



Ηλεκτρονικά παιγνίδια ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ

Δρ. Χαράλαμπος Βρασίδα & Φωτεινή Θεοδούλου, CARDET – Πανεπιστήμιο Λευκωσίας

Στόχος αυτού του άρθρου είναι να παρουσιάσει τις παιδαγωγικές δυνατότητες των ηλεκτρονικών παιγνιδιών, όπως αυτές έχουν καταδειχθεί από πρόσφατες έρευνες, καθώς και τις προκλήσεις που έχει να αντιμετωπίσει ο εκπαιδευτικός, κατά την ενσωμάτωση ενός παιγνιδιού στη διδασκαλία.

Παράλληλα, διατυπώνονται εισηγήσεις για παιγνίδια που μπορούν να αξιοποιηθούν στην εκπαίδευση, τρόπους ενσωμάτωσής τους και διαδικασίες που θα μπορούσε να ακολουθήσει ο εκπαιδευτικός. Τονίζεται πως τα ηλεκτρονικά παιγνίδια αντιμετωπίζονται ως ένα απλό εργαλείο, η χρήση του οποίου μπορεί να εμπλουτίσει τη διδασκαλία και να ενισχύσει τη διαδικασία της μάθησης.

Τι είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Οι όροι «παιχνίδι» ή «παιγνίδι» αφορούν σε οποιαδήποτε δραστηριότητα που «πραγματοποιείται σύμφωνα με ορισμένους κανόνες (και ενδεχομένως με συγκεκριμένα αντικείμενα), αποσκοπώντας είτε στη διασκέδαση είτε στην απόκτηση χρημάτων» [1]. Παράλληλα, υποστηρίζεται πως το παιγνίδι είναι μια «δομημένη ή ημιδομημένη δραστηριότητα που κυρίως στοχεύει στη διασκέδαση και κάποιες φορές χρησιμοποιείται για να εξυπηρετήσει εκπαιδευτικές ανάγκες» [2]. Τα παιγνίδια μπορούν να χωριστούν σε διάφορες κατηγορίες: δράσης, περιπέτειας, μάχης, υπόδυσης ρόλου, προσομοίωσης, γρίφοι, αθλητικά και στρατηγικής [3,4]. Ο διαχωρισμός αυτός, ωστόσο, δεν είναι απόλυτος, εφόσον κάποια παιγνίδια μπορούν να ανήκουν σε περισσότερες από μία κατηγορίες. Τα τελευταία χρόνια γίνεται συχνή αναφορά στον όρο «epistemic games», για να οριστούν τα ηλεκτρονικά παιγνίδια εκείνα, στα οποία ο χρήστης καλείται να υποδυθεί το ρόλο ενός επιστήμονα (π.χ. αρχιτέκτονα, δημοσιογράφου, μηχανικού) και να επιλύσει προβλήματα που παρουσιάζονται [5]. Ευρέως χρησιμοποιείται και ο όρος «σοβαρά παιγνίδια», τα οποία έχουν ως στόχο πέρα από τη διασκέδαση, να θέτουν τους παίκτες σε τέτοιες διαδικασίες διάδρασης, ώστε ακούσια να επιτυγχάνουν κάποιους προσχεδιασμένους μαθησιακούς στόχους, χωρίς βέβαια αυτό να δηλώνεται ρητά στο ίδιο το παιγνίδι [4].

Τα ηλεκτρονικά παιγνίδια τυγχάνουν ευρείας αποδοχής από τους νέους και αποτελούν βασικό κομμάτι της καθημερινής τους ζωής, συνεπώς υποστηρίζεται πως είναι σημαντικό να αποτελέσουν μέρος και της σχολικής πραγματικότητας. Επιπρόσθετα, οι δεξιότητες που έχουν αναπτύξει οι σημερινοί μαθητές μέσω της χρήσης των νέων τεχνολογιών (π.χ. η παράλληλη επεξεργασία εφαρμογών και η εξοικείωση με τα γραφικά) έχουν σημαντική επίδραση στον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουν, κάτι που δεν πρέπει να αγνοείται από το εκπαιδευτικό σύστημα [4].

