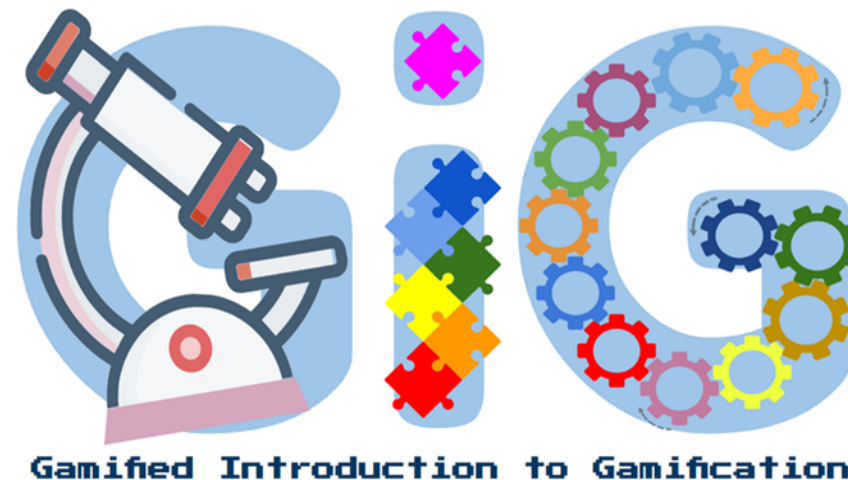




Μαθητοκεντρική και παιχνιδοποιημένη μάθηση Αξιοποίηση του διλήμματος - dibl



- Εισαγωγή στα σεμινάρια με φυσική παρουσία
- Η μεγάλη μικρή στρατηγική σύμπραξη
Gamified Introduction to Gamification



Η παρουσίαση περιλαμβάνει

1. Εισαγωγή

Στόχοι

Ιστορία

Χρονοδιάγραμμα

2. Επιμόρφωση

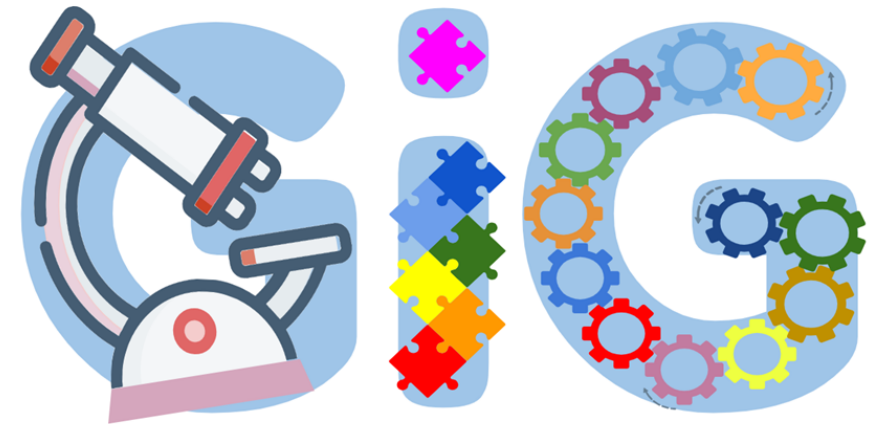
Φυσικό αντικείμενο/δομή
του επιμορφωτικού σεμιναρίου

Υποχρεώσεις και
παραδοτέα

3. Πιστοποίηση



Η μεγάλη μικρή στρατηγική σύμπραξη **G**amified **I**ntroduction to **G**amification



Gamified Introduction to Gamification



Αναβαθμίστε τις δεξιότητές σας -
Απελευθερώστε τη δημιουργικότητά σας



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης





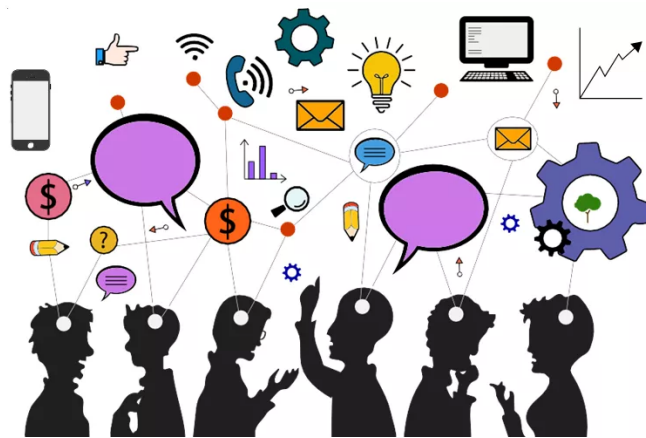
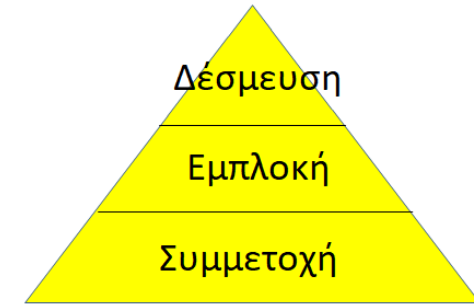
Εισαγωγή

