν είναι μόνο ζητήματα καλής παιγνιακής πλοκής, τεχνολογικής κατασκευής και εκπαιδευτικής προσέγγισης. Είναι, παράλληλα με τα προηγούμενα, και ζητήματα της επικοινωνιακής λειτουργίας του παιχνιδιού αυτού στο επίπεδο της πρόσληψης και της διάδρασης, η οποία με τη σειρά της βρίσκεται σε σχέση διαλεκτικής ανατροφοδότησης με την πολιτιστική (γλωσσική, αισθητική, πολιτισμική εν γένει) συνάφεια που έχει το συγκεκριμένο παιχνίδι με το ακροατήριό του.

Η διαπίστωση αυτή αποτελεί και έναν βασικό λόγο για τον οποίο το κυρίαρχο πρόσωπο του ψηφιακού παιχνιδιού, σήμερα, διαμορφώνεται από παραγωγές οι οποίες στηρίζονται σε επικοινωνιακούς και πολιτιστικούς κώδικες εμπέλειας υπερεθνικής, αν όχι και παγκοσμιοποιημένης. Η χρήση της αγγλικής γλώσσας, οι αναφορές στη σύγχρονη πραγματικότητα του τεχνικά και οικονομικά ανεπτυγμένου κόσμου, οι αναφορές επίσης στη μοντέρνα επιστημονική φαντασία ή στην αρχαία παγκόσμια μυθολογία μέσα από τα μεγάλα θέματα του καλού και του κακού, η παράσταση του νοήματος μέσω αναγνωρίσιμων προσώπων ή ανθρώπινων τύπων και οικείων αντικειμένων της καθημερινής ζωής, όλα αυτά αποτελούν επιμέρους συνιστώσες της προσπάθειας αξιοποίησης ενός ευρύτερου παγκόσμιου επικοινωνιακού και πολιτιστικού κώδικα, ο οποίος εν πολλοίς εγκαθιδρύεται και από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και ψυχαγωγίας με σκοπό και λειτουργεί αποτελεσματικά για αποδέκτες σε όλα τα μήκη και πλάτη του πλανήτη. Ένας τέτοιος παγκόσμιος κώδικας, ξεκινώντας από βασικές έννοιες όπως τα χρώματα και τα σχήματα, το χαμόγελο και η λύπη και φτάνοντας μέχρι διεθνείς γλώσσες και αφηρημένα σύμβολα, μπορεί πράγματι να αξιοποιηθεί για την παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών με επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα.

Η παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού, ωστόσο, δεν μπορεί να στηριχθεί μόνο στην αξιοποίηση ενός τέτοιου παγκόσμιου επικοινωνιακού κώδικα και παιχνιδιών που προέρχονται από τρίτους χώρους, έστω και αν πρόκειται για χώρους περισσότερο τεχνολογικά προηγμένους ή εκπαιδευτικά έμπειρους. Από ένα σημείο και πέρα, τα εγχειρήματα ανάπτυξης τέτοιων παιχνιδιών οφείλουν να λάβουν υπόψη τις συγκεκριμένες πολιτιστικές καταβολές και τους συγκεκριμένους κώδικες γλώσσας και αξίες αισθητικής και πολιτισμού, παραδοσιακού και καθημερινού, με τους οποίους μπορούν να επικοινωνήσουν με το ακροατήριό τους. Στα θεμέλια του διασκεδαστικού και μαθησιακού εποικοδομήματος βρίσκεται, πρώτα από όλα, μια προϋπόθεση όχι μόνο αβίαστης επικοινωνίας στο επίπεδο της πληροφίας και της κατανόησης, αλλά και περισσότερο βαθιάς και συναισθηματικά έμφορτης επαφής στο επίπεδο της μνήμης και των αξιών. Το νοήμα της διάδρασής μας με τον κόσμο, και επομένως η δυνατότητα της διασκέδασης και της μάθησης μέσα από τη διάδραση αυτή, δεν παράγεται μόνο μέσα από την λογική κατανόηση και εξήγηση των πραγμάτων αλλά, και πρωτίστως, μέσα από την ανάκληση αυτού που έχουμε μάθει να θεωρούμε όμορφο, δέον και αληθινό. Οποιαδήποτε ανθρώπινη κατασκευή, άρα και ένα ψηφιακό παιχνίδι, οφείλει να έρθει σε επαφή μαζί μας όχι μόνο στο επίπεδο μιας επικοινωνιακής *lingua franca*, αλλά και σε αυτό μιας βαθύτερης πολιτισμικής, και επομένως συναισθηματικής και ψυχικής, συνάντησης.

Εξειδικεύοντας στα καθ'ημάς, οι καλές πρακτικές τεχνολογικής ανάπτυξης και εκπαιδευτικής εφαρμογής ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού που είναι πλέον διαθέσιμες διεθνώς ασφαλώς μπορούν και πρέπει να χρησιμοποιηθούν για την ελληνική παραγωγή τέτοιων παιχνιδιών. Η προσπάθεια αυτή, ωστόσο, θα πρέπει να γίνει με επίγνωση του γεγονότος ότι οι εν λόγω καλές πρακτικές έχουν διαμορφωθεί, αναπόφευκτα, μέσα σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό, επικοινωνιακό και πολιτιστικό πλαίσιο νεωτερικότητας το οποίο

δεν είναι απαραίτητα το ίδιο με αυτό του ελληνικού κοινού, ούτε και αποδίδει απαραίτητα τις πολιτιστικές καταβολές του ελληνικού ή κάποιου άλλου λαού. Υπάρχει επομένως η ανάγκη της προσαρμογής των καλών ιδεών, και βέβαια της δημιουργίας νέων ιδεών, έχοντας κατά νου τους επικοινωνιακούς και πολιτιστικούς κώδικες της ελληνικής πραγματικότητας αλλά και του λαϊκού πολιτισμού, εντός και εκτός Ελλάδας, στον οποίο το ελληνικό ακροατήριο μπορεί να συμμετέχει είτε με την έννοια της ιστορικής μνήμης είτε με αυτήν του, πολύ ευρύτερου, ψυχικού «συμπάσχειν». Η πραγματικότητα και ο λαϊκός πολιτισμός της δικής μας χώρας, με άλλα λόγια, μπορούν να μας μιλήσουν πιο βαθιά από την παγκοσμιοποιημένη πραγματικότητα και πολιτισμό που βιώνουμε μέσα από διάφορες διαδικασίες διαμεσολάβησης. Αλλά και η εθνική πραγματικότητα και ο λαϊκός πολιτισμός άλλων χωρών μπορούν να μιλήσουν στο ελληνικό κοινό με τρόπο εξίσου ενδιαφέροντα, λόγω της μακρινής γεωγραφίας και ιστορίας, και εξίσου οικείο, λόγω της κοινής ανθρώπινης ψυχικής καταβολής και κοινωνικής εξέλιξης.

Επομένως, ο εξελληνισμός (ή γενικότερα, ο εξ-εθνισμός) ενός ψηφιακού παιχνιδιού μαθησιακού σκοπού δεν μπορεί να γίνει μόνο στο επίπεδο της γλώσσας. Πρέπει ταυτόχρονα να επισυμβεί και στο επίπεδο της αισθητικής και της πολιτισμικής επικοινωνίας. Ένα παιχνίδι που απευθύνεται στο ελληνικό κοινό δεν αρκεί, είτε μέσω πρωτότυπης κατασκευής είτε μέσω προσαρμογής κάποιου υφιστάμενου τίτλου, να μιλά ελληνικά. Εκτός από το να μιλά ελληνικά, είναι ταυτόχρονα σημαντικό να επιβεβαιώνει ότι οι μη λεκτικοί κώδικες και αναπαραστάσεις που χρησιμοποιεί μπορούν επίσης να μιλήσουν ειδικά στο ελληνικό κοινό, είτε επειδή προέρχονται από μια ελληνική ή ευρύτερη πολιτιστική παράδοση στην οποία το ελληνικό κοινό μπορεί σήμερα να συμμετέχει, είτε επειδή προκύπτουν από την πραγματικότητα και καθημερινή ζωή που το ελληνικό κοινό βιώνει στο άμεσο περιβάλλον του, πέρα από τις διαμεσολαβημένες παραστάσεις που μπορεί να δέχεται για τη συμμετοχή του σε έναν παγκοσμιοποιημένο πλέον κόσμο και πολιτισμό.

Προκύπτει στο σημείο αυτό, επομένως, μια ανάγκη απο-παγκοσμιοποίησης των ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού, η οποία τελικά απορρέει ακριβώς από το ίδιο το αίτημα της μάθησης. Για να υπάρξει μέσα από ένα ψηφιακό παιχνίδι μάθηση, δηλαδή νέα γνώση και αλλαγή σκέψης και συμπεριφοράς, θα πρέπει το παιχνίδι αυτό να ενσωματώνει όχι μόνο πληροφοριακά σύμβολα παγκόσμιας εμβέλειας, αλλά και πολιτισμικούς και αισθητικούς κώδικες που να αγγίζουν τις τοπικά και κοινωνικο-ιστορικά προσδιορισμένες πολιτιστικές καταβολές του ακροατηρίου του και μάλιστα να φτάνουν ως τις ρίζες των καταβολών αυτών ανακαλώντας νοήματα και αξίες. Ένα τέτοιο παιχνίδι, με άλλα λόγια, θα πρέπει να ενσωματώνει όχι μόνο κάποια εθνική γλώσσα κατανοητή στο ακροατήριό του, αλλά και πολιτιστικό απόθεμα (ως φορέα στοιχείων πολιτισμού και κωδίκων αισθητικής) που να μετουσιώνει την διασκεδαστική πληροφοριακή διάδραση σε ψυχαγωγική πολιτιστική συνάντηση, επομένως σε κατ'εξοχήν εκπαιδευτική διαδικασία. Άλλωστε η ανθρώπινη έκφραση και δημιουργία είναι συνυφασμένη με την έννοια του πολιτισμού, της πολιτιστικής κληρονομιάς αλλά και της μνήμης μέσω της παράδοσης από γενιά σε γενιά, δραστηριότητας ιδιαίτερα προσφιλούς στην ελληνική πραγματικότητα. Όπως άλλωστε υποστήριξε και ο G. Mialaret (1996) «ο καταναλωτής τέχνης γίνεται και δημιουργός τέχνης», πράγμα που αποτελεί και έναν από τους βασικούς στόχους της μαθησιακής διαδικασίας.

