

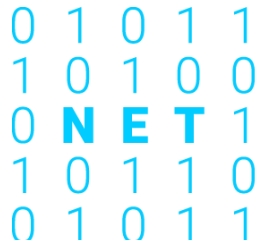
NET - New Approach in Educational Technology

Erasmus + Strategic Partnership

2019-1-SK01-KA201-060658

ΙΟ1 – Εκπαιδευτικό Υλικό & Πρόγραμμα εκπαίδευσης





Εκπαιδευτική ενότητα 1 : Σχεδιασμός των μαθημάτων

Οργανισμός: SUA

Μάθημα: Σχεδιασμός των μαθημάτων

Διδακτικές ώρες: 5+

Τρόπος παράδοσης: Web 2.0

Επίπεδο EQF: επίπεδο 5 - 6

Μέθοδοι αξιολόγησης:

- Περιεκτικά διαδικτυακά μαθήματα
- Διαλέξεις στην τάξη
- Εργασίες, πρότζεκτ, παρουσιάσεις, portfolio.

Μαθησιακά αποτελέσματα της ενότητας αυτής:

Οι θεωρητικοί στόχοι αυτού του μαθήματος είναι να εισαγάγει τη σκέψη που απαιτείται στο σχεδιασμό και την προετοιμασία της εκπαιδευτικής διαδικασίας με αποτελεσματική χρήση της Τεχνολογίας Πληροφοριών και Επικοινωνιών. Αυτό επιδιώκει να το κάνει τόσο εξηγώντας μια σειρά θεμελιωδών ζητημάτων όσο και παρουσιάζοντας στους μαθητές/εκπαιδευόμενους παραδείγματα καλής πρακτικής και παρατίθενται πρόσθετες πηγές ανάγνωσης όπου μπορούν να βρεθούν περαιτέρω οδηγίες.

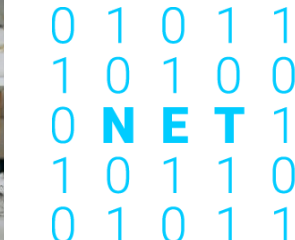
Οι πρακτικοί στόχοι περιλαμβάνουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων διδασκαλίας όπως οργανωτικές και διδακτικές δεξιότητες, ανάπτυξη συνεργατικής μάθησης, αύξηση των κινήτρων των μαθητών, παροχή ανατροφοδότησης, αξιολόγηση του μαθητή. Αυτή η ενότητα αναφέρεται σε πολλαπλούς τομείς εκπαίδευσης και διδασκαλίας.

Περιεχόμενο εκπαιδευτικής δραστηριότητας:

Οι ενότητες που αποτελούν το αναλυτικό πρόγραμμα της μαθησιακής ενότητας:

- Σχεδιασμός και προετοιμασία
- Διδασκαλία αντικειμένου
- Ανάγκες
- Πηγές και τεχνολογίες





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1

Προτεινόμενη ή απαιτούμενη μελέτη:

1. [https://www.academia.edu/23296572/Complete Guide to Lesson Planning and Preparation - Copie](https://www.academia.edu/23296572/Complete_Guide_to_Lesson_Planning_and_Preparation_-_Copie)
2. Dils, A.K. (2004). The Use of Metaphor and Technology to Enhance the Instructional Planning of Constructivist Lessons. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(2), 214-224. Waynesville, NC USA: Society for Information Technology & Teacher Education. Retrieved August 2, 2020 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/21915/>.
3. Willis, B. (1998). Effective Distance Education Planning: Lessons Learned. *Educational Technology*, 38(1), 57-59. Retrieved August 2, 2020, from www.jstor.org/stable/44428449
4. Mobile Web 2.0 tools and applications in online training and tutoring. In *Handbook of mobile teaching and learning*. Heidelberg : Springer. (2015), s. 437--455. ISBN 978-3-642-41981-2.
URL:http://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-642-41981-2_73-1#page-1.

