



## Η παιχνιδοποίηση στην διαπολιτισμική Εκπαίδευση

"Gamification is the cover to add the interactivity, engagement and immersion that leads to good learning".

Karl Kapp's



Ιωάννης Δήμος,  
Πληροφορικός

Η ικανότητα να κατανοούμε ο ένας τον άλλο ανεξαρτήτως των πολιτισμικών μας καταβολών, είναι θεμελιώδης για την εύρυθμη και δημοκρατική λειτουργία μιας κοινωνίας. Όπως όλοι μας αντιλαμβανόμαστε, η απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων που θα διευκόλυναν την ανεκτικότητα στην καθημερινή μας ζωή, είναι το ζητούμενο. Πως όμως θα το καταφέρουμε δίχως την εκπαίδευση; Μόνο δια της εκπαίδευσης θα μπορέσουμε να προετοιμάσουμε τις επόμενες γενιές έτσι ώστε να μπορούν να συμβιώνουν αρμονικά σε μια διαπολιτισμική κοινωνία. Μόνο η εκπαίδευση μπορεί να δώσει λύση σε θέματα που απασχολούν τη σύγχρονη κοινωνία όπως, τα στερεότυπα, οι διακρίσεις και ο κάθε μορφής ρατσισμός.

Η Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Φθιώτιδας (ΔΔΕ), αντιλαμβανόμενη το θεσμικό της ρόλο άδραξε την ευκαιρία και εξασφάλισε τη συμμετοχή της στο Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα Erasmus+ KA2 με θέμα **«Η παιχνιδοποίηση στη διαπολιτισμική Εκπαίδευση»**. Εκτός της ΔΔΕ, στο πρόγραμμα συμμετέχουν εταίροι από την Κρακοβία, Σκόπια, Άγκυρα και Βουκουρέστι. Το πρόγραμμα ξεκίνησε τον Μάρτιο του 2021 και ολοκληρώθηκε τον Φεβρουάριο του 2023.

Σκοπός του προγράμματος ήταν η ενημέρωση, η ευαισθητοποίηση και η εκπαίδευση εκπαιδευτικών σε θέματα διαπολιτισμικής εκπαίδευσης με τη χρήση των αρχών και των μεθόδων της παιχνιδοποίησης.

### Τι είναι παιχνιδοποίηση;

Παιχνιδοποίηση είναι η χρήση μηχανισμών, στοιχείων και τεχνικών που διέπουν τα παιχνίδια, σε δραστηριότητες που δεν σχετίζονται άμεσα με αυτά, με στόχο τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας των χρηστών, την ενίσχυση του βαθμού εμπλοκής τους στη μαθησιακή διαδικασία (μέσω παρότρυνσης, θετικής επιρροής και παροχής κινήτρων), την ενδυνάμωση της αίσθησης του σκοπού και της οικειότητας στις διάφορες διαδικασίες.

Δίνοντας στις μαθησιακές δραστηριότητες παιγνιώδη χαρακτήρα, αξιοποιούμε την ψυχολογική προδιάθεση των συμμετεχόντων για παιχνίδι, ωστόσο παιχνιδοποίηση δεν σημαίνει παιχνίδι με την έννοια της διασκέδασης. Παραμένοντας προσηλωμένοι στους

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



μαθησιακούς μας στόχους, διά της παιχνοποίησης ενισχύουμε την ανάπτυξη εσωτερικών κινήτρων στα παιδιά με τη χρήση εργαλείων εξωγενούς παρακίνησης, όπως είναι τα εικονικά μετάλλια, τα δώρα, τα avatars και τα επιτεύγματα.

### **Gamification for intercultural education**

Project number: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412



This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the European Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.