Υπό το πρίσμα αυτό, ένα ψηφιακό παιχνίδι μαθησιακού σκοπού οφείλει να λάβει υπόψιν κώδικες επικοινωνίας με το κοινό του όχι μόνο στο επίπεδο της γλώσσας αλλά και στη συνολική συγκρότησή του ως επικοινωνιακού και πολιτιστικού αντικειμένου το οποίο εμπεριέχει προφορικό και γραπτό λόγο, μη λεκτική επικοινωνία, οπτικές αναπαραστάσεις προσώπων, χώρων και αντικειμένων, εξεικονισμένη πλοκή, ηχητική επένδυση και

αφηγηματικούς τρόπους. Όλα αυτά τα στοιχεία έχουν επικοινωνιακές και αισθητικές διαστάσεις, και επομένως αποτελούν προϊόντα πολιτιστικής κατασκευής, είτε με τη δημιουργία νέου αποθέματος είτε με την αξιοποίηση υφιστάμενου. Η βασική θέση που απορρέει από την παραπάνω συλλογιστική είναι ότι στα ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού για τα στοιχεία αυτά είναι πολύ ενδιαφέρον, αν όχι και ενδεδειγμένο, να χρησιμοποιηθεί υφιστάμενο πολιτιστικό απόθεμα.

Θα πρέπει να επισημανθεί, άλλωστε, ότι η προσέγγιση αυτή δεν υπηρετεί μόνο την ανάγκη για ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού καλύτερων στο επικοινωνιακό, και επομένως αποτελεσματικότερων στο διασκεδαστικό και μαθησιακό, επίπεδο. Στην αρχική της σύλληψη απορρέει από την ανάγκη αυτή, ταυτόχρονα όμως διανοίγει και μία ακόμη εξίσου σημαντική κατεύθυνση: την προοπτική της αξιοποίησης και ανάδειξης, μέσω της ενσωμάτωσης σε ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού, του αποθέματος «αναλογικών παιχνιδιών», δηλαδή παιχνιδιών-αντικειμένων αλλά και παιχνιδιών με αντικείμενα, το οποίο αποτελεί με τη σειρά του ένα ιδιαίτερα σημαντικό τμήμα του συνολικού πολιτιστικού αποθέματος.

Πράγματι, το απόθεμα των αναλογικών (κατά την παραπάνω έννοια) παιχνιδιών, είτε πρόκειται για παραδοσιακά αθύρματα είτε για παιχνίδια με αντικείμενα της τρέχουσας καθημερινής ζωής, αποτελεί ένα οργανικό μέρος της πολιτιστικής παραγωγής. Και στις δύο αυτές περιπτώσεις, μάλιστα, τόσο των παιχνιδιών με καθημερινά αντικείμενα όσο και των παραδοσιακών αθυρμάτων (τα οποία επίσης αποτέλεσαν καθημερινά αντικείμενα άλλων εποχών), πρόκειται για δημιουργίες που έχουν περάσει από το κριτήριο της συλλογικής αισθητικής συνδιαμόρφωσης και αποδοχής, επομένως για δημιουργίες που μπορεί να επιβεβαιωθεί ότι ενσωματώνουν επικοινωνιακούς και πολιτιστικούς κώδικες οι οποίοι αγγίζουν μια ή περισσότερες πολιτισμικές ομάδες. Η αξιοποίηση επομένως τέτοιων παιχνιδιών υπηρετεί με έναν πολύ καλό τρόπο την ανάγκη για επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα, επί της οποίας μπορεί να οικοδομηθεί η διασκεδαστικότητα και το μαθησιακό δυναμικό ψηφιακών παιχνιδιών για ένα πολιτισμικά συγκεκριμένο ακροατήριο. Ταυτόχρονα, η ενσωμάτωση παραδοσιακών αθυρμάτων και παιχνιδιών με αντικείμενα της καθημερινής ζωής σε μια συλλογή ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού η οποία θα είναι διαθέσιμη με όρους ανοικτής πρόσβασης δημιουργεί αφενός μεν ένα σύνολο ψηφιακών παιχνιδιών πολιτιστικού και εκπαιδευτικού ενδιαφέροντος, αφετέρου δε ένα πολύ σημαντικό νέο πολιτιστικό απόθεμα, σε ψηφιακή πλέον μορφή.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, σε συνδυασμό με την ενίσχυση και την προώθηση της μουσειακής αγωγής καθώς και τη συνειδητοποίηση της πολιτισμικής ταυτότητας, όπως αυτή προωθείται μέσα από τα σύγχρονα αναλυτικά διαθεματικά προγράμματα της προσχολικής και δημοτικής εκπαίδευσης, ενισχύεται έτι περαιτέρω η ανάγκη δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού που θα κατορθώσει να φέρει σε επαφή όλους τους μαθητές με τα πολιτισμικά μας αγαθά. Στόχος της μουσειακής αγωγής, βάσει των αναλυτικών προγραμμάτων σπουδών, είναι η σύνδεση των μαθητών με την ιστορική πορεία του πολιτισμού μας και ταυτόχρονα η αισθητική τους καλλιέργεια. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από σχέδια εργασίας (projects) που εμπλέκουν τα παιδιά ενεργά, δίνοντάς τους πρωταγωνιστικό ρόλο με σκοπό την εσωτερική κινητοποίηση^[11]. Η σπουδαιότητα άλλωστε που αποδίδεται από τα αναλυτικά προγράμματα στην επαφή των μαθητών με τα πολιτιστικά προϊόντα είτε της Ελλάδας είτε άλλων χωρών αποτυπώνεται έντονα και στις προτεινόμενες ενδεικτικές δραστηριότητες. Όπως αναφέρουν και οι Δαφέρμου, Κουλούρη και Μπασαγιάννη (2005), ιδιαίτερη βαρύτητα θα πρέπει να αποδίδεται στις επισκέψεις σε μουσεία και, όπου αυτό δεν είναι πρακτικά εφικτό, στην

προσπάθεια επικοινωνίας με τα μουσεία μέσω των «κουτιών» υλικού που τα τελευταία αποστέλλουν σε μακρινές περιοχές της Ελλάδας.

Αξιοποίηση παραδοσιακών αθυρμάτων

Το παιχνίδι, όπως αναφέρει και ο Johan Huizinga (1989:11) στο κλασικό του πλέον έργο *Homo Ludens*, είναι αρχαιότερο από τον πολιτισμό, μιας και η ύπαρξη πολιτισμού προϋποθέτει πάντα την ύπαρξη ανθρώπινης κοινωνίας, ενώ η ύπαρξη παιχνιδιού δεν απαιτεί παρόμοια προϋπόθεση, όπως δείχνουν για παράδειγμα οι απλούστερες μορφές παιχνιδιού στα ζώα. Το παιχνίδι βρίσκεται στο κέντρο της παιδικής ηλικίας, σε σημείο που να μπορεί να ειπωθεί ότι για ένα παιδί κάθε δραστηριότητα είναι παιχνίδι, όπως δηλώνεται και από την ετυμολογική συγγένεια των δύο λέξεων σύμφωνα με τον Huizinga (1989:51).

Τα αθύρματα, όπως και τα κοινωνικά παιδικά παιχνίδια, αποτελούν βασικό στοιχείο του λαϊκού πολιτισμού κάθε χώρας και αποτυπώνουν πλήθος επιρροών, αντιλήψεων αλλά και αντικειμενικών πληροφοριών για την ιστορική εποχή τους και την ευρύτερη λαϊκή παράδοση. Ως εκ τούτου, αποτελούν βασικό φορέα πολιτιστικής παράδοσης και ταυτότητας και ένα σημαντικό πολιτιστικό απόθεμα το οποίο οφείλει να αναδειχθεί και να διαχυθεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Το υλικό αυτό, άλλωστε, όπως σημειώνουν και οι Καλούρη-Αντωνοπούλου και Κάσσαρης (1988) μπορεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον των παιδιών για παιχνίδια που δεν έχουν δει ποτέ ή που έχουν δει ίσως μόνο σε εικόνες, με αποτέλεσμα να ενεργοποιεί την έμφυτη περιέργειά τους και να λειτουργεί ως αφετηρία δημιουργικής και γόνιμης ενασχόλησης.

Τα εμπόδια για την επίτευξη του στόχου αυτού προκύπτουν πρώτον από τη δυσκολία συστηματικής συγκέντρωσης και τεκμηρίωσης των παραδοσιακών αθυρμάτων, καθώς το παιχνίδι αποτελεί σε πολλές περιπτώσεις ένα πολιτιστικό αντικείμενο που δεν βρίσκεται στην πρώτη γραμμή ενδιαφέροντος της επιστημονικής μελέτης, και δεύτερον από τη δυσκολία υλικής αναπαραγωγής και διανομής των αθυρμάτων αυτών, λόγω του μειωμένου οικονομικού ενδιαφέροντος τέτοιων εγχειρημάτων.

Στη σημερινή συγκυρία υπάρχουν πλέον στην Ελλάδα συστηματικές, από άποψη περιεχομένων και τεκμηρίωσης, συλλογές αθυρμάτων μικρότερου ή μεγαλύτερου μεγέθους, πράγμα που αίρει σε σημαντικό βαθμό τη δυσκολία της εξαρχής συγκρότησης του πολιτιστικού αποθέματος. Η ψηφιακή τεχνολογία, από την άλλη πλευρά, παρέχει πλέον δυνατότητες οπτικής απεικόνισης οποιουδήποτε υλικού αντικειμένου με όρους εξαιρετικά υψηλής πιστότητας, σε δύο ή τρεις διαστάσεις, ώστε να μπορεί να αποδοθεί ένα σημαντικό τμήμα της αισθητής παρουσίας του και μάλιστα με οριακά μηδενικό κόστος αναπαραγωγής και διανομής.

Τα σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία εξ ορισμού λειτουργούν και ως φορείς αισθητικών και πολιτιστικών κωδίκων, δεν μπορούν να δράσουν ως πολλαπλασιαστές του λαϊκού πολιτισμού εφόσον η εξέλιξη του τεχνολογικού υποβάθρου τους σε χώρες υψηλής τεχνικο-οικονομικής ανάπτυξης οδηγεί αναπόφευκτα και στην αναπαραγωγή των σύγχρονων κωδικών αισθητικής και πολιτισμού των χωρών αυτών ή κάποιων παγκοσμιοποιημένων επικοινωνιακών κωδικών όπως ήδη προαναφέρθηκε.

