

# Παιγνιώδης μάθηση (σε ενήλικες)

---

(ADULT) PLAYFUL LEARNING

---

We don't stop playing because we grow old

We grow old because we stop playing

[George Bernard Shaw](#)

# Οφέλη

---

Γενικά η παιγνιώδης μάθηση σε μικρότερες ηλικίες υποστηρίζει:

- τη μάθηση
- τη διαχείριση ανάληψης πρωτοβουλιών
- τη δημιουργικότητα
- την καινοτομία

κι όλα αυτά μέσα από ένα ευχάριστο περιβάλλον για τους μαθητές!

# Ένα μάθημα βασισμένο στην παιγνιώδη μάθηση:

---

- Δημιουργεί αυθεντικούς στόχους
- Βοηθά στην επίλυση προβλημάτων
- Αναπτύσσει δεξιότητες κοινωνικές
  - συνεργασία
  - επικοινωνία
  - ομαδικό πνεύμα κ.ά.

# Τι συμβαίνει με τους μεγαλύτερους όμως σε ηλικία;

---

Παρότι δεν υπάρχουν αρκετές μελέτες για τις μεγαλύτερες ηλικίες (Λύκειο και τριτοβάθμια εκπαίδευση),

οι λίγες μελέτες δείχνουν επίσης πολύ θετικά αποτελέσματα (James και Brookfield, 2014).

# Σε μεγαλύτερες ηλικίες αναπτύσσουν ...

---

- καινοτομία,
- δημιουργικότητα,
- επιθυμία για ανακάλυψη ....



# Τι σημαίνει «Παιδαγωγική παιγνιώδους μάθησης»;

---

## Εργαλεία (ενδεικτικά)

- Παιχνίδια ψηφιακά
- Παιχνίδια απτά
- Ιστορίες
- ... ..

## Καθήκοντα (ενδεικτικά)

- Μυστήρια
- Πάζλ
- Κουίζ
- Χάρτες εννοιών
- Ρόλοι
- .... ..

## Πρακτικές

Οποιοσδήποτε συνδυάζουν τα εργαλεία με τα καθήκοντα

# Ενδεικτικές λύσεις Blockly - Λαβύρινθος

1



προχώρησε ευθεία  
προχώρησε ευθεία

2



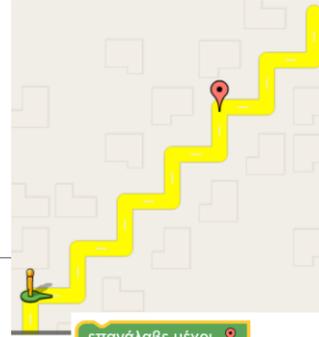
προχώρησε ευθεία  
στρίψε αριστερά  
προχώρησε ευθεία  
στρίψε δεξιά  
προχώρησε ευθεία

3



επανάλαβε μέχρι  
κάνε προχώρησε ευθεία

4



επανάλαβε μέχρι  
κάνε προχώρησε ευθεία  
στρίψε αριστερά  
προχώρησε ευθεία  
στρίψε δεξιά

5



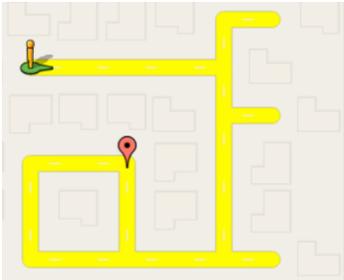
προχώρησε ευθεία  
προχώρησε ευθεία  
στρίψε αριστερά  
επανάλαβε μέχρι  
κάνε προχώρησε ευθεία

6



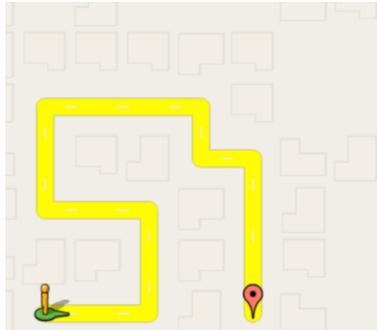
επανάλαβε μέχρι  
κάνε εάν υπάρχει μονοπάτι προς τα αριστερά  
κάνε στρίψε αριστερά  
προχώρησε ευθεία

7



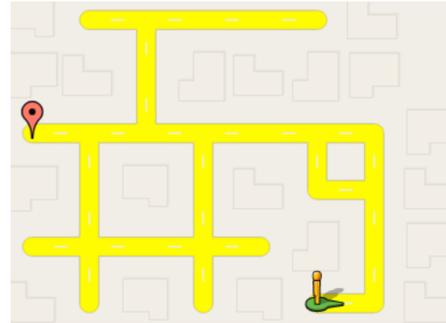
επανάλαβε μέχρι  
κάνε προχώρησε ευθεία  
εάν υπάρχει μονοπάτι προς τα δεξιά  
κάνε στρίψε δεξιά

8



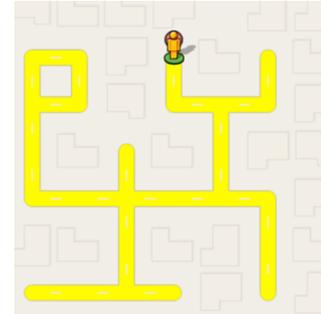
επανάλαβε μέχρι  
κάνε εάν υπάρχει μονοπάτι προς τα αριστερά  
κάνε στρίψε αριστερά  
εάν υπάρχει μονοπάτι προς τα δεξιά  
κάνε στρίψε δεξιά  
προχώρησε ευθεία

9



επανάλαβε μέχρι  
κάνε εάν υπάρχει μονοπάτι μπροστά  
κάνε προχώρησε ευθεία  
αλλιώς στρίψε αριστερά

10



επανάλαβε μέχρι  
κάνε εάν υπάρχει μονοπάτι μπροστά  
κάνε εάν υπάρχει μονοπάτι προς τα δεξιά  
κάνε στρίψε δεξιά  
αλλιώς εάν υπάρχει μονοπάτι προς τα αριστερά  
κάνε στρίψε αριστερά  
αλλιώς εάν υπάρχει μονοπάτι προς τα αριστερά  
κάνε στρίψε αριστερά  
αλλιώς στρίψε δεξιά  
προχώρησε ευθεία

# Βιβλιογραφία

---

James, A. & Brookfield, S. (2014). *Engaging Imagination : Helping Students Become Creative and Reflective Thinkers*, Jossey Bass, San Francisco, CA.

James, A. and Nerantzi C. (2019). *The power of play in Higher Education: Creativity in Tertiary learning*. Palgrave Macmillan, <https://doi.org/10.1007/978-3-319-95780-7>

Whitton N. (2018). Playful learning: tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, Vol. 26, 2018