Δυνατότητες των ηλεκτρονικών παιγνιδιών

Αρκετές είναι οι δυνατότητες των ηλεκτρονικών παιγνιδιών που απαριθμούνται από τους μελετητές ως πλεονεκτήματα για τη μαθησιακή διαδικασία και στηρίζονται με αποτελέσματα ερευνών που έχουν διενεργηθεί. Κατ' αρχάς, η ενσωμάτωση ενός ηλεκτρονικού παιγνιδιού στη εκπαίδευση και κατάρτιση αυξάνει τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων στη διαδικασία της μάθησης. Έχει, μάλιστα, παρατηρηθεί πως τα παιγνίδια μπορούν να ελκύσουν την προσοχή και να οδηγήσουν στη βελτίωση της επίδοσης των μαθητών που συνήθως δε συγκεντρώνονται στο μάθημα είτε γιατί βαριούνται είτε γιατί αποσπάται η προσοχή τους εύκολα [6]. Αυτό οφείλεται στη χαλάρωση που επιτυγχάνεται με τη χρήση του παιγνιδιού, η οποία επιτρέπει στο μαθητή να προσλαμβάνει τις πληροφορίες με περισσότερη ευκολία και να επενδύει προσπάθεια και κόπο χωρίς να δυσανασχετεί [4].

Αρκετοί μελετητές, βασισμένοι στη θεωρία του Csikszentmihalyi [7], τονίζουν πως τα ηλεκτρονικά παιγνίδια οδηγούν το χρήστη σε κατάσταση «ροής» [4,8]. Ο Csikszentmihalyi ορίζει τη ροή ως την κατάσταση στην οποία βρίσκονται οι άνθρωποι, όταν είναι τόσο αφοσιωμένοι σε μια δραστηριότητα που τίποτα άλλο δεν έχει σημασία γι' αυτούς. Σύμφωνα με τον εισηγητή της θεωρίας, οι δραστηριότητες που οδηγούν σε καταστάσεις ροής έχουν συνήθως κάποια κοινά στοιχεία: έχουν κανόνες, θέτουν στόχους, παρέχουν ανατροφοδότηση, δίνουν μια αίσθηση ανακάλυψης, καθιστούν εφικτό τον έλεγχο από την πλευρά του δρώντος προσώπου, ωθούν το άτομο σε ανώτερα επίπεδα επίδοσης μεταφέροντάς το σε μια νέα πραγματικότητα. Ως τέτοιες δραστηριότητες περιγράφονται η εκγύμναση του σώματος, η θέαση αριστουργημάτων τέχνης ή ακόμα απλών καθημερινών τοπίων που μπορεί να οδηγήσουν σε αισθητηριακή απόλαυση, η ακρόαση μουσικής, η απόλαυση του φαγητού,

η εργασία (όταν αυτή μας προσφέρει ευχαρίστηση) και η σχέση με τους συνανθρώπους μας. Είναι σαφές ότι τα παιχνίδια μπορούν να συγκαταλεχθούν σ' αυτές τις δραστηριότητες.

