



Τεχνολογικό  
Πανεπιστήμιο  
Κύπρου

Σχολή Επικοινωνίας  
και Σπουδών  
Διαδικτύου

**Πτυχιακή εργασία**

**Επίδραση Αλληλεπιδραστικού Ψηφιακού Παιχνιδιού στη  
Μάθηση: Ανάλυση Εκπαιδευτικής Εμπειρίας Μαθητών σε  
Μουσείο Νερού**

**Άντρεα Κοσμίνα Μόισα**

**Λεμεσός, Μάιος 2024**



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ  
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΣΠΟΥΔΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Πτυχιακή εργασία

ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ  
ΣΤΗ ΜΑΘΗΣΗ: ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ  
ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΕ ΜΟΥΣΕΙΟ

της/του

Άντρα Κοσμίνα Μόισα

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ. Ιόλη Νικολαΐδου

Λεμεσός, Μάιος 2024

## **Πνευματικά δικαιώματα**

Copyright © Αντρεα Κοσμίνα Μόισα, 2024

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Επικοινωνίας και Σπουδών Διαδικτύου του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του/της συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να εκφράσω τις ειλικρινείς μου ευχαριστίες προς όλους όσους συνέβαλαν στην ολοκλήρωση της παρούσας πτυχιακής εργασίας και στην επίτευξη των στόχων της. Θα ήθελα ιδιαιτέρως να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου, Δρ. Ιόλη Νικολαΐδου, για την πολύτιμη καθοδήγηση και την εποικοδομητική ανάδραση που παρείχε κατά τη διάρκεια της πραγματοποίησης αυτής της εργασίας. Τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές που συμμετείχαν στη μελέτη και παρείχαν τις πολύτιμες πληροφορίες και ανατροφοδότηση που απαιτούνταν για την ολοκλήρωση της έρευνας. Την ομάδα του Μουσείου Νερού, που παρείχε την απαραίτητη συνεργασία και τη δυνατότητα πραγματοποίησης της μελέτης. Την οικογένεια και τους φίλους μου που με στήριξαν και καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου. Τέλος, ευχαριστώ το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου για την παροχή των απαραίτητων πόρων και την υποστήριξή του κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης και των σπουδών μου.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία εστιάζει στην επίδραση των ψηφιακών παιχνιδιών στην μάθηση, μελετώντας την εμπειρία μαθητών ηλικίας 10-12 ετών στο Μουσείο Νερού Λεμεσού μέσω ενός διαδραστικού ψηφιακού παιχνιδιού. Ο σκοπός της έρευνας είναι η αξιολόγηση της επίδρασης αυτού του εκπαιδευτικού παιχνιδιού στη μάθηση σχετικά με το νερό, των μαθητών Δ'-Στ' Δημοτικού, καθώς και η αξιολόγηση της ευχρηστίας του παιχνιδιού. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε μέσω 31 ατομικών συνεντεύξεων με παιδιά Δ-Στ τάξης από 5 διαφορετικές τάξεις Δημοτικών σχολείων της Κύπρου που επισκέφθηκαν το Μουσείο και έπαιξαν το παιχνίδι. Τα αποτελέσματα της ποιοτικής ανάλυσης κατέδειξαν θετική και ικανοποιητική εμπειρία των παιδιών, καθώς επίσης και την απόκτηση γνώσεων και την ενεργή συμμετοχή τους στο μουσείο μέσω του παιχνιδιού. Η πλειονότητα των παιδιών απέκτησε γνώσεις και κατανόησε τις πληροφορίες που παρείχε το παιχνίδι. Τα παιδιά ήταν σε θέση να αναγνωρίσουν τα όργανα μέτρησης νερού, να εξηγήσουν τις λειτουργίες τους και να αναφέρουν συγκεκριμένες λεπτομέρειες που έμαθαν μέσω του παιχνιδιού, υποδεικνύοντας την κατανόηση των πληροφοριών που τους δόθηκαν. Η παρούσα έρευνα αναδεικνύει τη σημαντικότητα της χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση και την ενίσχυση της μάθησης. Τα ευρήματα της έρευνας προσφέρουν εισηγήσεις για τη βελτίωση των εκπαιδευτικών πρακτικών και τη δημιουργία περισσότερο διαδραστικών και αποτελεσματικών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων μέσω της χρήσης τεχνολογίας και ψηφιακών εφαρμογών.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακά παιχνίδια, μάθηση, μουσείο, ευχρηστία, μαθητές.

## **ABSTRACT**

The present thesis focuses on the impact of digital games on learning, examining the experience of 10-12 -year-old students at the Limassol Water Museum through an interactive digital game. The research aims to evaluate the effect of this educational game on water-related learning for students in grades 4 to 6 of primary school, as well as to assess the usability of the game. The study was conducted through interviews with 31 students from 5 primary school classes in Cyprus who visited the museum and played the game. The results of the qualitative data analysis indicated a positive and satisfactory experience for the children, as well as knowledge acquisition and active engagement in the museum through the game. The majority of the children gained knowledge and understood the information provided by the game. They were able to recognize water quality measurement instruments, explain their functions, and mention specific details they learned through the game, demonstrating comprehension of the provided information. This research highlights the importance of using digital games in education and enhancing learning. The findings offer suggestions for improving educational practices and creating more interactive and effective learning environments through the use of technology and digital applications.

**Keywords:** digital games, learning, museum, usability, students.