Πρακτικά, το γεγονός αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα παιδιά να έρχονται σε επαφή με ψηφιακά παιχνίδια που μεταφέρουν διαφορετικές πολιτιστικές καταβολές, τόσο στο επίπεδο της γλώσσας όσο και σε αυτό της αισθητικής, και επιτείνουν έτι περαιτέρω τους διαχωρισμούς ανάμεσα στο σύγχρονο και το παραδοσιακό (που κινδυνεύει να απαξιωθεί ως μη σύγχρονο), το διεθνές και το τοπικό (που κινδυνεύει να απαξιωθεί ως μη διεθνές). Κατά συνέπεια τα σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια, που φέρουν στην πλειοψηφία τους την αισθητική του τεχνικά και οικονομικά ανεπτυγμένου κόσμου, δεν μπορούν να λειτουργήσουν ως φορέας πολιτιστικής κληρονομιάς για τις τοπικές παραδόσεις, όπως το έπρατταν σε προγενέστερες εποχές τα αθύρματα.

Στον κοινό τόπο των δύο αυτών προβληματικών προκύπτει, με βάση την ανάπτυξη της τεχνολογίας δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών αλλά και της τεχνολογίας ψηφιοποίησης υψηλής πιστότητας ένυλων αντικειμένων, η δυνατότητα να συνδυαστούν τα παραδοσιακά ένυλα αθύρματα με τα σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια με ουσιαστικά ωφέλη και για τους δύο χώρους. Πιο συγκεκριμένα, η ενσωμάτωση παραδοσιακών αθυρμάτων σε ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού δημιουργεί μια σειρά από εξαιρετικά ενδιαφέρουσες δυνατότητες.

Διάχυση του πολιτιστικού αποθέματος και σύνδεση με το ευρύτερο κοινωνικό και οικονομικό πλαίσιο και τις γεωγραφικές και ιστορικές συντεταγμένες της πολιτισμικής παραγωγής

Ένα άθυρμα που εμφανίζεται ως αντικείμενο ή πρόσωπο σε ψηφιακό παιχνίδι, ψηφιοποιημένο όμως με πιστότητα απεικόνισης και επομένως αναγνωρίσιμο ως παιχνίδι-αντικείμενο και το ίδιο, δίνει καταρχάς την πληροφορία της ίδιας της ύπαρξής του, άρα τη γνωριμία με το ίδιο ως μέρος του πολιτιστικού αποθέματος.

Ταυτόχρονα, μπορεί να προκαλέσει το ενδιαφέρον για αναζήτηση πληροφορίας σε σχέση με τη λειτουργία του, τα υλικά και τον τρόπο κατασκευής του, αλλά και το γενικότερο πλαίσιο καθημερινής ζωής και κοινωνικο-οικονομικής εξέλιξης, καθώς και τις συγκεκριμένες γεωγραφικές και ιστορικές συντεταγμένες, του χωροχρόνου στον οποίο δημιουργήθηκε και χρησιμοποιήθηκε. Το ενδιαφέρον αυτό μπορεί να ενεργοποιηθεί από τους ίδιους τους παίκτες, οι οποίοι θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα ανεύρεσης των πληροφοριών αυτών σε προσβάσιμη και εύχρηστη μορφή μέσα από το ίδιο το παιχνίδι.

Επίσης όμως, μιλώντας για ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περιβάλλον σχολικής τάξης, το ενδιαφέρον αυτό μπορεί να ενεργοποιηθεί με τη συνδρομή και των εκπαιδευτικών οι οποίοι μπορούν να εμψυχώσουν και να καθοδηγήσουν τη διαδικασία του παιχνιδιού με τέτοιον τρόπο ώστε εν τέλει το ψηφιακό παιχνίδι, και τα ψηφιακά αθύρματα που αυτό ενσωματώνει, να λειτουργήσουν είτε ως συνοδευτικό υλικό για πρόσθετη πληροφόρηση ως προς κάποιο αντικείμενο είτε, ακόμη καλύτερα, ως η αφορμή για να ξεκινήσει μια συζήτηση και αφήγηση με προσέλκυση της συμμετοχής των παιδιών και μαθησιακό αποτέλεσμα.

Αποτελεί άλλωστε ζητούμενο της βασικής και υποχρεωτικής εκπαίδευσης της χώρας μας η ενημέρωση και η ενασχόληση των μαθητών με προϊόντα πολιτισμικής παράδοσης. Ειδικότερα στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Νηπιαγωγείο – Δημοτικό) με τη γενίκευση της Ευέλικτης Ζώνης^[12] αλλά και με την εγκύκλιο της Δ/σης Συμβουλευτικού Επαγγελματικού Προσανατολισμού και Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων του ΥΠΕΠΘ η οποία ανανεώνεται με την έναρξη κάθε νέας σχολικής χρονιάς σχεδιάζονται και υλοποιούνται προγράμματα σχολικών δραστηριοτήτων σε θέματα Αγωγής Σταδιοδρομίας, Περιβαλλοντικής

Εκπαίδευσης, Αγωγής Υγείας και Πολιτιστικών Θεμάτων, είτε εκτός είτε εντός διδακτικού ωραρίου, ανάλογα με το αν εντάσσονται ή όχι στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης^[13]. Σύμφωνα με τις οδηγίες της εν λόγω εγκυκλίου ένα τέτοιο πρόγραμμα μπορεί να διαρκεί από 2 έως 6 ημερολογιακούς μήνες και να καλύπτει ένα δίωρο εβδομαδιαίως. Ενδεικτικά μάλιστα παρέχεται πίνακας θεματολογίας πολιτιστικών προγραμμάτων στον οποίο απαριθμούνται ως στοιχεία ανθρώπινου πολιτισμού με την ευρεία έννοια, τα οποία διαμορφώνουν τον χαρακτήρα των κοινωνιών, τη φυσιογνωμία και την εξέλιξη της σύγχρονης εποχής, η γλώσσα, η πολιτιστική κληρονομιά, τα γράμματα και οι τέχνες, η λογοτεχνία, ο τρόπος ζωής, τα κινήματα σκέψης, τα βασικά δικαιώματα του ανθρώπου, τα ήθη και έθιμα, το σύστημα αξιών, η τεχνολογία, οι παραδόσεις και τα δόγματα, η κοινωνική και οικονομική οργάνωση. Βάσει της ίδιας εγκυκλίου, επίσης, στα θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς και τοπικής ιστορίας και μυθολογίας τα οποία μπορούν να επιλέξουν οι σχολικές μονάδες συγκαταλέγονται θέματα τοπικής ιστορίας και μυθολογίας, όπως η υιοθεσία ενός μνημείου, κοινωνικά ζητήματα, όπως αυτό των προσφύγων και μεταναστών, καθώς και λαογραφικά θέματα, όπως τα παιχνίδια.

Γνωριμία με το πολιτιστικό απόθεμα, το κοινωνικό και οικονομικό πλαίσιο και τις γεωγραφικές και ιστορικές συντεταγμένες άλλων χωρών και εκπαίδευση στη διαπολιτισμικότητα

Η αξιοποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού με ψηφιοποιημένα αθύρματα ως εφελκυστικού για αναφορά στο πλαίσιο και το χωροχρόνο της πολιτισμικής παραγωγής, σύμφωνα με την παραπάνω λογική, μπορεί να λειτουργήσει με δύο διακριτούς τρόπους

(α) για την επαφή με το εθνικό πολιτιστικό απόθεμα και την εθνική πολιτιστική, κοινωνική και οικονομική ιστορία και γεωγραφία, καθώς και

(β) για την επαφή με το πολιτιστικό απόθεμα και την πολιτιστική, κοινωνική και οικονομική ιστορία και γεωγραφία άλλων χωρών.

Στη δεύτερη αυτή περίπτωση, μάλιστα, η επαφή με το γίνεσθαι άλλων χωρών, ιδιαίτερα χωρών πολύ μακρινών, για τις οποίες λίγα γνωρίζουμε και περισσότερα φανταζόμαστε, ή χωρών πολύ κοντινών, για τις οποίες ακριβώς λόγω της γεωγραφικής εγγύτητας μπορεί να υπάρχουν αντιλήψεις διακρίσεων, εχθρότητας ή ανταγωνισμού, μπορεί να λειτουργήσει πέρα από το επίπεδο της πληροφόρησης και της εγκυκλοπαιδικής γνώσης και στο πολύ πιο ουσιαστικό επίπεδο της εκπαίδευσης στη διαπολιτισμικότητα. Η κοινή αναφορά των παιδιών διαφορετικών χωρών, δηλαδή της ρίζας διαφορετικών λαών, στα ίδια αντικείμενα παιχνιδιού, στα ίδια συναισθήματα χαράς και στους ίδιους τρόπους καθημερινής ζωής είναι η καλύτερη απόδειξη ότι ανάμεσα σε αυτά τα διαφορετικά παιδιά μπορεί να υπάρξει κατανόηση και επικοινωνία. Είναι με άλλα λόγια η απόδειξη ότι οι οποιεσδήποτε διαφορές, και κυρίως οι διαφορές στο πολιτιστικό επίπεδο και στις πολιτισμικές καταβολές, είναι υπαρκτές ακριβώς διότι ο κόσμος γύρω μας είναι γεμάτος από διαφορετικές πολιτισμικές ταυτότητες, αλλά δεν δικαιολογούν από την άλλη πλευρά ούτε αισθήματα απομόνωσης ούτε διακρίσεις αξίας. Από το σημείο αυτό, κατά συνέπεια, απορρέει ένα πολύ σημαντικό πλαίσιο συζήτησης και αναφοράς για την ισότητα των φύλων, την ισότητα των λαών, την άρση των παντός είδους διακρίσεων, την επικοινωνία των πολιτισμών αλλά και τα δικαιώματα των ανθρώπων.

Βασικός στόχος άλλωστε της Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης είναι η διαμεσολάβηση μεταξύ των διαφορετικών πολιτισμών που «φέρουν» οι μαθητές, με την έννοια μιας διαδικασίας που δε μειώνει τα επιμέρους πολιτισμικά αγαθά αλλά αντίθετα ενισχύει τη

συνεχή και παραγωγική αλληλεπίδραση ανάμεσα στα διαφορετικά μοντέλα. Η παρουσία των αλλοδαπών μαθητών στο σχολείο φέρνει στην επιφάνεια νέα θέματα που συνδέονται με το σχολείο και αφορούν τη διαπολιτισμική εκπαίδευση στη νέα πολυπολιτισμική κοινωνία. Ένας από τους θεματικούς άξονες που αναφέρθηκε παραπάνω ως προτεινόμενη θεματολογία πολιτισμικών θεμάτων στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης είναι και τα κοινωνικά θέματα που αφορούν τους πρόσφυγες και μετανάστες με την προσέγγιση των διαφορετικών μορφών παιχνιδιού και τέχνης που φέρνουν μαζί τους, με διάθεση γνωριμίας των χαρακτηριστικών της ταυτότητάς τους αλλά και δημιουργίας γεφυρών επικοινωνίας και κλίματος αποδοχής.