Το πρόγραμμα μας
Οι στόχοι μας
Το χρονοδιάγραμμα
Οι εταίροι

Εισαγωγή-το πρόγραμμα μας



KA2 Partnership Projects

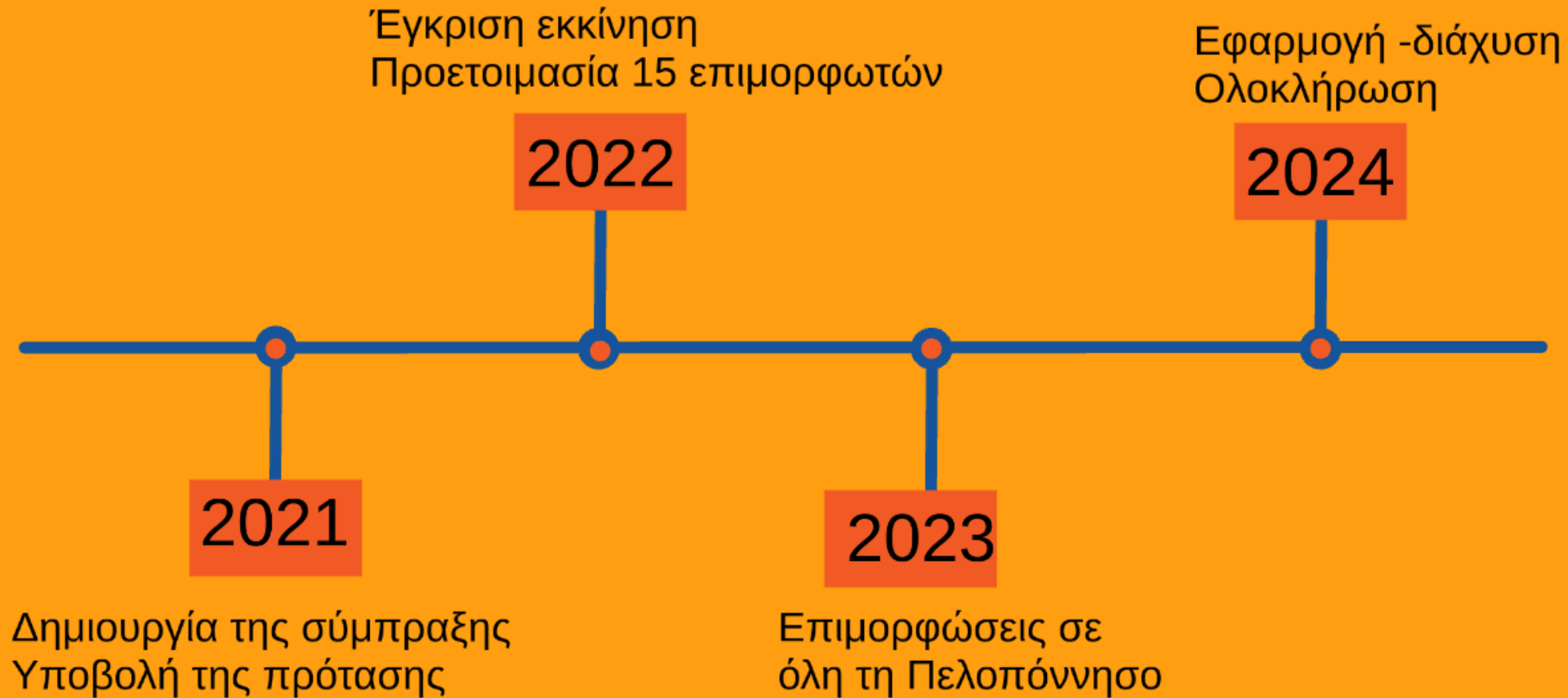