Γλώσσα μαθήματος:

Αγγλικά, Σλοβάκικα, Ελληνικά, Τσέχικα, Πολωνικά, Ιταλικά

Όνομα δασκάλου:

Zuzana Palková, Ondrej Lukáč

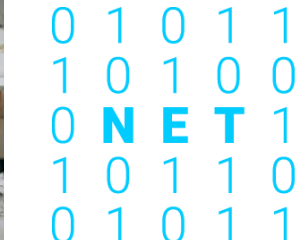
Επόπτης:

Zuzana Palková

Σχόλια για αξιολόγηση:

- Ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια
- Ανατροφοδότηση από μαθητές μέσω ομάδων συναντήσεων





Εκπαιδευτική ενότητα 2 : Αφίσες πολυμέσων και διαδραστικοί πόροι στην εκπαιδευτική διαδικασία

Οργανισμός: ZS Benkova 34

Μάθημα: Αφίσες πολυμέσων και διαδραστικοί πόροι στην εκπαιδευτική διαδικασία

Διδακτικές ώρες: 10+

Τρόπος παράδοσης: Web 2.0

Επίπεδο EQF: επίπεδο 5 - 6

Μέθοδοι αξιολόγησης:

- Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό
- Παραδοτέα στην τάξη
- Εργασίες, πρότζεκτ, παρουσιάσεις,
- Δημιουργία χαρτοφυλακίου.

Μαθησιακά αποτελέσματα της ενότητας αυτής:

Ο θεωρητικός στόχος αυτής της ενότητας είναι να μάθει στους εκπαιδευόμενους για τις δυνατότητες χρήσης ορισμένων διαδραστικών πόρων και αφισών πολυμέσων στην εκπαιδευτική/μαθησιακή διαδικασία, να χρησιμοποιήσει διαδικτυακά εργαλεία σε διαφορετικά στάδια μιας μαθησιακής/διδακτικής ενότητας και να αναπτύξει μαθησιακό/διδακτικό υλικό.

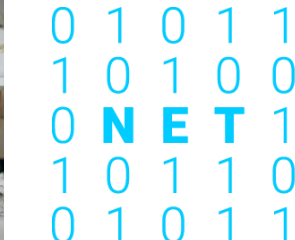
Οι πρακτικοί στόχοι περιλαμβάνουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων διδασκαλίας όπως δεξιότητες οργάνωσης και παρουσίασης, ανάπτυξη συνεργατικής μάθησης, αύξηση των κινήτρων των μαθητών, παροχή ανατροφοδότησης, αξιολόγηση του μαθητή. Αυτή η ενότητα αναφέρεται σε πολλαπλούς τομείς εκπαίδευσης και διδασκαλίας. Η ενότητα μάθησης παρέχει επίσης μερικά παραδείγματα καλών πρακτικών.

Περιεχόμενο εκπαιδευτικής δραστηριότητας:

Οι ενότητες που αποτελούν το αναλυτικό πρόγραμμα της μαθησιακής ενότητας:

- Είσοδος στην εφαρμογή
- Δημιουργία διδακτικού υλικού
- Δημιουργία εικονικής τάξης
- Κοινοποίηση, σχολιασμός και αξιολόγηση του υλικού
- Εφαρμογή του εκπαιδευτικού υλικού σε διάφορα στάδια της εκπαιδευτικής/μαθησιακής διαδικασίας





Προτεινόμενη ή απαιτούμενη μελέτη :

1. LABBO, L. D. (2005). Fundamental qualities of effective internet literacy instruction: An exploration of worthwhile classroom practices. (Základné kvality efektívnej výučby internetových gramotností: Prieskum užitočných vyučovacích postupov) In R.A. Karchmer, M.H. Mallette, J. Kara-Soteriou, & D.J. Leu (Eds.). Innovative approaches to literacy education: Using the internet to support new literacies (Inovatívne prístupy na výučbu gramotnosti) (s.165-180). Newark, DE: International Reading Association. RICHARDSON, W. (2010). Blogs, wikis, podcasts, and other powerful web tools for classrooms. (Blogy, wiki, podcasty a iné účinné internetové nástroje pre triedy) Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
2. Handsfield, L.J., Dean, T.R., & Cielocha, K.M. (2009). Becoming critical consumers and producers of text: Teaching literacy with Web 1.0 and Web 2.0. The Reading Teacher, 63(1), pp. 40–50.
3. Larson, L.C. (2010). Digital readers: The next chapter in e-book reading and response. The Reading Teacher, 64(1), 15-22.
4. Zawilinski, L. (2009). HOT blogging: A framework for blogging to promote higher-order thinking. The Reading Teacher, 62(8), pp. 650–661.
5. What is Glogster?
6. How to use Glogster?
7. <https://twitter.com/glogster>
8. <https://www.pinterest.com/glogster/>
9. <https://www.facebook.com/Glogster/>
10. <http://blog.edu.glogster.com/>