Διεθνής παρουσία του ελληνικού πολιτιστικού αποθέματος

Εξειδικεύοντας τις παραπάνω δυνατότητες στην περίπτωση που τα αθύρματα τα οποία ενσωματώνονται σε ψηφιοποιημένη μορφή σε ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού προέρχονται από το ελληνικό πολιτιστικό απόθεμα, είναι φανερό ότι δημιουργείται μέσω της συνολικής πλατφόρμας των παιχνιδιών αυτών η δυνατότητα γνωριμίας τόσο με την πολιτιστική παράδοση όσο και με την κοινωνική και οικονομική ιστορία και γεωγραφία της Ελλάδας. Δοθέντος μάλιστα ότι πρόκειται για ψηφιακά παιχνίδια τα οποία παρουσιάζονται στον ενιαίο και υπερεθνικό ψηφιακό χώρο του διαδικτύου, η δυνατότητα αυτή μεταφράζεται σε μια διεθνή εμβέλεια πρόσβασης σε ελληνικό πολιτιστικό απόθεμα αλλά (μέσω της τεκμηρίωσης αυτού του αποθέματος) και σε πληροφορίες για την Ελλάδα, την ιστορία και τη γεωγραφία της αλλά και την κοινωνικο-οικονομική εξέλιξη της καθημερινής ζωής και του πολιτισμού της.

Ενδείκνυται επομένως η διάθεση μιας συλλογής ψηφιακών παιχνιδιών που χρησιμοποιούν ψηφιοποιημένο ελληνικό πολιτιστικό απόθεμα σε μια ενιαία ψηφιακή πλατφόρμα στο διαδίκτυο, και μάλιστα με πολυγλωσσικές διεπαφές πρόσβασης και επικοινωνίας, προκειμένου να μεγιστοποιηθεί η εμβέλεια της παρουσίας, διάχυσης και επισκεψιμότητας του υλικού αυτού σε διεθνές επίπεδο.

Επαφή με την ελληνική ως ξένη γλώσσα

Η διεθνής παρουσία του ελληνικού πολιτιστικού αποθέματος σύμφωνα με την παραπάνω λογική, μέσα μάλιστα από ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού, παρέχει μια εξαιρετικά ενδιαφέρουσα ευκαιρία επαφής με την ελληνική ως ξένη γλώσσα.

Συγκεκριμένα, όλα τα ψηφιοποιημένα αθύρματα αλλά και τα υπόλοιπα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να είναι χαρακτηρισμένα με το όνομά τους στα ελληνικά, ώστε να παρέχεται η δυνατότητα επαφής με τη γλώσσα στο επίπεδο του λεξιλογίου της καθημερινής ζωής.

Ταυτόχρονα, η τεκμηρίωση που συνοδεύει κάθε άθυρμα μπορεί να είναι διαμορφωμένη με επιμελημένο γλωσσικά τρόπο, και ενδεχομένως να συνοδεύεται από μια εκλαϊκευμένη περίληψη με απλό λεξιλόγιο και διατυπώσεις, ώστε να διευκολύνεται και μέσω αυτής η περαιτέρω επαφή με τη γλώσσα.

Τέλος, τα ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού που θα αναπτυχθούν με ενσωμάτωση των ψηφιοποιημένων αθυρμάτων μπορούν να περιλαμβάνουν ούτως ή άλλως και παιχνίδια για γλωσσικές δεξιότητες, τα οποία αποτελούν ένα εξαιρετικά πρόσφορο μέσο για την εξοικείωση με την ελληνική ως ξένη γλώσσα σε επίπεδο λεξιλογίου, ορθογραφίας, γραμματικής και σύνταξης.

Κατάθεση και καταγραφή συλλογικής κοινωνικής και πολιτιστικής μνήμης

Τα παραδοσιακά αθύρματα αποτελούν, όπως προαναφέρθηκε, οργανικό μέρος του πολιτιστικού αποθέματος. Ένας πολύ σημαντικός λόγος για αυτό είναι ακριβώς το γεγονός ότι ενσωματώνουν και αυτά, και μάλιστα με έναν εξαιρετικά απλό και αποτελεσματικό τρόπο, τη συλλογική κοινωνική και πολιτιστική μνήμη μιας χώρας στο βαθμό που ανακαλούν την καθημερινή ζωή και τις συνθήκες μέσα στις οποίες δημιουργήθηκαν και έδωσαν χαρά. Καθώς οι στιγμές της χαράς και της ξεγνοιασιάς είναι αυτές που επιλέγει να κρατήσει πιο ζωντανές η ανθρώπινη μνήμη δεν είναι τυχαίο το ότι, στις αφηγήσεις για το παρελθόν, κάτι που πάντοτε θα θυμηθούν και θα διηγηθούν οι πιο ηλικιωμένοι είναι ακριβώς τα παιχνίδια που έπαιζαν όταν ήταν μικροί, και η αφήγηση αυτή μπορεί να σταθεί ο μίτος που θα ξετυλίξει και τις επόμενες, του πώς ήταν ο κόσμος την εποχή αυτή και ποια ήταν τα γεγονότα που έμειναν χαραγμένα στην ανάμνηση.

Η λειτουργία αυτή που έχουν τα αθύρματα, ως σήματα της συλλογικής μνήμης, δημιουργεί εξαιρετικά ενδιαφέρουσες δυνατότητες που μπορεί να ενεργοποιηθούν από την ενσωμάτωση και διατήρησή τους, σε ψηφιοποιημένη πλέον μορφή, μέσα σε ψηφιακά παιχνίδια. Πράγματι, ένα ψηφιακό παιχνίδι το οποίο στην περίπτωση αυτή λειτουργεί, πέρα από τη δική του αυτοτελή παιγνιακή λογική, και ως ένας χώρος περιπλάνησης σε παιχνίδια του παρελθόντος, μπορεί να δώσει το πλαίσιο για να ενεργοποιήσουν τα παιχνίδια αυτά τη διάθεση της κατάθεσης των μνημών που ανακαλούν στους ανθρώπους της μεγαλύτερης ηλικίας.

Έχει νόημα, επομένως, η διάχυση των ψηφιακών παιχνιδιών που ενσωματώνουν παραδοσιακά αθύρματα και προς ανθρώπους της τρίτης ηλικίας, αλλά και η τεχνική δυνατότητα των παιχνιδιών αυτών να καταγράψουν και να αποθηκεύσουν τις αφηγήσεις που θα υπάρξει η διάθεση να κατατεθούν ώστε να μπορέσουν, με όρους πλέον πρακτικού αποτελέσματος και όχι θεωρητικού ενδεχομένου, να λειτουργήσουν ως ταμιευτήρες της συλλογικής και πολιτιστικής μνήμης.

Διαμόρφωση νέων συλλογικών αφηγήσεων

Ταυτόχρονα, και συμπληρωματικά προς την παραπάνω δυνατότητα, τα αθύρματα, δηλαδή τα αντικείμενα με τα οποία μπορεί κανείς ακριβώς να παίξει, άρα να περιεργαστεί και να εξερευνήσει, είναι εξ ορισμού αντικείμενα ανοικτά στην ευφάνταστη και στην απροσδόκητη χρήση. Όσο άλλωστε πιο ευφάνταστο και απροσδόκητο είναι αυτό που θα σκεφτεί κανείς να κάνει με ένα παιχνίδι, τόσο και πιο διασκεδαστικό μπορεί να αποδειχθεί. Τα αθύρματα, επομένως, ως κατ'εξοχήν δυνητικά αντικείμενα, έχουν τη δυνατότητα να ενεργοποιήσουν τη φαντασία όχι μόνο στο επίπεδο του χειρισμού και της χρήσης τους, αλλά και σε αυτό της επινόησης ενός φανταστικού κόσμου στον οποίο πρωταγωνιστούν.

Η δυνατότητα αυτή των αθυρμάτων να μπορούν να λειτουργήσουν ως αφορμές για την κατασκευή νέων αφηγήσεων πολλαπλασιάζεται στην περίπτωση των ψηφιοποιημένων παραδοσιακών αθυρμάτων που ενσωματώνονται μέσα σε ψηφιακά παιχνίδια, καθώς:

(α) ένα παραδοσιακό άθυρμα, ως προερχόμενο από παλαιότερο πολιτιστικό και κοινωνικό πλαίσιο, ανακαλεί όπως προαναφέρθηκε τις αντίστοιχες μνήμες και δίνει έτοιμο έδαφος και αναφορές πλαισίωσης για την επινόηση μιας νέας αφήγησης

(β) η ψηφιοποιημένη μορφή ενός τέτοιου αθύρματος είναι προσβάσιμη σε πολύ μεγαλύτερο (και επομένως ευρύτερων πολιτιστικών καταβολών και αφηγηματικών ταλέντων) ακροατήριο από όσο το πρωτότυπο άθυρμα στην υλική μορφή του

(γ) η ένταξη ενός αθύρματος σε ένα ευρύτερο παιχνίδι δίνει επίσης έτοιμο έδαφος και συνάψεις σύνδεσης με μια νέα αφήγηση, η οποία μπορεί να συμπληρώσει την πλοκή του παιχνιδιού με την προϊστορία της (γιατί το αντικείμενο αυτό βρέθηκε εδώ, από που ήρθε κ.λπ.) αλλά και να την επεκτείνει με νέες εξελίξεις (που θα πάει το αντικείμενο αυτό στο τέλος του παιχνιδιού, τι θα συμβεί μετά κ.ο.κ.)

(δ) τέλος, η ψηφιακή μορφή του παιχνιδιού-οικοδεσπότη των αθυρμάτων σημαίνει ότι τα ψηφιακά αυτά παιχνίδια μπορούν να συνδεθούν, τεχνικά και λειτουργικά, με άλλα ψηφιακά μέσα όπως τα συμμετοχικά μέσα (social media), τα οποία επιτρέπουν ακριβώς τη δυνατότητα συλλογικής συν-διαμόρφωσης περιεχομένου – στην προοπτική αυτή, οι νέες αφηγήσεις που μπορούν να παραχθούν μπορεί να μην προκύψουν από απομονωμένες ατομικές προσπάθειες αλλά από αφηγητές που επικοινωνούν μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας και έχουν τη λειτουργική δυνατότητα να συμπληρώνουν ο ένας την πλοκή που επινοεί ο άλλος, να δημιουργούν εναλλακτικές πλοκές κ.ο.κ.