Επιπρόσθετα, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προωθούν την αναζήτηση και την ανακάλυψη, ενώ παράλληλα έχει αποδειχθεί ότι μπορούν να βελτιώσουν τις διαδικασίες ανάκλησης πληροφοριών [6,9] και να οδηγήσουν στην αποτελεσματική σύνδεση ανάμεσα σε αιτίες και αποτελέσματα [10]. Ως σημαντικά χαρακτηριστικά των αποτελεσματικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών αναγνωρίζονται, επίσης, η αυθεντικότητα και η επίτευξη της μάθησης μέσα από την πράξη [10], κάτι που συνάδει με τη βασική αρχή που πρότεινε ο Dewey για την εκπαίδευση, το «μανθάνειν διά του πράττειν». Εξίσου σημαντική είναι και η εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες που τους ωθούν στη συνεργασία, κάτι που επιτυγχάνεται σε πολύ μεγάλο βαθμό μέσα από τη χρήση ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, εφόσον τα παιχνίδια τους δίνουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν κοινωνικές ομάδες και να αλληλεπιδράσουν [4,8,10]. Έχει υποστηριχθεί πως ο εικονικός κόσμος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι ένα μοναδικό περιβάλλον, στο οποίο ένας μαθητής μπορεί να λάβει σημαντικές και καθοριστικές αποφάσεις για το μέλλον του κόσμου [11]. Αυτό επιτυγχάνεται, γιατί σε ορισμένα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών ο χρήστης έχει την ευκαιρία να αναλάβει ένα ρόλο, υιοθετώντας έτσι μια καινούρια ταυτότητα. Στα παιχνίδια οι μαθητές μπορούν να γίνουν επιστήμονες, δημοσιογράφοι, ιστορικοί, να αποκτήσουν καινούριες εμπειρίες, να ανταποκριθούν σε προκλήσεις, να κάνουν επιλογές που καθορίζουν την εξέλιξη των γεγονότων. Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες που τους ενεργοποιούν πνευματικά, αναπτύσσοντας δημιουργική και καινοτόμο σκέψη, τις προεκτάσεις της οποίας δεν τις φαντάζονται απλώς, αλλά τις βιώνουν ως συνέπειες των επιλογών τους στο παιχνίδι.

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα ερευνών που έχουν διενεργηθεί με βάση το παιχνίδι Quest Atlantis, έχει προταθεί από μια ομάδα μελετητών ο όρος «μετασχηματιστικό παιχνίδι» [11]. Όπως αναλύεται, ο μετασχηματισμός επισυμβαίνει με τρεις τρόπους: (α) ο μαθητής γίνεται από παθητικός δέκτης σε χειραφετημένο δρών πρόσωπο. (β) Το περιεχόμενο

μετατρέπεται από πληροφορίες, τις οποίες ο μαθητής πρέπει να θυμάται, σε εργαλείο το οποίο ο μαθητής χρησιμοποιεί, για να επιτύχει το ποθητό αποτέλεσμα. (γ) Το συγκεκριμένο μετατρέπεται από πιθανότητα σε πραγματικότητα. Επομένως, η γνώση δεν αποτελεί απλώς εφόδιο για το μέλλον, αλλά σχετίζεται άμεσα με την πραγματική δράση των μαθητών στα πλαίσια του εικονικού κόσμου. Οι πηγές και τα εργαλεία αποκτούν νόημα για τους μαθητές, γιατί τυγχάνουν ουσιαστικής χρήσης και όχι γιατί προτείνονται από ένα σχολικό εγχειρίδιο.

Τέλος, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δίνουν την ευκαιρία σε μαθητές με φυσική ανικανότητα, οι οποίοι δεν μπορούν να παίξουν όπως τα άλλα παιδιά στην πραγματική ζωή, να παίξουν στον εικονικό κόσμο και να γίνουν ισάξιοι αντίπαλοι των υπολοίπων συμμαθητών τους. Ευρύτερα, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια φαίνεται πως βοηθούν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που σχετίζονται με το χειρισμό του ηλεκτρονικού υπολογιστή, την απόκτηση αυτοματισμών, το συντονισμό σκέψης και κίνησης, τη διεκπεραίωση παράλληλων δραστηριοτήτων μέσω της εστίασης της όρασης και της απομόνωσης των κρίσιμων πληροφοριών, την ταχεία αντίδραση σε αναμενόμενα και μη αναμενόμενα ερεθίσματα [3,4]. Αυτό δίνει στους νεαρούς χρήστες, σύμφωνα με αναφορές των ιδίων, τη δυνατότητα να διαφοροποιηθούν από τους ενήλικες, οι οποίοι δεν κατέχουν τέτοιες δεξιότητες.