Γλώσσα μαθήματος:

Αγγλικά, Σλοβάκικα, Ελληνικά, Τσέχικα, Πολωνικά, Ιταλικά

Όνομα δασκάλου:

Mariana Štangová, Eva Berešová

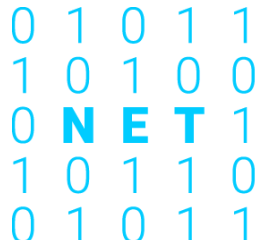
Συμμετέχων:

Zuzana Formelová

Σχόλια για αξιολόγηση:

- Ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια
- Ανατροφοδότηση από μαθητές μέσω ομάδων συναντήσεων





Εκπαιδευτική ενότητα 3: Διαδραστικό υλικό Ρομποτικής

Οργανισμός: VSTE

Μάθημα: Διαδραστικό υλισμικό Ρομποτικής

Διδακτικές ώρες: 8+

Τρόπος παράδοσης: Web 2.0

Επίπεδο EQF: επίπεδο 5 - 6

Μέθοδοι αξιολόγησης:

- Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό
- Εργασίες επίδοσης
- Παραδοτέα στην τάξη
- Αξιολόγηση χαρτοφυλακίου

Μαθησιακά αποτελέσματα της ενότητας αυτής:

Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθήματος είναι να μάθουν τους δασκάλους πώς να βελτιώνουν την εκπαίδευση των επιστημών και της μηχανικής μέσω της νέας ιδέας (με τη δύναμη της ρομποτικής), που τους επιτρέπει να τους βοηθήσουν να διδάξουν θεμελιώδεις θεμελιώδεις έννοιες της κλασικής μηχανικής σε μια διασκεδαστική, πρακτική και τη μάθηση με το μυαλό. Με τη ρομποτική, οι μαθητές μπορούν να έχουν μια διαφορετική ευκαιρία να αναπτύξουν τη λογική τους και τη δημιουργικότητά τους. Το μάθημα θα αποτελείται από συγκεκριμένους στόχους και δεξιότητες που αναπτύσσονται σε δραστηριότητες, αυξάνοντας τις ικανότητες των μαθητών. Οι εκπαιδευτικοί θα αποκτήσουν αυτές τις συγκεκριμένες ικανότητες, επομένως θα εκσυγχρονιστούν στο θέμα της θεωρητικής ρομποτικής.

Οι πρακτικοί στόχοι περιλαμβάνουν εκπαιδευτικές πρακτικές μέσω της αρχής STEM. Αυτό περιλαμβάνει διαδραστικές διαλέξεις στις οποίες οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά, συνεργατικές δραστηριότητες μάθησης, προσεγγίσεις διαλέξεων και εργαστηριακές εμπειρίες που ενσωματώνουν ρεαλιστικές επιστημονικές πρακτικές και τη χρήση της τεχνολογίας.

Περιεχόμενο εκπαιδευτικής δραστηριότητας:

Οι ενότητες που αποτελούν το αναλυτικό πρόγραμμα της μαθησιακής δραστηριότητας:

- Καθορισμός εκπαιδευτικών στόχων
- Σχεδιασμός περιεχομένου και δραστηριοτήτων με τους μαθητές στις τάξεις
- Διαδραστική μάθηση (παιχνίδι ρόλων, συζητήσεις, επίλυση προβλημάτων, καταιγισμός ιδεών)
- Πειραματική μάθηση (Προσομοιώσεις, εργαστηριακά πειράματα, εμπειρίες πεδίου/πρακτικές)
- Ανεξάρτητη μάθηση (Ερευνητικές εργασίες, αυτοκατευθυνόμενη μελέτη)





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Προτεινόμενη ή απαιτούμενη μελέτη:

1. <https://emmanual.robotis.com/docs/en/edu/bioloid/stem/>
2. <https://emmanual.robotis.com/docs/en/dxl/ax/ax-12a/>
3. http://en.robotis.com/service/downloadpage.php?ca_id=10
4. http://www.megarobot.cz/index.php?route=information/information&information_id=9
5. <http://www.robotis.us/steam-edutainment/>

Γλώσσα μαθήματος:

Αγγλικά, Σλοβάκικα, Ελληνικά, Τσέχικα, Πολωνικά, Ιταλικά

Όνομα δασκάλου:

