

Παιχνιδοποίηση για την εκμάθηση των ΣΒΑ

1. Εισαγωγή

Η εκπαίδευση των μελλοντικών γενεών σχετικά με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) είναι απαραίτητη για τη δημιουργία ενός πιο δίκαιου, πιο πράσινου και πιο συμπεριληπτικού κόσμου. Ωστόσο, η ενασχόληση των μαθητών με σύνθετα παγκόσμια ζητήματα, όπως η κλιματική αλλαγή, η φτώχεια ή η υπεύθυνη κατανάλωση, μπορεί να είναι δύσκολη, ειδικά όταν οι παραδοσιακές μέθοδοι δεν καταφέρνουν να συνδεθούν με τα ενδιαφέροντα και την πραγματικότητα τους.

Εδώ έρχεται η παιχνιδοποίηση. Εφαρμόζοντας στοιχεία που βασίζονται σε παιχνίδια, όπως αποστολές, πόντοι, ανταμοιβές ή παρακολούθηση της προόδου στη μαθησιακή διαδικασία, η παιχνιδοποίηση μετατρέπει τα παθητικά μαθήματα σε διαδραστικές, ενθαρρυντικές εμπειρίες. Ξεφεύγοντας από το να είναι απλώς διασκέδαση, έχει γίνει μια πολύτιμη παιδαγωγική στρατηγική για να καταστήσει την εκπαίδευση για τη βιωσιμότητα πιο ουσιαστική, συμμετοχική και μετασχηματιστική.

2. Κατανόηση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση

Με βάση την βασική ιδέα, η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση χρησιμοποιεί χαρακτηριστικά όπως συστήματα βαθμολόγησης, προκλήσεις, ανταμοιβές και ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο για να εμπλέξει ενεργά τους μαθητές στη μάθηση. Αυτά τα στοιχεία ενθαρρύνουν τους μαθητές να θέτουν στόχους, να συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους και να παρακολουθούν την πρόδό τους, τα οποία είναι σημαντικά στοιχεία όταν αντιμετωπίζονται σύνθετα και διεπιστημονικά θέματα όπως οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ).

Οι αποτελεσματικοί σχεδιασμοί παιχνιδοποίησης περιλαμβάνουν προσωπικούς στόχους, ομαδική εργασία και στοχαστική σκέψη, μετατρέποντας τη μάθηση σε μια δυναμική διαδικασία που συνδέει τη γνώση με τη δράση.

3. Αληθινά παραδείγματα: Τι δείχνουν οι μελέτες για την παιγνιοποίηση και τους ΣΒΑ

Μια προσέγγιση βασισμένη σε έρευνα

Μια μελέτη του 2024 που δημοσιεύθηκε στο περιοδικό *Computers in Human Behavior* εξέτασε πάνω από 300 παραδείγματα εφαρμογής της παιγνιοποίησης στην εκπαίδευση για τη βιωσιμότητα. Ο συγγραφέας διαπίστωσε ότι οι δραστηριότητες παιγνιοποίησης βοηθούν τους μαθητές:

- Να κατανοήσουν σύνθετα θέματα όπως η κλιματική αλλαγή ή η βιωσιμότητα
- Να παραμείνουν κινητοποιημένοι, χάρη στις ανταμοιβές από τις προκλήσεις
- Να υιοθετήσουν βιώσιμες συμπεριφορές, ενσωματώνοντας φιλικές προς το περιβάλλον δράσεις στο παιχνίδι

Η μελέτη δείχνει επίσης ότι τα πιο αποτελεσματικά παιχνίδια είναι αυτά που συνδέονται άμεσα με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ), προσφέρουν επιλογές στους μαθητές και ενθαρρύνουν τη συνεργασία. Τελικά, η παιγνιοποίηση δεν είναι μόνο διασκεδαστική, αλλά βοηθά τους μαθητές να μετατρέψουν τις γνώσεις τους σε πραγματικό αντίκτυπο στον κόσμο.

Η εκπαιδευτική εμπειρία του Isla Tierra

Στο σχολείο Santa María del Pilar στη Σαραγόσα της Ισπανίας, μια πρωτοβουλία με τίτλο «Isla Tierra» ενθάρρυνε τους μαθητές της 5ης τάξης να μάθουν για τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης μέσα από μια πολύ ενδιαφέρουσα εμπειρία. Οι μαθητές ανέλαβαν τον ρόλο «πρακτόρων» υπεύθυνων για την προστασία ενός φανταστικού νησιού, αντιμετωπίζοντας παράλληλα πραγματικά προβλήματα όπως η κλιματική αλλαγή, η πείνα και η απώλεια της βιοποικιλότητας. Το πρόγραμμα συνδύαζε μηχανισμούς παιχνιδιού, όπως αποστολές, άβαταρ και παιχνίδι ρόλων, με διαθεματικό περιεχόμενο σε μαθήματα όπως τα μαθηματικά, η γλώσσα και τα αγγλικά. Το αποτέλεσμα ήταν μια αξιοσημείωτη αύξηση της κινητοποίησης, της συνεργασίας και της κατανόησης των μαθητών σχετικά με τις προκλήσεις της αειφορίας.

