

ΙΩΑΝΝΙΝΑ 22 ΜΑΙΟΥ 2024

 DouMag LtdCRHACK LAB
FOLIGNO 4D

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Ολοκληρώθηκε με επιτυχία, το πρόγραμμα ERASMUS+ της Διεύθυνσης Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Ιωαννίνων με τίτλο: «**Τεχνικές Παιχνιδοκεντρικής Μάθησης και Παιχνιδοποίησης στην Εκπαίδευση**» με κωδικό 2022-1- EL01-KA210-SCH-000084562.

Συντονιστής του προγράμματος ήταν η ΔΔΕ Ιωαννίνων και συνεργαζόμενοι φορείς η Doumag από τη Λευκωσία της Κύπρου και η CRHACK LAB από το Φολίνιο της Ιταλίας. Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν από το Ν.Ιωαννίνων είναι οι εξής:

Αγγέλης Γεώργιος
Θεοδώρα Μαίρη
Τζακώστα Ζαμπέτα

Βαζαλούκα Βασιλική
Καραμούτσιου Βασιλική
Χρυσοβιτισινού Σούζαν

Βαρτζιώτη Ειρήνη
Καρβούνη Αθηνά

Γεωργάκη Χαρά
Μπάσιος Αθανάσιος
Θεοδώρα Ελένη
Σταλικά Μαρούλα

ΣΚΟΠΟΣ του ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η παροχή ευκαιριών στους εκπαιδευτικούς μας για την απόκτηση νέων δεξιοτήτων που θα βοηθήσουν τόσο στην εξοικείωση με νέες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, όπως είναι η παιχνοδοκεντρική μάθηση και η χρήση της παιχνοδοποίησης 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 του ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

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

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ του ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- **Η Παιχνοδοκεντρική Μάθηση στην Εκπαίδευση (Ιταλία).** Η εκπαίδευση αυτή παρείχε τις γνώσεις για να αποκτήσουν οι εκπαιδευτικοί τις απαραίτητες δεξιότητες για τη χρήση της Παιχνοδοκεντρικής Μάθησης στην εκπαιδευτική διαδικασία.
- **Η αποτελεσματική χρήση τεχνικών Παιχνοδοποίησης στη Σχολική Τάξη (Κύπρος).** 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.
- **Ανάπτυξη σχεδίων μαθημάτων στην Παιχνοδοκεντρική Μάθηση και την Παιχνοδοποίηση (Ιωάννινα).** Η εκπαίδευση αυτή βοήθησε σημαντικά στην ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού οδηγού με σκοπό τη μεταφορά καλών πρακτικών και εκπαιδευτικών τεχνικών της Παιχνοδοκεντρικής μάθησης και της Παιχνοδοποίησης σε συναδέλφους εκπαιδευτικούς για να τις χρησιμοποιήσουν στη διδασκαλία τους και να καταφέρουν να δημιουργήσουν ένα κλίμα συμμετοχής και ενδιαφέροντος στους μαθητές τους
- **Δημιουργία Οδηγού για εκπαιδευτικούς.** Ο οδηγός αυτός χρησιμεύει ως ένα πλήρες ενημερωτικό εργαλείο για την εισαγωγή στη μάθηση με βάση το παιχνίδι και τις τεχνικές Gamification στη διδασκαλία και ως παιδαγωγικός οδηγός για την υλοποίηση δραστηριοτήτων με σύγχρονες εκπαιδευτικές μεθόδους για παιδιά και απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς, καθηγητές και εκπαιδευτές σε σχολεία της πρωτοβάθμιας και κυρίως της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Ο οδηγός αναπτύχθηκε σύμφωνα με τις αρχές της ερευνητικής μεθόδου «έρευνα γραφείου», καθώς και με την πλήρη τεκμηρίωση της υλοποίησης του έργου όσον αφορά την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, και είναι μεταφρασμένος σε όλες τις γλώσσες των εταίρων!
- **Ενημερωτικές δράσεις στις χώρες των εταίρων**



<https://www.facebook.com/GBLEDU/>