“GAMIRIGHT - The right gamification for tackling early school leaving and disadvantage”

"ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΘΗΓΗΤΩΝ/ΜΑΘΗΤΩΝ - ΑΝΑΛΥΣΗ”

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

Αποποίηση ευθυνών Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν..

Copyright notice
© 2020 - 2022 GAMIRIGHT Consortium

Index

Έρευνα για εκπαιδευτικούς **7**

Συμπεράσματα για τους εκπαιδευτικούς: **26**

Έρευνα για μαθητές: **28**

Ισπανία 30

Ελλάδα 36

Ρουμανία 41

Ανάλυση της σχολικής κάρτας: **47**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Από τον Νοέμβριο του 2021 έως τον Ιούλιο του 2022 στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+ αριθ. 2020-1-ES01-KA201-082223. "Gamiright - The right gamification for tackling early school leaving and disadvantage" έχει υλοποιηθεί η παιδαγωγική πρόταση σύμφωνα με την μεθοδολογία Εκπαιδευτική Έρευνα Σχεδιασμού (Educational Design Research - EDR).

Σε αυτή τη φάση, κατά τη διάρκεια της οποίας πραγματοποιήθηκε η φάση πιλοτικής εφαρμογής του έργου σχετικά με την παιχνιδοποίηση, συλλέχθηκαν δεδομένα σχετικά με την πρόοδο της πιλοτικής εφαρμογής και την επιτυχία της εφαρμοζόμενης στρατηγικής στα σχολεία.

Τρία δημοτικά σχολεία από την Ισπανία, τη Ρουμανία και την Ελλάδα συμμετείχαν σε αυτή την πιλοτική φάση και συνέλεξαν τα δεδομένα:

Το CENTRO DE EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA CUBA από την Ισπανία (Μαδρίτη) συμμετείχε σε αυτή τη φάση:

- Ερωτηματολόγιο για εκπαιδευτικούς: 5 εκπαιδευτικοί πριν την εφαρμογή της μεθόδου παιχνιδοποίησης, 12 εκπαιδευτικοί μετά την εφαρμογή της μεθόδου παιχνιδοποίησης
- Ερωτηματολόγιο για μαθητές: 324 μαθητές απάντησαν.
- Ανάλυση του σχολικού δελτίου: 162-164 μαθητές.

Το SCOALA PROFESIONALA GROPNITA από τη Ρουμανία (Ιάσιο) συμμετείχαν σε αυτή τη φάση:

- Ερωτηματολόγιο για εκπαιδευτικούς: 42 εκπαιδευτικοί πριν την εφαρμογή της μεθόδου παιχνιδοποίησης, 61 εκπαιδευτικοί μετά την εφαρμογή της μεθόδου παιχνιδοποίησης
- Ερωτηματολόγιο για μαθητές: 497 μαθητές απάντησαν.
- Ανάλυση του σχολικού δελτίου: 592 μαθητές.

Το E-SCHOOL από την Ελλάδα (Καρδίτσα) συμμετείχε σε αυτή τη φάση:

- Ερωτηματολόγιο για εκπαιδευτικούς: 5 εκπαιδευτικοί πριν την εφαρμογή της μεθόδου παιχνιδοποίησης, 5 εκπαιδευτικοί πριν την εφαρμογή της μεθόδου παιχνιδοποίησης.
- Ερωτηματολόγιο για μαθητές: 56 μαθητές απάντησαν.
- Ανάλυση του σχολικού δελτίου: 56 μαθητές.

Ερωτηματολόγια χορηγήθηκαν σε εκπαιδευτικούς και μαθητές πριν και μετά την εφαρμογή της μεθόδου παιχνιδοποίησης, ενώ παράλληλα ελέγχθηκαν οι σχολικοί βαθμοί των μαθητών για να διαπιστωθεί αν πέρασαν ή απέτυχαν σε σχολικά μαθήματα. Καθώς σε κάθε χώρα ισχύουν διαφορετικές περίοδοι για τη συλλογή των δελτίων των μαθητών, στη συνέχεια της ανάλυσης θα βρείτε διαφορετικούς χρόνους

συλλογής δεδομένων για την Ισπανία σε αντίθεση με τη Ρουμανία και την Ελλάδα. Σε κάθε περίπτωση, για την ανάλυση των δελτίων αναφοράς, ελήφθησαν ως σημείο αναφοράς τα δεδομένα σχετικά με το αν οι μαθητές πέρασαν ή όχι τα μαθήματα πριν από την εφαρμογή της στρατηγικής της παιχνιδοποίησης και μετά την εφαρμογή της στρατηγικής της παιχνιδοποίησης, στο τέλος της χρονιάς. Όσον αφορά την Ισπανία από την άλλη πλευρά, εκτός από την αξιολόγηση πριν και μετά την παιχνιδοποίηση υπάρχει και μια ενδιάμεση αξιολόγηση.

Αυτά τα ερωτηματολόγια δόθηκαν σε:

- Για να δείτε τον αντίκτυπο στους μαθητές: Ελέγξτε αν μειώθηκαν οι ανάγκες τους με τη βελτίωση των ακαδημαϊκών τους αποτελεσμάτων, των κοινωνικών τους δεξιοτήτων και της συναισθηματικής τους διαχείρισης για τη βελτίωση της συνύπαρξης στο κέντρο και της σχέσης τους με την οικογένειά τους.

- Για να δούμε τον αντίκτυπο στους εκπαιδευτικούς: να παρακολουθήσουμε τα οφέλη της στρατηγικής παιχνιδοποίησης από τη σκοπιά των εκπαιδευτικών στις τάξεις τους. Επίσης στο IO2 ένα σημαντικό μέρος ήταν η δημιουργία ενός εγχειριδίου που λέει στους εκπαιδευτικούς πώς να εφαρμόσουν αυτή τη μεθοδολογία παιχνιδοποίησης στις τάξεις τους για να διδάξουν σε ένα μαθησιακό περιβάλλον όπου ο μαθητής ενδιαφέρεται και έχει κίνητρο να μάθει και να ακολουθήσει τις καθορισμένες κατευθυντήριες γραμμές, ώστε να μπορεί να επικεντρωθεί περισσότερο στο περιεχόμενο των τομέων παρά σε όλες εκείνες τις πτυχές που δυσκολεύουν τη διδασκαλία, όπως: οργάνωση της πειθαρχίας, διατήρηση της ησυχίας, παρακολούθηση των εργασιών, επίλυση συγκρούσεων, παρακίνηση της συμμετοχής.

- Ο αντίκτυπος στις ομάδες διαχείρισης (σχολεία) θα είναι να είναι σε θέση να εφαρμόσουν αυτή τη μεθοδολογία ακολουθώντας λεπτομερείς και πλήρεις κατευθυντήριες γραμμές για το πώς να το κάνουν, καθώς και την απαραίτητη αυτοπεποίθηση για να το κάνουν, επειδή υπάρχουν αποδείξεις αποτελεσμάτων.

- Βλέποντας τον αντίκτυπο στις οικογένειες, θα μπορέσουν να συνεργαστούν περισσότερο με το σχολείο - να συμμετέχουν στο εκπαιδευτικό έργο του μαθητή σε συντονισμό με τον εκπαιδευτικό χωρίς ο εκπαιδευτικός να επενδύει περισσότερο χρόνο από το κανονικό- να γνωρίζουν την εξέλιξη του παιδιού τους- και να έχουν πόρους που θα τους επιτρέψουν να συνεχίσουν το εκπαιδευτικό έργο και να απολαύσουν τη μάθηση που λαμβάνει χώρα με υγιή και συνειδητό τρόπο παρέα με τα παιδιά τους.

Η ανάλυση των δεδομένων που συλλέχθηκαν έδειξε ότι η στρατηγική παιχνιδοποίησης που εφαρμόστηκε στο σχολείο ήταν πραγματικά επιτυχής από την πλευρά των εκπαιδευτικών και των μαθητών. Πράγματι, αν από τη μία πλευρά για τους εκπαιδευτικούς η προσοχή και η συμμετοχή των μαθητών στα μαθήματά τους βελτιώθηκε σημαντικά χάρη στη στρατηγική παιχνιδοποίησης, από την άλλη πλευρά για τους μαθητές τα μαθήματα έγιναν επίσης πιο ενδιαφέροντα και ενεργά, κάνοντάς τους να αισθάνονται περισσότερο εμπλεκόμενοι όχι μόνο στα μαθήματα αλλά και στο σχολικό συγκρότημα, βελτιώνοντας όχι μόνο τις σχολικές επιδόσεις αλλά και τις σχέσεις μεταξύ των νεαρών μαθητών.

Έρευνα για εκπαιδευτικούς

Σε έρευνα πριν από την έναρξη του προγράμματος "Gamiright" στα σχολεία και τις τάξεις τους απάντησαν 52 εκπαιδευτικοί από την Ισπανία (5), την Ελλάδα (5) και τη Ρουμανία (42).
Το ερωτηματολόγιο προς το τέλος του σχεδίου διεξήχθη σε δείγμα 78 εκπαιδευτικών από την Ισπανία (12), την Ελλάδα (5) και τη Ρουμανία (61) που ανέπτυξαν το έργο "Gamiright" στα σχολεία.

Για τους εκπαιδευτικούς δημιουργήθηκε ένα έντυπο σχετικά με τις γνώσεις τους για τις μεθοδολογίες διδασκαλίας που σχετίζονται με την παιχνιδοποίηση και τις γνώσεις τους για επιτραπέζια παιχνίδια ή άλλους τύπους παιχνιδιών που μπορούν να ενισχύσουν τις στρατηγικές διδασκαλίας. Η φόρμα που παρουσιάστηκε στους εκπαιδευτικούς χορηγήθηκε μέσω μιας απλής φόρμας Google όπου μπορούσαν να επιλέξουν ελεύθερα από διάφορες επιλογές ή να σχολιάσουν ελεύθερα κάθε απάντηση με τις σκέψεις και τις εντυπώσεις τους. Η επιλογή της χρήσης μιας φόρμας Google βασίστηκε στο γεγονός ότι η συλλογή δεδομένων από τους καθηγητές μέσω της φόρμας Google μπορεί να καταστήσει τη φάση αυτή ταχύτερη και ευκολότερη για τη φάση συλλογής και ανάλυσης δεδομένων.

Τα έντυπα μεταφράστηκαν σε κάθε γλώσσα των συμμετεχουσών χωρών για να διευκολυνθεί η κατανόηση ακόμη και όταν ο εκπαιδευτικός δεν είχε υψηλό επίπεδο αγγλικών ή επαρκές αγγλικό λεξιλόγιο ώστε να μπορεί να σχολιάσει κατάλληλα τις απαντήσεις.

Η ανατροφοδότηση για τους εκπαιδευτικούς χωρίζεται σε 20 ερωτήσεις που αντιστοιχούν σε 7 μακροπεριοχές όπου οι ερωτήσεις σχετίζονται με βάση το θέμα της ερώτησης.Οι περιοχές είναι οι εξής:

1. Αναγνώριση
2. ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ & ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (GBL)
3. ΝΈΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΟΥ ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
4. ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΩΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΣ ΠΟΡΟΣ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ
6. Κίνητρα, συμμετοχή & ακαδημαϊκό επίπεδο μετά τη διαδικασία παιχνιδοποίησης
7. Συμμετοχή της οικογένειας

Από τα δεδομένα που συλλέχθηκαν από τους εκπαιδευτικούς, φάνηκε ότι η δυνατότητα να εισαχθεί το περιεχόμενο της παιχνιδοποίησης και του GBL (Game Base Learning) στο σχολείο βελτίωσε τα κίνητρα και τη συμμετοχή των μαθητών στις τάξεις, τη συμμετοχή των οικογενειών στα σχολεία και αύξησε τις γνώσεις των εκπαιδευτικών, ενθαρρύνοντάς τους να χρησιμοποιήσουν τη μεθοδολογία που έμαθαν στο μάθημά τους και εμπλέκοντας άλλους συναδέλφους από το ίδιο σχολείο να χρησιμοποιήσουν αυτή τη νέα προσέγγιση και γνώσεις στα μαθήματά τους.

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

Η σύγκριση των αποτελεσμάτων της φάσης πριν και μετά το παιχνίδι δείχνει ότι οι εκπαιδευτικοί παρατήρησαν μια αξιοσημείωτη αλλαγή στη συμπεριφορά και τη στάση των μαθητών.

- Το 86% των εκπαιδευτικών θεώρησε ότι τα μαθησιακά κίνητρα των μαθητών κατά τη διάρκεια των μαθημάτων ήταν πολύ καλά (αξιολόγηση 9 στα 10 από το 58% των εκπαιδευτικών και 10 στα 10 από το 29% των εκπαιδευτικών) σε αντίθεση με προηγούμενες αξιολογήσεις όπου μόνο το 12% θεώρησε ότι οι μαθητές είχαν πολύ καλά κίνητρα για μάθηση (9 στα 10 - 6%, 10 στα 10 - 6%)

Σύμφωνα με τους εκπαιδευτικούς που απάντησαν στο τελικό ερωτηματολόγιο, η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι πολύ αποτελεσματική για την παρακίνηση των μαθητών.

- Το 79% των ερωτηθέντων εκπαιδευτικών, που πειραματίστηκαν με τη GBL και την Παιχνιδοποίηση στις τάξεις τους, πιστεύουν πραγματικά ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια βοηθούν στην κινητοποίηση των μαθητών, αξιολογώντας τη χρησιμότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών 9 στα 10 (53,1%) και 10 στα 10 (25,9%). Οι υπόλοιποι εκπαιδευτικοί που ερωτήθηκαν εκφράζουν τη γνώμη τους αξιολογώντας τη χρησιμότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών για την παρακίνηση μεταξύ 7 (2%) και 8 (17,3%). Μόνο το 2% των εκπαιδευτικών πιστεύει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια βοηθούν στην παρακίνηση των μαθητών μόλις 6 σε μια κλίμακα του 10 (ακριβώς επαρκής).
- Αυτά τα δεδομένα, αν συγκριθούν με την απάντηση στο έντυπο πριν από την εφαρμογή της παιχνιδοποίησης στο σχολείο, δείχνουν πώς άλλαξε η γνώμη για την παιχνιδοποίηση για τους εκπαιδευτικούς.
- Στην πραγματικότητα, πριν από την παιχνιδοποίηση, η αξιολόγηση της χρησιμότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών για την παρακίνηση των μαθητών ήταν 9 στα 10 μόνο για το 10% των εκπαιδευτικών και 10 στα 10 μόνο για το 2% αυτών. Για το 14% των ερωτηθέντων εκπαιδευτικών, η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών για την παρακίνηση των μαθητών ήταν λιγότερο από 6 στα 10.

Ως θετικό αποτέλεσμα της εισαγωγής της στρατηγικής gamification και GBL, οι εκπαιδευτικοί σημείωσαν σημαντική αύξηση της συμμετοχής των μαθητών στην τάξη.
Σύμφωνα με τα αποτελέσματα που συλλέχθηκαν μέσω του εντύπου από τους εκπαιδευτικούς, η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών ως στοιχεία παρακίνησης για τους μαθητές είχε ως αποτέλεσμα πολύ αποτελεσματικό και χρήσιμο, παρουσιάζοντας ικανοποιητικό αποτέλεσμα στη συμμετοχή των μαθητών στην τάξη.

- Η συμμετοχή των μαθητών μετά την παιχνιδοποίηση αξιολογήθηκε ως πολύ καλή (8,9,10 στο 10) από το 93% των εκπαιδευτικών, σε σύγκριση με το 15% που αξιολογήθηκε από τους εκπαιδευτικούς πριν από την έναρξη της παιχνιδοποίησης.

Παρακολουθήθηκε επίσης η συμμετοχή της οικογένειας στη ζωή του σχολείου και στην εκπαίδευση των μαθητών.
Σύμφωνα με τα στοιχεία που συλλέχθηκαν από τις εντυπώσεις και την εμπειρία των εκπαιδευτικών κατά τη διάρκεια του προγράμματος, το 55% των οικογενειών συμμετείχε περισσότερο στην εκπαίδευση των μαθητών μετά την παιχνιδοποίηση, σε αντίθεση με το 4% πριν την παιχνιδοποίηση.

% Μαθησιακά κίνητρα των μαθητών.

	ΠΡΙΝ - παιχνιδοποίηση	ΜΕΤΑ - Παιχνιδοποίηση
Ψήφος	**%**	**%**
1	**3**	**0**
2	**6**	**0**
3	**4**	**0**
4	**12**	**0**
5	**20**	**0**
6	**18**	**1**
7	**15**	**5**
8	**10**	**7**
9	**6**	**58**
10	**6**	**29**

% Χρησιμότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην παρακίνηση των μαθητών.

	ΠΡΙΝ - παιχνιδοποίηση	ΜΕΤΑ - Παιχνιδοποίηση
Ψήφος	**%**	**%**
1	**2**	**0**
2	**2**	**0**
3	**0**	**0**
4	**4**	**0**
5	**21**	**0**
6	**11**	**2**
7	**13**	**2**
8	**22**	**17**
9	**22**	**53**
10	**4**	**26**

% Ενεργός συμμετοχή των μαθητών στα μαθήματα

	ΠΡΙΝ - παιχνιδοποίηση	ΜΕΤΑ - Παιχνιδοποίηση
Ψήφος	**%**	**%**
1	**0**	**0**
2	**1**	**0**
3	**0**	**0**
4	**2**	**<1**

5	**9**	**0**
6	**12**	**1**
7	**8**	**5**
8	**9**	**7**
9	**5**	**56**
10	**1**	**30**

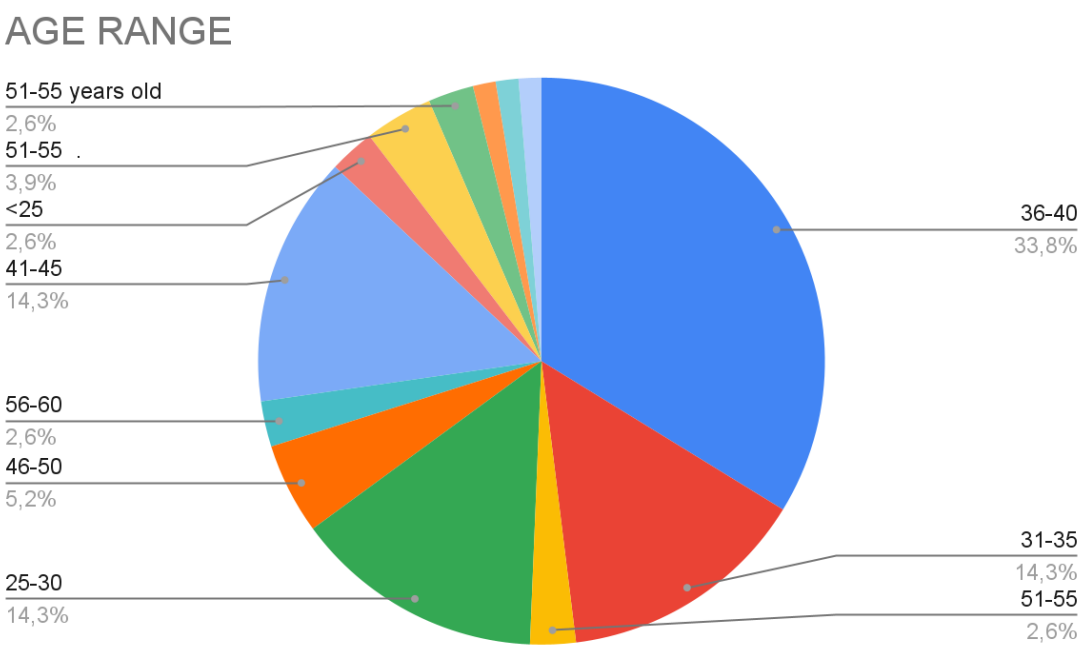
% Συμμετοχή της οικογένειας στην εκπαίδευση των μαθητών.

	ΠΡΙΝ - παιχνιδοποίηση	ΜΕΤΑ - Παιχνιδοποίηση
Ψήφος	**%**	**%**
1	**0**	**0**
2	**3**	**0**
3	**9**	**2**
4	**7**	**3**
5	**7**	**2**
6	**11**	**10**
7	**3**	**7**
8	**2**	**10**
9	**4**	**47**
10	**0**	**18**

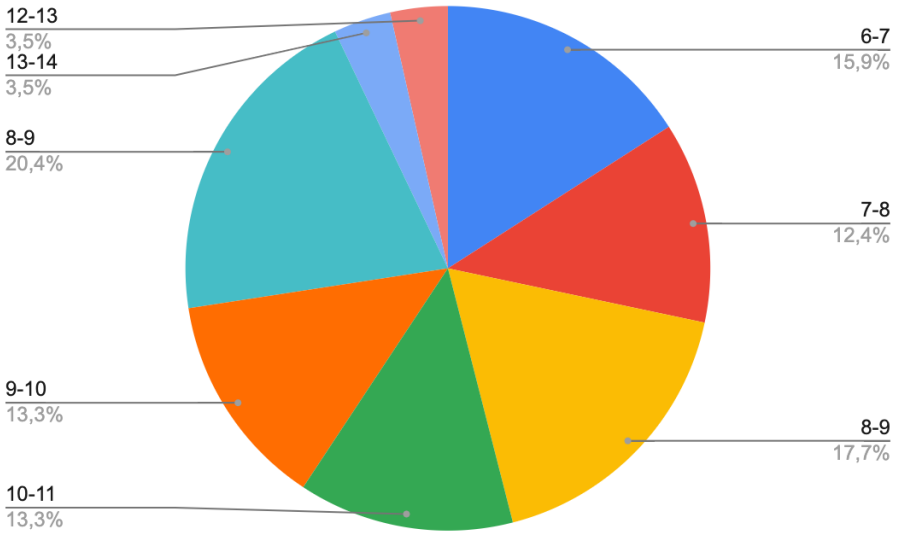
Το έντυπο που συνοψίζεται με τις σχετικές απαντήσεις των εκπαιδευτικών είναι το ακόλουθο:

1. Αναγνώριση

Ποια είναι η ηλικία σας;

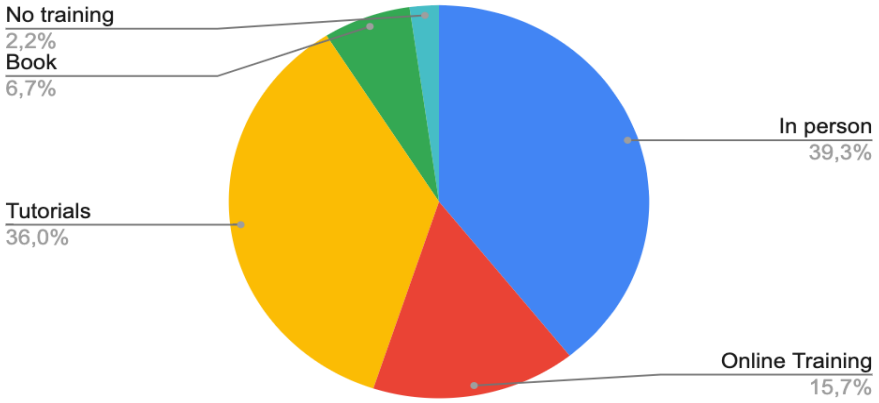


Ποια είναι η ηλικία των μαθητών που διδάσκετε

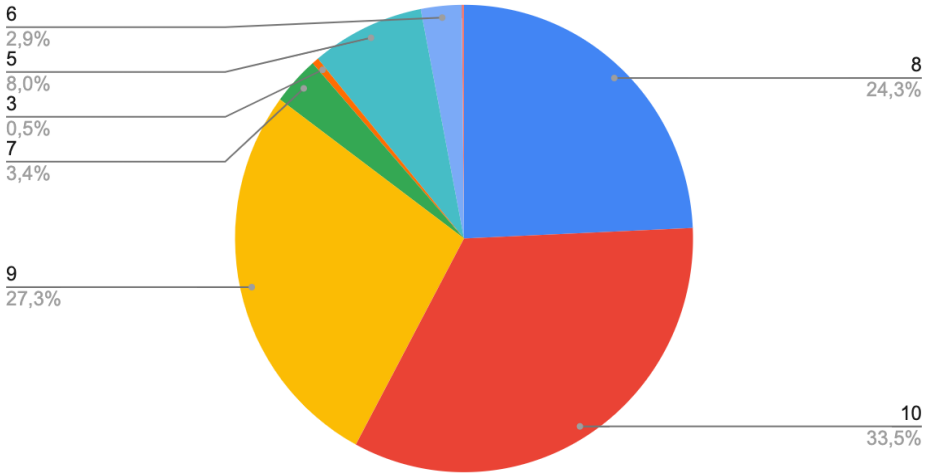


2. ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ & ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (GBL)

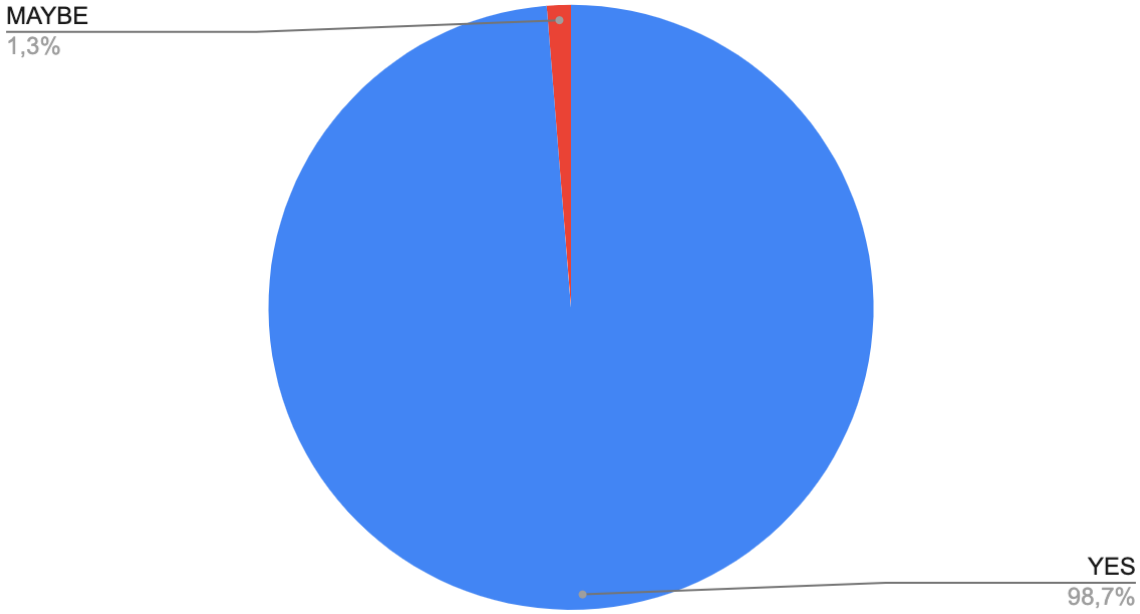
Έχω παρακολουθήσει κάποια εκπαίδευση σχετικά με την παιχνιδοποίηση και την GBL.



Ποσοτικοποιήστε το επίπεδο των γνώσεών σας σχετικά με την Παιχνιδοποίηση και τη Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια (GBL)



Θα χρησιμοποιούσατε την παιχνιδοποίηση στην τάξη σας;

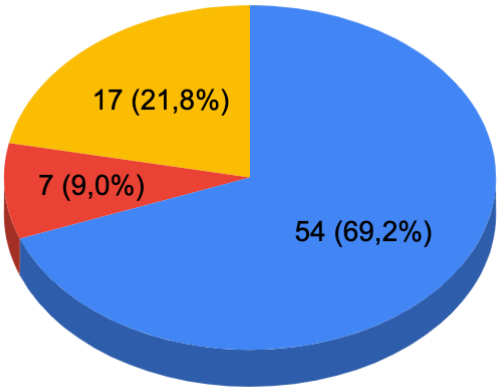


Σχόλια:

Ναι, το χρησιμοποιώ ήδη. Είναι μια πολύ κινητήρια μέθοδος για τους μαθητές.
Η παιχνιδοποίηση είναι πολύ χρήσιμη.
Αρχικό
Ναι, θα ήταν διαδραστικό
Ναι, είναι εξαιρετικά χρήσιμο.
Ναι, έχω χρησιμοποιήσει και είμαι πραγματικά ενθουσιασμένος με αυτή τη μέθοδο.
Χρησιμοποίησα την παιχνιδοποίηση κατά τη διάρκεια των μαθημάτων.
Gamification- μια σύγχρονη μέθοδος. την εφαρμόζω στην τάξη.
Είναι μια μέθοδος που αρέσει σε μένα, αλλά και στους μαθητές.
Έχω εφαρμόσει την παιχνιδοποίηση.
Οι μαθητές έχουν γίνει υπεύθυνοι, πιο συνειδητοποιημένοι, πιο ελκυστικοί στο σχολείο.
Οι μαθητές γοητεύονται από οτιδήποτε σημαίνει παιχνίδι!
Έχω ακόμη πολλά να μάθω, αλλά, όσο μου επιτρέπει ο χρόνος, απολαμβάνω τα παιδιά με παιχνίδια, πόντους και διασκέδαση.
Δεν έχει χρησιμοποιηθεί ακόμα
Ναι, είναι χρήσιμο
Ενεργοποιεί και κινητοποιεί τους μαθητές
Βοηθάει πολύ στη διαχείριση της τάξης των μαθητών.
Παρακίνηση, διασκέδαση, ανταγωνισμός
Μια μεγάλη αλλαγή κατά τη διάρκεια των μαθημάτων
Καινοτομία στην εκπαίδευση
Μια χρήσιμη, σύγχρονη, ελκυστική μέθοδος που αρέσει στα παιδιά.
Οι μαθητές είναι πιο δραστήριοι στην τάξη. Το να είναι πιο δραστήριοι τους βοηθάει να μαθαίνουν πιο αποτελεσματικά.
Χρησιμοποιώ όσο μου επιτρέπει ο χρόνος μου.
Θα το χρησιμοποιήσω την επόμενη χρονιά. Έχω δει διαφορές στη συμπεριφορά των μαθητών

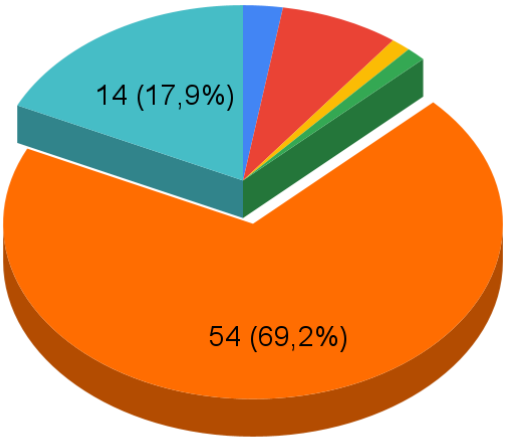
Μια πολύ καλή μέθοδος.
Μια μέθοδος που αρέσει στα παιδιά.
Μου αρέσει πολύ η παιχνιδοποίηση.
Ναι, χρησιμοποιώ την παιχνιδοποίηση.
Η παιχνιδοποίηση αρέσει πολύ στα παιδιά.
Το χρησιμοποιώ καθημερινά στην τάξη μου.
Μου αρέσει πολύ αυτή η μέθοδος.

Θα χρησιμοποιούσα την παιχνιδοποίηση στις τάξεις μου επειδή …



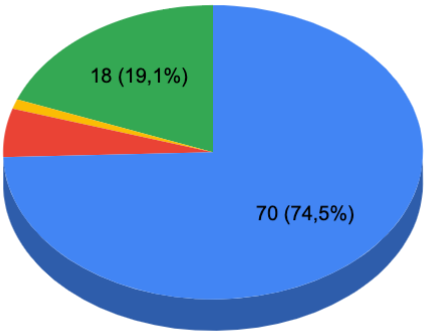
ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ	
Θα αυξήσει τα κίνητρα των μαθητών για μάθηση	
Με κάποιο τρόπο θα δώσει κίνητρα στον εκπαιδευτικό για διδασκαλία.	
Θα εμπλουτίσει τη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης ενθαρρύνοντας την ενεργότερη συμμετοχή.	

Από την άλλη πλευρά, η διαδικασία Παιχνιδοποίησης.



Απάντηση	**n° απαντήσεις**	
1 – επιβραδύνει τη μάθηση	2	
2 – Συνεπάγεται περισσότερη εργασία για τους εκπαιδευτικούς	6	
3 – Αφιέρωση επιπλέον χρόνου σε μη μαθησιακά θέματα	1	
4 – Ενθαρρύνετε τον ανθυγιεινό ανταγωνισμό μεταξύ των μαθητών	1	
5 – να προσθέσει πληρότητα στη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης	54	
6 – Τίποτα από τα παραπάνω. Θα χρειαστεί περισσότερη δουλειά στην αρχή, αλλά στη συνέχεια η δυναμική θα διευκολύνει την εργασία.	14	

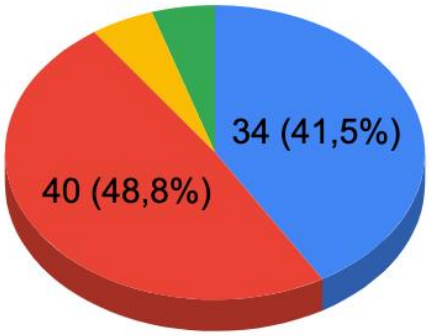
Αποφάσισα να εφαρμόσω μια παιχνιδοποιημένη διαδικασία στο μάθημά μου ή στα μαθήματα που διδάσκω επειδή …



Απάντηση	**N° απαντήσεις**	
1 – η παιχνιδοποίηση είναι μια εκπαιδευτική τάση που "ήρθε για να μείνει" σε κάθε είδους εκπαιδευτικό επίπεδο	70	
2 – Αισθάνομαι κοινωνική πίεση από τους συναδέλφους μου αν δεν συμμετέχω στο πρόγραμμα	5	
3 – Πρόκειται για μια απόφαση της ομάδας διοίκησης που έχει επιβληθεί σε όλα τα επίπεδα του σχολείου	1	
4 – το διδακτικό προσωπικό πιστεύει ακράδαντα στο έργο, το οποίο είναι αρκετά σημαντικό για τη διαφοροποίηση του σχολείου	18	

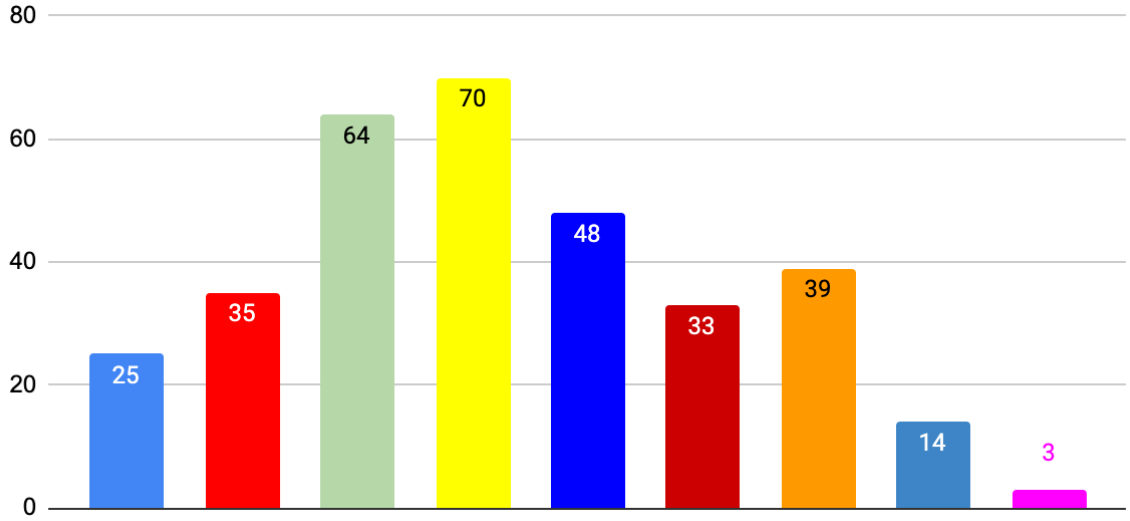
3. ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΟΥ ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Έχετε χρησιμοποιήσει εφαρμογές ΤΠΕ που βοηθούν στην παρακίνηση των μαθητών για μάθηση;



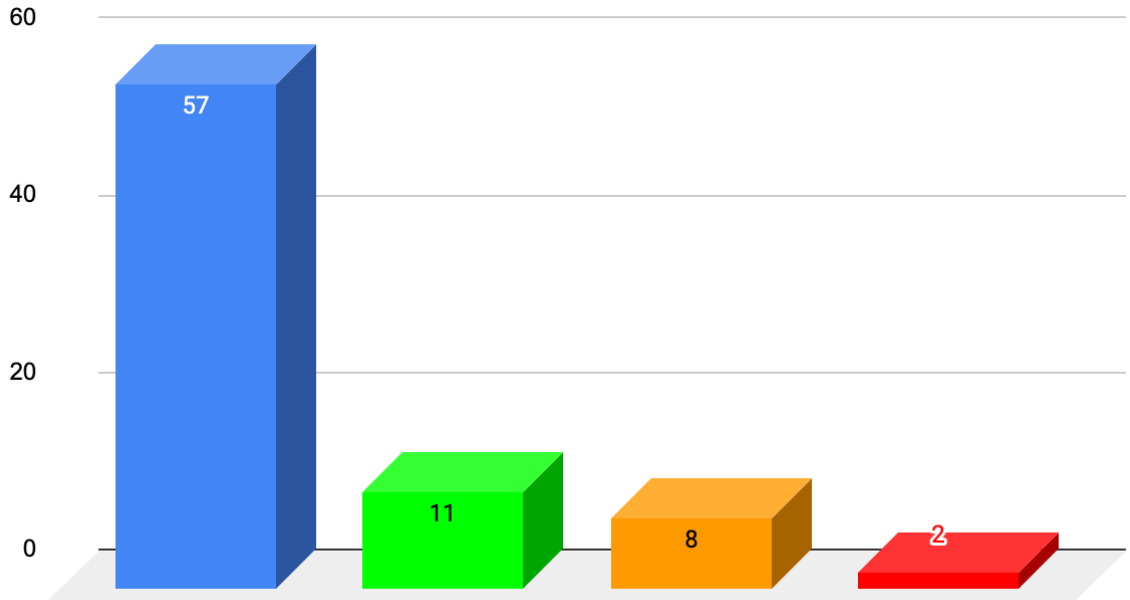
Ερώτηση	Ν° απαντήσεις	%	
1 Εκπαιδευτικές εφαρμογές σε κινητές συσκευές ή διαδραστικές οθόνες	34	41	
2 Πλατφόρμες με σύστημα "token economy" (Classdojo,myclassgame,…)	40	48	
3 Ιστοσελίδες με online παιχνίδια	4	4	
4 Επεξεργάσιμοι διαδικτυακοί πόροι	4	4	

Παρακαλώ σημειώστε τους εκπαιδευτικούς πόρους με τους οποίους είστε εξοικειωμένοι και οι οποίοι απαριθμούνται παρακάτω



Πόροι	Στήλη	Ν. απαντήσεις	Χρώματα
LIVEWORKSHEET	1	25	
PLICKERS	2	35	
QUIZZIZ	3	64	
KAHOOT	4	70	
CLASSCRAFT	5	48	
PADLET	6	33	
MINECRAFT	7	39	
ROBLOX	8	14	
BRAINSCAPE	9	3	

Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε τις ΤΠΕ στην τάξη;

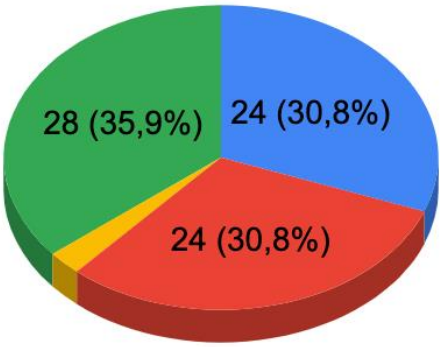


Κάθε μέρα	57
2-3 φορές την εβδομάδα	11
1 φορά την εβδομάδα	8
Συνήθως δεν χρησιμοποιώ τις ΤΠΕ στην τάξη.	0

Δεν έχω τους απαραίτητους πόρους για να χρησιμοποιήσω τις ΤΠΕ στην τάξη.	2

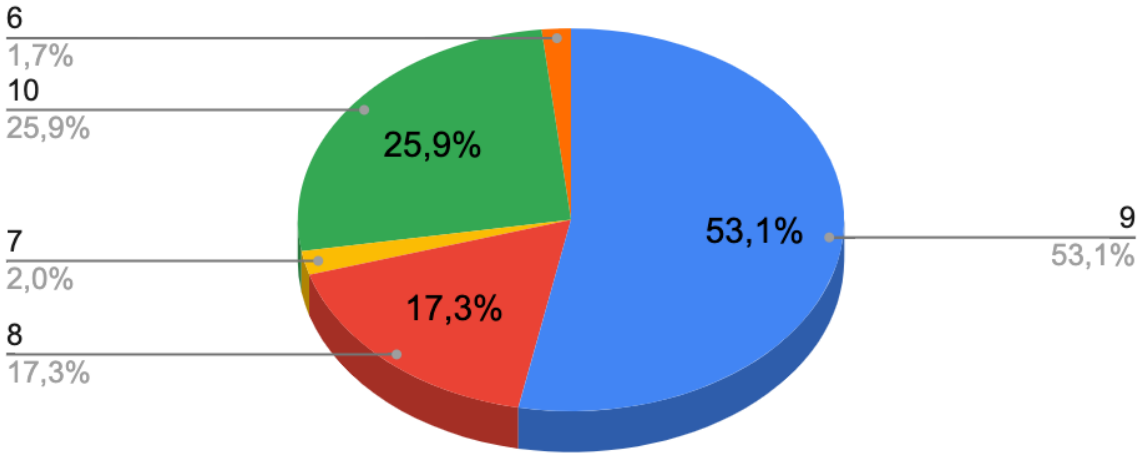
3. ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΩΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΣ ΠΟΡΟΣ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Θα χρησιμοποιούσατε επιτραπέζια παιχνίδια στις τάξεις σας;



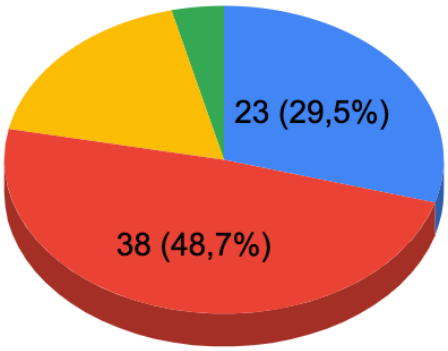
Περιστασιακά, ειδικά για να επιβραβεύσει τους μαθητές που είναι πιο γρήγοροι στην εργασία τους.	24	
Σε στιγμές χαλάρωσης της διδακτέας ύλης ή των τελικών τμημάτων ορισμένων μαθημάτων.	24	
Θα χρησιμοποιώ μόνο παιχνίδια με σαφές εκπαιδευτικό στοιχείο για οργανικά θέματα.	2	
Θα προσαρμόσω υπάρχοντα παιχνίδια για χρήση με την ομάδα της τάξης..	28	
Δεν είναι μια μεθοδολογία που θα χρησιμοποιήσω στα μαθήματά μου.	0	

Εκτιμούν τη χρησιμότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών ως κίνητρο για τον μαθητή



Η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι πολύ αποτελεσματική για την παρακίνηση των μαθητών. Το 75% των ερωτηθέντων εκπαιδευτικών, που πειραματίζονται με τη ΓΒΛ και την Παιχνιδοποίηση στις τάξεις τους, πιστεύει πραγματικά ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια βοηθούν στην παρακίνηση των μαθητών, αξιολογώντας τη χρησιμότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών 9 στα 10 (53,1%) και 10 στα 10 (25,9%).
Οι υπόλοιποι εκπαιδευτικοί που ερωτήθηκαν εκφράζουν τη γνώμη τους αξιολογώντας τη χρησιμότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών για την παρακίνηση μεταξύ 7 (2%) και 8 (17,3%). Μόνο το 2% των εκπαιδευτικών πιστεύει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια βοηθούν στην παρακίνηση των μαθητών μόλις 6 σε μια κλίμακα του 10 (ακριβώς επαρκής).
Σύμφωνα με τα αποτελέσματα που συλλέχθηκαν μέσω του εντύπου από τους εκπαιδευτικούς, η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών ως στοιχεία παρακίνησης για τους μαθητές είχε ως αποτέλεσμα να είναι πολύ αποτελεσματική και χρήσιμη, παρουσιάζοντας ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα.

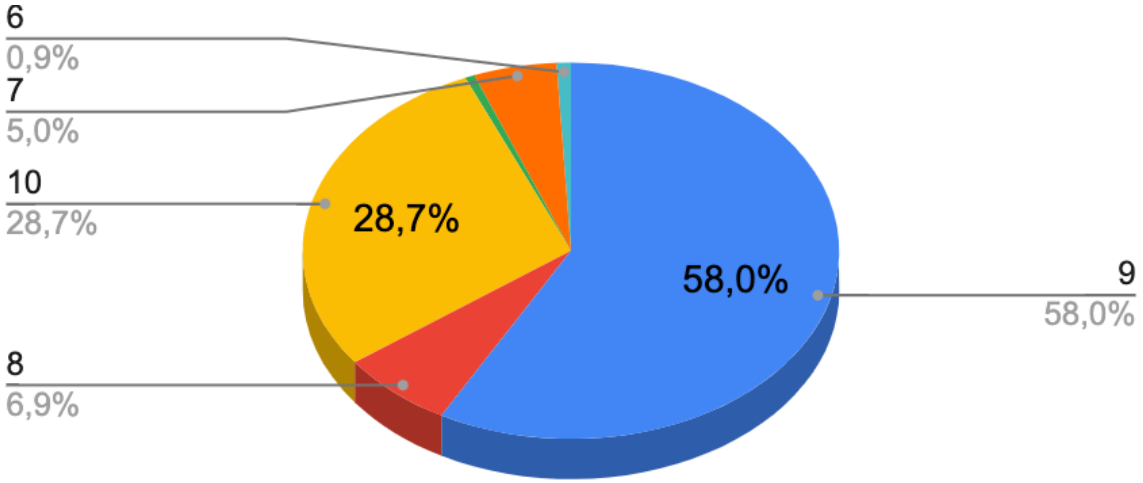
Γνωρίζετε κάποια σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια;



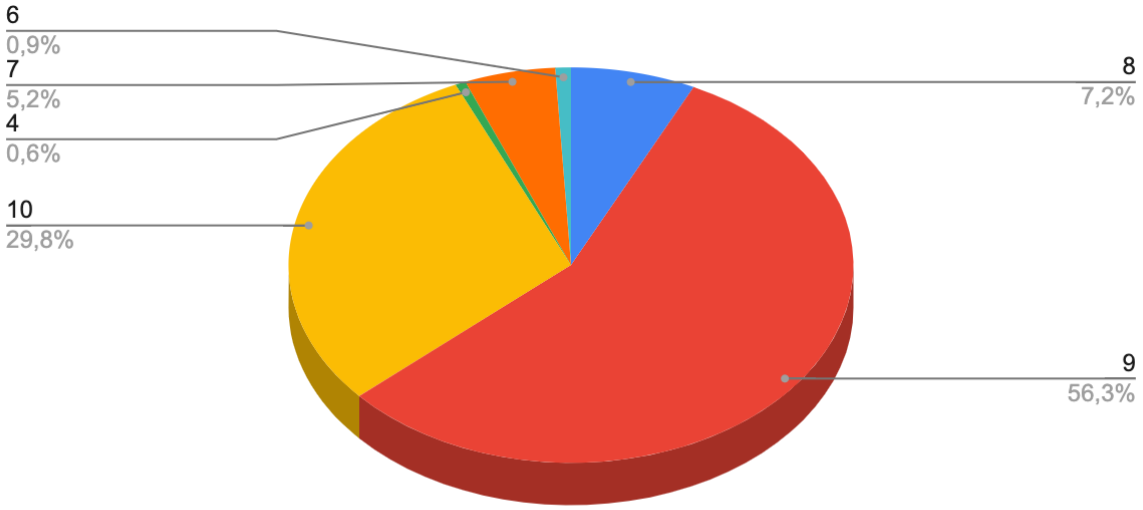
Μόνο τα κλασικά: Monopoly, Goose, ισπανικά παιχνίδια με κάρτες.	23
Εκτός από τα παραπάνω, γνωρίζω κάποια επιτραπέζια παιχνίδια όπως Settlers of Catan, Carcassone, Virus κ.λπ..	38
Γνωρίζω μια μεγάλη ποικιλία σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών, καθώς και μερικούς από τους βασικούς μηχανισμούς τους.	14
Ενδιαφέρομαι για τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια σε οικογενειακό επίπεδο και διαβάζω κριτικές, παρακολουθώ εξειδικευμένα κανάλια στο Youtube, blogs, podcasts κ.λπ.	3
Δεν ξέρω κανένα επιτραπέζιο παιχνίδι	0

6. Κίνητρα, συμμετοχή και ακαδημαϊκό επίπεδο μετά τη διαδικασία παιχνιδοποίησης

Πώς θα αξιολογούσατε τα κίνητρα των μαθητών σας για μάθηση;



Πώς θα αξιολογούσατε την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σας στα μαθήματα;

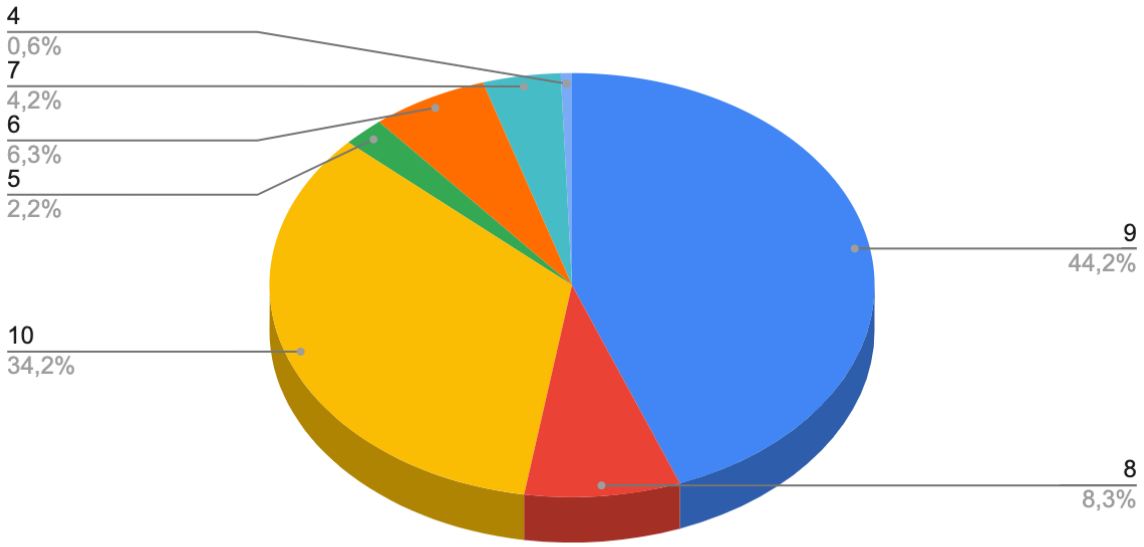


ΣΧΟΛΙΑ:

Είναι καλό, αλλά θα μπορούσε να βελτιωθεί.
Οι μαθητές ουσιαστικά μπαίνουν σε έναν διαγωνισμό πρόθυμοι να επιβληθούν.
Αρκετά αδιάφοροι.
Η παιχνιδοποίηση έχει βελτιώσει τα κίνητρα.
Υπάρχουν ορισμένοι μαθητές που, λόγω ντροπαλότητας ή έλλειψης γνώσεων, δυσκολεύονται να συμμετάσχουν.
Ορισμένοι μαθητές εθίζονται πραγματικά στην παιχνιδοποίηση και άλλοι όχι τόσο πολύ.
Όταν χρησιμοποιώ τα παιχνίδια, έχουν πολύ περισσότερα κίνητρα.

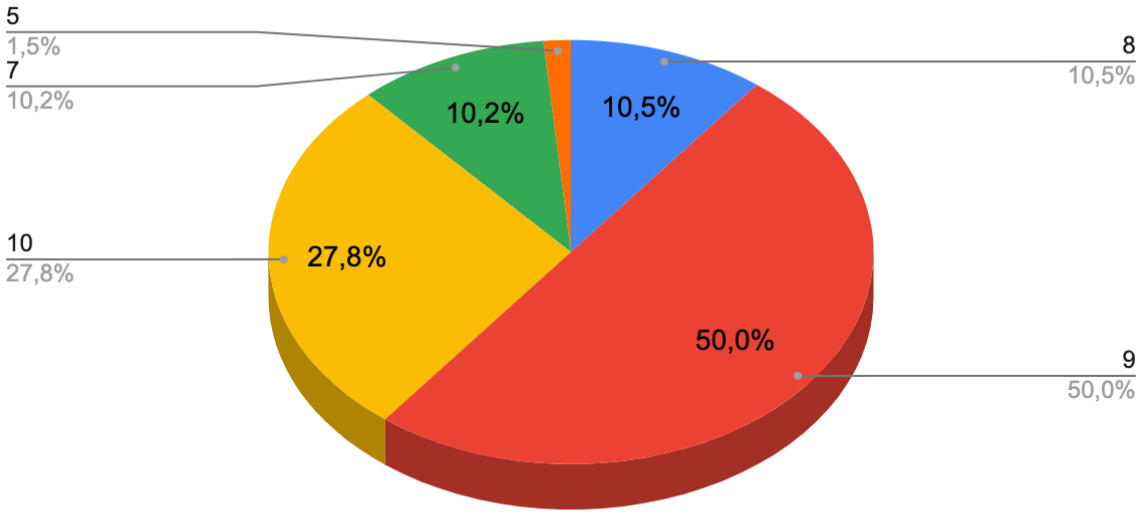
Υπάρχουν εξαιρέσεις δύο συγκεκριμένων μαθητών που αρνούνται να συμμετάσχουν. Έχουν ανταποκριθεί πολύ καλά σε ό,τι τους έχω ζητήσει να κάνουν.
Η χρήση της παιχνιδοποίησης στην εκπαιδευτική διαδικασία βοήθησε στην αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών να συμμετέχουν στη μαθησιακή διαδικασία.
Μπορούμε να πετύχουμε εξαιρετικά αποτελέσματα κάνοντας τους μαθητές να πιστεύουν ότι παίζουν, διότι αυτό ενισχύει τα κίνητρα των μαθητών για μάθηση, τη θέλησή τους για εξερεύνηση, την περιέργειά τους και την εσωτερική τους ικανοποίηση.
Η παιχνιδοποίηση εμπλουτίζει τη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης ενθαρρύνοντας την πιο ενεργή συμμετοχή των μαθητών.
Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να ανακαλύψουν τρόπους για να εμπλέξουν τους μαθητές τους και να βελτιώσουν την κίνησή τους για μάθηση, επειδή το σχολείο είναι ένας υποχρεωτικός θεσμός. Ένας από αυτούς τους τρόπους είναι η παιχνιδοποίηση.
Ο σημερινός δάσκαλος αναμένεται να υιοθετήσει αποδεκτές μεθόδους διδασκαλίας για να τονώσει το ενδιαφέρον των μαθητών, το οποίο ομολογουμένως μειώνεται.

Πώς θα αξιολογούσατε το ενδιαφέρον των μαθητών για τα προγράμματα σπουδών;



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

Πώς θα αξιολογούσατε τις ακαδημαϊκές επιδόσεις των μαθητών σας;



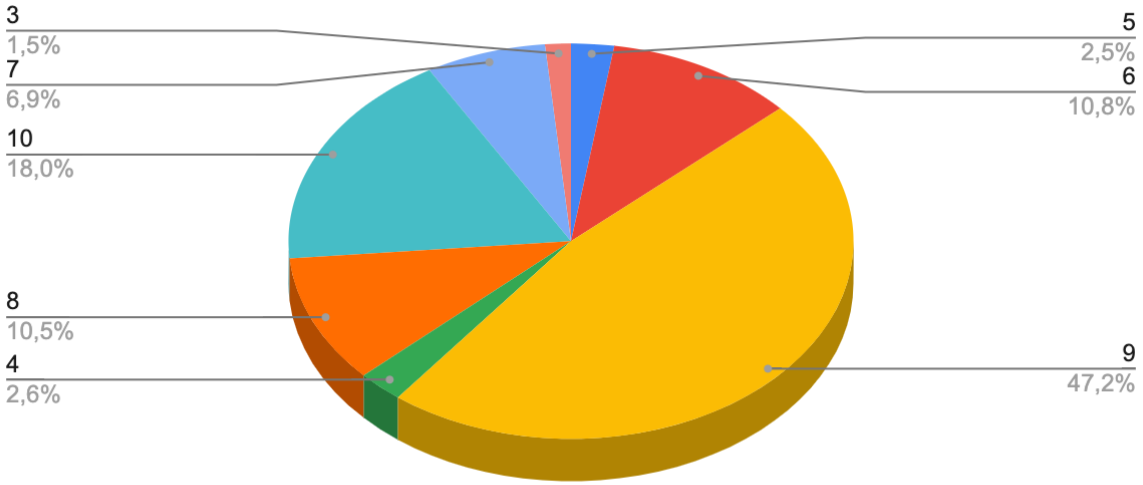
ΣΧΟΛΙΑ:

Η παιχνιδοποιημένη μάθηση αύξησε τις επιδόσεις των μαθητών.
Η παιχνιδοποιημένη μάθηση βοήθησε στην αύξηση των ακαδημαϊκών επιδόσεων των μαθητών.
Η παιχνιδοποιημένη μάθηση εμπλουτίζει τη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης ενθαρρύνοντας την πιο ενεργή συμμετοχή των μαθητών. Ως αποτέλεσμα, επιτυγχάνουμε υψηλότερα μαθησιακά αποτελέσματα.
Σίγουρα η παιχνιδοποίηση είχε σημαντική επίδραση τόσο στην αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών όσο και στις επιδόσεις τους.
Οι σημερινοί μαθητές θα πρέπει να είναι προετοιμασμένοι να ζήσουν και να εργαστούν σε μια κοινωνία με αυξημένες απαιτήσεις γνώσεων και δεξιοτήτων. Επομένως, είναι σημαντικό να βελτιωθεί η απόδοση των μαθητών.
Τα κοινωνικοοικονομικά και πολιτισμικά χαρακτηριστικά των μαθητών δυσχεραίνουν κατά καιρούς το προφίλ τους.
Όσοι εντάχθηκαν αργά δυσκολεύτηκαν να προσαρμοστούν.
Το ενδιαφέρον των μαθητών σχετίζεται τόσο με το ίδιο το περιεχόμενο όσο και με τη μεθοδολογία. Μαθητές που δεν έλκονται από συγκεκριμένο περιεχόμενο μπορούν να κινητοποιηθούν μέσω της κατάλληλης μεθοδολογίας.
Είναι δύσκολο επειδή πρόκειται για παιδιά με πολλά συναισθηματικά προβλήματα.
Πετύχαμε τους στόχους.
Πολύ καλά
Αυτή η πτυχή χρειάζεται ακόμη δουλειά.
Δίνοντας σωστές απαντήσεις.

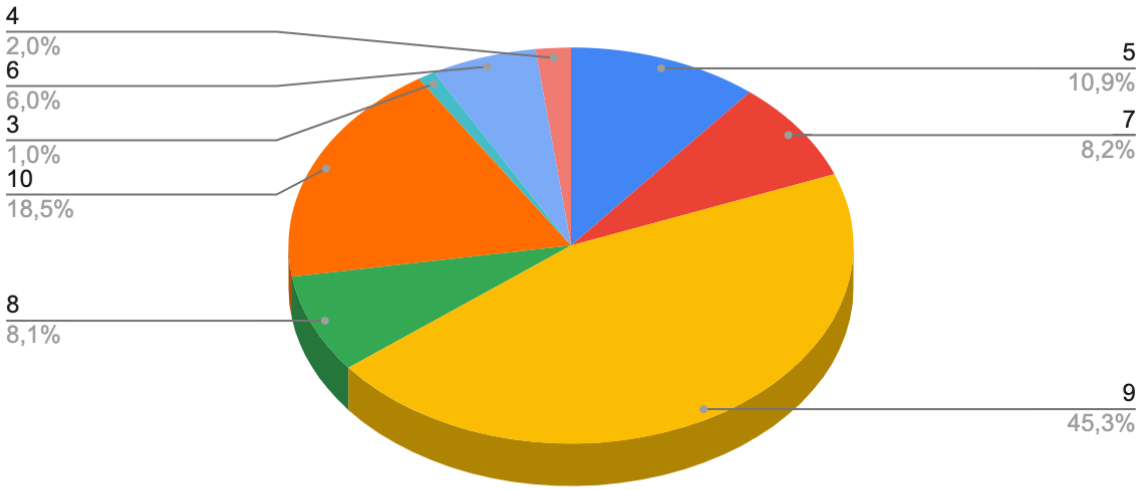
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

7. Συμμετοχή της οικογένειας

Βαθμολογήστε τη συμμετοχή των οικογενειών στις σπουδές των παιδιών τους



Βαθμολογήστε τη συμμετοχή των οικογενειών σε άλλες έκτακτες εκπαιδευτικές δραστηριότητες



Σχόλια:

Καλή τύχη!
Χρειάζεται περισσότερη συμμετοχή.
Οι γονείς δεν συνεργάζονται πάντα με το σχολείο.
Δεν συμμετέχουν
Οι οικογένειες γενικά εμπλέκονται πολύ λίγο με τους μαθητές.

Υποθέτω ότι η έλλειψη χρόνου τους εμποδίζει σε πολλές περιπτώσεις να εμπλακούν περισσότερο. Τα ωράρια τους είναι μερικές φορές αδύνατο να συμβιβαστούν με την οικογενειακή ζωή.
Στο κέντρο όπου διδάσκω, η συμμετοχή της οικογένειας είναι χαμηλή.
Είναι ενδιαφέρον και νομίζω ότι θα είναι πολύ απαραίτητο στο μέλλον.
Οι γονείς εμπλέκονται λιγότερο στη μάθηση των παιδιών τους, οπότε ο ρόλος του σχολείου είναι πιο δύσκολος και πιο απαιτητικός.
Η συμμετοχή των γονέων φαίνεται να ρυθμίζεται περισσότερο από τις μαθησιακές απαιτήσεις του μαθητή παρά από οποιονδήποτε άλλο παράγοντα. Μάλιστα, η τελευταία φαίνεται να αυξάνεται απότομα όταν η ανατροφοδότηση για τις σχολικές επιδόσεις του παιδιού είναι κακή και να μειώνεται απότομα όταν είναι θετική.

Συμπεράσματα για τους εκπαιδευτικούς:

Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν πριν και μετά την πιλοτική εφαρμογή του έργου έδειξαν μια γενική αύξηση του ενδιαφέροντος των εκπαιδευτικών για την εφαρμογή μεθοδολογιών παιχνιδοποίησης στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων τους.

Το ερωτηματολόγιο δείχνει ότι ο μέσος όρος ηλικίας των εκπαιδευτικών που συμμετείχαν στο έργο "Gamiright" είναι κυρίως μεταξύ 36 και 40 ετών (33%), ενώ ακολουθεί η ηλικιακή ομάδα 31-35 ετών (14,5%) που ανέδειξε μια σχετικά νεαρή ομάδα εκπαιδευτικών.
Μετά την πιλοτική φάση του έργου "Gamiright", η συντριπτική τους πλειοψηφία θεωρεί ότι έχει επιτύχει ένα καλό επίπεδο γνώσεων σχετικά με την παιχνιδοποίηση και την GBL (game-based learning) σε μια κλίμακα από το 1 (ελάχιστη γνώση) έως το 10 (άριστη γνώση): Το 33% πιστεύει ότι έχει γνώσεις από 10, το 27% γνώσεις από 9, το 24% γνώσεις από 8 και το υπόλοιπο 17,5% γνώσεις από 3 έως 7, ενώ μόνο το 0,5% θεωρεί ότι οι γνώσεις του είναι 3 στα 10.

Στην έρευνα πριν από την ομαδοποίηση τα αποτελέσματα έδειξαν ότι κανείς δεν είχε γνώσεις 10/10 για το θέμα, μόνο το 6% γνώσεις 9/10, το 17% γνώσεις 8/10 και το 48,93% θεωρούσε ότι είχε "μη επαρκείς" γνώσεις (βαθμοί από 1 έως 5).

Η γνώση της παιχνιδοποίησης για τους καθηγητές, αντιπροσώπευε επίσης την προηγούμενη εμπειρία τους με παιχνιδοποιήσεις μέσα στις τάξεις. Όσοι δεν σημείωναν υψηλή ψήφο, έδειχναν επίσης έλλειψη πρακτικής εμπειρίας στην πρακτική της Παιχνιδοποίησης.
Στην τελική έρευνα, όταν ρωτήθηκαν αν θα χρησιμοποιούσαν την παιχνιδοποίηση στις τάξεις τους στο μέλλον, το 98,7 % απάντησε ναι, τονίζοντας πως η μεθοδολογία μπορεί να προσδώσει περισσότερη δυναμική στα μαθήματα και πως οι μαθητές αισθάνονται πιο απορροφημένοι στα μαθήματα και πιο συμμετοχικοί. Από την άλλη πλευρά, ωστόσο, αν και η παιχνιδοποίηση είναι μια καινοτόμος και ιδιαίτερα

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

επιτυχημένη μεθοδολογία κατά τη διάρκεια των μαθημάτων, επισημαίνεται επίσης από τους εκπαιδευτικούς ότι είναι μια διαδικασία που: προσθέτει πολυπλοκότητα στη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης (69,2%), συνεπάγεται περισσότερη εργασία για τον εκπαιδευτικό (17,9%) και θα απαιτήσει περισσότερο χρόνο στην αρχή, αλλά στη συνέχεια θα διευκολύνει τη διαδικασία της διδασκαλίας.
Ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία από τα ερωτηματολόγια που διεξήχθησαν πριν και μετά την παιχνιδοποίηση είναι το πώς γίνεται αντιληπτή η συμμετοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών. Ενώ προηγουμένως μόνο το 57% των μαθητών θεωρούνταν επαρκώς συμμετοχικοί και ενδιαφερόμενοι για τα μαθήματα, μετά τις δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν με το Gamiright το 97% των μαθητών θεωρείται επαρκώς συμμετοχικό από τους καθηγητές.
Σύμφωνα με τους καθηγητές οι επιδόσεις και το ενδιαφέρον των μαθητών για τα μαθήματα αυξήθηκαν χάρη στο έργο.
Το ερωτηματολόγιο έδειξε επίσης πόσο συχνά οι καθηγητές χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ στις τάξεις τους.
Το 73% από αυτούς δηλώνει ότι τις χρησιμοποιεί καθημερινά κατά τη διάρκεια των μαθημάτων, ενώ το 14% μόνο 2 ή 3 φορές την εβδομάδα. Το υπόλοιπο ποσοστό θεωρεί ότι δεν χρησιμοποιεί τις ΤΠΕ κατά τη διάρκεια των μαθημάτων του.
Μεταξύ της χρήσης των ΤΠΕ οι πλατφόρμες που χρησιμοποιούνται περισσότερο από τους εκπαιδευτικούς για να κάνουν τα μαθήματά τους πιο ενδιαφέροντα για τους μαθητές είναι το "Liveworksheet", το "Plickers", το "Quizziz" και το "Kahoot".
Μια σημαντική πτυχή που παρατηρήθηκε κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής της παιχνιδοποίησης είναι ότι οι μαθητές που μπήκαν στην τάξη μετά την έναρξη της πιλοτικής εφαρμογής αντιμετώπισαν κάποιες δυσκολίες να κατανοήσουν πώς λειτουργούσε το σύστημα παιχνιδοποίησης.

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

Έρευνα για μαθητές:

Το τελικό ερωτηματολόγιο για τους μαθητές διεξήχθη σε συνολικά 877 μαθητές:

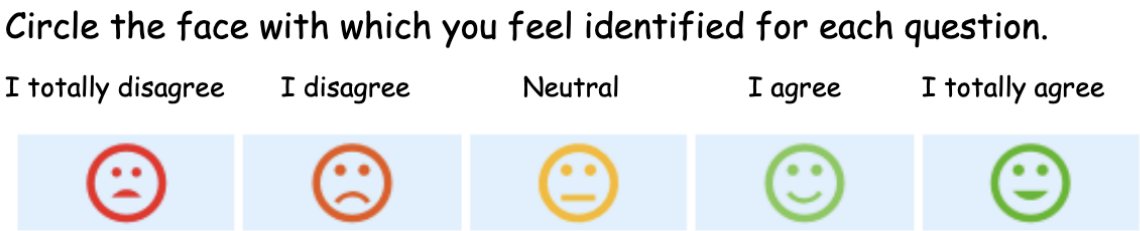
Στην Ισπανία: Το ερωτηματολόγιο διεξήχθη σε τοπικό δημοτικό σχολείο σε 324 μαθητές,

Στη Ρουμανία: η έρευνα διεξήχθη σε 497 μαθητές.

Στην Ελλάδα: Η έρευνα διεξήχθη σε τοπικό δημοτικό σχολείο, όπου οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να δοκιμάσουν τα υλικά του προγράμματος στην τάξη. Συνολικά ερωτήθηκαν 56 μαθητές.

Στους μαθητές χορηγήθηκε ένα έντυπο που αφορούσε την προθυμία τους να μάθουν και ερωτήσεις σχετικά με την εισαγωγή εννοιών παιχνιδοποίησης κατά τη διάρκεια της σχολικής τους ημέρας.

Για να γίνει το ερωτηματολόγιο πιο προσιτό σε αυτούς, λαμβάνοντας υπόψη τη νεαρή ηλικία τους, συμπεριλήφθηκε ένα σύστημα αξιολόγησης με 5 "emote", στο οποίο κάθε emote αντιπροσώπευε ένα διαφορετικό είδος συμπάθειας: "Διαφωνώ απόλυτα", "Διαφωνώ", "Ουδέτερος", "Συμφωνώ" και "Συμφωνώ απόλυτα" ήταν οι επιλογές της κλίμακας αξιολόγησης που τους δόθηκαν και για κάθε μία από αυτές υπήρχε ένα αντίστοιχο Emote που αναπαρίσταται ως εξής



Για να εκφράσουν την ικανοποίησή τους, θα ήταν αρκετό να κυκλώσουν ή να επισημάνουν το Emote που αντιπροσώπευε περισσότερο τις σκέψεις τους σχετικά με την ερώτηση που τέθηκε.

Όλα τα ερωτηματολόγια μεταφράστηκαν στη γλώσσα κάθε χώρας που συμμετείχε στην πιλοτική φάση και στη συνέχεια εκτυπώθηκαν και χορηγήθηκαν στις τάξεις με την οδηγία να συμπληρωθούν στο σχολείο και με την πιθανή βοήθεια ενός εκπαιδευτικού σε περίπτωση που οι ερωτήσεις ήταν ασαφείς ή αρκετά ασαφείς.

Οι ερωτήσεις που παρέχονται στους μαθητές είναι οι εξής:

1. Έχω κίνητρο να μάθω νέο περιεχόμενο στην τάξη.
2. Μου δίνει κίνητρο η χρήση νέων τεχνολογιών στην τάξη (υπολογιστής, διαδραστική οθόνη, ταμπλέτες κ.λπ.).
3. Τα μαθήματα είναι μονότονα και βαρετά.
4. Ο δάσκαλος δίνει προσοχή στους άλλους μαθητές αντί σε μένα.
5. Αποσπάται εύκολα η προσοχή μου όταν σκέφτομαι τα δικά μου πράγματα.
6. Μελετώ και ολοκληρώνω τις εργασίες μου στο σπίτι στο συντομότερο δυνατό χρόνο, ακόμη και αν μερικές φορές περιέχουν λάθη.

7. Έχω περισσότερα κίνητρα στα μαθήματα όταν ο δάσκαλος χρησιμοποιεί κάποιο σύστημα μορίων μαζί μας
8. Η οικογένειά μου με βοηθάει με τις εργασίες και τις σπουδές μου.
9. Βάλτε σε κύκλο τον αριθμό των παιδιών της τάξης σας με τα οποία δεν έχετε ποτέ όρεξη να παίξετε.
10. Οι συμμαθητές μου παίζουν συχνά μεταξύ τους και δεν με επιλέγουν στις ομάδες τους. Περνάω πολύ χρόνο μόνος μου στην παιδική χαρά.

Σύμφωνα με τα στοιχεία που συλλέχθηκαν, οι μαθητές έδειξαν ότι μετά την παιχνιδοποίηση ενδιαφέρονταν περισσότερο για τα μαθήματα και είχαν κίνητρο να μελετήσουν χάρη στο GBL, την παιχνιδοποίηση και τη χρήση της νέας τεχνολογίας στην τάξη.