Έχει επομένως νόημα η διάχυση των ψηφιακών παιχνιδιών που ενσωματώνουν ψηφιοποιημένα αθύρματα και προς ανθρώπους που ασχολούνται, επαγγελματικά ή ερασιτεχνικά, με την αφήγηση, καθώς η πλατφόρμα πρόσβασης στα ψηφιακά παιχνίδια μπορεί να χρησιμοποιηθεί, με τη λογική που εκτέθηκε παραπάνω, όχι μόνο ως χώρος διασκέδασης, μάθησης και καταγραφής της συλλογικής μνήμης αλλά και ως ψηφιακός χώρος διαμόρφωσης νέων συλλογικών αφηγήσεων, κατά τρόπο ελεύθερο, πολυσυμμετοχικό και ανοικτό στην ενεργοποίηση της φαντασίας και στην απελευθέρωση της δημιουργικότητας.

Αξιοποίηση παιχνιδιών με αντικείμενα της καθημερινής ζωής

Τα αντικείμενα της καθημερινής ζωής, σύμφωνα και με τις σύγχρονες επιστημονικές προσεγγίσεις των πολιτιστικών σπουδών, αποτελούν σημαντική συνιστώσα του υλικού πολιτισμού και φορέα όχι μόνο πληροφορίας αλλά και ευρύτερων αντιλήψεων για τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται η προσωπική, οικογενειακή και κοινωνική ζωή μας.

Πράγματι, όπως αναφέρει η Νάκου (2001:96), το μεγάλο πλήθος αντικειμένων που μας περιβάλλουν είναι χαρακτηριστικό γνώρισμα του υλικού πολιτισμού, τον οποίο μπορούμε να παρομοιάσουμε με ένα *«κείμενο με πολλαπλές σημασίες και νοήματα, το οποίο μπορούμε να ερμηνεύουμε και να επανερμηνεύουμε»*. Το νόημα που θα έχει ένα αντικείμενο στη ζωή ενός ανθρώπου εξαρτάται από τη σχέση του με το χώρο και το κοινωνικό πλαίσιο. Κατά τη Νάκου (2001), η άποψη που σχηματίζει συνειδητά ή ασυνειδητά κάθε άνθρωπος για τα αντικείμενα που τον περιβάλλουν είναι το αποτέλεσμα μιας σύνθετης διαδικασίας η οποία, παρά το ότι φαίνεται να αποτελεί προσωπική διεργασία καθενός, αντιθέτως οργανώνεται κατά κύριο λόγο από τα κοινωνικά πρότυπα.

Σύμφωνα με τον Iser (1974) ένα αντικείμενο ζωντανεύει και αποκτά σημασία για το θεατή του όταν ο ίδιος διαμορφώσει την αντίληψή του για αυτό, και η τελική αντίληψη που θα σχηματίσει το άτομο εξαρτάται αφενός μεν από τις επιδιώξεις και την εμπειρία του αφετέρου δε από το περιεχόμενο του αντικειμένου στο οποίο αναφέρεται. Η διάδραση αυτή

δημιουργεί το νόημα που αποκτά κάθε αντικείμενο για έναν άνθρωπο. Όπως μάλιστα σημειώνει και η Νάκου (2001), η πληθώρα των ερμηνειών που επιδέχονται τα αντικείμενα ξεπερνάει τα όρια του ίδιου του κάθε αντικειμένου ως ύλης. Ο κάθε θεατής μπορεί να πρόσθεσει στην άποψη ενός άλλου ή να δημιουργήσει μια δική του εντελώς νέα οπτική για ένα αντικείμενο. Κάθε φορά που ξανασυναντάμε ένα αντικείμενο και έχουμε τη διάθεση να το αντιληφθούμε θα διαπιστώσουμε ότι μπορούμε να διακρίνουμε σε αυτό την εικόνα που είχαμε σχηματίσει την προηγούμενη φορά. Κατά την εξέλιξη όμως της διαδικασίας αυτής ήδη το άτομο έχει χτίσει μια νέα ανάμνηση και ίσως μια νέα εικόνα για το αντικείμενο αναφοράς.

Ταυτόχρονα, ένας άνθρωπος ο οποίος παρατηρεί κάποια αντικείμενα είναι σε θέση, ακόμη και χωρίς να το συνειδητοποιεί, να διακρίνει ομοιότητες και διαφορές μεταξύ τους. Μέσα από αυτή τη διαδικασία το άτομο έχει τη δυνατότητα να ανακαλύψει τις αισθήσεις του και τη νοητική του λειτουργία. Σύμφωνα με τη Νάκου (2001), εξωτερικεύοντας τα αποτελέσματα των ανακαλύψεων αυτών ο άνθρωπος εξελίσσει τις δομές του γλωσσικού κώδικα που χρησιμοποιεί η κοινωνία στην οποία ζει, και κάθε κοινωνία διαμορφώνει τους δικούς της ιδιαίτερους κώδικες αντίληψης, ταξινόμησης και κατανόησης των πραγμάτων.

Οι λειτουργίες αυτές των αντικειμένων που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή ζωή, οι οποίες κατά κανόνα διαλάθουν της προσοχής μας ακριβώς διότι υλοποιούνται σε αντικείμενα που έχουμε συνηθίσει να θεωρούμε καθαρά χρηστικά, και επομένως τετριμμένης σημασίας και ευτελούς αξίας, μπορούν ωστόσο να γίνουν φανερά παρατηρώντας τις στιγμές και τους τρόπους με τους οποίους τα παιδιά μαθαίνουν τον κόσμο γύρω τους.

Πράγματι, από τη στιγμή που το παιδικό βλέμμα πηγαίνει πέρα από τα αγαπημένα πρόσωπα, ξεκινά να εξερευνά πρώτα από όλα τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα στην καθημερινή παρουσία και συνήθεια. Αυτά τα αντικείμενα θα γεννήσουν τα πρώτα ερεθίσματα και θα καλλιεργήσουν τις αισθήσεις, θα αποτελέσουν αντικείμενο παρατήρησης, εξερεύνησης, πειραματισμού και εν τέλει παιχνιδιού, θα δώσουν αφορμές για να αρχίσει να διευθετείται το πλήθος των πληροφοριών που δέχεται ένα παιδί σε λογικές κατηγορίες, για να αρχίσουν οι λέξεις να έχουν νόημα, για να αρχίσουν να σχηματοποιούνται οι πρώτες βασικές νοητικές αφαιρέσεις αλλά και για να αρχίσουν να αισθητοποιούνται, αργότερα, φυσικοί νόμοι και κανόνες του κόσμου που μας περιβάλλει.

Η προσοχή που συνήθως αποδίδουμε στα αντικείμενα της καθημερινής ζωής είναι κατά κανόνα αντίστροφα ανάλογη της σπουδαιότητας που έχει η παραπάνω λειτουργία τους. Η αξιοποίησή τους, για τους ενήλικες, είναι κατά κανόνα καθαρά χρηστική, και η διαχείρισή τους γίνεται υπό όρους φυσικής ανάγκης, καταναλωτικής συνήθειας, οικονομικού κόστους και, τελικά, απόρριψης στον κάλαθο των αχρήστων. Αποτελούν, με άλλα λόγια, περισσότερο πηγή επιβάρυνσης τόσο στο επίπεδο του οικογενειακού προϋπολογισμού όσο και σε αυτό της συσσώρευσης απορριμμάτων, και πολύ λιγότερο αντικείμενα αξιοποιήσιμα για τη διασκέδαση, τη μάθηση και το παιχνίδι των παιδιών. Όσο και αν τα ίδια τα παιδιά μας υποδεικνύουν κάτι τέτοιο, η ενήλικη συνήθεια και η γονεϊκή αίσθηση ευθύνης υπαγορεύουν την εξυπηρέτηση των παραπάνω αναγκών με καταναλωτικούς όρους ή περισσότερο εξεζητημένους όρους, απορρίπτοντας το καθημερινό και προστρέχοντας στην αγορά ειδικών προϊόντων και υπηρεσιών, που υπόσχονται να δώσουν στα παιδιά δυνατότητες να παίξουν, και κατά συνέχεια να διασκεδάσουν και να μάθουν, με περισσότερο ξεχωριστό, εξειδικευμένο και αποτελεσματικό τρόπο, και ταυτόχρονα με λιγότερες απαιτήσεις για τους γονείς σε επένδυση χρόνου και συμμετοχής.

Σύμφωνα με την Αντζουλάτου-Ρετσίλα (1996), η εμπλοκή των παιδιών σε δραστηριότητες που χρησιμοποιούν αντικείμενα καθημερινής χρήσης είτε στο σπίτι είτε σε ειδικές δραστηριότητες (π.χ. εργαλεία καλλιτεχνών που κατασκευάζουν κούκλες) είναι δυνατό να αναπτύξει έναν παραγωγικό διάλογο ανάμεσα στα παιδιά με αποτέλεσμα τον υγιή ανταγωνισμό που στοχεύει στην προσωπική τους εξέλιξη, χωρίς να παράγονται συνέπειες που πλήττουν τους υπόλοιπους εμπλεκόμενους. Οι σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, γενικότερα, μπορούν πλέον να καταδεικνύουν και στο επίπεδο της θεωρίας και της έρευνας αυτό που σε παλαιότερες εποχές τεκμηριωνόταν από την ίδια τη βιοτική ανάγκη: ότι δηλαδή τα παιδιά μπορούν να χαρούν εξίσου καλά τη διαδικασία του παιχνιδιού, της διασκέδασης και της μάθησης ακόμη και με τα πιο καθημερινά αντικείμενα, αρκεί να υπάρχει η φυσική και συναισθηματική συμμετοχή των αγαπημένων τους προσώπων (παιδιών ή ενηλίκων) και ταυτόχρονα η φαντασία και επινοητικότητα για όλους τους δυνατούς τρόπους με τους οποίους μπορεί κανείς να περιεργαστεί ένα καθημερινό αντικείμενο, να δοκιμάσει την πραγματική συμπεριφορά του αλλά και να του προσδώσει συμβολικούς ρόλους και φανταστικές ιδιότητες.

Το παιχνίδι με τα αντικείμενα της καθημερινής ζωής, υπό την έννοια αυτή, συναντιέται κατά πολύ ενδιαφέροντα τρόπο με το ψηφιακό παιχνίδι. Πράγματι, αν και τα ψηφιακά πολυμέσα χρησιμοποιούνται κατά κανόνα για την υλοποίηση οργανωμένων παιχνιδιών με στόχους και κανόνες (games), οι εξαιρετικά πλούσιες δυνατότητές τους να εξεικονίζουν φυσικά αντικείμενα και να προσομοιώνουν τη συμπεριφορά τους τα καθιστούν ιδανικό φορέα για την υλοποίηση και μη οργανωμένων παιχνιδιών, στα οποία αντί στόχων και κανόνων υπάρχει απλώς η ελευθερία του «περιεργάζεσθαι» και του «εξερευνάν» (δηλαδή ακριβώς η ελευθερία του «παίζειν», με μια πολύ αρχική έννοια του όρου) οικεία αντικείμενα, τα οποία μετουσιώνονται με τον τρόπο αυτό σε αθύρματα (toys).

