

Πώς να ενισχύσετε τα κίνητρα των μαθητών

Ανεξάρτητα από την τάξη που διδάσκετε, είναι γνωστό ότι οι μαθητές λατρεύουν να παίζουν παιχνίδια. Το πλεονέκτημα για τον εκπαιδευτικό είναι απλό: το να παίζεις παιχνίδια σε βοηθά να μάθεις χωρίς να καταβάλλεις μεγάλη προσπάθεια. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια χρησιμοποιούν ολόκληρο τον εγκέφαλό σας όταν παίζετε ενεργά. Τα παιχνίδια που εμπλέκουν τους μαθητές με τη χρήση οπτικών μέσων, ήχου και καλής αφήγησης βοηθούν τους μαθητές να διατηρήσουν τις πληροφορίες πολύ περισσότερο.

Τα δωμάτια απόδρασης συνοδεύονται από ανταμοιβές

Σε όλους αρέσει μια καλή ανταμοιβή όταν κάνουν κάτι σωστό, αλλά συχνά όταν έχουμε πάρει μια ανταμοιβή σταματάμε να προσπαθούμε. Τα δωμάτια απόδρασης λειτουργούν με τέτοιο τρόπο ώστε πρέπει να συνεχίσετε να παίρνετε ανταμοιβές για να πάρετε το τελικό τίμημα: την ελευθερία. Η ανταμοιβή για τα δωμάτια απόδρασης είναι η δυνατότητα επιτυχούς λήψης στοιχείων για την επίλυση γρίφων προκειμένου να "δραπετεύσετε". Πρέπει να είναι αρκετά απαιτητικά ώστε να κρατούν τους μαθητές σε σκέψη και εργασία. Εάν οι ανταμοιβές είναι αρκετά δυνατές, οι μαθητές θα συνεχίσουν να πιέζουν προς τα εμπρός προκειμένου να αποδράσουν.

Εκτός του ότι είναι μια πολύ αγαπητή μορφή ψυχαγωγίας, τα δωμάτια διαφυγής έχουν τραβήξει την προσοχή των εκπαιδευτικών λόγω της ικανότητάς τους να προωθούν την ομαδική εργασία, την ηγεσία, τη δημιουργική σκέψη και την επικοινωνία με τρόπο που είναι ελκυστικός για τους μαθητές. Κατά συνέπεια, τα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης αναδύονται ως ένας νέος τύπος μαθησιακής δραστηριότητας με την υπόσχεση να ενισχύσουν τη μάθηση των μαθητών μέσω ιδιαίτερα ελκυστικών εμπειριών. Οι δραστηριότητες αυτές αποτελούνται από δωμάτια απόδρασης που ενσωματώνουν υλικό μαθημάτων στους γρίφους τους με τέτοιο τρόπο ώστε να απαιτείται από τους μαθητές να κατακτήσουν το υλικό αυτό για να επιτύχουν.



Πώς να ενισχύσετε τα κίνητρα των μαθητών

Αν και μπορεί κανείς να υποθέσει ότι τα δωμάτια απόδρασης είναι πιο κατάλληλα για τα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης, αυτού του είδους η παιχνιδοποιημένη εμπειρία θεωρείται πόλος έλξης κυρίως για ενήλικες, καθιστώντας την ιδανική επιλογή για φοιτητές στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Αρκετές μελέτες έχουν αναφερθεί σε επιτυχημένες χρήσεις εκπαιδευτικών δωματίων διαφυγής σε ένα ευρύ φάσμα επιστημονικών κλάδων, ιδίως σε μαθήματα ξένων γλωσσών και STEM.

Αναφορές

McMillan, J. (2017), Classroom Assessment: Principles and Practice that Enhance Student Learning and Motivation, Exeter, 7th edition, Pearson

Σχετικά εργαλεία

- Υλικό μαθημάτων
- Παζλ
- Κλειδαριές
- Μυστικοί κώδικες
- Μαγνήτες
- Αινίγματα
- Παράξενα αντικείμενα που οι μαθητές σας δεν έχουν ξαναδεί ποτέ