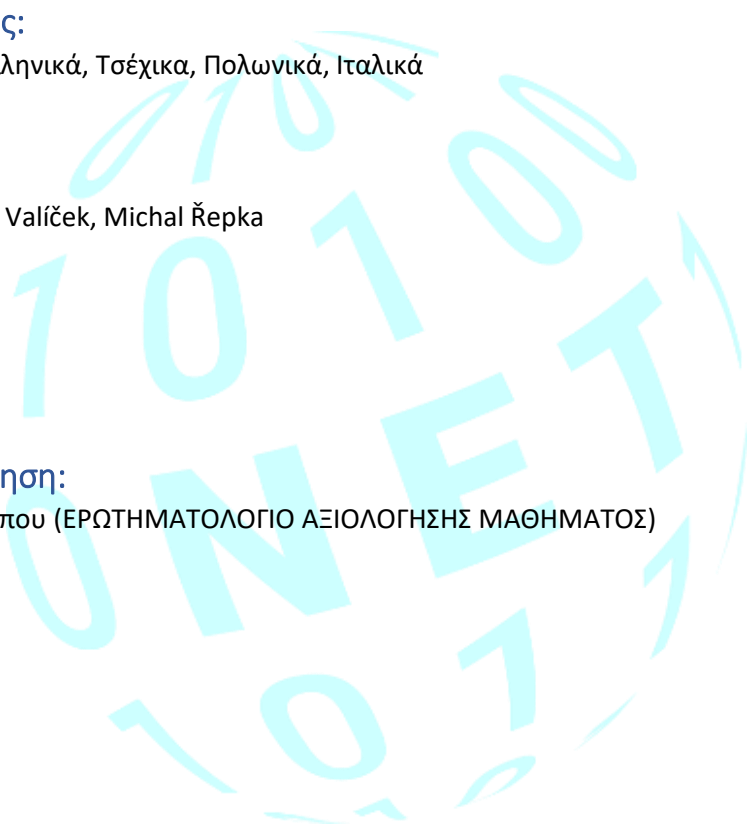
Milena, Kušnerová, Jan Valíček, Michal Řepka

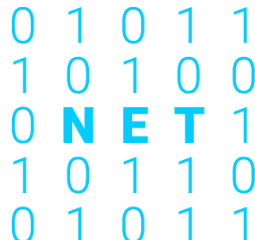
Επόπτης:

Marta Harničárová

Σχόλια για αξιολόγηση:

Ερωτήσεις ανοιχτού τύπου (ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ)





Εκπαιδευτική ενότητα 4: Εικονικοί κόσμοι

Οργανισμός: UPAT

Μάθημα: Εικονικοί κόσμοι

Διδακτικές ώρες: 5+

Τρόπος παράδοσης: Web 2.0

Επίπεδο EQF: επίπεδο 5

Μέθοδοι αξιολόγησης:

- Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό
- Πρακτικές ασκήσεις / κουίζ
- Εργασίες επίδοσης
- Αξιολόγηση χαρτοφυλακίου

Μαθησιακά αποτελέσματα της ενότητας αυτής:

Οι δάσκαλοι που θα παρακολουθήσουν το μάθημα αυτό θα κατανοήσουν τι είναι οι Εικονικοί Κόσμοι και τις δυνατότητές τους. Θα μπορούν να δημιουργήσουν έναν εικονικό κόσμο χρησιμοποιώντας τη δημοφιλή πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα Opensimulator και να προετοιμάσουν περιοχές σε αυτόν. Θα μπορούν να χρησιμοποιούν τη διεπαφή εφαρμογών 3D Viewer για να συνδέονται σε έναν Εικονικό Κόσμο και να χειρίζονται ένα avatar. Θα μπορούν να δημιουργούν ή να εισάγουν τρισδιάστατα αντικείμενα ή άλλο υλικό. Τέλος, θα μάθουν για την οργάνωση σχεδιασμού και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση μαθησιακών δραστηριοτήτων.

Περιεχόμενο εκπαιδευτικής δραστηριότητας::

Οι ενότητες που αποτελούν το αναλυτικό πρόγραμμα της μαθησιακής δραστηριότητας:

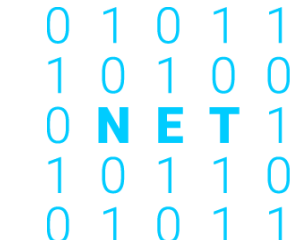
- Εικονικοί Κόσμοι & OpenSim
- Εγκατάσταση & Διαμόρφωση
- Κίνηση & Πλοήγηση
- Δημιουργία & Προσαρμογή Αντικειμένων
- LSL/OSSL Scripting

Προτεινόμενη ή απαιτούμενη μελέτη:

Προτείνεται: (χρήσιμοι πόροι, σύνδεσμοι)

1. http://opensimulator.org/wiki/Main_Page
2. http://wiki.secondlife.com/wiki/LSL_Portal





Γλώσσα μαθήματος:

Αγγλικά, Σλοβάκικα, Ελληνικά, Τσέχικα, Πολωνικά, Ιταλικά

Όνομα δασκάλου:

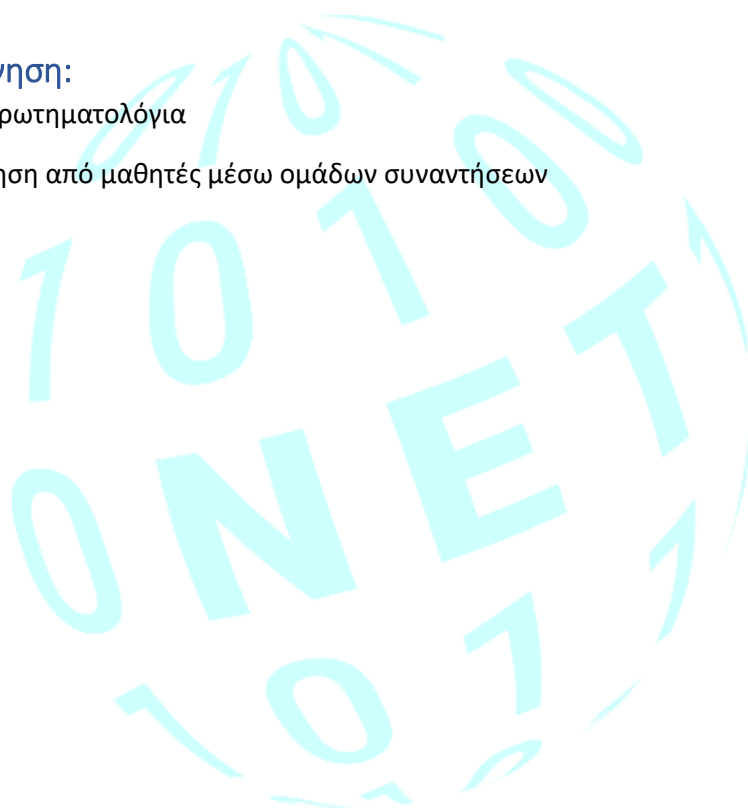
Nikolaos Gorgkolis

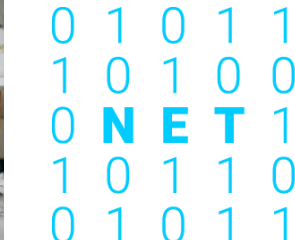
Επόπτης:

Eleni Voyiatzaki

Σχόλια για αξιολόγηση:

- Ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια
- Ανατροφοδότηση από μαθητές μέσω ομάδων συναντήσεων





Εκπαιδευτική ενότητα 5: Εργαλεία για συνεργασία και μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Οργανισμός: FOO

Μάθημα: Εργαλεία για συνεργασία και μέσα κοινωνικής δικτύωσης (MS Teams, Zoom, Google για την εκπαίδευση)

Διδακτικές ώρες: 10+

Τρόπος παράδοσης: Web 2.0

Επίπεδο EQF: επίπεδο 5-6

Μέθοδοι αξιολόγησης:

- περιεχόμενο διαδικτυακών μαθημάτων
- διαλέξεις στην τάξη
- projects, εργασίες, παρουσίαση
- διαδικτυακοί χώροι (πίνακες) συζητήσεων

Μαθησιακά αποτελέσματα της ενότητας αυτής:

Οι θεωρητικοί στόχοι αυτού του μαθήματος είναι οι εκπαιδευόμενοι να μάθουν για τις δυνατότητες χρήσης ορισμένων συνεργατικών εργαλείων στην εκπαιδευτική/μαθησιακή διαδικασία και να χρησιμοποιήσουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης σε διάφορα στάδια μιας μαθησιακής/διδακτικής ενότητας.

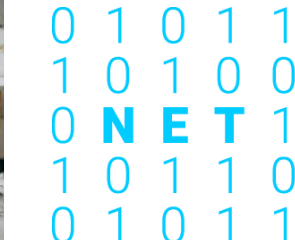
Οι πρακτικοί στόχοι αυτής της ενότητας είναι να ενθαρρύνει την ενεργή ενασχόληση, τη συνεργασία και τη συμμετοχή των μαθητών στις δραστηριότητες της τάξης, να παρέχει διαδραστική εμπειρία και να διευκολύνει την ομαδική εργασία.

Αυτό το μάθημα στοχεύει να διερευνηθεί ο τρόπος με τον οποίο μπορούν οι μαθητές να εμπλέκονται στη μάθηση μέσω της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (Facebook, WhatsApp, zoom, Skype...) για τη μεταφορά, την ανταλλαγή και την κατασκευή γνώσεων μεταξύ των συμμαθητών τους σε ασύγχρονες και σύγχρονες λειτουργίες. Παρέχει στους μαθητές την εμπειρία της εικονικής κοινότητας, ώστε να μπορούν να κατανοήσουν το περιεχόμενο και να δημιουργήσουν δίκτυα μέσω διαφορετικών πηγών.

Περιεχόμενο εκπαιδευτικής δραστηριότητας:

- Δημιουργία μιας εικονικής τάξης
- Δημιουργία αλληλεπιδράσεων μεταξύ μαθητών που ανήκουν σε ομάδες
- Δημιουργία Συνεργατικής μάθησης
- Εφαρμογή του εκπαιδευτικού υλικού σε διαφορετικά επίπεδα εκπαίδευσης και εκπαιδευτικής διαδικασίας
- Κοινωνικά δίκτυα





Προτεινόμενη ή απαιτούμενη μελέτη:

1. <https://www.nextthought.com/thoughts/practical-tips-for-using-social-media-in-the-virtual-classroom>
2. https://www.researchgate.net/publication/268684323_Using_social_media_in_the_online_classroom
3. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/420/1/012110/pdf>
4. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1004891.pdf>
5. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>
6. https://www.researchgate.net/publication/334083571_Development_of_Teaching-Learning_Materials
7. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1126307.pdf>
8. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>
9. <https://www.semanticscholar.org/paper/Social-media-use%2C-collaborative-learning-and-a-of-Al-Rahmi-Alias/ea52add66c314e1c77df7485014bb5e8c15ddde5>

Γλώσσα μαθήματος:

Αγγλικά, Σλοβάκικά, Ελληνικά, Τσέχικά, Πολωνικά, Ιταλικά

Όνομα δασκάλου:

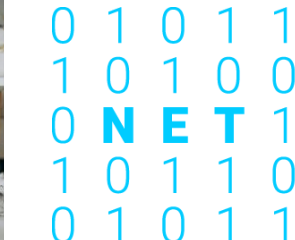
Bengü Bozdağ

Επόπτης:

Halil Kocatürk

Σχόλια για αξιολόγηση:

- Ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια
- Ανατροφοδότηση από μαθητές μέσω ομάδων συναντήσεων



Εκπαιδευτική ενότητα 6: Επεξεργασία βίντεο και εικόνας, κανάλια στο YouTube

Οργανισμός: ARID

Μάθημα: Επεξεργασία βίντεο και εικόνας, κανάλια στο YouTube

Διδακτικές ώρες: 5+

Τρόπος παράδοσης: Web 2.0

Επίπεδο EQF: επίπεδο 5

Μέθοδοι αξιολόγησης:

- Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό
- Παραδοτέα μέσα στην τάξη
- Παρουσιάσεις
- Πρακτικές ασκήσεις

Μαθησιακά αποτελέσματα της ενότητας αυτής:

Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθήματος είναι η απόκτηση γνώσης σχετικά με το διαδραστικό υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μεθόδους διδασκαλίας, να μάθει κάτι για την επεξεργασία βίντεο και εικόνας και τη χρήση καναλιών YouTube στη μάθηση/διδασκαλία.

Ο πρακτικός στόχος του μαθήματος είναι να αποκτηθούν δεξιότητες για χρήση βίντεο και εικόνων στη διδασκαλία και εκπαιδευτικής προετοιμασίας βίντεο για μαθητές, να ληφθούν συμβουλές για το πώς είναι ένας καλός παρουσιαστής και πώς να τραβήξει την προσοχή των μαθητών και να μάθει ο εκπαιδευόμενος πώς να χρησιμοποιεί βασικά προγράμματα για τη δημιουργία ταινιών.

Ο στόχος αυτής της ενότητας είναι να δείξει στους δασκάλους και τους μαθητές ότι η μάθηση/διδασκαλία μπορεί να είναι ευχάριστη και ότι η χρήση βίντεο και εικόνων αυξάνει την προσβασιμότητα και την κατανόηση του μαθησιακού περιεχομένου.

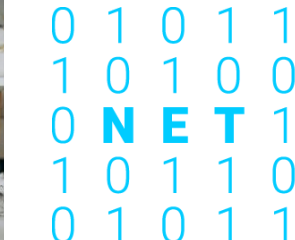
Περιεχόμενο εκπαιδευτικής δραστηριότητας:

- Πώς να είσαι καλός παρουσιαστής σε εκπαιδευτικές ταινίες;
- Πώς να τραβήξετε την προσοχή του μαθητή;
- Τι προγράμματα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για τη δημιουργία μιας ταινίας;
- Χρήση ταινιών και άλλων πόρων από το Διαδίκτυο
- Πρακτικός οδηγός για την προετοιμασία μιας ταινίας

Προτεινόμενη ή απαιτούμενη μελέτη:

1. Ciechański Ł., 2019. Jak mówić, żeby dobrze mówić, https://www.youtube.com/watch?v=Rnt0NsQi_Vc (accessed 21.09.2020).





18. Maluszyńska B., 2014. 7 BŁĘDÓW, które popełniasz, przygotowując kursy video, <https://filmpoint.pl/blog/7-bledow-ktore-popelniasz-przygotowujac-video-edukacyjne/> (accessed 29.09.2020).
19. Sławiec U., 2014. Montaż i postprodukcja, <http://www.nam.home.pl/foto/index.php/aktualnosci/101-10-pomyslow-na-zastosowanie-filmow-w-edukacji> (accessed 29.09.2020).

Γλώσσα μαθήματος:

Αγγλικά, Σλοβάκικα, Ελληνικά, Τσέχικα, Πολωνικά, Ιταλικά

Όνομα δασκάλου:

Klaudia Miśkiewicz

Επόπτης:

Maciej Dymacz

Σχόλια για αξιολόγηση:

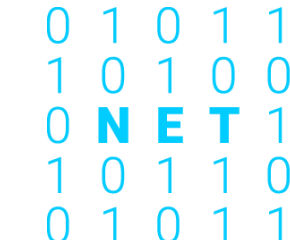
- Ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια
- Ανατροφοδότηση από μαθητές μέσω ομάδων συναντήσεων

NET

2019-1-SK01-KA201-060658

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Εκπαιδευτική ενότητα 7: Παιχνίδι και Παιγνιοποίηση

Οργανισμός: VITECO

Μάθημα: Gaming και Gamification

Διδακτικές ώρες: 5+

Τρόπος παράδοσης: Web 2.0

Επίπεδο EQF: επίπεδο 5 - 6

Μέθοδοι αξιολόγησης:

- Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό
- Παραδοτέα στην τάξη
- Παρουσιάσεις
- Πρακτικές ασκήσεις / κουίζ
- Πραγματοποίηση παιχνιδιών μικρής διάρκειας

Μαθησιακά αποτελέσματα της ενότητας αυτής:

Αυτό το μάθημα στοχεύει να εισαγάγει την έννοια της παιχνιδιοποίησης, το σενάριο μιας μάθησης με βάση το παιχνίδι και την επίδραση του παιχνιδιού στην αύξηση των δεξιοτήτων των μαθητών. Διερευνά πώς να χρησιμοποιήσετε την παιγνιοποίηση για να κάνετε τη διδασκαλία πιο ελκυστική, εξισορροπώντας περισσότερο το θεωρητικό μαθησιακό υλικό με πρακτικές ασκήσεις.

Η κατανόηση της διαφοράς μεταξύ παιχνιδιών (games) έναντι του όρου «gaming» έναντι της παιγνιοποίησης (gamification) είναι σημαντική για τη βελτίωση των γνώσεων και των τεχνικών ικανοτήτων των μαθητών. Σε ένα περιβάλλον μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια, οι χρήστες μαθαίνουν νέες έννοιες και εξασκούν δεξιότητες σε περιβάλλον χωρίς κινδύνους. Η κύρια χρήση της παιγνιοποίησης είναι η αύξηση της διατήρησης αφοσίωσης των μαθητών με την ενσωμάτωση του λογισμικού στο υπάρχον μαθησιακό περιεχόμενο. Στο ίδιο μήκος κύματος, τα «σοβαρά» παιχνίδια γενικά θεωρείται ότι προκαλούν θετικά αποτελέσματα στους τομείς των κινήτρων μάθησης και των μαθησιακών κερδών.

Τέλος, το μοντέλο ADDIE θα εξεταστεί ως μέθοδος σχεδιασμού εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Θα ακολουθήσει μια φάση πρακτικής εφαρμογής όπου οι μαθητές θα πειραματιστούν πρακτικά με τη θεωρητική γνώση που αποκτήθηκε με τελικό στόχο τη δημιουργία ενός παιχνιδιού μικρής διάρκειας.

Περιεχόμενο εκπαιδευτικής δραστηριότητας:

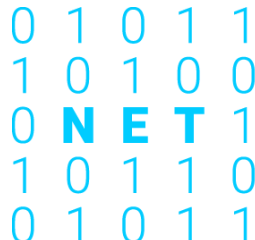
- Παιχνίδια εκμάθησης vs Παιγνιοποίηση (Gamification). Πώς αυτά διαφέρουν;
- Πώς επηρεάζει η παιχνιδιοποίηση τους εκπαιδευόμενους μαθητές
- Το μοντέλο ADDIE
- «Σοβαρά» παιχνίδια

NET

2019-1-SK01-KA201-060658

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





- Εφαρμογή της μάθησης με βάση το παιχνίδι (Game-Based Learning, GBL) και της Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση

Προτεινόμενη ή απαιτούμενη μελέτη:

KEIMENA

1. J.Högborg, J.Hamari, E.Wästlund: Gameful Experience Questionnaire:an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use
https://www.researchgate.net/publication/331398668_Gameful_Experience_Questionnaire_GAMEFULQUEST_an_instrument_for_measuring_the_perceived_gamefulness_of_system_use
2. J. Findlay: Game-Based Learning Vs. Gamification: Do You Know The Difference?
<https://trainingindustry.com/articles/learning-technologies/game-based-learning-vs-gamification-do-you-know-the-difference/>
3. J. L. Plass <http://orcid.org/0000-0001-5161-6989>; B. D. Homer <http://orcid.org/0000-0002-1832-6784> Foundations of Game-Based Learning <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf>
4. A.Pagano Blog: Introduzione delle dinamiche “ludiche” nel digital training – translation IT-EN
<https://alessandropagano.net/blog/gamification-e-game-based-learning-ostacoli-e-opportunita/>
5. S.Nteliopoulou, V.Kratidis, A.Krassa: A step-by-step guide to gamify your elearning courses
<https://mathemagenesis.com/gamified-learning/>
6. Serious games as didactic tool for teaching programming. Jože Rugelj Matej Zapušek, Irena Lancovska Šerbec University of Ljubljana Faculty of Education Chair of Didactics of Computer Science.
<https://www.slideserve.com/gene/serious-games-as-didactic-tool-for-teaching-programing>
7. Defining Independent Games, Serious Games, and Simulation. Digital Right Management & Content Development. <https://www.slideserve.com/thuy/defining-independent-games-serious-games-and-simulation-powerpoint-ppt-presentation>
8. K.M.Kapp notes <http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>
9. University of Waterloo: Gamification in education <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/educational-technologies/all/gamification-and-game-based-learning>

ΒΙΝΤΕΟ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

10. https://www.youtube.com/embed/Uj_8C2L9bXI
11. https://www.youtube.com/watch?v=AQhT8HmQC_Y
12. <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>
13. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-3/story_html5.html
14. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-4/story_html5.html
15. <https://vitecolearning.eu/en/serious-games/>

Γλώσσα μαθήματος:

Αγγλικά, Σλοβάκικα, Ελληνικά, Τσέχικα, Πολωνικά, Ιταλικά





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Όνομα δασκάλου:

Luca Porcaro

Επόπτης:

Giuseppe Ursino

Σχόλια για αξιολόγηση:

- Ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια
- Ανατροφοδότηση από μαθητές μέσω ομάδων συναντήσεων