Ένα τέτοιο ψηφιακό παιχνίδι, λογικής περισσότερο ψηφιακού αθύρματος παρά οργανωμένου παιχνιδιού, έχει τη δυνατότητα να ενσωματώνει εντελώς ανοικτές επιλογές βασικών χειρισμών του περιεργαζόμενου αντικειμένου, τους οποίους ο παίκτης καλείται να εξερευνήσει, αλλά και προεπιλεγμένα σενάρια συγκεκριμένων συνδυασμών χειρισμού που έχουν κάποια ιδιαίτερο σημασία δοθέντος ότι μπορούν να οπτικοποιήσουν ενδιαφέρουσες ιδιότητες και έννοιες, φαινόμενα και αποτελέσματα. Ως εκ τούτου τέτοιου τύπου ψηφιακά αθύρματα μπορούν, πέρα από το να ενσωματώσουν ψηφιακές οπτικοποιήσεις καθημερινών αντικειμένων και την ευρύτερη λογική του παιχνιδιού με καθημερινά αντικείμενα, να λειτουργήσουν επίσης και ως αποθετήριο για επινοήσεις συγκεκριμένων ιδεών παιχνιδιού. Η λειτουργία μάλιστα αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική δοθέντος ότι δίνει τη δυνατότητα σε τέτοιες ιδέες παιχνιδιών, οι οποίες επί του παρόντος ζουν μόνο στιγμιαία στο καθημερινό παιχνίδι των παιδιών ή μεταδίδονται άτυπα μεταξύ ενηλίκων, να αποτυπωθούν εποπτικά κατά πολύ περισσότερο συστηματικό και αποτελεσματικό τρόπο και να φτάσουν σε ένα πολύ ευρύτερο ακροατήριο από όσο επιτρέπει η προφορική τους διάδοση μέσω πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνίας. Μια συλλογή ψηφιακών αθυρμάτων αυτού του είδους, επομένως, μπορεί να λειτουργήσει ως απόθεμα και ταυτόχρονα ως διαμεσολαβητής τρόπων παιχνιδιού με αντικείμενα της καθημερινής ζωής, άρα ως σημαντικός φορέας στοιχείων πολιτιστικού και εκπαιδευτικού ενδιαφέροντος.

Ωφελούμενοι από την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών με πολιτιστικό απόθεμα

Παιδιά πρώτης παιδικής και προεφηβικής ηλικίας

Βασικοί ωφελούμενοι από τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού με χρήση πολιτιστικού αποθέματος, όπως περιγράφηκε παραπάνω, είναι καταρχάς τα παιδιά στο φάσμα της πρώτης παιδικής και προεφηβικής ηλικίας τα οποία, πέρα από την τυπική ιδιότητα του μαθητή της προσχολικής ή πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, καλούνται να προσπελάσουν το εν λόγω υλικό πρωτίστως ως παίκτες. Το όφελος για την ομάδα αυτή είναι αφενός μεν η διαθεσιμότητα ενός ασφαλούς διαδικτυακού μέσου ψηφιακής διασκέδασης, αφετέρου δε το μαθησιακό αποτέλεσμα που προκύπτει μέσω της διασκεδαστικότητας. Το αποτέλεσμα αυτό θα καλύψει ένα πλήθος δεξιοτήτων, από τις πλέον αρχικές βιογνωστικές δεξιότητες έως περισσότερο προχωρημένες εκπαιδευτικού τύπου, καθώς και πολλά θέματα που μένουν πολλές φορές στο περιθώριο της κλασικής εκπαιδευτικής διαδικασίας: κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες, δεξιότητες καθημερινής ζωής, κυκλοφοριακή αγωγή και αγωγή της καθημερινής ζωής, καταναλωτική συνείδηση, προστασία του φυσικού περιβάλλοντος, γνωριμία με την Ελλάδα, διαπολιτισμική επικοινωνία, αφηγηματικές δεξιότητες, τεχνολογικός γραμματισμός, ασφάλεια στο διαδίκτυο και άλλα.

Άτομα στο φάσμα νοητικής καθυστέρησης και προβλημάτων συμπεριφοράς

Ειδική μνεία θα πρέπει να γίνει σε μια ειδική ομάδα ωφελούμενων, στην ομάδα των παιδιών που βρίσκονται στο φάσμα νοητικής καθυστέρησης και προβλημάτων συμπεριφοράς, χωρίς ωστόσο να έχουν κινητικά ή αισθητηριακά προβλήματα που να δυσκολεύουν την πρόσβαση σε υπολογιστή. Οι μη κλασικές εκπαιδευτικές δεξιότητες που μπορούν να επικοινωνηθούν μέσα από τα ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού, έχουν μια ιδιαίτερη σημασία για τα παιδιά αυτά. Οι δεξιότητες καθημερινής ζωής, επί παραδείγματι, οι οποίες μπορούν να παρουσιαστούν με αφορμή παιχνίδια με αντικείμενα της καθημερινής ζωής, οι έννοιες συμπεριφοράς, κοινωνικότητας, επικοινωνίας και διαφορετικότητας που μπορούν να περάσουν μέσα από ψηφιακά παιχνίδια και συνοδευτικές αφηγήσεις για παραδοσιακά αθύρματα, έχουν εν προκειμένω μια αυξημένη σπουδαιότητα, όχι μόνο στο περισσότερο αφηρημένο επίπεδο της κατανόησης και της αντίληψης αλλά και στο πολύ πρακτικό επίπεδο της καθημερινής λειτουργικότητας και αυτονομίας.

Εκπαιδευτικοί της υποχρεωτικής εκπαίδευσης

Μια τρίτη βασική κατηγορία ωφελούμενων από ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού τα οποία ενσωματώνουν ψηφιοποιημένο πολιτιστικό απόθεμα και ψηφιακά καταγεγραμμένες αφηγήσεις συγκροτούν οι εκπαιδευτικοί της υποχρεωτικής εκπαίδευσης (νηπιαγωγείο, δημοτικό, γυμνάσιο), οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα αξιοποίησης του υλικού αυτού στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η αξιοποίηση αυτή μπορεί να γίνει με λιγότερο ή περισσότερο δομημένο τρόπο, σε ένα φάσμα επιλογών από τη συμπληρωματική αναφορά του ως πηγής πρόσθετων γνώσεων εκτός τάξης έως την ενσωμάτωσή του στη δουλειά της τάξης ως μέσου εκπαιδευτικής δραστηριότητας. Ασφαλώς μια επιλογή ένταξης του εν λόγω υλικού στην τυπική διαδικασία της σχολικής εκπαίδευσης θα πρέπει να συνοδευτεί από αντίστοιχη εκπαιδευτική προετοιμασία και τις αναγκαίες εγκρίσεις, πρόκειται όμως για προϋποθέσεις που μπορούν να υποστηριχθούν σύμφωνα και με το ενδιαφέρον που θα εκδηλωθεί για κάτι τέτοιο. Άλλωστε αποτελεί ζητούμενο της βασικής και υποχρεωτικής εκπαίδευσης της χώρας

μας η ενημέρωση και η ενασχόληση των μαθητών με προϊόντα πολιτισμικής παράδοσης, ιδιαίτερα μάλιστα στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων της ευέλικτης ζώνης όπως αποτυπώνεται και στις σχετικές υπουργικές αποφάσεις και εγκυκλίους του Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων.

Επομένως, ένα τέτοιο ψηφιακό υλικό θα αποτελέσει σημαντικό εφόδιο για τους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να αναλάβουν ένα πρόγραμμα πολιτιστικών θεμάτων, λειτουργώντας ως πηγή πληροφοριών που μπορεί να αξιοποιηθεί ποικιλοτρόπως, καθώς επίσης και για εκπαιδευτικούς απομακρυσμένων περιοχών που αδυνατούν να δουν από κοντά τα εκθέματα των περισσότερων μουσείων. Ειδικότερα το υλικό αυτό είναι αξιοποιήσιμο από τους εκπαιδευτικούς υπευθύνους πολιτιστικών θεμάτων, δεδομένου ότι με υπουργική απόφαση του Ιουλίου 2003 το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων ιδρύει θέσεις Υπευθύνων Πολιτιστικών Θεμάτων και Καλλιτεχνικών Αγώνων στις 58 Διευθύνσεις Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης όλης της χώρας^[14]. Στις αρμοδιότητες και τα καθήκοντα των εκπαιδευτικών αυτών συμπεριλαμβάνονται η επιμόρφωση και διοργάνωση επιμορφωτικών συναντήσεων σε νέα θέματα, η λειτουργία τους ως πολλαπλασιαστών αυτών των δράσεων και γενικότερα η υποστήριξη και πληροφόρηση των εκπαιδευτικών που εκπονούν σχετικά προγράμματα. Είναι κατά συνέπεια εύλογη η προσδοκία ότι ειδικά οι συγκεκριμένοι εκπαιδευτικοί θα ωφεληθούν άμεσα από το διαθέσιμο ψηφιακό υλικό το οποίο και θα μπορούν να προωθήσουν στα σχολεία της περιφέρειάς τους.

Πολίτες με δυσκολία φυσικής πρόσβασης στο πολιτιστικό απόθεμα

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι όλες οι παραπάνω κατηγορίες ωφελούμενων μπορούν να δράσουν ως πολλαπλασιαστές, στο οικογενειακό, εκπαιδευτικό και κοινωνικό περιβάλλον, φέρνοντας και νέους ενδιαφερόμενους κοντά στο διαθέσιμο ψηφιακό απόθεμα. Και στις δύο αυτές κατηγορίες, επίσης, μια ιδιαίτερα σημαντική ομάδα ωφελούμενων είναι αυτή που συγκροτούν όλοι όσοι δεν μπορούν, για οποιονδήποτε πρακτικό λόγο (π.χ. δυσκολία επίσκεψης στους φορείς που παρέχουν το πρωτογενές πολιτιστικό απόθεμα) να έχουν πρόσβαση στα παραδοσιακά αθύρματα και στις ιδέες παιχνιδιών με αντικείμενα της καθημερινής ζωής τα οποία καθίστανται πλέον, μέσω του προτεινόμενου έργου, διαθέσιμα στις ψηφιακές εκδοχές τους.

Άνθρωποι μεγάλης ηλικίας και αφηγητές

Στους ωφελούμενους από την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών με ενσωμάτωση ψηφιοποιημένου πολιτιστικού αποθέματος αλλά και τη δυνατότητα ψηφιακής κατάθεσης και καταγραφής αφήγησης θα πρέπει να συμπεριληφθούν δύο ακόμη ομάδες: (α) οι άνθρωποι μεγάλης ηλικίας για τους οποίους δίνεται πλέον η δυνατότητα κατάθεσης και καταγραφής της κοινωνικής και πολιτισμικής τους μνήμης, αλλά και (β) οι άνθρωποι που ασχολούνται ερασιτεχνικά ή επαγγελματικά με την αφήγηση και τη μυθοπλασία και έχουν πλέον τη δυνατότητα, μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας, αφενός μεν να αναζητήσουν στο διαθέσιμο απόθεμα αφορμές για τη δημιουργία αφηγήσεων, αφετέρου δε να διαμορφώσουν τις αφηγήσεις αυτές κατά μόνας ή σε συνεργασία και να τις καταθέσουν προς καταγραφή.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι και για τις δύο αυτές ομάδες ωφελούμενων, η λειτουργική πρόσβαση σε διαδικτυακές υπηρεσίες δεν είναι αναγκαία προϋπόθεση για να αξιοποιηθούν οι δυνατότητες αφήγησης που ενδιαφέρουν. Σε οποιαδήποτε περίπτωση υπάρχει έλλειμμα γραμματισμού ή λειτουργικότητας για τη διαδικτυακή πρόσβαση, το έλλειμμα αυτό μπορεί να καλυφθεί από ερευνητές οι οποίοι αναλαμβάνουν το έργο της διαμεσολάβησης με τα

προσώπα αναφοράς, για την καταγραφή της αφήγησης στην πηγή και την ψηφιακή καταχώρησή της με οποιοσδήποτε μηχανισμούς είναι διαθέσιμοι για το σκοπό αυτό.

Ελληνισμός της διασποράς

Μια τελευταία αλλά όχι έσχατη ομάδα ωφελούμενων αποτελεί ο ελληνισμός της διασποράς. Η ομάδα αυτή απαρτίζεται πλέον από έλληνες δεύτερης ή και μεγαλύτερης γενεάς, οι οποίοι διατηρούν την επιθυμία για γνωριμία και εξοικείωση όχι μόνο με την παράδοση, αλλά και με τη σύγχρονη καθημερινότητα της μητρόπολης. Επιθυμία, άλλωστε, που μπορεί να μην απορρέει μόνο από μια γενική ανάγκη πολιτιστικής αναφοράς αλλά και από μια πολύ πιο πρακτική ανάγκη επαφής με τη ζωντανή γλώσσα. Τα ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού, που ενσωματώνουν ψηφιοποιημένο πολιτιστικό απόθεμα και ψηφιακά καταγεγραμμένες αφηγήσεις αποτελούν ένα εξαιρετικά πρόσφορο μέσο για το σκοπό αυτό, είτε με τη δυνατότητα της πρόσβασης σε συγκεκριμένα μαθησιακά παιχνίδια γλωσσικών δεξιοτήτων, είτε με τη δυνατότητα πλοήγησης σε συλλογές ψηφιακού υλικού υπό τύπον εικονικής περιήγησης, με καθοδηγούμενες διαδρομές και συνοδευτική ξενάγηση.

Εν κατακλείδι: προς τη μάθηση μέσα από το ψηφιακό παιχνίδι ...

Η σπουδαιότητα της σημερινής ανάπτυξης των ψηφιακών παιχνιδιών, η οποία αναδεικνύει και την ίδια την έννοια της παικτικότητας ως μια βασική ορίζουσα της σχέσης μας με το σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον, αναγνωρίζεται πλέον από τη διεθνή επιστημονική κοινότητα. Κορυφαία πανεπιστημιακά ιδρύματα δημιουργούν κύκλους σπουδών για τα ψηφιακά παιχνίδια και τις αλληλεπιδραστικές εφαρμογές, έγκυροι εκδοτικοί οίκοι προχωρούν σε εκδόσεις επιστημονικών βιβλίων για την κριτική μελέτη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, διεθνή συνέδρια και επιστημονικά περιοδικά ασχολούνται με τα θέματα αυτά. Αντίστοιχες κινήσεις εκδηλώνονται και στην Ελλάδα, με την προσπάθεια να ενσωματωθεί επαρκώς η πολύπλευρη έννοια του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στις πανεπιστημιακές σπουδές αλλά και να εμπλουτιστεί ταυτόχρονα η σχετική ελληνόγλωσση βιβλιογραφία.

Το πολύπτυχο των ψηφιακών εφαρμογών που κλείνει μέσα του ο συλλογικός όρος «ψηφιακό παιχνίδι», διατηρεί ως κοινό παράγοντα τις βασικές συνιστώσες και τα ιδιώματα του παιχνιδιού εν γένει. Οι ανθρωπιστικές επιστήμες οι οποίες πρώτες ασχολήθηκαν με το φαινόμενο του παιχνιδιού αναγνωρίζουν ότι το παιχνίδι, πέρα από τις ειδοποιές του ιδιότητες που το διαχωρίζουν από άλλες δράσεις και συμπεριφορές, λειτουργεί ως ένα κατ' εξοχήν πλαίσιο μάθησης και κοινωνικοποίησης, ισότιμο ως προς τις διαφορές, παρακινητικό μέσω της πρόκλησης και μη τιμωρητικό στα λάθη. Εμφανίζει επομένως το παιχνίδι αρετές που αποτελούν ταυτόχρονα και βασικά ζητούμενα της σύγχρονης εκπαίδευσης, που προτάσσει την διαλεκτική σχέση ανάμεσα στο γνωστικό και τον κοινωνικό χαρακτήρα της μάθησης.

Η δυνατότητα του ψηφιακού παιχνιδιού να μπορέσει, όπως και το παραδοσιακό κοινωνικό παιχνίδι, να ενταχθεί ως αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο στην ευρύτερη μαθησιακή διαδικασία, αρχίζει τα τελευταία χρόνια να αναδύεται μέσα από τις συνεργασίες ερευνητών της εκπαίδευσης, της εκπαιδευτικής τεχνολογίας και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στις περισσότερο προηγμένες εκπαιδευτικά χώρες. Το πρόταγμα των μαθησιακών ψηφιακών παιχνιδιών, εγγραφόμενο στο ευρύτερο πεδίο έρευνας και ανάπτυξης των «σοβαρών», όπως συχνά αποκαλούνται, ψηφιακών παιχνιδιών, των παιχνιδιών δηλαδή που έχουν μια προσχεδιασμένη αλλά όχι έκδηλη στοχοθεσία για σκοπούς πέραν της καθαρής διασκέδασης,

εκκινεί από την αφετηριακή διαπίστωση ότι η ενασχόληση με οποιοδήποτε ψηφιακό παιχνίδι δημιουργεί ούτως ή άλλως μαθησιακά αποτελέσματα σε δύο βασικά επίπεδα: εν πρώτοις αυτό της εξοικείωσης με την ίδια την ψηφιακή τεχνολογία και, κατά δεύτερο λόγο, αυτό της κατανόησης των εννοιών και της απόκτησης των δεξιοτήτων που απαιτούνται μέσα στο παιχνίδι για τη διάκριση και τη νίκη. Ο στόχος της ανάπτυξης μαθησιακών παιχνιδιών, με βάση την παρατήρηση αυτή, είναι να δημιουργηθούν εφαρμογές παιχνιδιών οι οποίες, χωρίς κανένα συμβιβασμό ως προς τη διασκεδαστικότητα και την παικτικότητα που εξ ορισμού οφείλουν να εμφανίζουν, να θέτουν τους παίκτες σε διαδικασίες διάδρασης τέτοιες ώστε ακούσια και υπόρρητα να κατακτώνται κάποιοι προσχεδιασμένοι μαθησιακοί στόχοι, χωρίς αυτό να δηλώνεται σε κανένα στάδιο του παιχνιδιού. Τα μαθησιακά ψηφιακά παιχνίδια, με άλλα λόγια, προσπαθούν να πραγματοποιήσουν το επόμενο βήμα μετά το κλασικό εκπαιδευτικό λογισμικό – όχι μόνο να εκμεταλλευτούν τη δύναμη εξεικονισμού, επεξεργασίας και οργάνωσης νοημάτων που παρέχει το ψηφιακό πολυμέσο, αλλά ταυτόχρονα να συνδυάσουν τη δύναμη αυτή με μια παιγνιώδη λογική ελεύθερης βούλησης και επιλογής, δυναμικά εξισορροπούμενης πρόκλησης και αβέβαιας τελικής έκβασης η οποία να παραπέμπει σε δοκιμασία διασκέδασης και όχι διδασκαλίας.

Για να επιτύχει το στόχο αυτό, η ανάπτυξη μαθησιακών ψηφιακών παιχνιδιών στηρίζεται όχι μόνο στις βασικές έννοιες και μεθοδολογικές προσεγγίσεις που έχει αναδείξει η τεχνολογία της ψηφιακής διασκέδασης για τους μηχανισμούς προσέλκυσης και διατήρησης του ενδιαφέροντος των παικτών, αλλά ταυτόχρονα και στα όσα απορρέουν από σύγχρονες κατευθύνσεις της εκπαιδευτικής θεωρίας όπως η ανοικτή εκπαίδευση, η βιωματικά επαυξημένη και η αφηγηματική μάθηση. Με τα εφόδια αυτά, αρχίζουν πράγματι να εμφανίζονται παιχνίδια με εξαιρετική παικτικότητα αλλά και πολύ καλά μαθησιακά αποτελέσματα, τα οποία λειτουργούν ως μια απτή απόδειξη για την ορθότητα και το δυναμικό της προσέγγισης αυτής. Το μεγάλο στοίχημα, ωστόσο, είναι και εδώ να απαντηθεί ικανοποιητικά το κλασικό ζητούμενο όλων των εκπαιδευτικών αλλαγών. Το πώς η νέα αυτή πρόταση θα μεταφερθεί σωστά μέσα στην τάξη ή, γενικότερα, μέσα στη σχέση εκπαιδευτή-εκπαιδευόμενου σε οποιοδήποτε πλαίσιο και βαθμίδα. Πρόκειται εδώ για ένα ζήτημα όλως ιδιαίτερο, δοθέντος ότι δεν έχουμε να κάνουμε απλώς με ένα νέο μέσο που εξακολουθεί να υπάγεται στην ίδια εκπαιδευτική λογική. Αντίθετα, έχουμε εδώ ένα νέο μέσο που εμπεριέχει, εν σπέρματι, την αμφισβήτηση του ίδιου του σοβαρού – και άρα μη παιγνιώδους – χαρακτήρα της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η εισαγωγή των παιχνιδιών στην τάξη είναι μια πράξη παίζει εν ου παικτοίς; Όχι, θα απαντήσουν οι υπέρμαχοί της με τους οποίους και θα συμφωνήσουμε, διότι η εκπαίδευση βρίσκεται μέσα στο χώρο του παικτού. Και βρίσκεται εκεί, διότι το παιχνίδι είναι η πλέον ανυπόκριτη και ατελής, άρα ανθρώπινη, απάντησή μας απέναντι στο σοβαρό.

Υπάρχει επομένως εδώ ένα σημαντικό στοίχημα. Το στοίχημα της εισαγωγής των ψηφιακών παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία, και μάλιστα στα διαφορετικά επίπεδα τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης, στις διαφορετικές βαθμίδες σπουδών και ειδικότητες μαθημάτων, στα διάφορα πλαίσια εξωσχολικής επιμόρφωσης και επαγγελματικής κατάρτισης, στις διαφορετικές δομές γενικής αλλά και ειδικής αγωγής, λαμβάνοντας υπ' όψιν όχι μόνο τους επί μέρους μαθησιακούς στόχους αλλά και το διαφοροποιημένο άτυπο εκπαιδευτικό συμβόλαιο που λειτουργεί σε κάθε περίπτωση. Σε ποιο βαθμό και με ποιο τρόπο τα μαθησιακά ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να συνεργήσουν με τις υπόλοιπες συνιστώσες της εκπαιδευτικής διαδικασίας; Ποια προετοιμασία και σκηνοθεσία χρειάζεται η εισαγωγή τους στη σχολική τάξη για να λειτουργήσουν αποτελεσματικά και όχι διασπαστικά προς την εκπαιδευτικό σχεδιασμό; Πώς μπορεί να εμψυχωθεί η χρήση τους ως και η ίδια ένα παιχνίδι πάνω από το παιχνίδι, μια κοινωνική δοκιμασία ανάμεσα στους παίκτες-μαθητές;

Πώς μπορεί να φανταστεί κανείς ψηφιακά παιχνίδια που να ενσωματώνονται στο χώρο της σχολικής τάξης και να επαυξάνουν την υλική του πραγματικότητα, ή ψηφιακά παιχνίδια που να λειτουργούν ως σκηνικά αντικείμενα ενός θεατρικού παιχνιδιού ρόλων ανάμεσα στους μαθητές;

Πολλά είναι τα ερωτήματα που μπορούν να τεθούν, και αναμφίβολα πολύ ενδιαφέροντα. Το σίγουρο είναι ότι η σχέση του ψηφιακού παιχνιδιού με τη μάθηση, την οποία μόλις αρχίζουμε να ψάδουμε, έχει ακόμη πολύ και γόνιμο δρόμο να διανύσει.

Βιβλιογραφικές παραπομπές

Huizinga, J. (1989) *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*. Αθήνα: Εκδόσεις Γνώση.

Iser, W. (1974) *The implied reader: Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Mialaret, G. (1996) *Εισαγωγή στις επιστήμες της αγωγής*. Αθήνα: Εκδόσεις Δαρδανός.

Prensky, M. (2009) *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι. Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαίδευση και την κατάρτιση*. Επιστημονική επιμέλεια Μ. Μεϊμάρης. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.

Αντζουλάτου-Ρετσίλα, Ε. (1996) *Λαογραφικά μουσεία και παιδεία*. Αθήνα.

Δαφέρμου Χ., Κουλούρη Π. και Μπασαγιάννη Ε. (2005) *Οδηγός νηπιαγωγού: εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων & Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

Καλούρη-Αντωνοπούλου, Ρ. και Κάσσαρης, Χ. (1988) *Το Μουσείο μέσο τέχνης και αγωγής: θεωρητική-παιδαγωγική προσέγγιση – Οδηγός επίσκεψης για μαθητές και δασκάλους*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Νάκου, Ε. (2001) *Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Αθήνα: Εκδόσεις Νήσος.

Σημειώσεις

[¹] ιστοχώρος έργου: <http://www.media.uoa.gr/epinoisi>

[²] διεύθυνση <http://locunet.uoa.gr>

[³] διεύθυνση <http://www.e-musicbusinessgame.eu>

[⁴] βλ. και <http://eclass.uoa.gr/courses/MEDIA120>

[⁵] βλ. και <http://eclass.uoa.gr/courses/MEDIA129>

[⁶] βλ. και <http://www.media.uoa.gr/eutic>

[⁷] βλ. και <http://www.media.uoa.gr/institute>

[⁸] βλ. και <http://www.marcprensky.com>

[⁹] βλ. και <http://www.academic-conferences.org/ecgbl/ecgbl-future.htm>

[¹⁰] Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Τμήμα Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, Απόσπασμα Πρακτικού υπ' αριθμ. 10/22-10-2008.

[¹¹] Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, Αθήνα, Σεπτέμβριος 2002.

[¹²] Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Υπουργική Απόφαση 85812/Γ1/31-10-2005, ΦΕΚ 1280 τ.Β' /13-9-2005.

[¹³] Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Δ/νση Συμβουλευτικού Επαγγελματικού Προσανατολισμού και Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων, Εγκύκλιος 117302/19-10-2007/Γ7.

[¹⁴] Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Υπουργική Απόφαση 69259/Γ7/10-07-2003, ΦΕΚ 1321τ.Β' /16-9-2003.

The Game of Learning: Educational Processes through the help of Digital Games

Professor Michalis Meimaris

Director, Laboratory of New Technologies in Communication, Education and the Mass
Media, Faculty of Communication and Media Studies, University of Athens

5, Stadiou str, GR-10562, Athens, Greece, tel. +30 210 3689426, fax +30 210 3220820
email mmeimaris@media.uoa.gr

Dr. Dimitris Gouscos

Lecturer, Faculty of Communication and Media Studies, University of Athens

5, Stadiou str, GR-10562, Athens, Greece, tel. +30 210 3689422, fax +30 210 3220820
email gouscos@media.uoa.gr

keywords

digital games; digital game-based learning; cultural content; cultural memory and story-telling; traditional toys; playing with everyday life objects; EPINOISI project; “The Magic Potion” adventure game

abstract

Digital games can be used as a learning medium with positive results with respect to both the commitment of students and the effectiveness of the educational process. The “Magic Potion” adventure game has been developed within the EPINOISI project for students with mild intellectual disability and employed with success in special education schools all over Greece. New directions for the development of digital games for learning, that can be employed both at the service of formal education as well as in a wider perspective, include co-developing and personalising such games in collaboration with the educators themselves, as well as incorporating in digital games for learning digitized cultural content. The exploitation of traditional toys as well as play ideas with everyday life objects in the context of digital games allows the introduction of popular tradition into the modern digital space and results in a new type of digital games for learning, with particular interest from an educational perspective as well as additional possibilities for recording cultural memory and cultural story-telling.

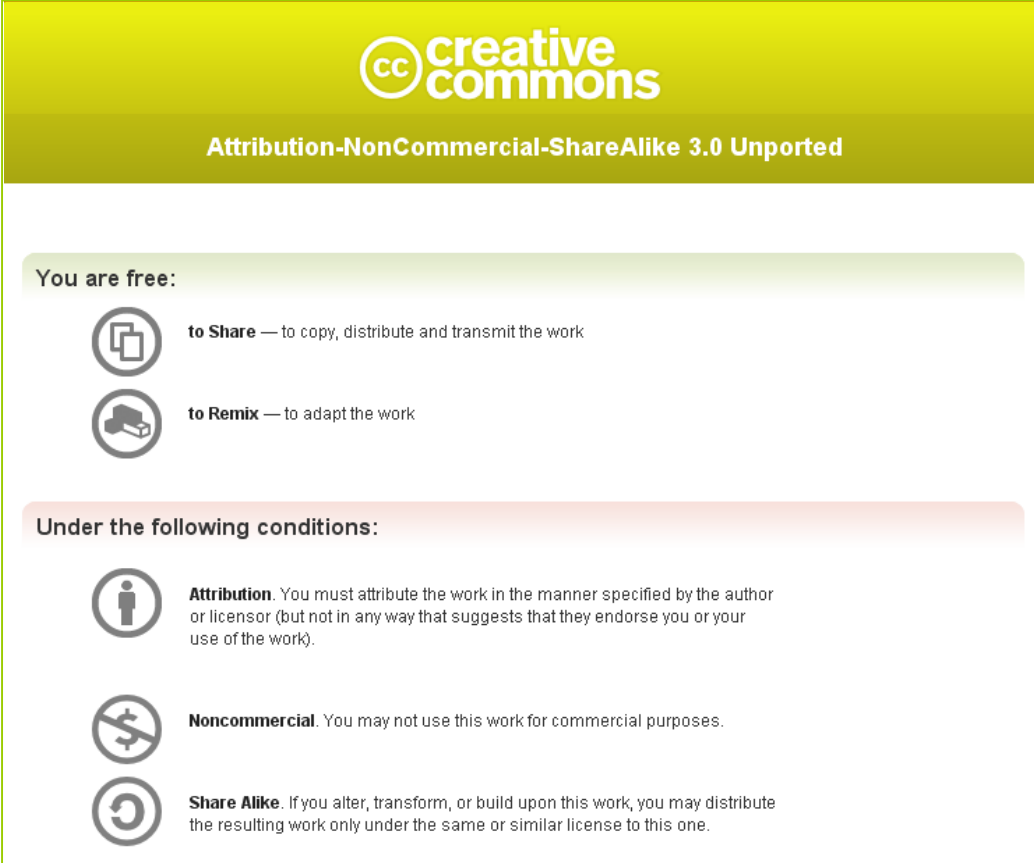
This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License.

To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

or send a letter to



Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.






The image shows the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license logo. It features a yellow header with the Creative Commons logo and the text "creative commons" and "Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported". Below the header, there are two sections: "You are free:" and "Under the following conditions:". The "You are free:" section includes icons for "to Share" (two overlapping squares) and "to Remix" (a hand holding a pencil). The "Under the following conditions:" section includes icons for "Attribution" (a person), "Noncommercial" (a dollar sign with a slash), and "Share Alike" (a circular arrow).

creative commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported

You are free:

-  **to Share** — to copy, distribute and transmit the work
-  **to Remix** — to adapt the work

Under the following conditions:

-  **Attribution.** You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).
-  **Noncommercial.** You may not use this work for commercial purposes.
-  **Share Alike.** If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar license to this one.