Εισαγωγή-στόχοι



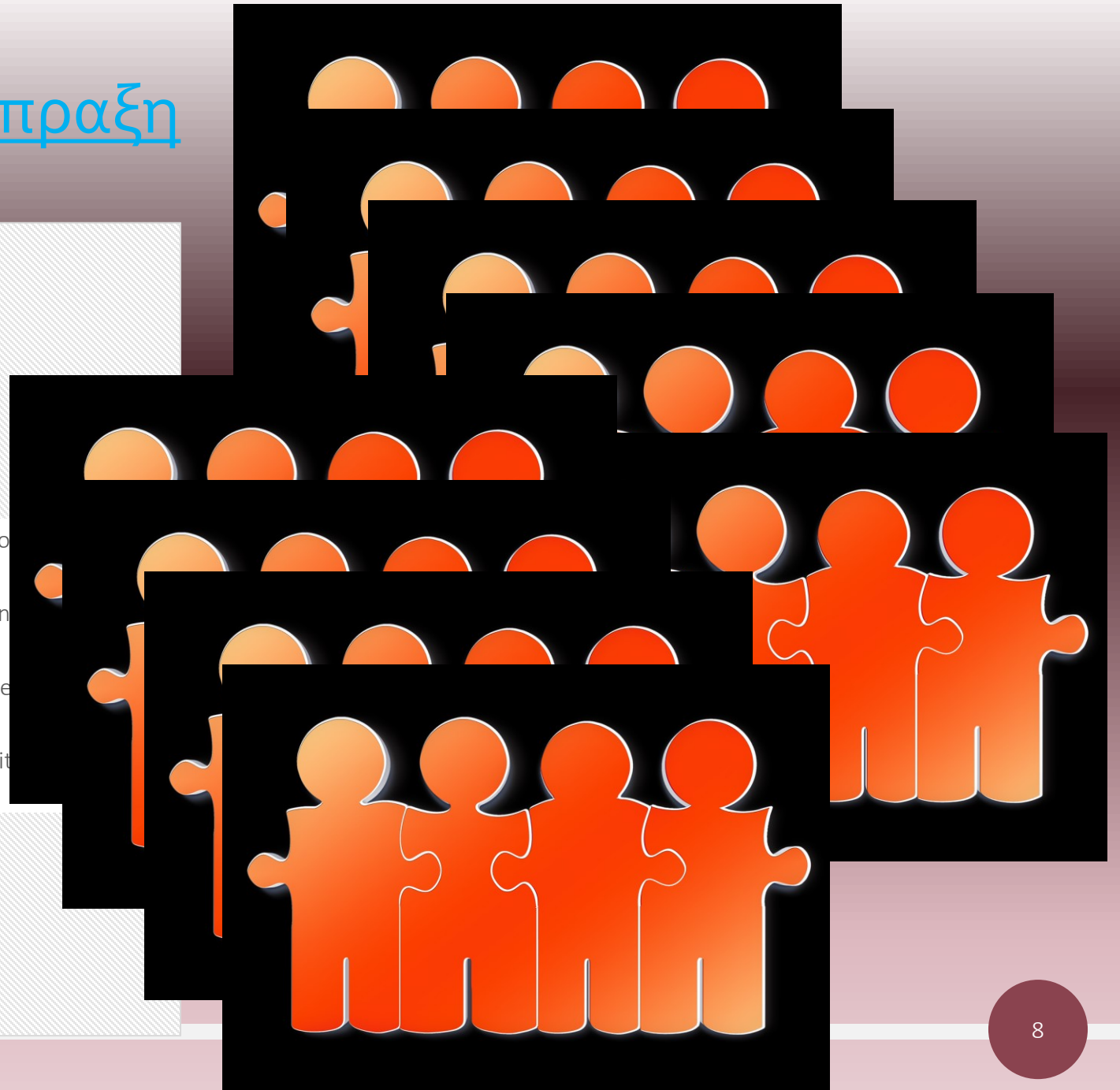
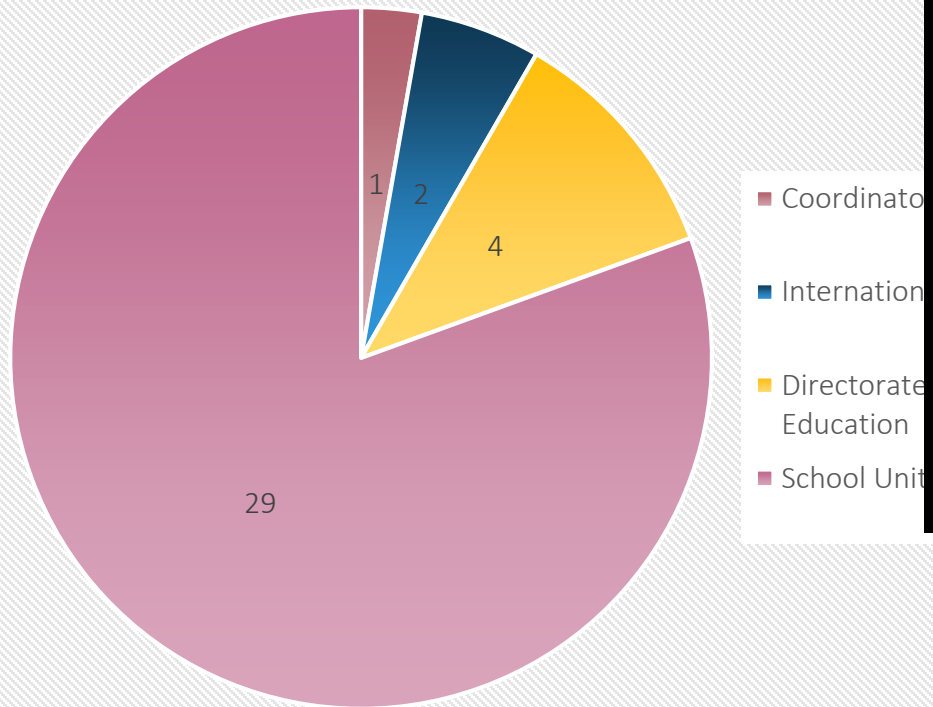
Η ιστορία μας

