



Παιχνιδοποιημένη εφημερίδα

Στην ερώτηση:

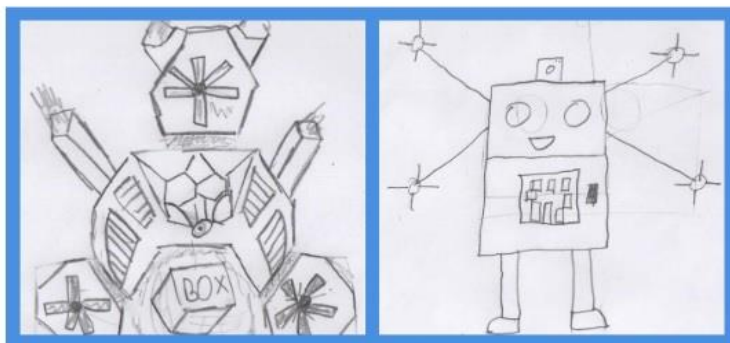
Τι σου άρεσε περισσότερο στο μάθημα που βασιζόταν σε διλήμματα ;

Εαρινή Ισημερία

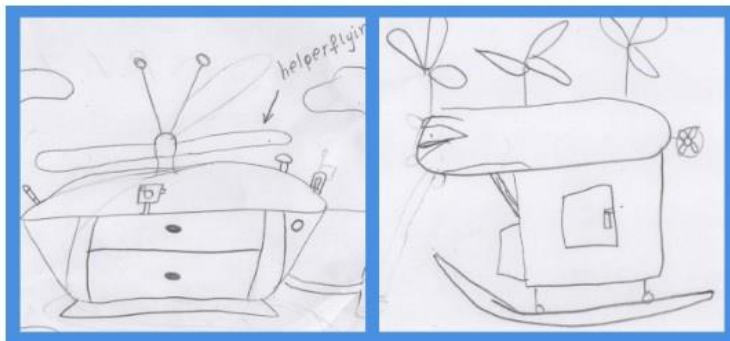
Καθώς οι ημέρες μεγαλώνουν αφήνουμε πίσω το χειμώνα και οδεύουμε προς την Άνοιξη. Στην εαρινή Ισημερία στις 21 Μαρτίου η ημέρα είναι ίση με τη νύχτα και αρχίζει αστρολογική άνοιξη.

Σύμφωνα με το σχεδιασμό μας ολοκληρώνονται οι επιμορφώσεις των εκπαιδευτικών και ξεκινάει η πιλοτική εφαρμογή.

Εκεί στην τάξη σε πραγματικές συνθήκες θα μετρήσουμε πόσο καλύτερο μπορεί να γίνει το μάθημα που κάνουμε.



Εικόνα 4: Ρομπότ.



Εικόνα 5: Ρομπότ.

Οι μαθήτριες και οι μαθητές της πιλοτικής εφαρμογής στο μάθημα «Τα ρομπότ είναι παντού» της Πληροφορικής του Δημοτικού, αφού απάντησαν στα διλήμματα,

Θα ήθελες να...

έχεις ένα ρομπότ; ή είσαι ρομπότ;

Θα ήθελες να σχεδιάσεις...

ένα ιπτάμενο ρομπότ; ή ένα ρομπότ ξηράς;

και σχεδίασαν ρομπότ απάντησαν ότι τους άρεσε περισσότερο:

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Ο σχεδιασμός του ρομπότ.• Όταν σχεδιάζαμε το ρομπότ.• Η συνεργασία με τις/τους <u>συμμαθήτριες/τές</u> μου.• Μου άρεσε που φτιάξαμε τη <u>δικιά</u> μας ιστορία για ένα ρομπότ. | <ul style="list-style-type: none">• Όλα!• Ότι ζωγράφισα το ρομπότ.• Τα ρομπότ.• Τα διλήμματα.• Όταν κάναμε τα διλήμματα.• Η σχεδίαση δικού μας ρομπότ. |
|--|---|

Γιατί ;

Διότι θέλουμε ένα ακόμα πιο ευχάριστο και δημιουργικό περιβάλλον στα σχολεία όπου

. . . τα παιδιά θα μαθαίνουν όσα χρειάζονται για να ξεκινήσουν δυναμικά στη ζωή,

. . . μπαίνουν οι βάσεις για τη δια βίου μάθηση και την επιθυμία για περισσότερη γνώση.