- Συγκρίνοντας τα δεδομένα πριν και μετά την παιχνιδοποίηση, αν πριν μόνο το 39% των μαθητών ένιωθε έντονα παρακινημένο να μάθει νέο περιεχόμενο στην τάξη, μετά την παιχνιδοποίηση, το 52% ένιωθε περισσότερο παρακινημένο..
- Το 85% των μαθητών, μετά την παιχνιδοποίηση, αναγνώρισαν ότι η χρήση παιχνιδιών στα μαθήματα τους βοηθά να έχουν περισσότερα κίνητρα, σε πλήρη αντίθεση με τους μαθητές πριν την παιχνιδοποίηση, όπου μόνο το 70% πίστευε ότι η χρήση παιχνιδιών στα μαθήματα θα μπορούσε να είναι επωφελής για τα κίνητρά τους.

Κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης του προγράμματος, η οικογένεια εμπλέκεται περισσότερο στη ζωή του σχολείου και βοηθάει τα παιδιά επίσης με την εργασία στο σπίτι, δείχνοντας:

- Αύξηση της διακύμανσης κατά 14% μεταξύ πριν και μετά.

Μια άλλη πτυχή που επηρεάζεται από τις διαδικασίες παιχνιδοποίησης στη σχολική ζωή των μαθητών είναι οι κοινωνικές σχέσεις. Στην πραγματικότητα, οι κοινωνικές σχέσεις μεταξύ τους βελτιώνονται, μειώνοντας τους αποκλεισμούς μεταξύ τους:

Αν πριν μόνο το 74% των μαθητών διαφωνούσε με την πρόταση "Οι συμμαθητές μου παίζουν συχνά μεταξύ τους και δεν με επιλέγουν στις ομάδες τους. Περνάω πολύ χρόνο μόνος μου στην αυλή". Στην τελική έρευνα το 80% διαφώνησε με την πρόταση, δείχνοντας περισσότερες αποκλείσεις μεταξύ τους.

1. % Οι μαθητές παρακινούνται να μάθουν νέο περιεχόμενο στην τάξη

	Προ - Παιχνιδοποίηση	Μετά - Παιχνιδοποίηση
Ψήφος	**%**	**%**
1 – Διαφωνώ απόλυτα	**3**	**2**
2 – Διαφωνώ	**2**	**3**
3 - Ουδέτερη	**8**	**3**
4 – Συμφωνώ	**48**	**44**
5 – Συμφωνώ απόλυτα	**39**	**52**

7. % Οι μαθητές παρακινούνται περισσότερο να μελετήσουν και να μάθουν όταν οι καθηγητές χρησιμοποιούν κάποια παιχνίδια μαζί τους

	Προ - Παιχνιδοποίηση	Μετά - Παιχνιδοποίηση
Ψήφος	**%**	**%**
1 – Διαφωνώ απόλυτα	**13**	**1**

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

2 – Διαφωνώ	**11**	**1**
3 - Ουδέτερη	**6**	**13**
4 – Συμφωνώ	**55**	**32**
5 – Συμφωνώ απόλυτα	**15**	**53**

8. % Families help with homework and studies

	Προ - Παιχνιδοποίηση	Μετά - Παιχνιδοποίηση
Ψήφος	**%**	**%**
1 – Διαφωνώ απόλυτα	**40**	**40**
2 – Διαφωνώ	**18**	**8**
3 - Ουδέτερη	**22**	**18**
4 – Συμφωνώ	**6**	**18**
5 – Συμφωνώ απόλυτα	**14**	**16**

10. % Students spending time alone in the playground

	Προ - Παιχνιδοποίηση	Μετά - Παιχνιδοποίηση
Ψήφος	**%**	**%**
1 – Διαφωνώ απόλυτα	**50**	**57**
2 – Διαφωνώ	**24**	**23**
3 - Ουδέτερη	**19**	**14**
4 – Συμφωνώ	**4**	**3**
5 – Συμφωνώ απόλυτα	**3**	**3**

Αυτός ο αντιφατικός πίνακας δείχνει ότι η παιχνιδοποίηση επέφερε επίσης βελτιώσεις στις προσωπικές σχέσεις των νεαρών μαθητών. μετά την παιχνιδοποίηση, το ποσοστό των μαθητών που διαφωνούσαν με την πρόταση αυξήθηκε, υποδεικνύοντας τον θετικό αντίκτυπο που επιτεύχθηκε

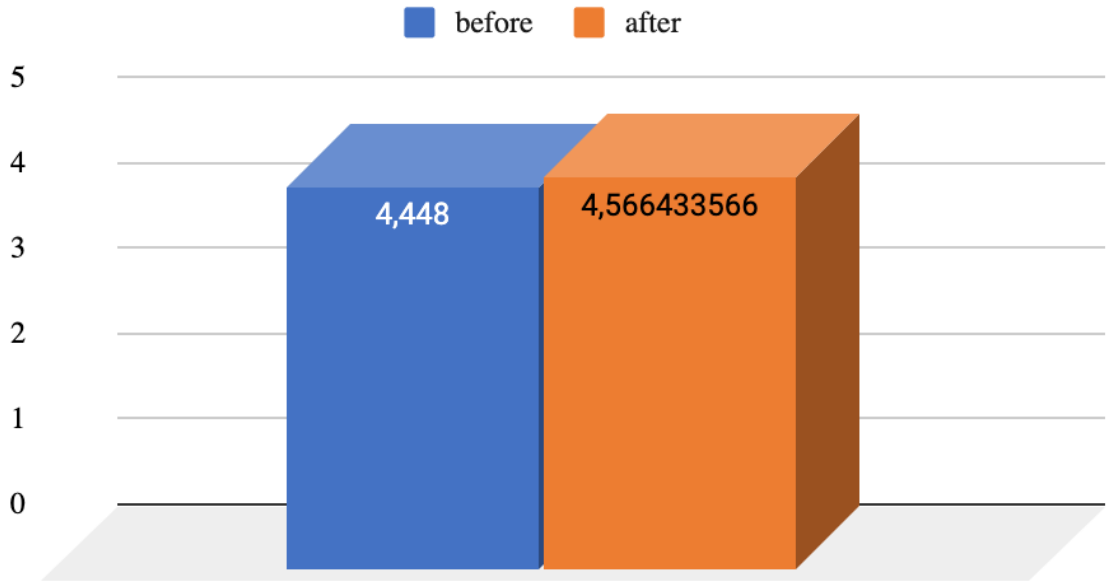
Στη συνέχεια θα γίνει ανάλυση ανά χώρα σε σχέση με την ανάλυση των απαντήσεων των μαθητών.

Ισπανία

Στην απάντηση των Ισπανών μαθητών:
Ο τρόπος αυτός συλλογής δεδομένων για τα μικρά παιδιά φαίνεται να είναι θεμελιωδώς ελαττωματικός, λόγω της έλλειψης ειλικρίνειας και κατανόησης των ερωτήσεων και των πιθανών απαντήσεων και της ταυτόχρονης ύπαρξης πολλών περισπασμών(χρώματα, πρόσωπα στην αξιολόγηση, άλλα παιδιά τριγύρω), ειδικά για τις μικρότερες ηλικίες 6-8 ετών. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, περίπου 5 παιδιά δεν κατάλαβαν την 3η ερώτηση, καθώς είχαν γράψει από κάτω "no lo entendí". Επιπλέον, σε πολλές περιπτώσεις (50+) τα παιδιά περιέγραψαν περισσότερες από μία απαντήσεις ταυτόχρονα, οπότε συμφωνήσαμε να βάλουμε το μέσο όρο (χωρίς

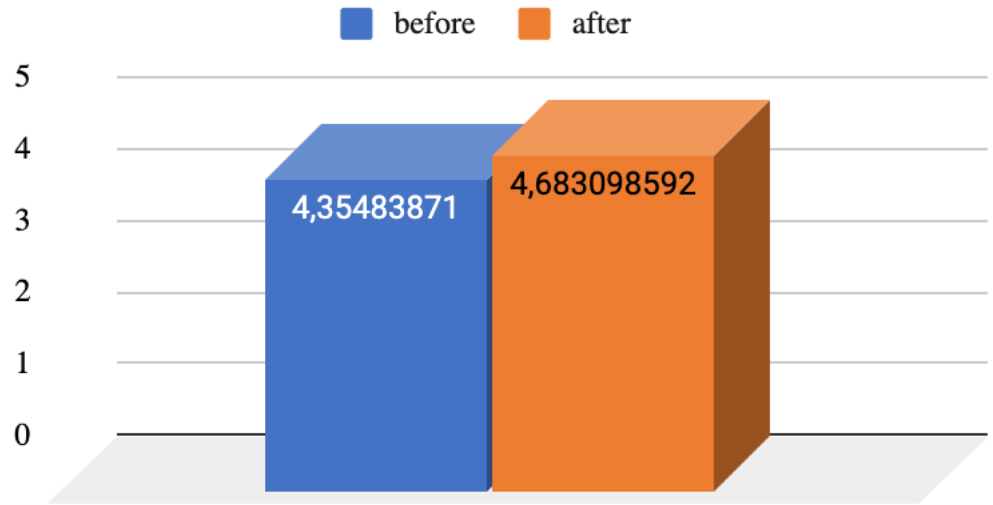
δεκαδικά ψηφία) ή την υψηλότερη. Όταν μια ερώτηση δεν απαντήθηκε, βάλαμε το "3", αλλά αυτό δεν ισχύει για όλα τα "3" σε αυτή τη μελέτη (περίπου 15 φορές). Η πρότασή μας για μια επόμενη μελέτη σαν αυτή που αφορά την ανατροφοδότηση από τα παιδιά θα ήταν αυστηρότερη εποπτεία στα απαντημένα ερωτηματολόγια (να απαντηθούν όλες οι ερωτήσεις από το παιδί) με την ελάχιστη δυνατή ποσότητα περισπασμών γύρω (άλλα παιδιά, δυσνόητος τρόπος αξιολόγησης, χρώματα) και να γίνεται σε χρονικό διάστημα που επίσης δεν αποσπά την προσοχή (διάλειμμα, μετά το σχολείο κ.λπ.) ώστε τα παιδιά να σκέφτονται κυρίως τις ερωτήσεις που έχουν μπροστά τους. Επίσης, θεωρούμε πολύ σημαντικό να εξηγείται η σημασία του ερωτηματολογίου και των ερωτήσεων με πολύ εμπεριστατωμένο και σαφή τρόπο, ώστε τα παιδιά να καταβάλλουν προσπάθεια για να είναι ειλικρινή (όχι ότι το κάνουν επίτηδες τώρα, αλλά περισσότερο για να δώσουν προσοχή).
Για το λόγο αυτό για να αναλύσουμε τα δεδομένα από τους Ισπανούς μαθητές αποφασίσαμε να συνδέσουμε έναν αριθμό τιμών ανά κάθε πρόσωπο που επέλεγαν, από το 1 (διαφωνώ απόλυτα - λυπημένο κόκκινο πρόσωπο) έως το 5 (συμφωνώ απόλυτα - χαρούμενο πράσινο πρόσωπο) και για να συγκρίνουμε τα δεδομένα που συλλέξαμε, υπολογίσαμε το μέσο όρο των δεδομένων που απαντήθηκαν πριν και μετά την παιχνιδοποίηση.
Τα ακόλουθα αποτελέσματα παρουσιάζονται σε δύο στήλες: "Πριν" που αντιπροσωπεύει τον υπολογισμένο μέσο όρο της απάντησης πριν από την εφαρμογή της διαδικασίας παιχνιδοποίησης και "Μετά" που αντιπροσωπεύει τον υπολογισμένο μέσο όρο της απάντησης που αναλύθηκε μετά τη διαδικασία παιχνιδοποίησης.

1. Έχω κίνητρο να μάθω νέο περιεχόμενο στην τάξη.

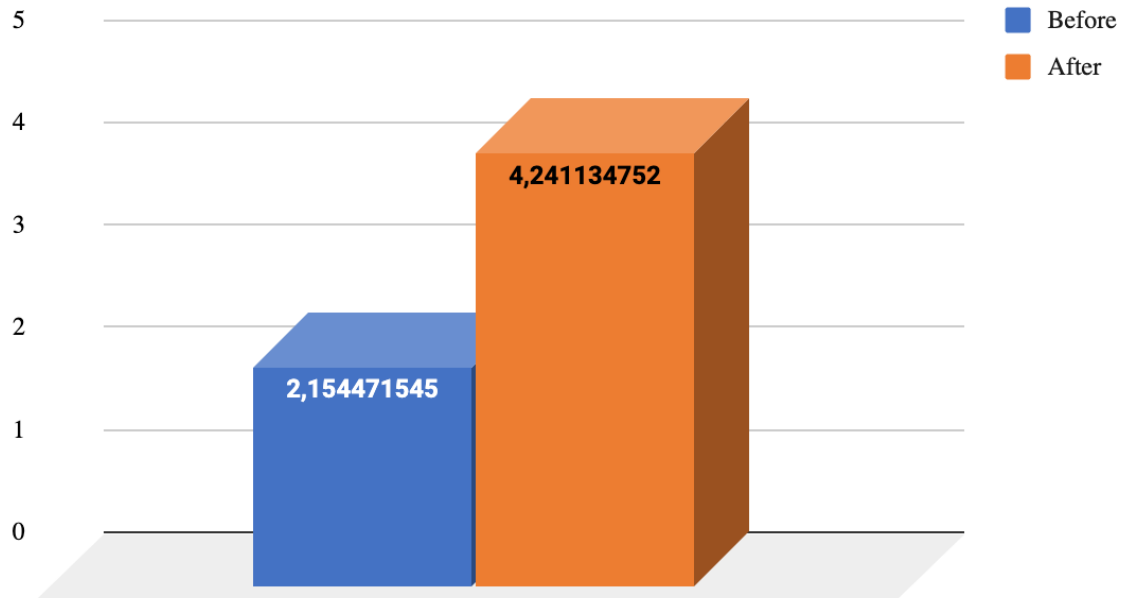


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2. Με παρακινεί η χρήση νέων τεχνολογιών στην τάξη (ηλεκτρονικός υπολογιστής, διαδραστική οθόνη, ταμπλέτες κ.λπ.).

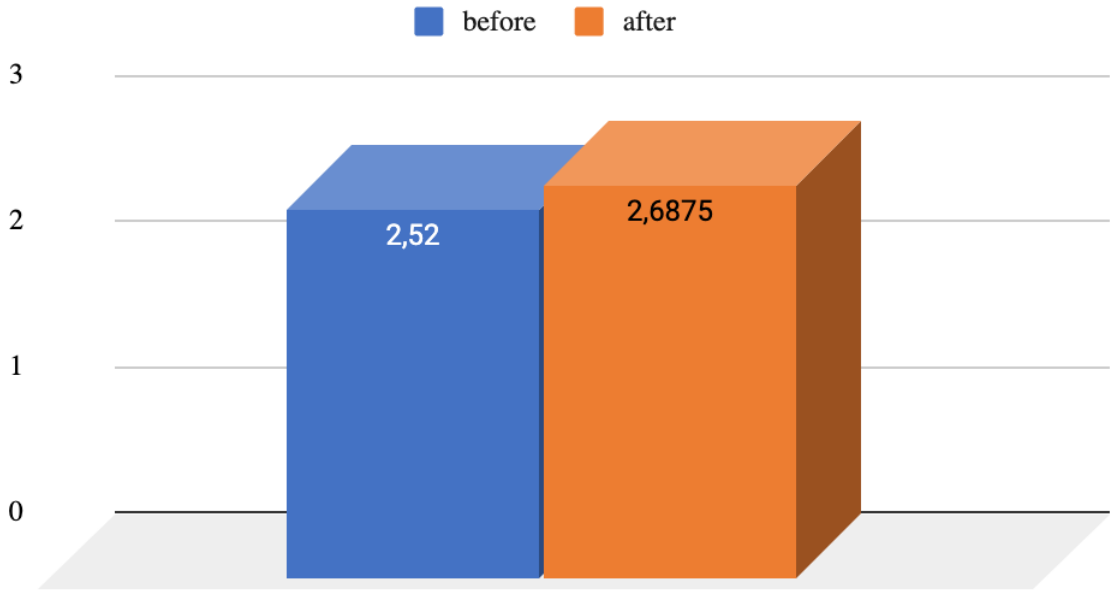


3. Τα μαθήματα είναι μονότονα και βαρετά.

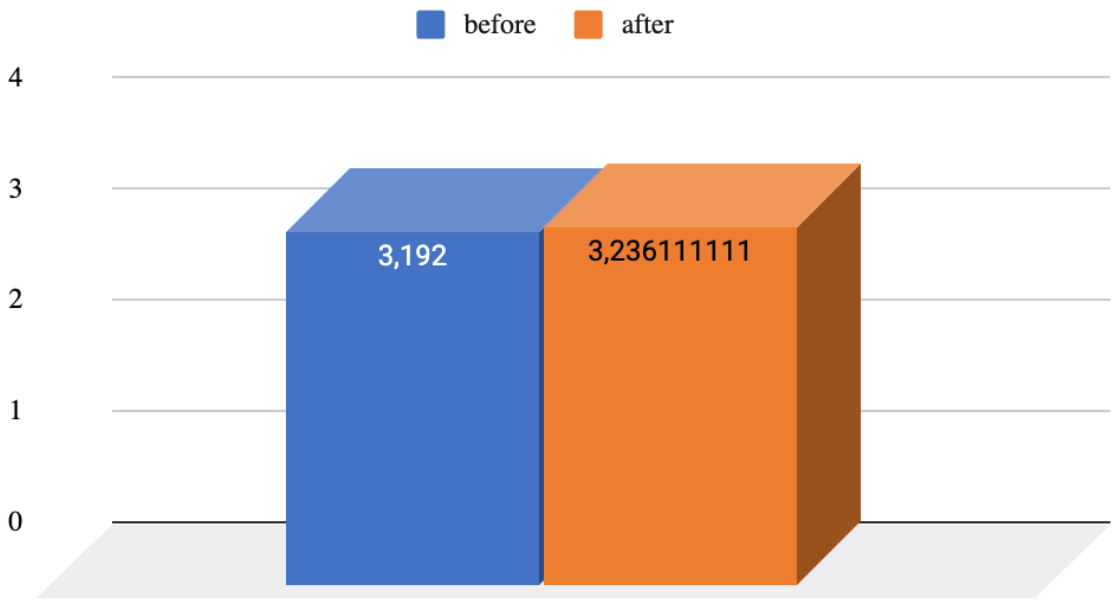


(Σε αυτή την περίπτωση, η απάντηση 1 σήμαινε ότι τα μαθήματα ήταν μονότονα και βαρετά και το 5 ότι δεν ήταν βαρετά και μονότονα)

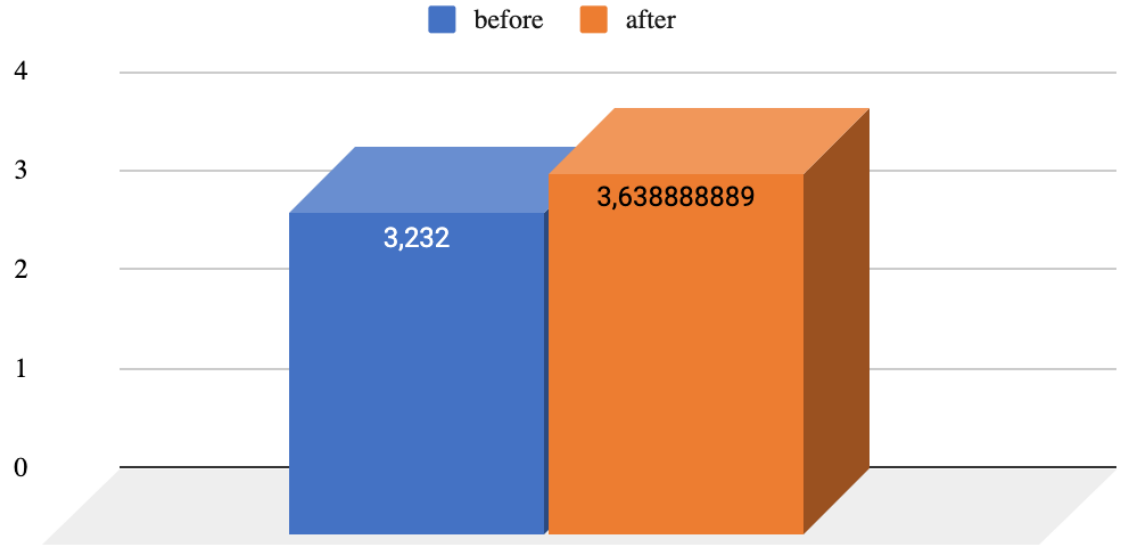
4. Ο δάσκαλος δίνει προσοχή σε άλλους μαθητές αντί σε μένα.



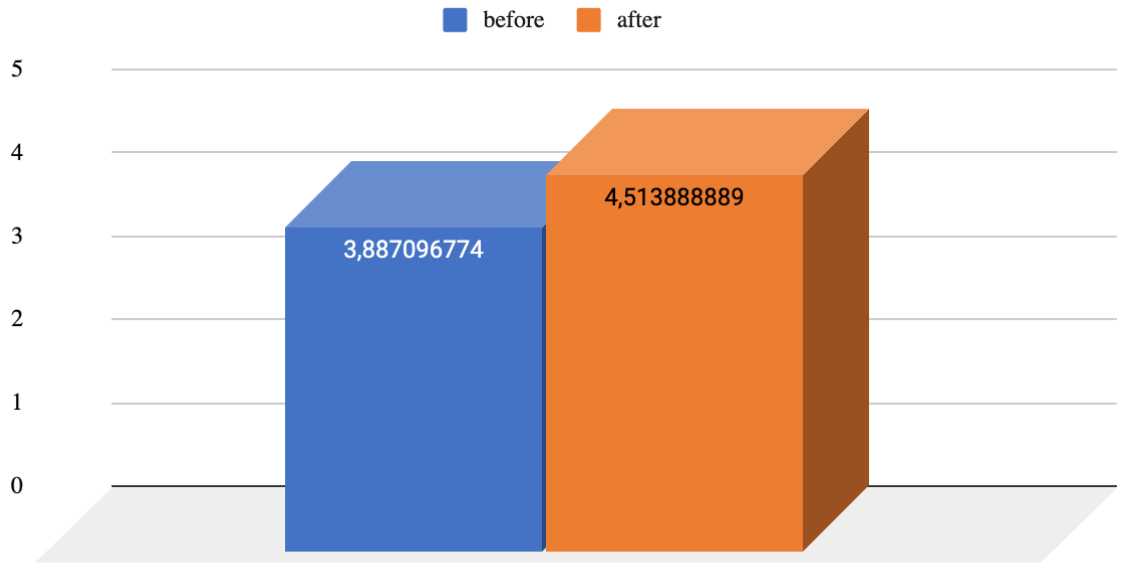
5. Μου αποσπάται εύκολα η προσοχή όταν σκέφτομαι τα δικά μου πράγματα.



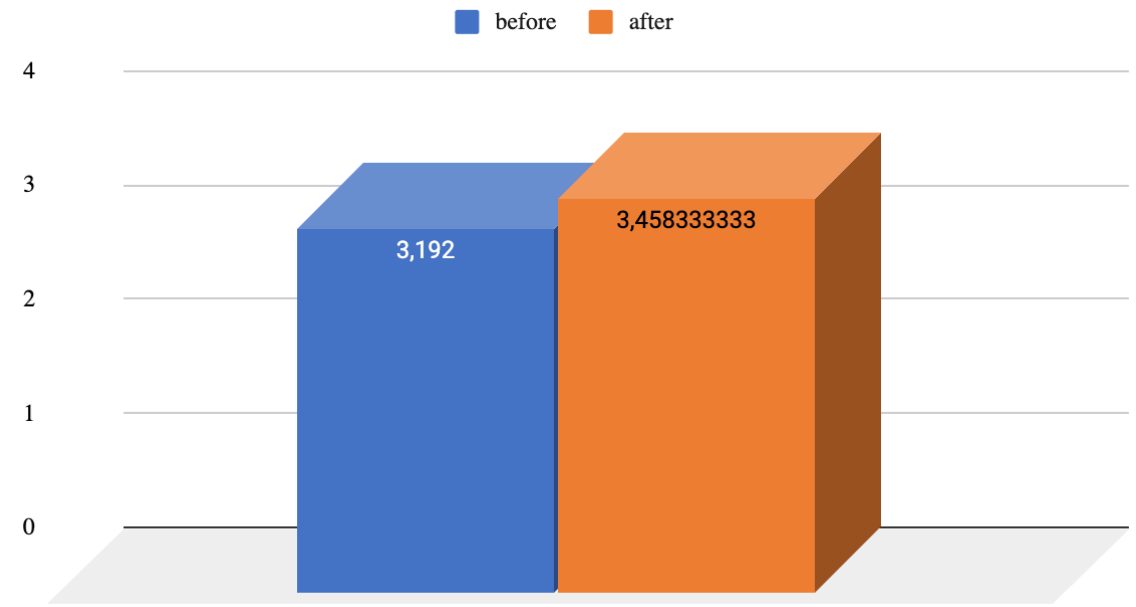
6. Μελετώ και ολοκληρώνω τις εργασίες μου στο συντομότερο δυνατό χρόνο, ακόμη και αν μερικές φορές περιέχουν λάθη.



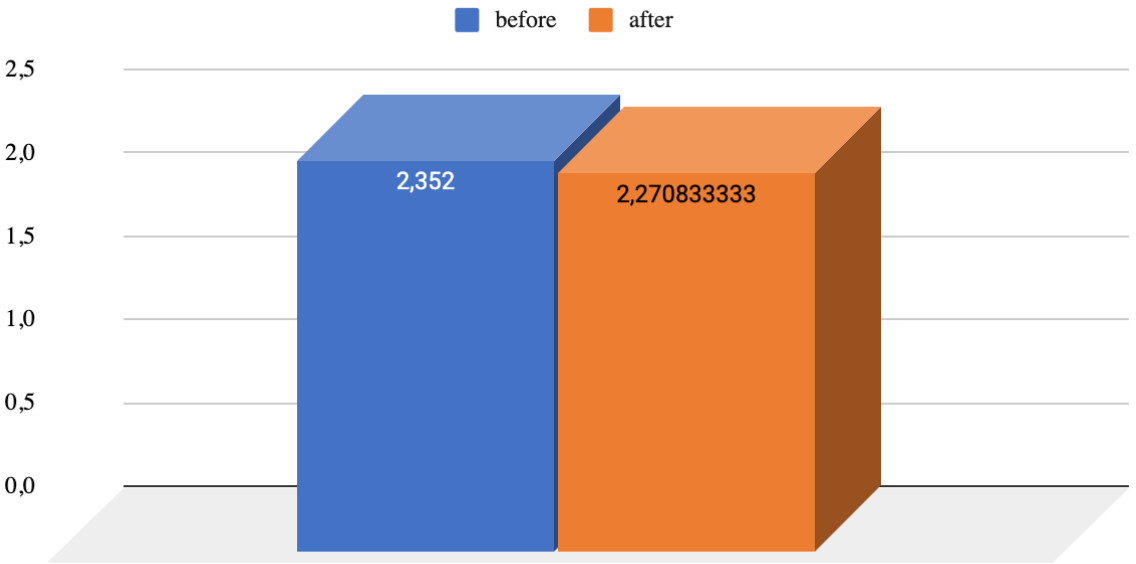
7. Έχω περισσότερα κίνητρα στα μαθήματα όταν ο δάσκαλος χρησιμοποιεί κάποιο σύστημα πόντων μαζί μας



8. Η οικογένειά μου με βοηθάει με τα μαθήματά μου και τις σπουδές μου.



9. Βάλτε σε κύκλο τον αριθμό των παιδιών της τάξης σας με τα οποία δεν έχετε ποτέ όρεξη να παίξετε.

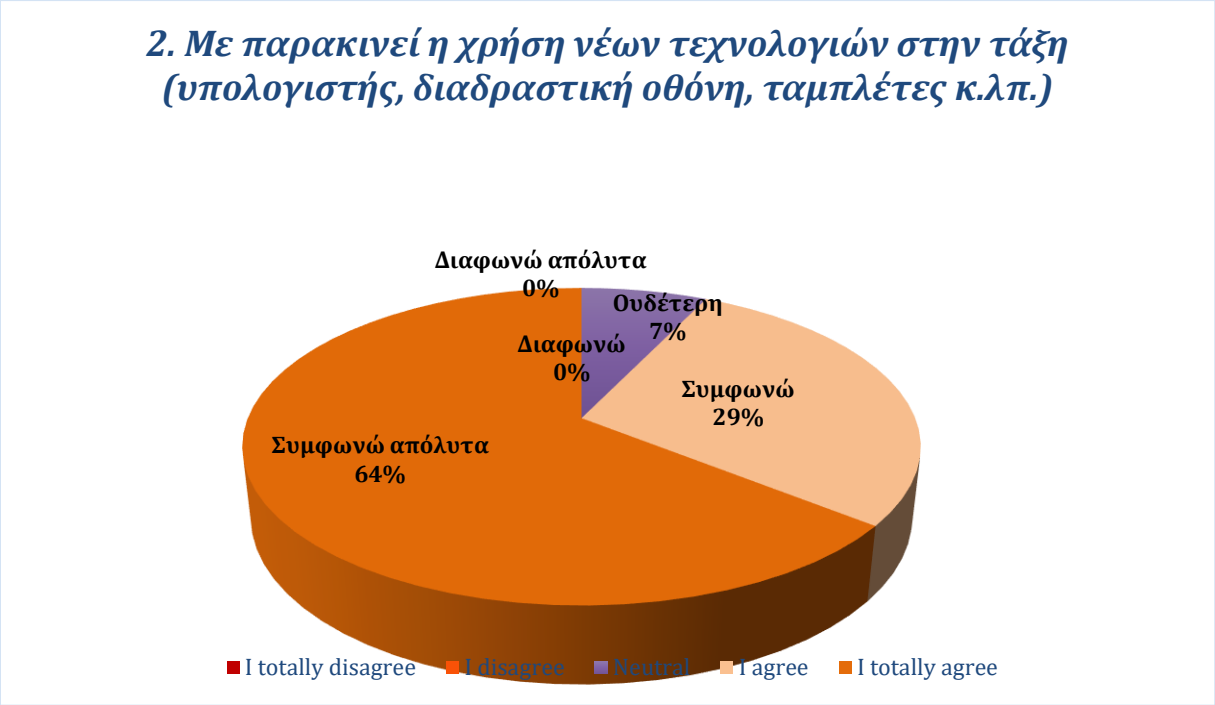


Τα δεδομένα δείχνουν τον θετικό αντίκτυπο που είχε η στρατηγική παιχνιδοποίησης στους νεαρούς μαθητές. Τα κίνητρα, η προσοχή και το ενδιαφέρον τους για τα μαθήματα αυξήθηκαν μετά την παιχνιδοποίηση, γεγονός που δείχνει πόσο ευεργετική ήταν η στρατηγική γι' αυτούς. Ένα από τα πιο ενδιαφέροντα ερωτήματα που δείχνουν αυτό το γεγονός είναι: "Έχω μεγαλύτερο κίνητρο να μελετήσω και να μάθω όταν οι καθηγητές χρησιμοποιούν παιχνίδια μαζί μας". Πριν από την παιχνιδοποίηση, οι μαθητές πίστευαν επίσης ότι η χρήση παιχνιδιών δεν θα βελτίωνε τα κίνητρά τους για μάθηση (μέσος όρος 3,88 στα 5), αλλά αφού δοκίμασαν τη

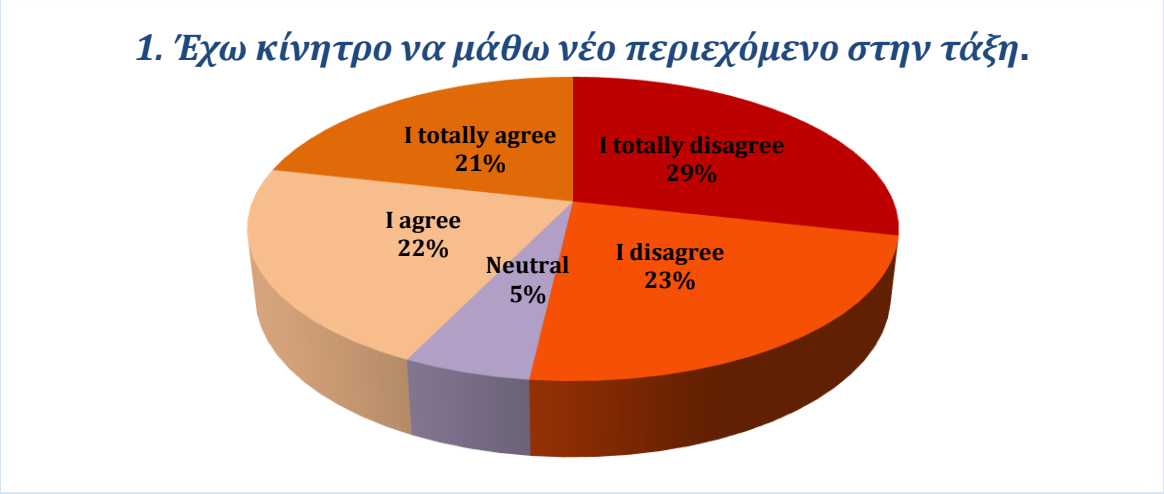
στρατηγική παιχνιδοποίησης με στοιχεία GBL, η γνώμη τους άλλαξε αξιολογώντας τη χρήση παιχνιδιών για την παρακίνησή τους στη μελέτη με 4,51 στα 5.
Σύμφωνα με τα δεδομένα που συλλέχθηκαν, οι μαθητές επηρεάζονται θετικά από τη στρατηγική και σε άλλες πτυχές που σχετίζονται με το σχολείο, όπως, για παράδειγμα, με την κοινωνική πτυχή μέσα στο σχολείο με άλλους μαθητές και επίσης περισσότερο ενδιαφέρον από τις οικογένειες για τη ζωή του σχολείου.

Ελλάδα

Στην Ελλάδα, για την έρευνα των μαθητών, ήταν δύσκολο να ζητηθεί από τους μαθητές να συμπληρώσουν τις έρευνες, επειδή είχαν αθλητικές δραστηριότητες και παιχνίδια στην αυλή τις τελευταίες ημέρες του σχολείου. Οι απαντήσεις των μαθητών έδειξαν ότι εκτιμούν ιδιαίτερα τη χρήση της στρατηγικής της παιχνιδοποίησης στην τάξη και θεωρούν ότι τους κινητοποιεί σε μεγαλύτερο βαθμό όταν ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί ένα σύστημα πόντων ως μέρος της μαθησιακής διαδικασίας. Η μεγάλη πλειοψηφία τους (50 από τους συνολικά 56 μαθητές) συμφώνησε ότι το μάθημα ήταν μονότονο και η συντριπτική πλειοψηφία απάντησε ότι τους παρακινεί η χρήση της στρατηγικής παιχνιδοποίησης στην τάξη (56 από τους 56 μαθητές).



