

Παιχνιδοποιημένη εφημερίδα

Τεύχος 60

Οκτώβριος-Δεκέμβριος
2023

4ος Διεθνής
Μαθητικός
Διαγωνισμός
«Το μάθημα...
παιχνίδι!»

Ο 4ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού μοιάζει με εξαιρετική ευκαιρία να προσεγγίσουμε έναν ακόμη από τους στόχους της σύμπραξης GIG:

Τη συνδημιουργία με τους μαθητές μας δραστηριοτήτων που βασίζονται στο δίλημμα.

Στόχος του είναι η προαγωγή της παιχνιδοκεντρικής μάθησης και της συνεργατικής δημιουργικής δραστηριότητας στο σχολικό περιβάλλον και απευθύνεται στους/στις μαθητές/μαθήτριες όλων των τάξεων της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης της χώρας, καθώς και της Ομογένειας και της Κύπρου. Είναι... «**SMART**»!

Η δεύτερη χρονιά του GIG έχει ήδη ξεκινήσει με ωραίες αναμνήσεις και μεγάλες προσδοκίες!

Μέσα στον Οκτώβριο σε τρεις εναλλακτικές συναντήσεις έγινε η ενημέρωση από τον κο Κελεφιώτη για την ανασυγκρότηση (της μικρής στρατηγικής σύμπραξης) του προγράμματος GIG. Τις συναντήσεις παρακολούθησαν δεκάδες εκπαιδευτικοί που είχαν συμμετάσχει στο πρόγραμμα την προηγούμενη χρονιά. Συγκεκριμένα παρουσιάστηκαν η αίτηση, τα πρώτα βήματα, η ενδιάμεση αξιολόγηση, τα παραδοτέα, οι ομάδες υποστήριξης και τα επόμενα βήματα. Το έργο επιδιώκει να προωθήσει την παιχνιδοποιημένη μάθηση μέσα από την αξιοποίηση της μάθησης που βασίζεται στο δίλημμα και την εισαγωγή περισσότερων εκπαιδευτικών και μαθητών σε αυτή. Ο στόχος αυτός πραγματοποιήθηκε ήδη την περασμένη σχολική χρονιά με αρκετές εξ αποστάσεως συναντήσεις και ένα πολύ επιτυχημένο, πενθήμερο, δια ζώσης σεμινάριο.

Ανασυγκρότηση της μικρής στρατηγικής σύμπραξης του προγράμματος GIG



Specific:

Δημιουργία παιχνιδιών δραστηριοτήτων με βάση το δίλημμα.

Measurable :

1. Αριθμός συμμετοχών
2. Αξιολόγηση από τους διοργανωτές του διαγωνισμού.

Achievable:

Είναι πρόκληση αλλά είναι το επόμενο λογικό βήμα.

Relative :

Ναι, η παιχνιδοποίηση είναι στο τίτλο της σύμπραξης μας!

Time Bound:

Χρονικά προσδιορισμένο με προθεσμία ολοκλήρωσης έως 8.04.2024

Διευρύνεται όμως με την υποστήριξη και ενημέρωση της εφαρμογής dibl, την αξιολόγηση των μαθητοκεντρικών σεναρίων που προέκυψαν και τη διάχυση της παιχνιδοποιημένης και διλημματικής μάθησης. Επιπλέον το πρόγραμμα GIG, μετά την θετική ενδιάμεση αξιολόγηση, που έλαβε από τους εταίρους της σύμπραξης, αποσκοπεί να υποστηρίξει την παιδαγωγική και διδακτική του GBL, να προωθήσει τη συμμετοχή και άλλων σχολείων στο πρόγραμμα Erasmus+ και να διερευνήσει την αποτελεσματικότητα του DIBL στην ελληνική εκπαίδευση. Στη συνέχεια προσκλήθηκαν οι εκπαιδευτικοί να συγκροτήσουν ομάδες υποστήριξης για: τη **μετάφραση**, την **αξιολόγηση της εφαρμογής dibl**, τη δημιουργία/βελτίωση της **ιστοσελίδας**, τα **κοινωνικά δίκτυα**, τη σύνταξη **Newsletter**, την **έρευνα δράσης**, τη δημιουργία **αποθετηρίου σεναρίων**, την οργάνωση **επιμορφώσεων**, την προετοιμασία **αιτήσεων Erasmus+**, την **διοικητική υποστήριξη** και την **τελική εκδήλωση**. Μάλιστα παρουσιάστηκε πιο αναλυτικά το έργο ορισμένων ομάδων ανάλογα με τα ενδιαφέροντα των συμμετεχόντων. Ευχόμαστε λοιπόν το εκπαιδευτικό όραμα του GIG να γίνει πραγματικότητα με τη συμμετοχή σας!

Ομάδες υποστήριξης

Μετάφραση Dibl

Η ομάδα Μετάφραση Dibl με επικεφαλής τον κ. Τούντα Δημήτρη, ΠΕ02 αποτελείται από 11 μέλη προερχόμενα από τρεις νομούς της Πελοποννήσου, την Αρκαδία, τη Λακωνία και την Μεσσηνία. Στόχος της ομάδας είναι η ορθή πολιτισμικά απόδοση 850 όρων της πλατφόρμας Dibl. Η ομάδα πρόκειται να εργαστεί σε δύο υποομάδες και θα ολοκληρώσει την εργασία της με επανέλεγχο χιαστή, δηλαδή η μία θα ελέγξει τα πεπραγμένα της άλλης. Η ομάδα έχει ξεκινήσει τις εργασίες της. Ο πρώτος κύκλος πρόκειται να ολοκληρωθεί στις 15 Δεκεμβρίου 2023 και μέχρι τα τέλη του Ιανουαρίου 2024 αναμένεται η ολοκλήρωση της μετάφρασης. Η συνεργασία της ομάδας υλοποιείται εξ αποστάσεως και σύγχρονα με τη χρήση google forms.

Για τη δημιουργία ομάδας αλληλοϋποστήριξης, οι εκπαιδευτικοί που ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν μπορούν να ενημερώσουν μέσω e-mail με θέμα «Συμμετοχή στον Διαγωνισμό: Το μάθημα παιχνίδι!» που να περιέχει τα στοιχεία τους (Όνοματεπώνυμο, Σχολική Μονάδα, e-mail επικοινωνίας) στη διεύθυνση: gig.erasmus.2022@gmail.com
Πληροφορίες για τον διαγωνισμό και τις δηλώσεις συμμετοχής υπάρχουν στον σύνδεσμο: [4ος Μαθητικός Διαγωνισμός "Το μάθημα... παιχνίδι!"](#)



Research Process



Έρευνα Δράσης

Η ομάδα «Έρευνα δράσης» (πέντε μέλη ίδιας ειδικότητας-βαθμίδας με επικεφαλής τον κ. Δημήτρη Κελεφιώτη ΠΕ04.04) έχει αναλάβει την διατύπωση ερευνητικού ερωτήματος που αφορά στην εφαρμογή της Παιγνιώδους Μάθησης στην διδασκαλία, την εφαρμογή της στην τάξη και την συλλογή δεδομένων, ώστε αναλύοντάς τα να παρέχει αξιόπιστα αποτελέσματα και συμπεράσματα. Μετά από δύο συναντήσεις της ομάδας ορίστηκε το χρονοδιάγραμμα και ξεκίνησε η βιβλιογραφική έρευνα της Παιγνιώδους Μάθησης (GBL), ενώ προγραμματίζεται η εφαρμογή στις τάξεις και η συλλογή δεδομένων την άνοιξη του 2024.

Αποθετήριο σεναρίων

Η ομάδα «Αποθετήριο σεναρίων» με δέκα μέλη αποσκοπεί να καταστήσει προσβάσιμη σε εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας σε όλο το κόσμο τη συλλογή σχεδίων μαθήματος που αξιοποιούν την εφαρμογή **dibl** και να δημιουργήσει οδηγό για εκπαιδευτικούς με ψηφιοποιημένες πρωτογενείς πηγές και πληροφορίες και την αξιοποίηση τους στις τάξεις τους.

Σε μια πρώτη συνάντηση με επικεφαλής τον κ. Δημήτρη Κελεφιώτη ξεκίνησαν ήδη δυο δραστηριότητες:

η επεξεργασία των κριτηρίων για την ανάδειξη των πρότυπων/λειτουργικών σχεδίων μαθήματος

η διερεύνηση - εξοικείωση με την εφαρμογή **TEAMMATES** που θα αξιοποιηθεί στην αξιολόγηση από ομοτίμους (**peer review**) των σχεδίων μαθήματος

Δεν έχει οριστεί χρονοδιάγραμμα ακόμη για τα επόμενα βήματα της ομάδας.

Προετοιμασία αιτήσεων Erasmus+

Υπεύθυνος ομάδας: Δημήτρης Κελεφιώτης ΠΕ04.04

Η ομάδα δημιουργήθηκε με στόχο την ενεργή υποστήριξη των σχολικών μονάδων (μελών ή όχι της σύμπραξης) στη προετοιμασία και κατάθεση αιτήσεων στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+, ωστόσο είναι ακόμη ανεπαρκώς στελεχωμένη με μόνο δύο μέλη.