Έχουμε ερωτήσεις



Έχουμε και απαντήσεις

Περιεχόμενα

Στο τέταρτο τεύχος της Παιχνιδομερίδας μας θα βρείτε:

- Πενθήμερο Επιμορφωτικό Σεμινάριο GIG «Μαθητοκεντρική & παιχνιδοποιημένη μάθηση –Αξιοποίηση του διλήμματος dibi!»: Ερωτήσεις και Απαντήσεις.
- Το πρόγραμμα της πενθήμερης επιμόρφωσης.
- Πως είδαν οι μαθητές το Διδακτικό σενάριο με θέμα «Το δίλημμα του Ευρυμέδοντα»
- 10 Ευκαιρίες για.... Παιχνίδι!
- Αφιέρωμα: Αποκριάτικα Έθιμα ανά την Ελλάδα.

Πενθήμερο Επιμορφωτικό Σεμινάριο GIG «Μαθητοκεντρική & παιχνιδοποιημένη μάθηση –Αξιοποίηση του διλήμματος dibi!»

Με το που ανακοινώθηκαν οι ημερομηνίες του πενθήμερου επιμορφωτικού σεμιναρίου GIG, το μυαλό μας άρχισε να βασανίζεται από διάφορες απορίες:

- ✓ Πόσες ώρες θα διαρκεί καθημερινά η επιμόρφωση και ποιο μέρος της ημέρας θα καταλαμβάνει (πρωί ή απόγευμα);
- ✓ Θα υπάρχουν παραδοτέα κατά τη διάρκεια των μαθημάτων τύπου "homework";
- ✓ Η επιμόρφωση θα έχει τη μορφή επίδειξης ή θα γίνεται με άμεση πρακτική εξάσκηση για τον κάθε επιμορφούμενο (π.χ. σε Εργαστήριο Πληροφορικής);
- ✓ Πού μπορεί να χρησιμεύσει η πιστοποίηση που θα χορηγηθεί;
- ✓ Θα δοθούν παραδείγματα και βοηθητικά εργαλεία για όλες τις ειδικότητες;
- ✓ Θα υπάρξει βοήθεια και υποστήριξη ή παραδείγματα στην εκπόνηση της εργασίας-σχεδίου μαθήματος που πρέπει να παραδώσουμε;
- ✓ Τι υλικά ή μέσα (π.χ. γραφική ύλη, ηλεκτρονικές συσκευές) είναι απαραίτητα κατά την παρακολούθηση του σεμιναρίου;

Αυτές, αλλά και πολλές άλλες απορίες μπορείτε να τις λύσετε στο σύνδεσμο: [FQ για GIG Επιμόρφωση](#)

Παρχαρίδου Ν.

Αναβαθμίστε τις δεξιότητές σας - Απελευθερώστε τη δημιουργικότητά σας!

Επόμενο ορόσημο

Και ναι!... Έφτασε η ώρα για το Πενθήμερο Επιμορφωτικό σεμινάριο GIG.

Σύνθημά μας:

Αναβαθμίστε τις δεξιότητές σας . απελευθερώστε τη δημιουργικότητά σας



Το πρόγραμμα της πενθήμερης επιμόρφωσης εξαρτάται από τους συγκεκριμένους επιμορφωτές αλλά το βασικό πλαίσιο είναι κάπως έτσι:

<p>1. Δευτέρα</p> <ul style="list-style-type: none">a. Εισαγωγή – Γνωριμία- Παραδοτέαb. Σχέδιο μαθήματος – Learning designerc. Μαθητοκεντρική και Παιγνιώδης Διδασκαλία
<p>2. Τρίτη</p> <ul style="list-style-type: none">a. Εφαρμογές Μαθητοκεντρική Μάθησηςb. Εφαρμογές Παιγνιώδους Μάθησης
<p>3. Τετάρτη</p> <ul style="list-style-type: none">a. Μάθηση που βασίζεται στο δίλημμα DBLb. Σχέδιο μαθήματος που βασίζεται στο δίλημμαc. Είσοδος στην εφαρμογή DiBL (onboarding)
<p>4. Πέμπτη DiBL</p> <ul style="list-style-type: none">a. Δημιουργία της πρώτης εφαρμογής (case)b. Ολοκλήρωση της πρώτης εφαρμογήςc. Δημοσίευση (Publish) της πρώτης εφαρμογής
<p>5. Παρασκευή</p> <ul style="list-style-type: none">a. Παρουσίαση σχεδίων μαθήματος, Δοκιμαστικές συνεδρίες DiBL, ανατροφοδότησηb. Exit test – Επόμενα βήματα.c. Πολιτιστική δραστηριότητα

Κελεφιώτης Δ.

Πως είδαν οι μαθητές το Διδακτικό σενάριο με θέμα «Το δίλημμα του Ευρυμέδοντα»

Στο πλαίσιο του επιμορφωτικού σεμιναρίου στην Τρίπολη δημιουργήθηκε εκπαιδευτική δράση με έμφαση στη μαθητοκεντρική προσέγγιση της διδασκαλίας. Το σενάριο αφορούσε διδακτική ενότητα του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας και εφαρμόστηκε σε τμήμα της Α' Λυκείου του ΓΕΛ Μολάων «Θοδωρής Καλλιφατιδής».

Συμμετείχαν είκοσι μαθητές/τριες και ο χώρος υλοποίησης ήταν το εργαστήριο Η/Υ του σχολείου. Αξιοποιήθηκαν οι τεχνικές four corners και fish bowl καθώς και η εκπαιδευτική πλατφόρμα Dibl.

Μετά την ολοκλήρωση του διδακτικού σεναρίου, ο υπεύθυνος εκπαιδευτικός και οι μαθητές συμπλήρωσαν ρουμπρικές συνολικής αποτίμησης της δράσης και αυτοαξιολόγησης αντίστοιχα.



Επικοινωνία

Σχέδιο δράσης

Παιγνιώδης Εισαγωγή στην Μάθηση που Βασίζεται στο Παιχνίδι.

Gamificated Introduction to Gamification, (GiG)

Email

gig.erasmus.2022@gmail.com

Website

υπό κατασκευή

Δικτύωση

[TWITTER](#)

[INSTAGRAM](#)

[FACEBOOK PAGE](#)

[FACEBOOK GROUP](#)



Όσον αφορά τη ρουμπρική συνολικής αξιολόγησης του σεναρίου, ο εκπαιδευτικός κατέγραψε θετικά αποτέλεσμα από πλευράς μαθητών στο σύνολο των αξιολογικών κριτηρίων σχετικά με τη συμμετοχή τους στη δράση, το ομαδικό τους πνεύμα, το δημιουργικό τρόπο σκέψης και αξιοποίησης των γνώσεών τους ως προς τα διλήμματα που είχαν τεθεί. Και οι μαθητές

όμως μέσω της αυτοαξιολόγησής τους φάνηκε να αποτιμούν θετικά τη δράση καθώς σε ποσοστό 73% δήλωσαν πως τους δόθηκε η ευκαιρία ενεργούς συμμετοχής στη διαδικασία του μαθήματος ενώ σε ένα ποσοστό 66%, οι μαθητές ένιωσαν να κατανοούν καλύτερα το θέμα μέσω της ελεύθερης έκφρασης των αποριών τους. Επίσης το 69% των μαθητών εκφράζει την μεγάλη ικανοποίηση του ως προς τη συμμετοχή του στη δραστηριότητα, γεγονός που σε συνδυασμό με τη θετική απόκριση των μαθητών όσον αφορά την εναλλακτική μέθοδο διδασκαλίας μέσω διλημάτων, τη χρήση των ΤΠΕ, την ανάπτυξη κλίματος διαλόγου και ομαδοσυνεργατικού πνεύματος, δείχνει πρωτίστως πως οι μαθητές απόλαυσαν τη δράση σε μεγάλο βαθμό.

Πηγή: Αποτίμηση διδακτικού σεναρίου «Το δίλημμα του Ευρυμέδοντα», Ρουμπρικές αξιολόγησης εκπαιδευτικού/ αυτοαξιολόγησης μαθητών.

Σωτηρίου Ε.

10 Ευκαιρίες για... Παιχνίδι!

Η ανάπτυξη και η δημοτικότητα των ψηφιακών παιχνιδιών έχει παίξει αποφασιστικό ρόλο στη διάδοση της παιχνιδοκεντρικής μάθησης. Η μάθηση αυτή έχει πολλαπλά οφέλη για τους μαθητές, πόσο μάλλον όταν οι ίδιοι γίνονται δημιουργοί ψηφιακών παιχνιδιών! Συγκεντρώσαμε λοιπόν από τους φετινούς μαθητικούς διαγωνισμούς εκείνους που αναφέρονται σε διάφορα παιχνίδια ως μια ωραία πρόκληση για τους μαθητές μας...

1. **5ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός Ανοιχτών Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση**: Ο διαγωνισμός αφορά στη δημιουργία τεχνουργημάτων με τη χρήση ανοιχτών τεχνολογιών υλικού και λογισμικού και την παραγωγή σχετικών ανοιχτών εκπαιδευτικών πόρων. Τέτοια μπορεί να είναι μεταξύ άλλων έργα αυτοματισμού, έξυπνα αντικείμενα, αυτόνομα οχήματα, κατασκευές που φοριούνται (wearables), εφαρμογές ψυχαγωγίας, υγείας-ευεξίας, έργα εκπαιδευτικών χρήσεων και εκπαιδευτικών εφαρμογών, εφαρμογές IoT.
2. **10ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός** με τίτλο : «**Δημιουργώντας τα δικά μας παιχνίδια: Από το χθες στο σήμερα**». Θέμα του φετινού διαγωνισμού είναι να αναδείξει την ιστορία του παιχνιδιού και να αναπτύξει τη δημιουργικότητα των παιδιών, ώστε να κατασκευάσουν παλιά αλλά και σύγχρονα παιχνίδια με τη βοήθεια της ψηφιακής τεχνολογίας.
3. **5ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Οπτικοακουστικής και Ψηφιακής Δημιουργίας** «**Η ιστορία σου, είναι ιστορία της πόλης σου**»: Οι μαθητές αφού ψηφιοποιήσουν και επεξεργαστούν τεκμήρια (φωτογραφίες, αντικείμενα, προφορικές συνεντεύξεις) της τοπικής τους ιστορίας συνθέτουν σύντομη ταινία ή ψηφιακή δημιουργία όπως φωτογραφικό άλμπουμ, ψηφιακή αφήγηση, παρουσίαση, ψηφιακό παιχνίδι κ.α.
4. **7ος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής** με τίτλο: «**ÆGEAN ROBOTICS COMPETITION 2023**» για μαθητές/τριες Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης όλης της χώρας.
5. **Πανελλήνιος διαγωνισμός δημιουργίας ψηφιακών εκπαιδευτικών δωματίων διαφυγής** (escape rooms) στην ελληνική και στην γαλλική γλώσσα «**Σχεδιάζω, Δημιουργώ, Διασκεδάζω: με θέμα το Αυτοκίνητο**».





6. [Πατριμονίτο Διεθνής Διαγωνισμός Storyboard 2022](#) : Οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να ανακαλύψουν μνημεία παγκόσμιας κληρονομιάς, ώστε να γνωρίσουν τους κινδύνους που διατρέχουν και να μεταδώσουν το μήνυμα της προστασίας τους στους συνομηλίκους τους με τη μορφή ενός storyboard για την UNESCO με φετινό θέμα την *κλιματική αλλαγή*.
7. Μαθητικός Διαγωνισμός-Εκπαιδευτικό πρόγραμμα με τίτλο: [«ΚΟΥΚΛΟΠΑΙ- ΖΟΥΜΕ 4»](#) του Εικαστικού Θεάτρου Κούκλας «Πράσσειν Άλογα».
8. [Διαγωνισμός «Πιάσε τη Σημαία»](#) για την Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου 2023 : Μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου συμμετέχουν σε ένα διαγωνισμό **Capture the Flag – CTF**, που αντλεί την έμπνευσή του από το Ηθικό Hacking, στην ειδικά διαμορφωμένη Πλατφόρμα του Saferinternet4kids.gr. με ενδιαφέρουσες προκλήσεις και δοκιμασίες.
9. [Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού](#) του Εθνικού Κέντρου Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας. Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο επιτραπέζιο παιχνίδι ή ένα demo ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού, του οποίου το σενάριο ή/και οι στόχοι σχετίζονται με θεματικές από αντικείμενα του αναλυτικού προγράμματος όπως Ιστορία, Γλώσσα, Βιολογία, Φυσική.
10. [17ος Πανελλήνιος Μαθητικός Διαγωνισμός με τίτλο «Παιχνίδι και Μαθηματικά»](#) της Ελληνικής Μαθηματικής Εταιρείας.

Πηγή: Δικτυακή Εκπαιδευτική Πύλη ΥΠΑΙΘ, Διεύθυνση Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας και Καινοτομίας <https://edu-gate.minedu.gov.gr/index.php/2022-10-10-14-07-44/2022-2023>

Ρέλλου Β.

Αποκριτικά Έθιμα ανά την Ελλάδα

Με αφορμή ότι οι Απόκριες πλησιάζουν, ας δούμε μερικά από τα πιο διάσημα ήθη και έθιμα που διαδραματίζονται στην Πελοπόννησο. Αρχικά, στο **Καρναβάλι της Πάτρας**, όλη η πόλη μπαίνει σε καρναβαλικούς ρυθμούς με διάφορες εκδηλώσεις, όπως τα: "ΕΙΔΩ-ΜΑΤΑ", "ΜΠΟΥΡΜΠΟΥΛΙΑ", "ΦΕΓΓΑΡΙΑ", "BABY RALLY". Την τελευταία εβδομάδα πραγματοποιούνται δύο παρελάσεις (νυχτερινή ποδαράτη και η επίσημη το επόμενο πρωί). Τη λήξη του καρναβαλιού σηματοδοτεί, το κάψιμο του βασιλιά-καρνάβαλου, το βράδυ της μεγάλης παρέλασης στο λιμάνι.

Την Κυριακή της Τυρινής, **στην Αρκαδία** μαζεύονται όλοι οι συγγενείς στο σπίτι του γηραιότερου και τρώνε τυροζούμι (ζωμό από χόρτα και τυρί). Αφού καθίσουν στο τραπέζι, το...σηκώνουν όλοι μαζί με τα δάχτυλα πάνω-κάτω τρεις φορές και λένε "αγιοζούμι, τυροζούμι -όποιος πιεί και δε γελάσει- ψύλλος δε θα τον δαγκάσει". Και πίνουν χωρίς να γελούν. Όταν τελειώσουν το φαγητό, σηκώνουν πάλι το τραπέζι με τα δάχτυλα και ο γηροντότερος ρωτά: - "Φάγατε;" -"Φάγαμε!" -"Ηπιατε;" -"Ηπιαμε!" -"Χορτάσατε;" - "Χορτάσαμε!"-"Πάντα χαρούμενοι να 'στε...". Ένα ακόμη έθιμο είναι αυτό της κυρα-Σαρακοστής, με τα πόδια τα επτά, που αντιστοιχούσαν σε κάθε μια από τις επτά εβδομάδες της Μεγάλης Τεσσαρακοστής. Κάθε Σάββατο ένα, ένα τα εγγόνια διαδοχικά έκοβαν από ένα πόδι ως ότου έμενε το τελευταίο πόδι της Μεγάλης Εβδομάδας. Εκείνο, αφού το τύλιγε σε μικρό μπαλάκι, το έβαζε μέσα στο Ψωμίτης Ανάστασης και όταν ο πατέρας έκοβε και μοίραζε τις φέτες σε όλα τα παρευρισκόμενα μέλη του Πασχαλινού τραπέζιου ο πιο χαρούμενος ήταν εκείνος που έβρισκε στη φέτα του ψωμιού του το τελευταίο πόδι της Κυράς Σαρακοστής.

Στη Μάνη, τη Δευτέρα του Τριωδίου μια ομάδα ανδρών ειδικών στη σφαγή των χοίρων περιέρχονται όλα τα σπίτια του χωριού και σφάζει τους χοίρους, κάθε οικογένεια παρασκευάζει τον Μέλανα Ζωμό και τρώει «συκοτοπασπαλά», «χιουροπασπαλά» ή «γουρουνοπασπαλά».

Κάθε χρόνο **στην Καλαμάτα** αναβιώνει το «Γαϊτανάκι», ένα χορευτικό δρώμενο που αποτελείται από έξι ζευγάρια χορευτών, γύρω από ένα μεγάλο στύλο που τον στηρίζει ένα μέλος της ομάδας. Στην κορυφή του στύλου είναι ναιπιασμένες αρκετές πολύχρωμες μακριές κορδέλες (γαϊτάνι). Κάθε χορευτής κρατάει από μία και καθώς χορεύουν ο ένας χορευτής περνάει τη μια φορά μέσα και την άλλη από έξω από τον άλλον και έτσι οι κορδέλες πλέκονται πολύχρωμες πάνω στο κοντάρι δημιουργώντας διάφορα χρωματιστά σχέδια. Στην πόλη της Καλαμάτας αναβιώνει επίσης «ο Βλάχικος Γάμος». Η γαμήλια πομπή πραγματοποιείται με παραδοσιακή μουσική και όσοι την ακολουθούν είναι μεταμφιεσμένοι.

Όπου και εάν επιλέξετε να περάσετε αυτές τις αποκριές, να περάσετε όμορφα! www.in.gr

Μουραντίδη Χ.

Επιμέλεια άρθρων:
Αδαμοπούλου Φ.
Σωτηρίου Ε.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης