

3ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΑΛΛΗΝΗΣ

ΠΥΘΑΓΟΡΑ 2 ΠΑΛΛΗΝΗ – 15351

Τηλέφωνο: 2106659051

Email: mail@3dim-pallin.att.sch.gr

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

ΒΡΑΧΥΠΡΟΘΕΣΜΟΣΧΕΔΙΟΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣΚΑ1

GAME BASED LEARNING AND GAMIFICATION IN CLASSROOM

Το επιμορφωτικό σεμινάριο με τίτλο **“Game based learning and Gamification in classroom”** που πραγματοποιήθηκε στην Φλωρεντία, για το χρονικό διάστημα από 29/08/2021 έως και 05/09/2021, ήταν μία δράση κινητικότητας εκπαιδευτικών του 3^{ου} Δημοτικού Σχολείου Παλλήνης, στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος διακρατικής κινητικότητας ERASMUS+ KA1.

Στόχος της συγκεκριμένης δράσης, ήταν η εκπαίδευση και η περαιτέρω ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων σε εφαρμογές και στρατηγικές που αφορούν τη μάθηση μέσα από το παιχνίδι και την παιχνιδοποίηση στην εκπαιδευτική πράξη.



Οι εκπαιδευτικοί του σχολείου μας, Γαλήνα Κάτια ΠΕ70, Δημητρακοπούλου Άννα ΠΕ70, Καραολή Φανή ΠΕ86, ΚουτσελάκηΜαρία ΠΕ70 και Φιλίππου Αγγελική ΠΕ11, συμμετείχαν σε επιτόπια παρακολούθηση εργασίας του ανωτέρω σχεδίου κινητικότητας, στο Europass SL- φορέα υποδοχής που δραστηριοποιείται στην εκπαίδευση ενηλίκων.

Κατά την διάρκεια του επιμορφωτικού σεμιναρίου πραγματοποιήσαν δραστηριότητες σχετικές με τον θέμα του σεμιναρίου **“Game Based Learning and Gamification in Classroom”**

Οι δράσεις πραγματοποιήθηκαν μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας (trello). Συγκεκριμένα, έγινε η κατάταξη των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών και στελεχών από εκπαιδευτικούς φορείς διαφορετικών χωρών της Ευρώπης στο leader board και εικονοποιήθηκαν οι πόντοι από το πρώτο ψηφιακό παιχνίδι γνωριμίας τους. Γλώσσα επικοινωνίας ήταν η αγγλική.

Επιπλέον μετά την παρουσίαση διαδικτυακών εργαλείων ανάπτυξης ηλεκτρονικών παιχνιδιών, οι συμμετέχοντες έγιναν δημιουργοί και παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών μάθησης, επανάληψης και αξιολόγησης (quizziz kahoot, quizlet, παιγνιώδη κουίζ) που μπορεί να προβληθούν στην τάξη ή μέσω σύγχρονης τηλεκπαίδευσης.

Οι εκπαιδευτικοί μας κληθήκαν να παίξουν παιχνίδια, όπως «Το κυνήγι του θησαυρού» μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας (goosechase), εκτελώντας αποστολές στους δρόμους τις Φλωρεντίας και κερδίζοντας πόντους σε πραγματικό χρόνο.

Εκτός από ηλεκτρονικά παιχνίδια αξιοποίησαν και παιχνίδια συνεργατικής μάθησης, όπως το jigsaw-στρατηγική συνεργατικής συναρμολόγησης, 6 hats (6 καπέλα σκέψης), καθώς και επιτραπέζια παιχνίδια σε ηλεκτρονική μορφή (decktoys).

Τέλος δημιούργησαν παιχνίδια όπου ο κάθε συμμετέχων προσάρμοσε στη δική του διδακτική ενότητα, όπως Γεωγραφία, Ιστορία, Μαθηματικά, στοιχεία της δράσης.

Όλες οι εργασίες πραγματοποιήθηκαν σε συνεργατικές ομάδες, καλλιεργώντας την εξωστρέφεια, με την ανταλλαγή απόψεων και τεχνογνωσίας, έχοντας ως απώτερο στόχο την ενσωμάτωση και τη βελτίωση της ποιότητας της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Η διάχυση του έργου πραγματοποιήθηκε με τις ακόλουθες δράσεις:

α) ομάδα κοινωνικής δικτύωσης στο Facebook,

β) επιμορφωτική ημερίδα του 5^{ου} ΠΕΚΕΣ,

γ) δια ζώσης και εξ' αποστάσεως επιμορφώσεις στους εκπαιδευτικούς του σχολείου μας και

δ) δράσεις που εμπλέκουν όλους τους μαθητές και εκπαιδευτικούς

ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΣΕΣ

Ο ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

ΓΑΛΗΝΑ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΣ

ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ANNA

ΚΑΡΑΟΛΗ ΦΑΝΗ

ΦΙΛΙΠΠΟΥ ΑΓΓΕΛΙΚΗ