Πρώμη μάθηση: Θεμέλιο της αειφορία

Μια εκπαιδευτική εμπειρία που καταγράφηκε από το Πανεπιστήμιο της Σαλαμάνκα εφάρμοσε στρατηγικές παιγνιοποίησης σε τάξεις προσχολικής ηλικίας. Μέσω της αφήγησης ιστοριών, ομαδικών παιχνιδιών και αποστολών, οι μικροί μαθητές εξερεύνησαν θέματα που

σχετίζονται με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) με παιγνιώδη και προσιτούς τρόπους.

Τα αποτελέσματα περιλάμβαναν:

- Μεγαλύτερο ενδιαφέρον για θέματα βιωσιμότητας
- Καλύτερη κατανόηση αφηρημένων εννοιών όπως η δικαιοσύνη και η φροντίδα του περιβάλλοντος
- Ανάπτυξη ενσυναίσθησης και ομαδικής εργασίας

Ακόμη και σε μικρή ηλικία, η παιχνιδοποίηση βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν τις παγκόσμιες προκλήσεις.

4. Εφαρμογή της παιχνιδοποίησης στην ΕΕΚ

Στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (ΕΕΚ), η παιχνιδοποίηση προσφέρει έναν ισχυρό τρόπο για να γεφυρωθεί η τεχνική μάθηση με τους παγκόσμιους στόχους βιωσιμότητας. Μετατρέπει το θεωρητικό περιεχόμενο σε πρακτική μάθηση βασισμένη σε προκλήσεις, βοηθώντας τους μαθητές να δουν πώς τα μελλοντικά τους επαγγέλματα μπορούν να συμβάλουν στην οικοδόμηση ενός καλύτερου κόσμου.

Οι προσεγγίσεις παιχνιδοποίησης στην ΕΕΚ μπορούν:

- Να προσομοιώνουν σενάρια του πραγματικού κόσμου, όπως η διαχείριση μιας βιώσιμης αλυσίδας εφοδιασμού ή η λειτουργία μιας οικολογικής τουριστικής επιχείρησης. Αυτές οι προσομοιώσεις επιτρέπουν στους μαθητές να πειραματιστούν με τη λήψη αποφάσεων σε ρεαλιστικά επαγγελματικά περιβάλλοντα.
- Να αναπτύξουν βασικές ικανότητες, όπως ομαδική εργασία, επίλυση προβλημάτων, ψηφιακή παιδεία και ηθική συλλογιστική, οι οποίες είναι όλες απαραίτητες και συνάδουν με τις αξίες των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης.
- Να εξατομικεύσουν τις διαδρομές μάθησης, επιτρέποντας στους μαθητές να επιλέξουν ρόλους, ειδικότητες ή αποστολές με βάση τα επαγγελματικά τους ενδιαφέροντα (π.χ. κατασκευές, υγειονομική περίθαλψη, φιλοξενία, logistics). Αυτό αυξάνει την κινητοποίηση και τη συνάφεια.
- Να προωθήσουν την πρωτοβουλία και την ευθύνη, δείχνοντας στους μαθητές ότι οι επαγγελματικές τους επιλογές και η συμπεριφορά τους στον χώρο εργασίας μπορούν να έχουν κοινωνικό και περιβαλλοντικό αντίκτυπο.

5. Βιβλιογραφία

Cebrián Cifuentes, S., et al. (2023). Educación para la sostenibilidad: los ODS a través de la gamificación en educación infantil. *Revista Aula*, 29(2). Universidad de Salamanca.

<https://revistas.usal.es/tres/index.php/0214-3402/article/view/32024/29814>

Educación 3.0 – Isla Tierra (2022). La aventura de los ODS llega al aula mediante una gamificación. *Educación 3.0*.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/gamificacion-ods-aula/>

Weng, S. S., Das, S., Sharma, G. D., & Kumar, V. (2024).

Gamification for sustainable consumption: A state-of-the-art overview and future agenda.

Computers in Human Behavior, 181, 113163. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.113163>