Προκλήσεις για τους εκπαιδευτικούς

Ως δυσκολίες για την ενσωμάτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία αναφέρονται η πίεση του διδακτικού χρόνου σε συνδυασμό με την ανάγκη για κάλυψη της ύλης, καθώς και κάποια τεχνικά ζητήματα που ενδέχεται να προκύψουν κατά την εφαρμογή και αποτελούν αποτρεπτικό παράγοντα για τους εκπαιδευτικούς [3]. Επιπρόσθετα, υπάρχει η δυσκολία ταύτισης των παιχνιδιών που διατίθενται με το περιεχόμενο του αναλυτικού προγράμματος. Μια τέτοια ταύτιση θα επιτυγχανόταν, αν σχεδιάζονταν παιχνίδια ειδικά ως μέσα υποστήριξης του αναλυτικού προγράμματος ή αν με κάποιο τρόπο προωθούνταν ο αναστοχασμός μετά τη συμμετοχή στο παιχνίδι και η συσχέτισή του με το αντικείμενο διδασκαλίας. Ένα στοιχείο που μπορεί, επίσης, να κριθεί ως μειονέκτημα είναι πως ελάχιστα παιχνίδια διατίθενται

στα ελληνικά. Παρ' όλα αυτά, η γλώσσα του παιγνιδιού, όπως έχει καταδειχθεί, δεν αποτελεί ιδιαίτερη δυσκολία. Μέσα από τη διαδικασία «δοκιμή και λάθος» ή με τη βοήθεια των συμμαθητών τους, οι μαθητές μπορούν να αντεπεξέλθουν στις προκλήσεις που θέτει το παιγνίδι [8].

Εισηγήσεις για ενσωμάτωση παιγνιδιών στη διδασκαλία

Η επιτυχία των ηλεκτρονικών παιγνιδιών ως μέσων διδασκαλίας και μάθησης εξαρτάται κατά ένα μεγάλο βαθμό από τις δυνατότητες των εκπαιδευτικών και το πόσο θα έχουν εξασκηθεί στην υιοθέτηση αυτού του νέου μέσου. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να επιλέγει με προσοχή το παιγνίδι που θα ενσωματώσει στο μάθημά του βάσει του περιεχομένου του, των διδακτικών στόχων της ενότητας ή των δεξιοτήτων που θέλει ο εκπαιδευτικός να αναπτύξει στους μαθητές του. Σημαντική κρίνεται, επίσης, η εκ των προτέρων επικοινωνία με τους γονείς των μαθητών και τη Διεύθυνση του σχολείου, έτσι ώστε να εξασφαλιστεί η συναίνεσή τους για τη χρήση του παιγνιδιού στην τάξη.

Αρκετά είναι τα παραδείγματα ηλεκτρονικών παιγνιδιών που μπορούμε να αναφέρουμε ως κατάλληλα για ενσωμάτωση στη διδασκαλία. Στη δημοτική εκπαίδευση μπορούν να αξιοποιηθούν αρκετά από τα μικρά παιγνίδια που διατίθενται δωρεάν στο διαδίκτυο, όπως για παράδειγμα τα παιγνίδια λέξεων («φιλόλεξο», «κρυπτόλεξο» κ.ά. σε ιστοσελίδες όπως www.dod.gr ή www.quiz.gr κ.ά.), με τα οποία πολλοί μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι. Στις ιστοσελίδες αυτές παρέχεται μάλιστα η δυνατότητα χρονομέτρησης ή ομαδικής χρήσης, έτσι τα παιγνίδια μπορούν να αξιοποιηθούν και ως τρόπος αξιολόγησης ή ως μέσο διεξαγωγής διαγωνισμών μεταξύ των μαθητών της τάξης. Δύο παιγνίδια που θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν και στη Μέση Εκπαίδευση είναι το «Food Force» του Παγκόσμιου Προγράμματος Σίτισης του ΟΗΕ

(<http://www.wfp.org/how-to-help/individuals/food-force/>) και το «Ταξίδι Φυγής» της Υπάτης Αρμοστείας των Ηνωμένων Εθνών για τους Πρόσφυγες (<http://www.taxidifygis.org.cy/>). Επίσης, στην αίθουσα διδασκαλίας μπορούν να χρησιμοποιηθούν και οι κονσόλες ηλεκτρονικών παιγνιδιών (π.χ. Playstation, Xbox, Wii) ή ακόμα και ο διαδραστικός πίνακας, ο οποίος μπορεί να αξιοποιηθεί με παιγνιώδη τρόπο. Στην ιστοσελίδα του προγράμματος LINKED του European Schoolnet παρουσιάζονται κάποια παραδείγματα πρακτικών ενσωμάτωσης ηλεκτρονικών παιγνιδιών στη διδασκαλία που έχουν εφαρμοστεί σε διάφορες χώρες της Ευρώπης (<http://linked.eun.org/web/guest/videos>).

