

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- Εναρκτήριες Δραστηριότητες του Έργου
- Η Παιχνιδοκεντρική Μάθηση στην Εκπαίδευση
- Η αποτελεσματική χρήση τεχνικών Παιχνιδοποίησης στη Σχολική Τάξη
- Ανάπτυξη σχεδίων μαθήματος στην Παιχνιδοκεντρική Μάθηση και την Παιχνιδοποίηση Δημιουργία Οδηγού για εκπαιδευτικούς
- Ενημερωτικές δράσεις στις χώρες των εταίρων

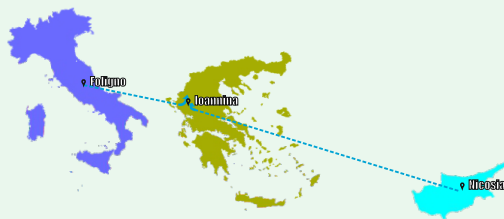


Directorate
of Secondary
Education
Ioannina

 **DouMag Ltd**



CRACKLAB F4D



ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

GREECE / IOANNINA / DDE IOANNINON

Website link

<https://dide.ioa.sch.gr>

Official email: mail@dide.ioa.sch.gr

CYPRUS / NIKOSIA / DOUMAG LTD

Website link

<https://www.doumag.com/index.php/en/>

Official email: info@doumag.com

ITALY / FOLINGO / CRHACK LAB

Website link

<https://crowddreaminganew.world/>

Official email:

weare@crowddreaminganew.world

τεχνικές παιχνιδοκεντρικής μάθησης
και παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση

2022-1-EL01-KA210-SCH-000084562



<https://gbl-edu.eu/index.php>



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες επιβάλλουν μαθητοκεντρικές μεθόδους διδασκαλίας, πλούσια κοινωνική αλληλεπίδραση και πολιτιστική ζωή. Προς αυτή την κατεύθυνση ουσιαστικό ρόλο διαδραματίζει η παιδαγωγική αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών που συμβάλλουν στο όραμα ενός ανοικτού, καινοτόμου σχολείου εισάγοντας αλλαγές στη διδακτική πράξη και αξιοποιώντας ό,τι πιο σύγχρονο και πρωτοπόρο προσφέρει η παιδαγωγική επιστήμη.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας τα ψηφιακά παιχνίδια αναδείχτηκαν σε μια σημαντική δραστηριότητα και δικαιολογημένα προσέλκυσαν το ενδιαφέρον της εκπαιδευτικής κοινότητας.

Οι σημερινοί μαθητές, λόγω της μεγάλης ενασχόλησης και εξοικείωσής τους με την τεχνολογία, απολαμβάνουν περισσότερο μια εμπειρία μάθησης, που βασίζεται στο παιχνίδι ή εμπλουτίζεται με χαρακτηριστικά παιχνιδιού. Η παιχνοκεντρική μάθηση (μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι) και η παιχνοποίηση (χρήση μηχανισμών ή χαρακτηριστικών παιχνιδιού σε δραστηριότητες) κάνουν τη διδασκαλία πιο ελκυστική για τους μαθητές και κατά συνέπεια πιο αποτελεσματική.

ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

1. Ανάγκη ενδυνάμωσης των εκπαιδευτικών μέσα από επιμορφωτικές δράσεις που δίνουν έμφαση σε καινοτόμες διδακτικές μεθόδους.
2. Ανάγκη της σύγχρονης εποχής για μαθητοκεντρικά συστήματα διδασκαλίας, με στόχο την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.
3. Ανάγκη πιο αποτελεσματικής διδασκαλίας και μάθησης μέσω της επαφής με εκπαιδευτικές πρακτικές και στρατηγικές μάθησης των εκπαιδευτικών συστημάτων άλλων ευρωπαϊκών χωρών.
4. Ανάγκη να αυξήσουμε το κίνητρο των μαθητών για μάθηση
5. Ανάγκη διεθνούς κοινωνικοποίησης των καθηγητών μας μέσω της επαφής με τους καθηγητές, την κουλτούρα, τη γλώσσα και τον πολιτισμό άλλων ευρωπαϊκών χωρών.

ΣΚΟΠΟΣ

Η παροχή ευκαιριών στους εκπαιδευτικούς μας για να ανταποκριθούν στις προκλήσεις αυτές, με την απόκτηση νέων δεξιοτήτων που θα βοηθήσουν τόσο στην εξοικείωση με νέες παιδαγωγικές προσεγγίσεις όπως είναι η παιχνοκεντρική μάθηση και η χρήση της παιχνοποίησης αλλά και στην ενσωμάτωση νέων πρακτικών στη διδασκαλία των μαθημάτων τους. Έτσι θα βοηθήσουμε και τους μαθητές οι οποίοι είναι, όπως και σε κάθε αντίστοιχη δράση, οι τελικοί ωφελούμενοι, να ανανεώσουν το ενδιαφέρον τους μέσα από τα νέα μοντέλα μάθησης στην σχολική τάξη και να κατανοήσουν τη σημαντικότητα των μοντέλων αυτών στην εξέλιξη της κοινωνίας μας.

ΣΤΟΧΟΙ

- Σχεδιασμός, δόμηση και ανάπτυξη μιας διαδικασίας κατάρτισης στον τομέα της παιχνοκεντρικής μάθησης και της παιχνοποίησης με Ευρωπαϊκή εμβέλεια
- Ανάπτυξη ενός σύγχρονου καινοτόμου ψηφιακού οδηγού στους παραπάνω τομείς από ειδικευμένους επιστήμονες και φορείς.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΙΤΑΛΙΑ

Η Παιχνοκεντρική Μάθηση στην Εκπαίδευση.

Η εκπαίδευση αυτή παρείχε τις γνώσεις για να αποκτήσουν οι εκπαιδευτικοί τις απαραίτητες δεξιότητες για τη χρήση της Παιχνοκεντρικής Μάθησης στην εκπαιδευτική διαδικασία.



ΚΥΠΡΟΣ

Η αποτελεσματική χρήση τεχνικών Παιχνοποίησης στη Σχολική Τάξη.

Στη διάρκεια της συγκεκριμένης κινητικότητας δόθηκε ιδιαίτερη βαρύτητα στην θεωρητική και εκπαιδευτική κατάρτιση των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών στο αντικείμενο του Gamification, καθώς και στην ανάπτυξη του οδηγού του έργου.



ΙΩΑΝΝΙΝΑ

Ανάπτυξη σχεδίων μαθημάτων στην Παιχνοκεντρική Μάθηση και την Παιχνοποίηση. Δημιουργία Οδηγού για εκπαιδευτικούς.

Η εκπαίδευση αυτή βοήθησε σημαντικά στην ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού οδηγού με σκοπό τη μεταφορά καλών πρακτικών και εκπαιδευτικών τεχνικών της Παιχνοκεντρικής μάθησης και της Παιχνοποίησης σε συναδέλφους εκπαιδευτικούς για να τις χρησιμοποιήσουν στη διδασκαλία τους και να καταφέρουν να δημιουργήσουν ένα κλίμα συμμετοχής και ενδιαφέρο-ντος στους μαθητές τους.