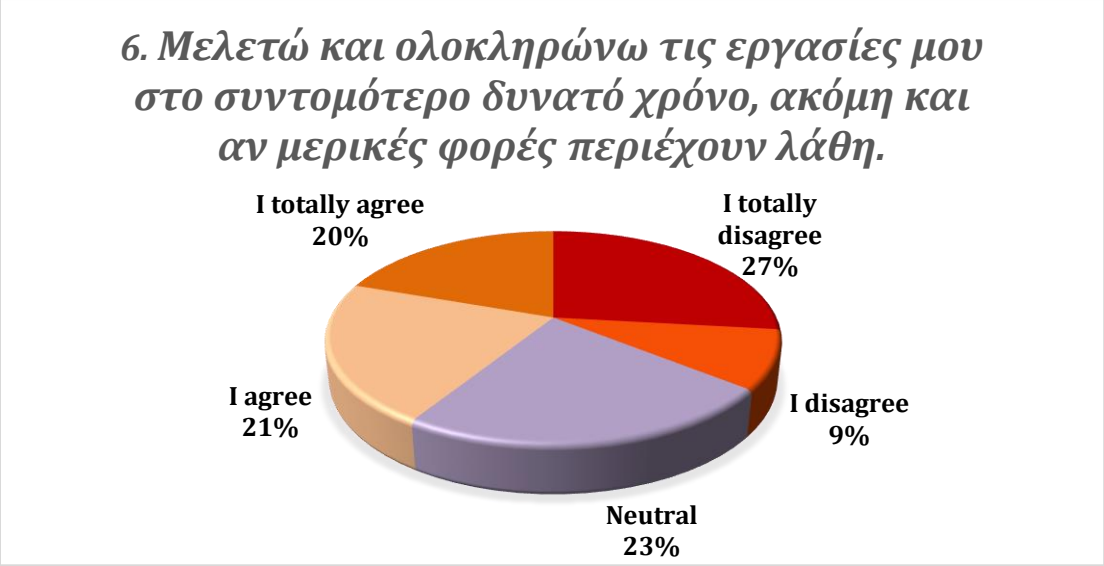
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

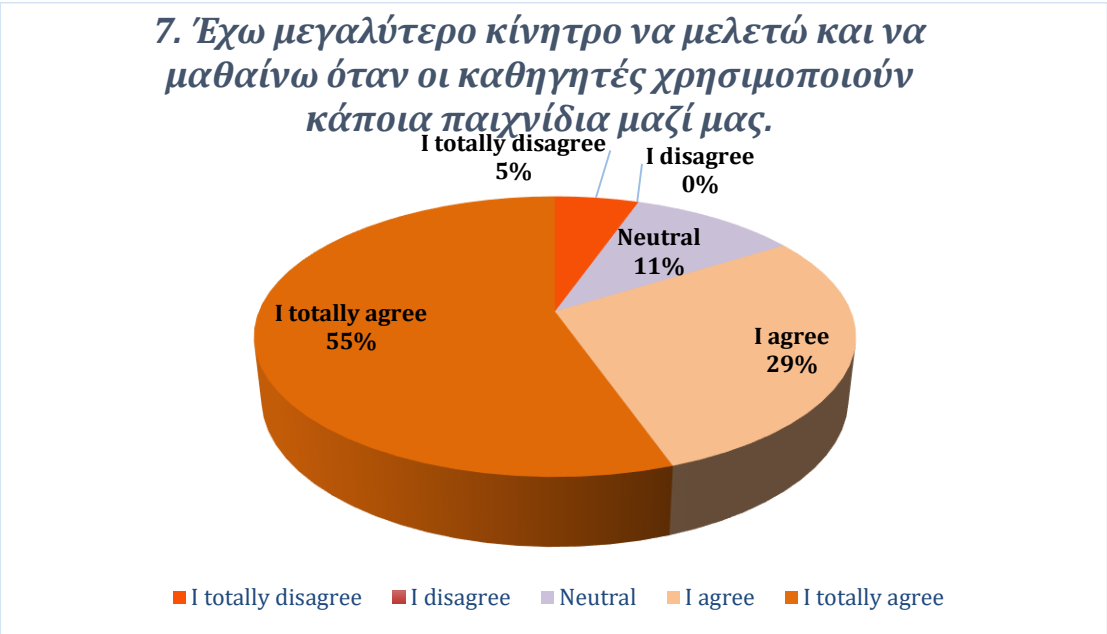


Σύμφωνα με τις απαντήσεις των μαθητών, οι περισσότεροι από αυτούς έχουν μεγαλύτερο κίνητρο να μάθουν και να συμμετάσχουν στις δραστηριότητες του μαθήματος όταν οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν καινοτόμες τεχνολογίες και παιχνίδια στην τάξη. Είναι γνωστό ότι εμπνέουν τους μαθητές να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους και επιτρέπουν την εισαγωγή διαφόρων μαθησιακών στυλ στο πρόγραμμα σπουδών.

4. Ο δάσκαλος δίνει προσοχή σε άλλους μαθητές αντί σε μένα.
I totally agree 16%
I totally disagree 38%
I agree 14%
Neutral 18%
I disagree 14%

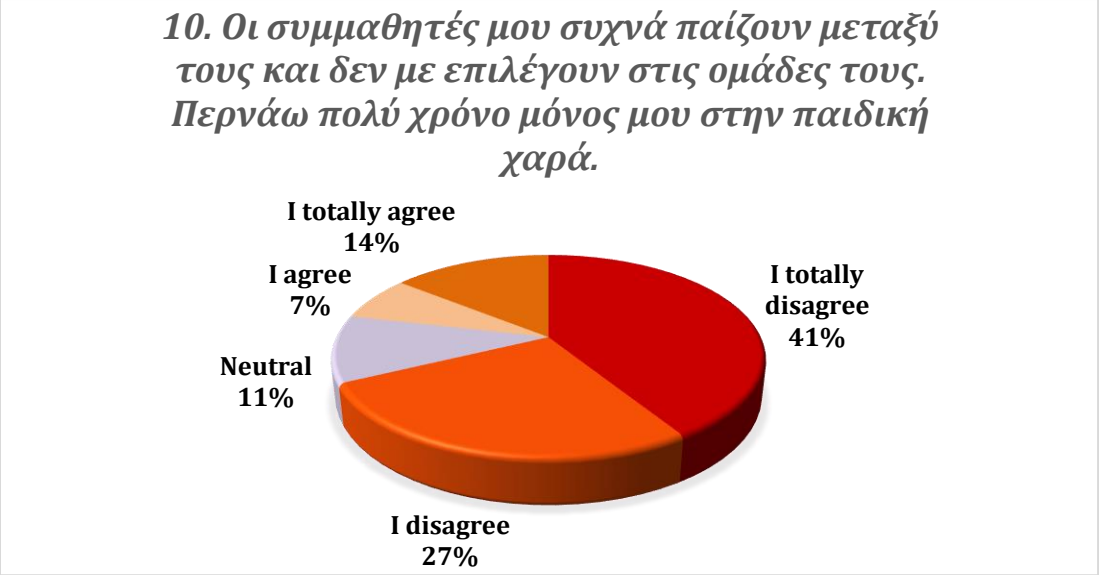
5. Μου αποσπάται εύκολα η προσοχή όταν σκέφτομαι τα δικά μου πράγματα.
I totally disagree
I totally agree
I disagree
I agree
Neutral


6. Μελετώ και ολοκληρώνω τις εργασίες μου στο συντομότερο δυνατό χρόνο, ακόμη και αν μερικές φορές περιέχουν λάθη.
I totally agree 20%
I totally disagree 27%
I agree 21%
I disagree 9%
Neutral 23%


7. Έχω μεγαλύτερο κίνητρο να μελετώ και να μαθαίνω όταν οι καθηγητές χρησιμοποιούν κάποια παιχνίδια μαζί μας.
I totally disagree 5%
I disagree 0%
Neutral 11%
I totally agree 55%
I agree 29%
I totally disagree
I disagree
Neutral
I agree
I totally agree

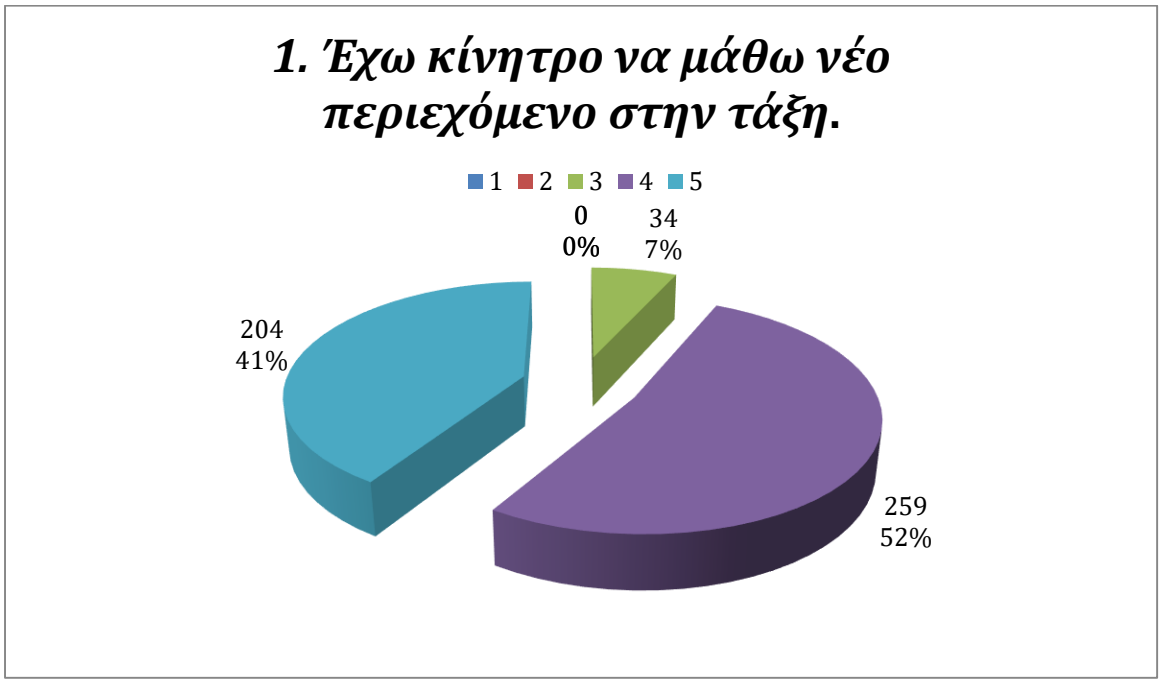
8. Η οικογένειά μου με βοηθάει με τα μαθήματά μου και τις σπουδές μου.
I totally disagree 4%
I disagree 0%
Neutral 7%
I agree 23%
I totally agree 66%

9. Βάλτε σε κύκλο τον αριθμό των παιδιών της τάξης σας με τα οποία δεν έχετε ποτέ όρεξη να παίξετε.
5 or more
0
1
2
3
4

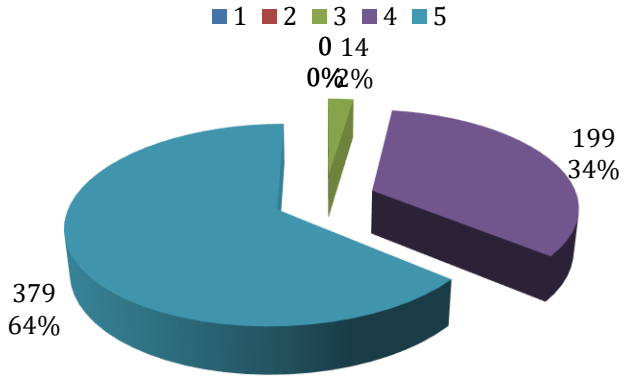


Κατά την εξέταση των αποτελεσμάτων της έρευνας, κατέστη προφανές ότι η αξιοποίηση των παιχνιδιών και των δραστηριοτήτων του προγράμματος βοήθησε τους μαθητές να προσαρμοστούν στο σχολικό περιβάλλον και δημιούργησε μια φιλική ατμόσφαιρα, καθώς ένωσε τους εκπαιδευτικούς με τους μαθητές και τους μαθητές με τους συμμαθητές τους και προώθησε την απόκτηση νέων δεξιοτήτων.
Έχοντας λάβει υπόψη τα πάντα, είναι προφανές ότι η εφαρμογή των σωστών τεχνικών και μεθοδολογιών μπορεί να έχει μεγάλο αντίκτυπο στους μαθητές και στη σχολική τους ζωή.

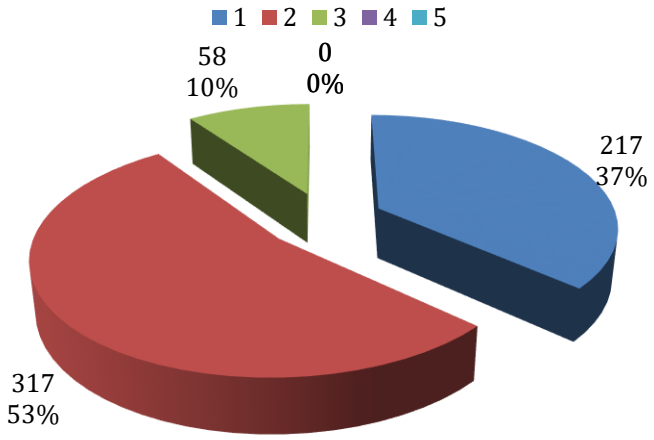
Ρουμανία



2. Με παρακινεί η χρήση νέων τεχνολογιών στην τάξη (υπολογιστής, διαδραστική οθόνη, ταμπλέτες κ.λπ.)

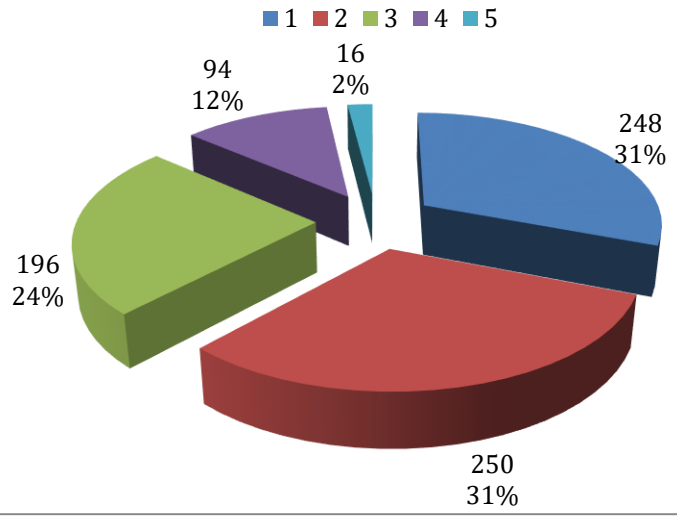


3. Τα μαθήματα είναι λιγότερο μονότονα και βαρετά αν παίζουμε παιχνίδια.

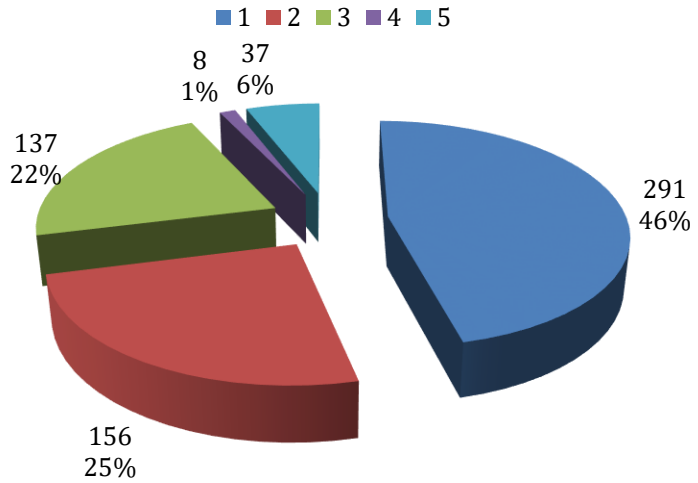


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

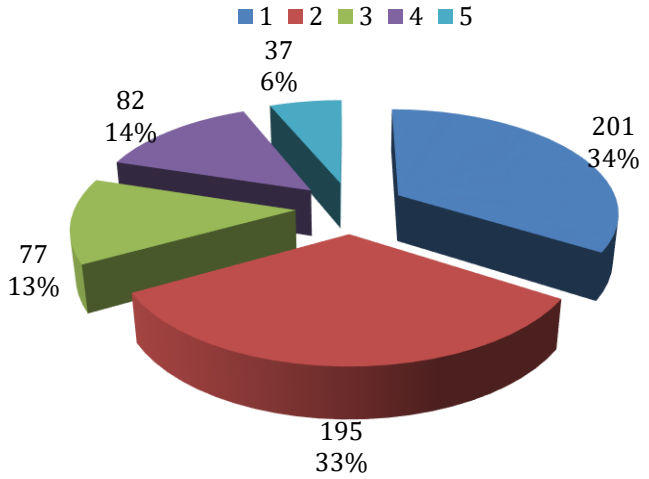
4. Ο δάσκαλος δίνει προσοχή σε άλλους μαθητές αντί σε μένα.



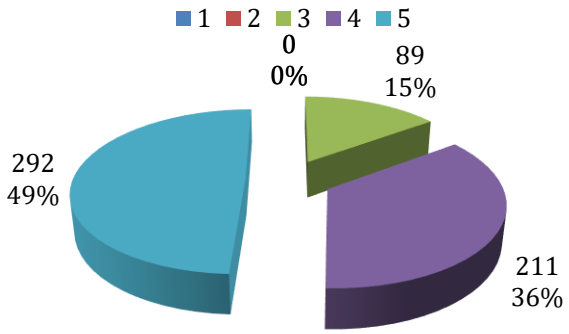
5. Μου αποσπάται εύκολα η προσοχή όταν σκέφτομαι τα δικά μου πράγματα.



6. ΜΕΛΕΤΩ ΚΑΙ ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΩ ΤΙΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΟΥ ΣΤΟ ΣΥΝΤΟΜΟΤΕΡΟ ΔΥΝΑΤΟ ΧΡΟΝΟ, ΑΚΟΜΗ ΚΑΙ ΑΝ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ ΠΕΡΙΕΧΟΥΝ ΛΑΘΗ.

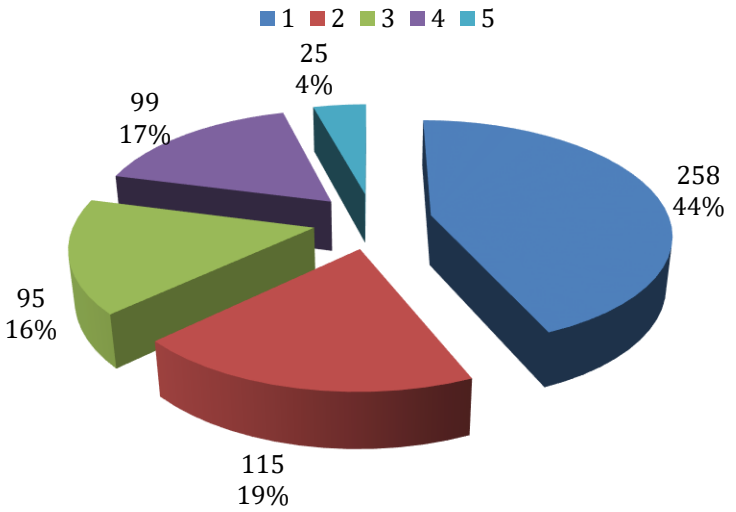


7. Έχω μεγαλύτερο κίνητρο να μελετώ και να μαθαίνω όταν οι καθηγητές χρησιμοποιούν κάποια παιχνίδια μαζί μας.

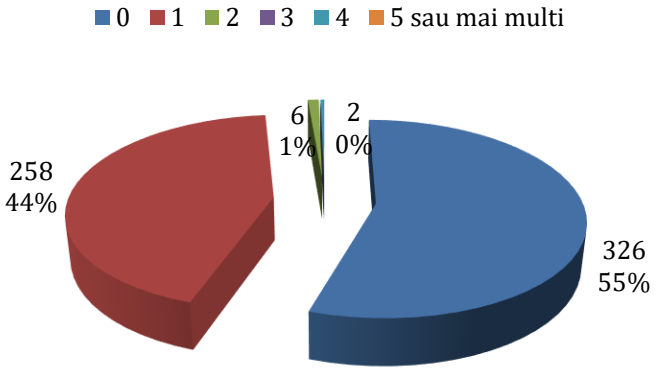


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

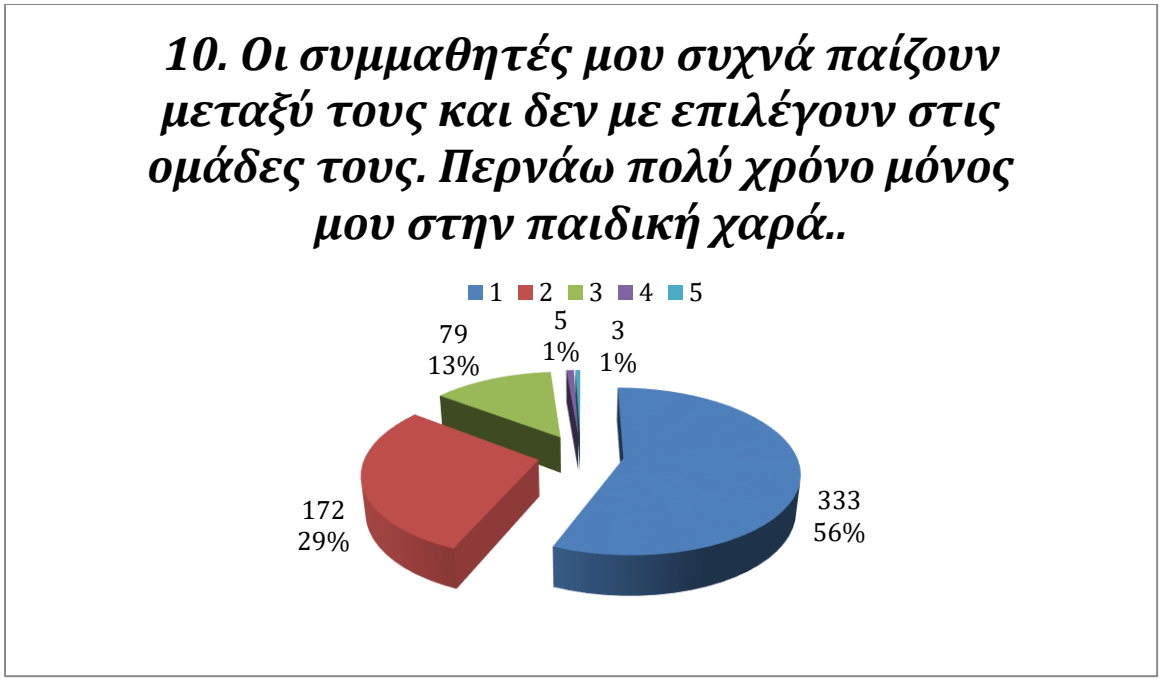
8. Η οικογένειά μου με βοηθάει με τα μαθήματά μου και τις σπουδές μου.



9. Βάλτε σε κύκλο τον αριθμό των παιδιών της τάξης σας με τα οποία δεν έχετε ποτέ όρεξη να παίξετε.



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



Όπως ήδη φάνηκε στην προηγούμενη χώρα, και στη Ρουμανία οι νέοι μαθητές βρήκαν πολύ σημαντική την παιχνιδοποίηση/ GBL για να τους παρακινήσει να σπουδάσουν, να έχουν καλύτερες κοινωνικές σχέσεις και να εμπλέξουν περισσότερο τις οικογένειές τους στη ζωή του σχολείου.

Ανάλυση της σχολικής κάρτας:

Στο τέλος της πιλοτικής εφαρμογής ζητήσαμε από κάθε σχολείο που συμμετείχε στην πιλοτική εφαρμογή να συγκρίνει τις σχολικές εκθέσεις (ή κάρτες αναφοράς) των μαθητών που συμμετείχαν στη διαδικασία παιχνιδοποίησης σε σχέση με τις κύριες υπογραφές. Το αίτημα αυτό έγινε για να ελέγξουμε επίσης αν τα οφέλη από τη χρήση μιας παιχνιδοποίησης μέσα σε μια τάξη αποφέρουν οφέλη και στις υπογραφές.
Συνολικά αναλύθηκαν 797 σχολικές εκθέσεις πριν από την εφαρμογή της παιχνιδοποίησης και 810 σχολικές εκθέσεις μετά την παιχνιδοποίηση.

ΧΩΡΑ	Ν. ΜΑΘΗΤΩΝ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΠΟΙΗΣΗ	Ν. ΜΑΘΗΤΩΝ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΠΟΙΗΣΗ
ΙΣΠΑΝΙΑ	149	162
ΡΟΥΜΑΝΙΑ	592	592
ΕΛΛΑΔΑ	56	56
ΣΥΝΟΛΟ	797	810

ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΠΟΙΗΣΗ					
	Δεν πέρασαν		Πέρασαν		ΣΥΝΟΛΙΚΑ
	Nº	**%**	**Nº**	**%**	**Nº**
	260	12	1904	88	2164

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΠΟΙΗΣΗ					
	Δεν πέρασαν		Πέρασαν		ΣΥΝΟΛΙΚΑ
	Nº	**%**	**Nº**	**%**	**Nº**
	218	7	2751	93	2969

Πριν από την παιχνιδοποίηση έχουν αναλυθεί συνολικά 2164 υπογραφές, με 12% αποτυχία από την πλευρά των μαθητών.
Μετά την παιχνιδοποίηση αναλύθηκαν συνολικά 2969 υπογραφές (λόγω του αυξημένου αριθμού φοιτητών) και το ποσοστό αποτυχίας μειώθηκε στο 7%, γεγονός που αναδεικνύει την επιτυχία της στρατηγικής παιχνιδοποίησης και στο ακαδημαϊκό επίπεδο των φοιτητών.
Στη συνέχεια θα παρουσιαστούν οι εκθέσεις της χώρας για κάθε σχολείο που συμμετείχε στο πρόγραμμα.

ΙΣΠΑΝΙΑ

Η πιλοτική εφαρμογή ξεκίνησε μετά τη 2η αξιολόγηση της χρονιάς και χρησιμοποίησε το "Classdojo" (1η-2η-3η τάξη) και το "Myclassgame" (5η-6η τάξη) ως σύστημα παιχνιδοποίησης.

Το σχολείο παρουσίασε τις σχολικές εκθέσεις των μαθητών της 2ης (πριν την παιχνιδοποίηση) , της 3ης (κατά τη διάρκεια της παιχνιδοποίησης) και της 4ης αξιολόγησης (μετά την παιχνιδοποίηση).

Η υπογραφή που χρησιμοποιήθηκε για την αξιολόγηση είναι:
CN (Ciencias Naturales) - Φυσικές επιστήμες
CS (Ciencias Sociales) - Κοινωνικές επιστήμες
LENGUA - Ισπανικά (μητρική γλώσσα)
MATEMATICA (Mates) - Μαθηματικά
INGLES - Αγγλικά (ξένη γλώσσα)

Insuf (Insuficiente): Not passed
Aprobados: Passed

2η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ					
	Δεν πέρασαν		Πέρασαν		ΣΥΝΟΛΙΚΑ
	Nº	**%**	**Nº**	**%**	**Nº**
	81	11	664	89	745

During the 2nd school report, we collected the reports of 149 students from 1st to 6th grade, corresponding to 745 signatures to analyze.
The starting situation before applying the gamification strategy inside the school showed that 11% of the signature were “Not Passed” by the students.

3η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ					
	Δεν πέρασαν		Πέρασαν		ΣΥΝΟΛΙΚΑ
	Nº	**%**	**Nº**	**%**	**Nº**
	67	8	753	92	820

Κατά τη διάρκεια της Παιχνιδοποίησης έγινε η 3η σχολική έκθεση της χρονιάς, όπου συλλέχθηκαν 164 (από την 1η έως την 6η τάξη) σχολικές εκθέσεις μαθητών και 820 υπογραφές για ανάλυση.
Αυτή τη στιγμή μόλις το 8% των υπογραφών είχε ως αποτέλεσμα "δεν πέρασε", δείχνοντας ήδη μεγαλύτερο ενδιαφέρον και προσοχή από τους μαθητές στα μαθήματα.

ΤΕΛΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 21/22					
	Δεν πέρασαν		Πέρασαν		ΣΥΝΟΛΙΚΑ
	Nº	%	Nº	%	Nº
	74	9	736	91	810

Μετά τη συλλογή της Gamification, για την 4η και τελική έκθεση του έτους, 162 σχολικές εκθέσεις μαθητών, που αντιστοιχούν σε 810 υπογραφές, αναλύονται.
Το ποσοστό των "ΔΕΝ πέρασε" αυξήθηκε μόνο κατά 1% σε σχέση με τις προηγούμενες σχολικές εκθέσεις (την 3η) και απέχει πολύ από την πρώτη σχολική έκθεση που αναλύθηκε, όπου το ποσοστό των υπογραφών που ΔΕΝ πέρασαν ήταν το 11%.
Αυτά τα συγκεντρωμένα αποτελέσματα δείχνουν πως η στρατηγική παιχνιδοποίησης που υιοθετήθηκε στο δημοτικό σχολείο της Ισπανίας ήταν αποτελεσματική και πως είχε καλό αντίκτυπο στους μαθητές..

1η Τάξη:

Χρησιμοποιήθηκε το σύστημα παιχνιδοποίησης: CLASSDOJO

Πριν την Παιχνιδοποίηση

2ª EVALUACIÓN					
1ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	21	100	21
CS	0	0	21	100	21
LENGUA	3	14	18	86	21
MATES	2	10	19	90	21
INGLES	0	0	21	100	21

Κατά τη διάρκεια της Παιχνιδοποίησης

3ª EVALUACIÓN					
1ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	1	5	21	95	22
LENGUA	4	18	18	82	22
MATES	3	14	19	86	22
INGLES	1	5	21	95	22

Μετά την Παιχνιδοποίηση

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
1ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	1	5	21	95	22
LENGUA	4	18	18	82	22
MATES	4	18	18	82	22
INGLES	1	5	21	95	22

2η Τάξη:

Χρησιμοποιήθηκε το σύστημα παιχνιδοποίησης: Classdojo

Πριν την Παιχνιδοποίηση

2ª EVALUACIÓN					
2ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	24	100	24
CS	1	4	23	96	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	1	4	23	96	24
INGLES	1	4	23	96	24

Κατά τη διάρκεια της Παιχνιδοποίησης

3ª EVALUACIÓN					
2ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	24	100	24
CS	0	0	24	100	24
LENGUA	3	13	21	88	24
MATES	1	4	23	96	24
INGLES	1	4	23	96	24

Μετά την Παιχνιδοποίηση

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
2ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	22	100	22
CS	0	0	22	100	22
LENGUA	3	14	19	86	22
MATES	1	5	21	95	22
INGLES	1	5	21	95	22

3rd Grade:

Χρησιμοποιήθηκε το σύστημα παιχνιδοποίησης: Myclassgame (Όχι αφήγηση, μόνο avatars)

Πριν την Παιχνιδοποίηση

2ª EVALUACIÓN					
3ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	20	95	21
CS	4	19	17	81	21
LENGUA	2	10	19	90	21
MATES	2	10	19	90	21
INGLES	1	5	20	95	21

Κατά τη διάρκεια της Παιχνιδοποίησης

3ª EVALUACIÓN					
3ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	3	14	19	86	22
LENGUA	1	5	21	95	22
MATES	1	5	21	95	22
INGLES	1	5	21	95	22

Μετά την Παιχνιδοποίηση

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
3ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	3	14	19	86	22
LENGUA	2	9	20	91	22
MATES	2	9	20	91	22
INGLES	1	5	21	95	22

4η Τάξη:

Χρησιμοποιήθηκε το σύστημα παιχνιδοποίησης: Myclassgame - (Αφήγηση με audiobook)

Πριν την Παιχνιδοποίηση

2ª EVALUACIÓN					
4ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	3	13	20	87	23
CS	3	13	20	87	23
LENGUA	4	17	19	83	23
MATES	5	22	18	78	23
INGLES	2	9	21	91	23

Κατά τη διάρκεια της Παιχνιδοποίησης

3ª EVALUACIÓN					
4ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	0	0	24	100	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	1	4	23	96	24

Μετά την Παιχνιδοποίηση

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
4ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	2	8	22	92	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	2	8	22	92	24

5th Grade:

Στην 5η Τάξη 2 διαφορετικές τάξεις υλοποίησαν την δραστηριότητα “Gamiright”.

Χρησιμοποιήθηκε το σύστημα παιχνιδοποίησης: Myclassgame (αφήγηση με audiobook)

Πριν την Παιχνιδοποίηση

2ª EVALUACIÓN					
5ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	6	17	94	18
CS	0	0	18	100	18
LENGUA	5	28	13	72	18
MATES	2	11	16	89	18
INGLES	4	22	14	78	18

Κατά τη διάρκεια της Παιχνιδοποίησης

3ª EVALUACIÓN					
5ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	24	100	24
CS	1	4	23	96	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	2	8	22	92	24
INGLES	2	8	22	92	24

Μετά την Παιχνιδοποίηση

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
5ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	4	23	96	24
CS	1	4	23	96	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	1	4	23	96	24
INGLES	2	8	22	92	24

Στο δεύτερο τμήμα της 5ης τάξης που εφάρμοσε το σύστημα παιχνιδοποίησης:

Πριν την Παιχνιδοποίηση

2ª EVALUACIÓN					
5ºB	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	11	16	89	18
CS	3	17	15	83	18
LENGUA	2	11	16	89	18
MATES	2	11	16	89	18
INGLES	3	17	15	83	18

Κατά τη διάρκεια της Παιχνιδοποίησης

3ª EVALUACIÓN					
5ºB	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	2	8	22	92	24
LENGUA	2	8	22	92	24
MATES	2	8	22	92	24
INGLES	2	8	22	92	24

Μετά την Παιχνιδοποίηση

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
5ºB	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	2	8	22	92	24
LENGUA	2	8	22	92	24
MATES	2	8	22	92	24
INGLES	2	8	22	92	24

6th grade:

Σύστημα Παιχνιδοποίησης: Myclassgame (αφήγηση με ανάγνωση)

Πριν την Παιχνιδοποίηση

2ª EVALUACIÓN					
6ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	4	17	20	83	24
LENGUA	5	21	19	79	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	3	13	21	88	24

Κατά τη διάρκεια της Παιχνιδοποίησης

3ª EVALUACIÓN					
6ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	4	23	96	24
CS	3	13	21	88	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	3	13	21	88	24

Μετά την Παιχνιδοποίηση

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
6ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	4	23	96	24
CS	4	17	20	83	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	3	13	21	88	24

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Σε γενικές γραμμές, κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής στην Ισπανία, είναι αξιοσημείωτο ότι οι βαθμοί σε όλες τις τάξεις βελτιώθηκαν και υπήρχαν

περισσότεροι βαθμοί επιτυχίας μετά την εισαγωγή της παιχνιδοποίησης στις τάξεις και στη συνέχεια παρέμειναν έτσι μέχρι το τέλος της πιλοτικής εφαρμογής.

ΡΟΥΜΑΝΙΑ

Στη ΡΟΥΜΑΝΙΑ, πραγματοποιήθηκαν 2 αξιολογήσεις, καθώς οι κάρτες αναφοράς χορηγούνται κάθε έξι μήνες. Τα θέματα που επιλέχθηκαν είναι τα εξής:
Ρουμανικά - (μητρική γλώσσα)
Μαθηματικά
Αγγλικά
Γαλλικά
Ιστορία
Βιολογία

Σύστημα παιχνιδοποίησης: Class Dojo

Συνολικά 592 μαθητές αναλύθηκαν κατά τη διάρκεια αυτής της πιλοτικής εφαρμογής.

Καθώς δεν είχαν όλοι τους κοινές υπογραφές, εκτός από τη ρουμανική γλώσσα, στους παρακάτω πίνακες το σύνολο ανά υπογραφή θα είναι διαφορετικό από τα υπόλοιπα.

Πριν την Παιχνιδοποίηση

1st EVALUATION - 1st semester (before Gamification)					
Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Romanian Language	48	8	544	92	592
Math	77	18	346	82	423
English	19	6	319	94	338
French	19	7	235	93	254
History	8	6	133	94	141
Biology	8	10	72	90	80

Μετά την Παιχνιδοποίηση

FINAL EVALUATION					
Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Romanian Language	39	7	553	93	592
Math	58	14	365	86	423
English	17	5	321	95	338
French	19	7	235	93	254
History	7	5	134	95	141
Biology	4	5	76	95	80

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: με βάση τα δεδομένα που συλλέχθηκαν, τα οφέλη του έργου καταδεικνύονται από τους βαθμούς των μαθητών, οι οποίοι, μετά την παιχνιδοποίηση, ενέκριναν περισσότερες υπογραφές, αυξάνοντας το ποσοστό "ΠΕΡΑΣΜΕΝΟΣ" σε κάθε υπογραφή.

ΕΛΛΑΔΑ

Πριν την Παιχνιδοποίηση

1ª EVALUATION					
3rd-4th-5th Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Greek Language	0	0	56	100	56
Maths	0	0	56	100	56
History	0	0	56	100	56
Science	0	0	56	100	56
English	0	0	56	100	56

Μετά την Παιχνιδοποίηση

2ª EVALUATION					
3rd-4th-5th Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Greek Language	0	0	56	100	56
Maths	0	0	56	100	56
History	0	0	56	100	56
Science	0	0	56	100	56
English	0	0	56	100	56

Επισήμως, το ποσοστό εγκατάλειψης του σχολείου στην Ελλάδα είναι πολύ χαμηλό (3,8%), αλλά αυτό δεν οφείλεται στο γεγονός ότι οι μαθητές μας απολαμβάνουν τόσο πολύ το σχολείο που δεν το εγκαταλείπουν- μάλλον, αυτό οφείλεται στην πολιτική του Υπουργείου Παιδείας. Πιστεύουν ότι αν ένας μαθητής επαναλάβει την ίδια τάξη, δεν θα βελτιωθεί την επόμενη χρονιά. Για το λόγο αυτό η ανάλυση του σχολικού απολογισμού ανά μαθητή στην Ελλάδα δεν μπορεί να είναι χρήσιμη για τους σκοπούς της έρευνάς μας, καθώς το σχολικό σύστημα αφήνει να περάσει κάθε μαθητής.

Υπάρχει ένα μικρό ποσοστό (3,8%) που αποτελείται κυρίως από μαθητές Ρομά οι οποίοι φοιτούν σε συγκεκριμένα σχολεία. Τα παιδιά αυτά τα φέρνουν στο σχολείο οι γονείς τους καθώς υπάρχει πρόγραμμα της ΕΕ που τους παρέχει επίδομα σε αυτή την περίπτωση. Ωστόσο, μόλις λάβουν το επίδομα, εγκαταλείπουν το σχολείο.