Έχει πραγματοποιηθεί μια πρώτη συνάντηση στην οποία ξεκίνησε η διερεύνηση της εφαρμογής **IMPACTTOOL** και η εξοικείωση με αυτήν για τη συστηματική οργάνωση του περιεχομένου των αιτήσεων Erasmus+. Εκκρεμεί η πληρέστερη στελέχωση.

Erasmus+



Είναι, αλήθεια, καλύτερα τα μαθήματα με παιχνίδια και διλήμματα;



Αγαπητοί συνάδελφοι,

Θα θέλαμε να σας ενημερώσουμε για μια σημαντική δραστηριότητα που στοχεύει στην ενίσχυση της μαθητοκεντρικής διδασκαλίας στην Ελληνική σχολική πραγματικότητα.

Στο πλαίσιο του προγράμματος GIG, σχεδιάζουμε την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι (Game Based Learning) στο πλαίσιο της μάθησης που βασίζεται σε δίλημμα (Dilemma Based Learning).

Κατά την τρέχουσα σχολική χρονιά, προγραμματίζουμε την υλοποίηση μιας έρευνας δράσης, με στόχο τη συλλογή και ανάλυση δεδομένων από την εφαρμογή αυτών των τεχνικών σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης.

Για την επίτευξη αυτού του στόχου, οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί θα εφαρμόσουν δύο διαφορετικά σχέδια διδασκαλίας σε δύο διαφορετικά τμήματα μαθητών τους, στην ίδια διδακτική ενότητα.

Το ένα σχέδιο θα ενσωματώνει αρχές παιγνιώδους μάθησης και ειδικότερα της μάθησης βασισμένης σε δίλημμα, ενώ το

Διοικητική υποστήριξη και τελική εκδήλωση

Η ομάδα «Διοικητική υποστήριξη» έχει αναλάβει την επίβλεψη- συντονισμό των υπολοίπων ομάδων, τον προγραμματισμό των επόμενων βημάτων, τον ποιοτικό έλεγχο και τον απολογισμό. Μέσα στις δράσεις της περιλαμβάνονται αναφορές προόδου του έργου και επιπλέον η οικονομική διαχείριση. Θα κληθεί να διαχειριστεί θέματα στο επίπεδο της σύμπραξης, καθώς και να δημιουργήσει και να εγκαταστήσει κριτήρια ποιότητας. Έργο της είναι να συντονίζει τις μηνιαίες συναντήσεις των εκπροσώπων των περιφερειακών ενοτήτων και των ομάδων υποστήριξης.

Με την ολοκλήρωση του προγράμματος GIG, η ομάδα που θα αναλάβει την Τελική Εκδήλωση θα σχεδιάσει και θα οργανώσει διήμερη online δραστηριότητα. Θα συντονίζει τους συμμετέχοντες και θα παρέχει τεχνική υποστήριξη. Θα έχει την επιμέλεια του υλικού και θα παρέχει ανατροφοδότηση μετά το πέρας της. Μένει να καθοριστούν οι βασικοί στόχοι της εκδήλωσης, ο προϋπολογισμός, το μοντέλο εκδήλωσης, τα πρόσωπα (ομιλητές και παρουσιαστές), το πρόγραμμα/ατζέντα της εκδήλωσης και η προώθησή της.

Οι δυο παραπάνω ομάδες είναι προς το παρόν ανεπαρκώς στελεχωμένες και έχουν πραγματοποιήσει μια από κοινού συνάντηση. Δεδομένου ότι βρίσκεται σε εξέλιξη η οργάνωση της κινητοποίησης των σχολείων/οργανισμών που δε συμμετέχουν στις ομάδες υποστήριξης, προγραμματίζεται η πλήρης στελέχωση όλων των ομάδων εντός του Νοεμβρίου.

Παρουσίαση της ομάδα της Έρευνας Δράσης

Η ομάδα της “ Έρευνας Δράσης“ στελεχώνεται από τους: Κελεφιώτη Δημήτρη, Μαρίνα Λαντζούνη, Ευανθία Κούβαρη, Ειρήνη Τσάρα, Άννα Παπαδοπούλου και Στέφανο Νταουλα.

Στόχοι:

- α) να καταγραφούν εμπειριστατωμένα και σε βάθος οι ανάγκες των εκπαιδευτικών που εμπλέκονται στην υλοποίηση του προγράμματος,
- β) να εντοπιστούν και να μελετηθούν οι όποιες αδυναμίες παρουσιάστηκαν ή πρόκειται να εμφανιστούν κατά τις διεργασίες υλοποίησης του προγράμματος
- γ) να κατατεθούν προτάσεις που θα περιορίσουν τις αδυναμίες που εντοπίστηκαν, ώστε να μεγιστοποιηθεί το όφελος των συμμετεχόντων.

δεύτερο θα ακολουθεί μια πιο "παραδοσιακή" προσέγγιση.

Στη συνέχεια, θα συλλέξουν δεδομένα σχετικά με συγκεκριμένες συνιστώσες της μαθησιακής διαδικασίας, όπως ο βαθμός εμπλοκής των μαθητών και η επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Τα δεδομένα αυτά θα χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση της προστιθέμενης αξίας αυτών των τεχνικών στη διδακτική πράξη.

Είναι ιδιαίτερα σημαντική η συμμετοχή όσο το δυνατόν περισσότερων

εκπαιδευτικών από όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης, προκειμένου να καταστεί δυνατή η συλλογή μεγάλου αριθμού δεδομένων και η επίτευξη εμπεριστατωμένων αποτελεσμάτων.

Σας προσκαλούμε λοιπόν να δηλώσετε το ενδιαφέρον σας για τη συμμετοχή σε αυτήν τη δραστηριότητα στην παρακάτω φόρμα:

<https://forms.gle/qsjecFc35BkYS5XN8>

Μπορείτε επικοινωνήσετε μαζί μας για περισσότερες λεπτομέρειες και οδηγίες σχετικά με την υλοποίηση της έρευνας.

Ευχαριστούμε για τη συνεργασία σας και τη συμμετοχή σας στις επιμορφώσεις του προγράμματος και περιμένουμε τη συμμετοχή στις δραστηριότητες αξιολόγησης των γνώσεων και των δεξιοτήτων που κατακτήθηκαν.

Κελεφιώτης Δ.

Υπεύθυνος επικοινωνίας
του προγράμματος

Τα μέλη της ομάδας αναπτύσσουν διαδικασίες (μεθοδολογία) που να μετρούν την αποτελεσματικότητα των ειδικών διεργασιών που υλοποιούνται μέσα από το πρόγραμμα καθώς και της ποιότητας & του αποτελέσματος των παρεχόμενων επιμορφώσεων, ώστε οι μετέχοντες εκπαιδευτικοί συνειδητοποιώντας τις στάσεις, τους ρόλους, τις προτιμήσεις, τις έλξεις και τις αποστροφές τους να οδηγούνται στην τροποποίηση της συμπεριφοράς τους και την αμοιβαία προσαρμογή τους στο πλαίσιο άσκησης της δραστηριότητας τους..

Ανάπτυξη και βελτίωση ιστοσελίδας

Κατά τη διάρκεια του πρώτου έτους υλοποίησης του προγράμματος Gamified Introduction to Gamification, η ομάδα της κας Μουσελίμη Γεωργίας πραγματοποίησε τα πρώτα σημαντικά βήματα προς τη **δημιουργία της ιστοσελίδας GIG**. Σκοπός τους κατά τη δεύτερη χρονιά υλοποίησης του έργου είναι να πραγματοποιήσουν μια λεπτομερή ανασκόπηση των αναγκών και των στόχων που επιθυμούν να επιτύχουν, ώστε στη συνέχεια, να επικεντρωθούν στον προγραμματισμό της ιστοσελίδας. Συγκεκριμένα, στο επόμενο στάδιο, θα αναλύσουν λεπτομερώς τις λειτουργικές απαιτήσεις της ιστοσελίδας GIG και θα εξετάσουν πώς θα διασφαλίσουν μια ομαλή και ευχάριστη εμπειρία χρήσης για τους επισκέπτες τους. Στόχος είναι να αποτελέσει η ιστοσελίδα κεντρικό κόμβο πληροφοριών, πόρων και ενημερώσεων του έργου, όπου θα αναρτώνται περιγραφές των δράσεων, ειδήσεων, λεπτομερειών συμβάντων και πόρων του έργου με δυνατότητα λήψης και παράλληλα θα προσφέρει μια ενιαία και εντυπωσιακή εμπειρία στους χρήστες, εξασφαλίζοντας την φιλικότητα και την προσβασιμότητα. Έτσι με την προσήλωσή τους στην ανάπτυξη μιας συνεκτικής δομής και την εξερεύνηση των καλύτερων πρακτικών στον τομέα, στοχεύουν στη δημιουργία μιας ιστοσελίδας που θα ανταποκρίνεται αποτελεσματικά στις ανάγκες του κοινού τους.

Η ομάδα σύνταξης (Βενέτης Στ., Παρχαρίδου Ν., Ρέλλου Β., Κυρίου Αικ., Μουραντίδη Χρ.) σας εύχεται

ΚΑΛΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ!



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης