

ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΣΟΒΑΡΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΑΓΓΛΙΚΟΥ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟΥ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΗΣ ΕΜΠΛΟΚΗΣ ΣΕ ΜΑΘΗΤΕΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΡΙΕΣ ΜΕ ΔΕΠΥ

Θεοδωροπούλου Ν. Ζωή

Υποψήφια Διδάκτωρ, Τμήμα Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα

Περίληψη

Εισαγωγή: Η εκμάθηση αγγλικού λεξιλογίου στην Αγγλική ως Ξένη Γλώσσα απαιτεί προσοχή στη μορφή και τη σημασία της λέξης, ανάκληση, ανατροφοδότηση και διατήρηση στον χρόνο. Για μαθητές/μαθήτριες με ΔΕΠΥ, οι απαιτήσεις αυτές ενδέχεται να αλληλεπιδρούν με δυσκολίες στην προσοχή, την εργαζόμενη μνήμη, την αυτορρύθμιση και την επιμονή.

Σκοπός: Σκοπός της ανακοίνωσης είναι να παρουσιάσει το θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο υπό εξέλιξη διδακτορικής έρευνας για τον σχεδιασμό ενός σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού (serious game), το οποίο υποστηρίζει την εκμάθηση αγγλικού λεξιλογίου, με ευαισθησία στα μαθησιακά χαρακτηριστικά της ΔΕΠΥ.

Ανασκόπηση βιβλιογραφίας: Η βιβλιογραφία δείχνει ότι η ΔΕΠΥ δεν πρέπει να αντιμετωπίζεται ως έλλειμμα γλωσσικής ικανότητας, αλλά ως ετερογενές μαθησιακό προφίλ που μπορεί να επηρεάζει τη διαχείριση γλωσσικών έργων υψηλής γνωστικής απαίτησης. Παράλληλα, τα σοβαρά παιχνίδια διαφοροποιούνται από την απλή παιχνιδοποίηση (gamification), καθώς αποτελούν ολοκληρωμένα μαθησιακά περιβάλλοντα στα οποία στόχοι, ανατροφοδότηση, πρόοδος, επανάληψη και ασφαλής επαναδοκιμή μπορούν να ευθυγραμμιστούν με συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα.

Συμπεράσματα: Μεθοδολογικά, η έρευνα υιοθετεί ενδοϋποκειμενικό, αντισταθμισμένο σχεδιασμό μικτής μεθοδολογίας (within-participant, counterbalanced, mixed-methods design), με αντιστοιχισμένη έντυπη συνθήκη εξάσκησης λεξιλογίου. Τα μαθησιακά αποτελέσματα αφορούν τη δεκτική αναγνώριση (receptive recognition), τη σύνδεση μορφής-σημασίας (form-meaning mapping) και τη διατήρηση της γνώσης σε μεταγενέστερο χρόνο (delayed retention). Παράλληλα, η εμπλοκή που σχετίζεται με την εκμάθηση λεξιλογίου (vocabulary-relevant engagement) διερευνάται μέσω ηλεκτρονικών αρχείων καταγραφής ενσωματωμένων στο σοβαρό παιχνίδι (game logs), παρατήρησης, αυτοαναφοράς μαθητή/μαθήτριας και παρακολούθησης οφθαλμικών κινήσεων (eye-tracking). Η ανακοίνωση δεν παρουσιάζει ακόμη εμπειρικά ευρήματα, αλλά εστιάζει στη λογική σχεδιασμού και στις παιδαγωγικές προϋποθέσεις της έρευνας.