Από το παρελθόν προς το μέλλον



Μικρή(!) στρατηγική σύμπραξη

Εταίροι

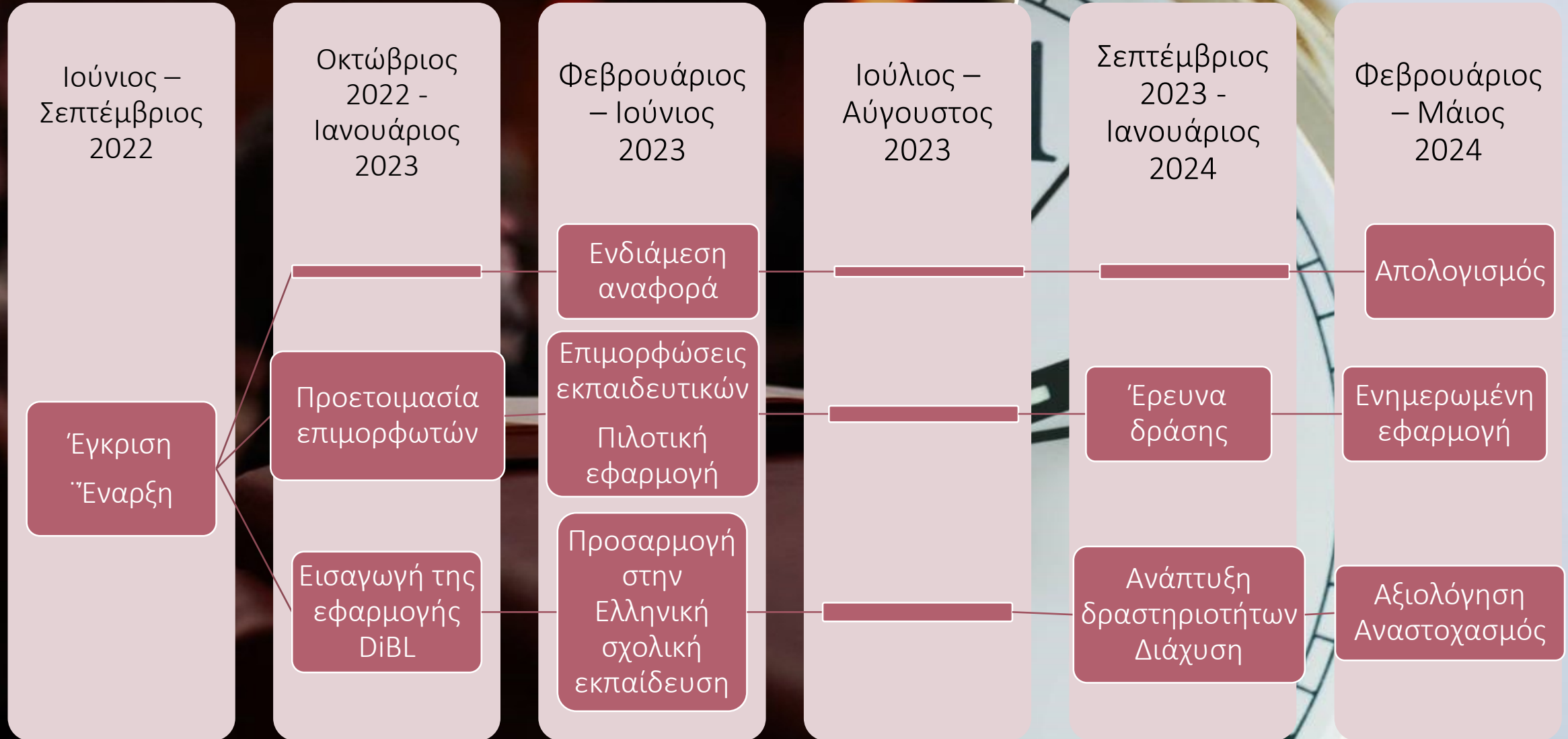





Χρονοδιάγραμμα - ορόσημα

Επιτυχία είναι η τήρηση του χρονοδιαγράμματος για την προσέγγιση των ορόσημων του προγράμματός μας!

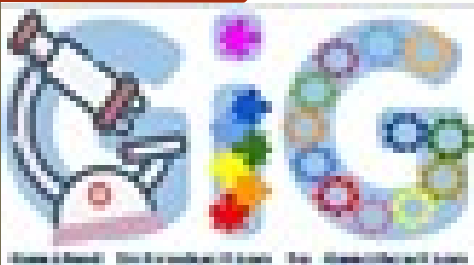
Χρονοδιάγραμμα - ορόσημα





2. Φυσικό αντικείμενο/δομή του
επιμορφωτικού σεμιναρίου

Φυσικό αντικείμενο/δομή του επιμορφωτικού σεμιναρίου



Ενότητα	Ημερομηνία	Περιεχόμενο
Εισαγωγή στο αντικείμενο	Πέμπτη 15/6/2023	Σύγχρονη εξ αποστάσεως συνάντηση για ενημέρωση και εισαγωγή στο πρόγραμμα.
Τριήμερη επιμόρφωση	16, 19 και 20 Ιουνίου 2023	Δια ζώσης σεμινάριο στο 3 ^ο Δημοτικό Σχολείο Άργους
Πιλοτική εφαρμογή	26 Ιουνίου 2023 Έως τέλος Νοεμβρίου 2023 Αρχές Δεκεμβρίου 2023	Δημιουργία σχεδίου μαθήματος. Εφαρμογή και αξιολόγηση. Αποτίμηση, Αναστοχασμός, Ολοκλήρωση

Υποχρεώσεις και παραδοτέα



- ❖ Συμμετοχή στις εξ αποστάσεως συναντήσεις.
- ❖ Συμμετοχή στο τριήμερο δια ζώσης σεμινάριο,
- ❖ Δημιουργία σχεδίου αξιοποίησης της Παιγνιώδους μάθησης, ατομικού ή σε ζευγάρια, το οποίο θα περιλαμβάνει:
 - ❖ Επιλογή του διδακτικού προβλήματος
 - ❖ Αιτιολογημένη επιλογή της παιγνιώδους δραστηριότητας και σχεδιασμό της υλοποίησης της
 - ❖ Προσδιορισμό των παραμέτρων προς αξιολόγηση
 - ❖ Εφαρμογή του σχεδίου παιγνιώδους διδακτικής παρέμβασης και συλλογή δεδομένων
 - ❖ Ανάλυση των δεδομένων
 - ❖ Αναφορά του αποτελέσματος της παιγνιώδους διδακτικής παρέμβασης.
 - ❖ Ανάρτηση του σχεδίου παιγνιώδους μαθήματος στο αποθετήριο της δραστηριότητας Gamified Introduction to Gamification (GIG).
 - ❖ Διάχυση-διάθεση σε εκπαιδευτικά αποθετήρια.

3. Πιστοποίηση



Παραδοτέα

Σχέδιο μαθήματος

Σύνδεσμος στην εφαρμογή DiBL

Έκθεση αποτίμησης

Βεβαίωση

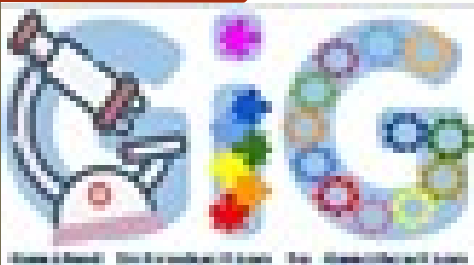
Επιμόρφωση στην

Μαθητοκεντρική και παιχνιδοποιημένη μάθηση.

Αξιοποίηση του διλήμματος - diBl

30 διδακτικών ωρών εκ των οποίων 18 δια ζώσης με φυσική παρουσία και 12 πιλοτική εφαρμογή και αποτίμηση.

Ολοκλήρωση



Ερωτήσεις – διευκρινήσεις



Σας
ευχαριστώ.
Καλή
επιμόρφωση



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης