ΕΚΘΕΣΗ ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ «ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΝΩΣΗΣ»

Σκοπός αυτής της έκθεσης είναι να εξηγήσουμε αν μπορεί η εκπαίδευση να γίνει παιχνίδι και το αντίστροφο. Πιο συγκεκριμένα αναφερόμαστε στο μάθημα της Ιστορίας την οποία θα προσπαθήσουμε μέσω κάποιων προγραμμάτων (Gamemaker,Gimp) να τη μετατρέψουμε σε ένα παιχνίδι που έχει ως απώτερο σκοπό να κάνει την εκπαίδευση πιο εύκολη και κατανοητή σε κάποιον που είναι σχετικά «καινούριος» στον κόσμο της Ιστορίας.

Για να επιτύχουμε το σκοπό μας θα πρέπει να δώσουμε και απαντήσεις σε κάποια ερευνητικά ερωτήματα τα οποία θα βοηθήσουν και τον αναγνώστη να προσαρμοστεί στην εκπαίδευση μέσω της τεχνολογίας και όχι με την κλασική και αρκετές φορές βαρετή ανάγνωση ενός βιβλίου. Τα ερωτήματα τα οποία είμαστε σε θέση να σας απαντήσουμε είναι τα εξής:

* Πώς μπορεί να εξετασθεί η Ιστορία; Με ανοιχτού ή κλειστού τύπου ερωτήσεις;
* Μπορεί η γνώση να μετατραπεί σε παιχνίδι;
* Πόσο καλά πρέπει κάποιος να γνωρίζει ιστορία για να χτίσει ερωτήσεις πάνω σε αυτήν μέσω κάποιων λογισμικών;
* Πώς μπορεί κάποιος να ανακαλύψει τις δυνατότητες ενός λογισμικού;

Οι απαντήσεις στα παραπάνω ερωτήματα είναι οι εξής:

* Η ιστορία είναι ένα μάθημα ή όπως το αποκαλούν κάποιοι μια επιστήμη η οποία έχει και ανοιχτού αλλά και κλειστού τύπου ερωτήσεις. Αρκετές απαντήσεις μπορούν να απαντηθούν απλώς με ένα «ναι» ή ένα «όχι» ή ακόμα δίνοντας μια ημερομηνία, τοποθεσία κτλ, αλλά υπάρχουν και ερωτήσεις στις οποίες πρέπει να διαθέσεις τη γνώση για να απαντηθούν.
* Η γνώση μπορεί με μεγάλη άνεση να μετατραπεί σε παιχνίδι, αυτό είναι άλλωστε και το μήνυμα που περνά αυτή η έκθεση. Απλώς με τη γνώση κάποιων λογισμικών και ιστορίας, φτιάχνουμε εύκολα ένα παιχνίδι στο οποίο μπορούμε να προσθέσουμε και πόντους, επαίνους και να θέσουμε κάποιους στόχους. Επίσης όταν η γνώση διδάσκεται μέσω ενός λογισμικού , το λογισμικό μας βοηθά να βρούμε και να κατανοήσουμε την ερώτηση και την απάντηση.
* Ο καθένας ανάλογα με τις προσωπικές του γνώσεις μπορεί να δημιουργήσει ένα παιχνίδι γνώσης. Άρα από εμάς εξαρτάται το πόσο δύσκολες θα είναι οι ερωτήσεις αλλά και οι απαντήσεις.
* Δεν είναι καθόλου δύσκολο να ανακαλύψεις ένα λογισμικό. Όλοι έχουμε έναν γνωστό που ξέρει κάτι παραπάνω από εμάς σχετικά με τους Η/Υ και έτσι μπορεί να μας βοηθήσει να μπούμε στο πνεύμα. Ακόμη υπάρχουν βίντεο στο διαδίκτυο , τα λεγόμενα «tutorials» τα οποία θα μας βοηθήσουν να ανακαλύψουμε κάποιο λογισμικό.

Εφόσον έχετε κατανοήσει και έχετε λάβει υπόψην τις απαντήσεις μας στα ερευνητικά ερωτήματα που κληθήκαμε να απαντήσουμε , θέλουμε να πιστεύουμε πως είστε σίγουροι ότι η εκπαίδευση μπορεί να γίνει παιχνίδι.

Οι πληροφορίες αλλά και οι ιδέες που πήραμε για τη συγγραφή της έκθεσης ήταν ολοκληρωτικά δικές μας γνώμες και σκέψεις σε συνδυασμό με μια μικρή βοήθεια από το διαδίκτυο (Wikipedia.gr)λ

Τριαντάφυλλος Μιχαηλίδης

Γιώργος Αλεξόπουλος

Βαγγέλης Κάντζος