Προτού εισαγάγει το παιγνίδι στη διδασκαλία, είναι σημαντικό ο ίδιος ο εκπαιδευτικός να έχει εξοικειωθεί με το περιβάλλον του παιγνιδιού. Κατά τη χρήση του παιγνιδιού ο εκπαιδευτικός πρέπει να εμπλέκεται ενεργά και να δείχνει με τη στάση του πως αναγνωρίζει τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα του παιγνιδιού. Με την κατάλληλη ανατροφοδότηση παρωθεί τους μαθητές, δίδοντας, παράλληλα, έμφαση σε έννοιες-κλειδιά που περιλαμβάνονται στο σενάριο και χρήζουν προσοχής [11]. Μ' αυτό τον τρόπο, ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει ρόλο «αναλυτή» [4], βοηθά, δηλαδή, τους μαθητές να επεξεργαστούν τη νέα γνώση. Οι μαθητές παίζοντας ένα παιγνίδι πρέπει να σκεφτούν, και η ενεργοποίηση της σκέψης τους είναι ένα από τα σημαντικά καθήκοντα του εκπαιδευτικού.



Ιδιαίτερα σημαντικός είναι ο αναστοχασμός τόσο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όσο και μετά την ολοκλήρωσή του. Μπορεί, για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός να αναθέσει στους μαθητές του να γράφουν ημερολόγιο για όσα διαδραματίζονται στο παιχνίδι, να ζητήσει από τους μαθητές που δε χειρίζονται το ποντίκι να παρακολουθούν και να καταγράφουν τις παρατηρήσεις τους και τις σκέψεις τους για το παίξιμο των συμμαθητών τους, να αναθέσει στους μαθητές να παίζουν μαζί και μετά να πάρουν συνέντευξη ο ένας από τον άλλο για όσα έζησαν στο παιχνίδι. Επίσης, προτείνεται η ανάθεση δημιουργικών εργασιών μετά το τέλος του παιχνιδιού: π.χ. οι μαθητές να συνεχίσουν την ιστορία του παιχνιδιού, να ζωγραφίσουν κάτι σχετικό ή να δημιουργήσουν ταινίες. Τέλος, ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να προωθήσει τη χρήση του παιχνιδιού και στο σπίτι (ως κατ'οίκον εργασία), αφού, βέβαια, θα έχει ενημερώσει τους γονείς για τη χρησιμότητα της διαδικασίας. Καλό θα ήταν, τέλος, ο ίδιος ο εκπαιδευτικός να αναλάβει το ρόλο του «παραγωγού/σχεδιαστή» [4]. Μέσα από την εμπειρία του είναι σε θέση να γνωρίζει αφενός τι αρέσει στους μαθητές και αφετέρου τι θα εξυπηρετούσε τους διδακτικούς του στόχους. Επομένως, με τη βοήθεια λογισμικών που κυκλοφορούν, θα μπορούσε ο εκπαιδευτικός

να δημιουργήσει ένα δικό του παιχνίδι. Ενδεικτικά, μπορούμε να αναφέρουμε κάποια λογισμικά, τα οποία διατίθενται δωρεάν στο διαδίκτυο και με τα οποία μπορεί κανείς να φτιάξει ηλεκτρονικά παιχνίδια, χωρίς να έχει γνώσεις προγραμματισμού ηλεκτρονικών υπολογιστών: Scratch (<http://scratch.mit.edu/>), Scirra (<http://www.scirra.com/>), Kodu (<http://fuse.microsoft.com/page/kodu>).

Από τις έρευνες που έχουν διενεργηθεί αναδεικνύεται η σπουδαιότητα της ενσωμάτωσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία, σε μια εποχή, μάλιστα, κατά την οποία οι παιδαγωγικές πρακτικές χρήζουν επιτακτικής ανανέωσης, έτσι ώστε να επιτύχουμε να ελκύσουμε το ενδιαφέρον των σύγχρονων μαθητών. Είναι αναγκαία, ωστόσο, η περαιτέρω διερεύνηση του θέματος, και ειδικότερα με έμφαση στο κυπριακό συγκείμενο, με στόχο την εξέταση συγκεκριμένων εφαρμογών καθώς και την ανάπτυξη προγραμμάτων για δημιουργία στοχευμένων ηλεκτρονικών παιχνιδιών προς ενίσχυση της διδακτικής πράξης. Σημαντικό είναι να μην ξεχνάμε πως το ηλεκτρονικό παιχνίδι αποτελεί απλώς ένα εργαλείο, το οποίο από μόνο του δεν μπορεί να επιφέρει αποτελέσματα· καθοριστικός είναι ο τρόπος αξιοποίησής του από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό. ■

Αναφορές

1. Μπαμπινιώτης, Γ.Δ. (2008). *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας Ε.Π.Ε.
2. Gareau, S. & Guo, R. (2009). "All Work and No Play" Reconsidered: The Use of Games to Promote Motivation and Engagement in Instruction. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 3(1), 1-12.
3. Gros, B. (2007). Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38.
4. Prensky, M. (2007). *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι. Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαίδευση και την κατάρτιση* (Μτφρ. Κ. Παπασταύρου & Ν. Παπασταύρου). Αθήνα: Μεταίχμιο.
5. Shaffer, D.W. (2007). The educational value of computer games. *Principal*, 86(4), 66-67.
6. Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness. *Educational Technology & Society*, 8(2), 54-65.
7. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow. The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.
8. Inal, Y., & Cagiltay, K. (2007). Flow experiences of children in an interactive social game environment. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 455-464.
9. Chuang, T.-Y. & Chen, W.-F. (2009). Effect of Computer-Based Video Games on Children: An Experimental Study. *Educational Technology & Society*, 12(2), 1-10.
10. Kiili, K. (2007). Foundation for problem-based gaming. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 394-404.
11. Barab, S., Gresalfi, M. & Arici, A. (2009). *Why educators should care about games*. *Educational Leadership*, 67(1), 76-80.



Ο **Δρ. Χαράλαμπος Βρασίδης** είναι Εκτελεστικός Διευθυντής του διεθνούς ερευνητικού και αναπτυξιακού οργανισμού CARDET και Αναπληρωτής Καθηγητής Εκπαιδευτικής Έρευνας και Τεχνολογίας στο Πανεπιστήμιο Λευκωσίας. Από το 2006 εκτελεί χρέη Editor in Chief του ακαδημαϊκού περιοδικού Educational Media International. Τα τελευταία 15 έτη ο Δρ. Βρασίδης συμμετείχε στην διαχείριση, ανάπτυξη, την εφαρμογή και την αξιολόγηση πέραν των 100 προγραμμάτων σε 20 χώρες. Για περισσότερες πληροφορίες www.cardet.org.



Η **Φωτεινή Θεοδούλου** (photinit@cytanet.com.cy) είναι καθηγήτρια ελληνικής φιλολογίας στη Μέση Εκπαίδευση. Κατέχει πτυχίο του Πανεπιστημίου Κύπρου στην Κλασική Φιλολογία και μεταπτυχιακό τίτλο του Πανεπιστημίου Λευκωσίας στην κατεύθυνση “Θεωρία, Πρακτική και Αξιολόγηση Διδασκαλίας”. Αυτή την περίοδο διεξάγει διδακτορικές σπουδές στο Πανεπιστήμιο Λευκωσίας στην κατεύθυνση “Εκπαιδευτική Τεχνολογία” και συνεργάζεται ερευνητικά με το CARDET. Στα ερευνητικά της ενδιαφέροντα συγκαταλέγονται η ενσωμάτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία και η διαδικτυακή μάθηση.

Ergo•dotisi.com

