



# Παιχνιδοποιημένη εφημερίδα

Στην ερώτηση:

Τι καταφέρατε τον πρώτο χρόνο του προγράμματος "Gamified Introduction to Gamification";



## Erasmus+

### Ανοίγει δρόμους, αλλάζει ζωές.

Αφού ανατρέξαμε στις δραστηριότητες όλης της χρονιάς, συνειδητοποιήσαμε τη σημασία της συνεργασίας και την τεράστια προσφορά από όλους όσους έχουμε δουλέψει και απαντήσαμε:

### Πολλά και σημαντικά.

Υπερκαλύψαμε το στόχο του προγράμματος για την επιμόρφωση 50+ εκπαιδευτικών στην «Μαθητοκεντρική και παιχνιδοποιημένη μάθηση - Αξιοποίηση του διλήμματος –DiBL» συμμετέχοντας σε μια διαδικασία που κάλυψε πάνω από 150 εκπαιδευτικούς. Ίσως πρόκειται για τη μεγαλύτερη και επιτυχέστερη δια ζώσης επιμόρφωση στη ΠΔΕ Πελοποννήσου.



Κατακτήσαμε, σχεδιάσαμε, αναπτύξαμε, εφαρμόσαμε και αξιολογήσαμε στην πράξη μαθητοκεντρικές δραστηριότητες αξιοποιώντας την εφαρμογή DiBL.

## Περιεχόμενα

Στο Πέμπτο τεύχος της Παιχνιδομερίδας μας θα βρείτε:

- **Gamified Introduction to Gamification: Τι έχουμε καταφέρει;**
- **Ρεπορτάζ: Πενθήμερο Επιμορφωτικό Σεμινάριο GIG «Μαθητοκεντρική & παιχνιδοποιημένη μάθηση –Αξιοποίηση του διλήμματος DiBL»**
- **Μελλοντικά σχέδια:**
  - Η Πλατφόρμα DiBL σε ελληνόγλωσσο περιβάλλον
  - Δραστηριότητες διάχυσης
  - Διαχείριση ιστοσελίδας
  - Νέες ομάδες υποστήριξης
- **Από το GIG στο Chat GTP και πάλι πίσω**

## Gamified Introduction to Gamification

### Τι έχουμε καταφέρει;

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του προγράμματος Gamified Introduction to Gamification, η ομάδα της επικοινωνίας, στην οποία συμμετέχουμε, έχει ως στόχο την ενημέρωση-διάχυση των δράσεων αναφορικά με τα στάδια υλοποίησης του προγράμματος αυτού, μέσω συγκεκριμένων ενεργειών. Ειδικότερα, έχουμε χωριστεί σε 3 υπο-ομάδες: η πρώτη ομάδα είχε ως σκοπό τη δημιουργία ιστοσελίδας του προγράμματος, η δεύτερη τη δημιουργία μέσω κοινωνικής δικτύωσης (facebook, Instagram) και η τρίτη τη δημιουργία μηνιαίας εφημερίδας – Newsletter, την Παιχνιδοεφημερίδα.

Από τον μήνα Σεπτέμβρη λοιπόν συνεχώς εμπλουτίζονται αυτά τα μέσα ενημέρωσης και διαχέονται ηλεκτρονικά σε όλα τα σχολεία που συμμετέχουν σε αυτή τη δράση του Erasmus. Κατά τον μήνα Νοέμβρη και για χρονικό διάστημα πέντε ημερών, επιλέχθηκε μια ομάδα εκπαιδευτικών (με τυπικά προσόντα) από όλα τα σχολεία που συμμετείχαν στη δράση, και επιμορφώθηκαν στην Τρίπολη από επιμορφωτές της Eurorass. Μετά την ολοκλήρωσή της, οι επιμορφωμένοι πλέον εκπαιδευτικοί, ανέλαβαν οι ίδιοι τον ρόλο του επιμορφωτή.



Η εναρκτήρια ημερομηνία των επιμορφώσεων ήταν 20η του Φλεβάρη και έως και το τέλος του Μάρτη ολοκληρώθηκαν οι επιμορφωτικές δράσεις όλων των ομάδων-συμμετεχόντων. Η διάρκεια της επιμόρφωσης ήταν πέντε ημέρες κατά τις οποίες οι εκπαιδευτικοί απουσίαζαν δικαιολογημένα από τα διδακτικά τους καθήκοντα. Το περιεχόμενο του σεμιναρίου αφορούσε στις παιγνιώδεις δράσεις και τον ορθό τρόπο ένταξής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αναφορικά κάποια από αυτά τα εργαλεία είναι: fourcorners, fishbowldebate, answergarden, kahoot. Ιδιαίτερη βάση δόθηκε στην πλατφόρμα DiBL, η οποία αποτελεί μία νεοεταχθείσα πλατφόρμα-εργαλείο στον χώρο της εκπαίδευσης και αφορά στη δημιουργία διλήμματος-ανάπτυξη κριτικής ικανότητας των μαθητών. Η δράση αυτή έως το τέλος του τρέχοντος σχολικού έτους 2022-2023 ολοκληρώθηκε με τον σχεδιασμό-κατάθεση-υλοποίηση στην τάξη και αποτίμηση σεναρίου μαθήματος στο οποίο θα αξιοποιούνται τα προαναφερόμενα εργαλεία.



Στιγμιότυπο οθόνης από δραστηριότητες στην πλατφόρμα DiBL

Η εμπλοκή των εκπαιδευτικών σε αυτό το πρόγραμμα, άφησε θετικό αντίκτυπο τόσο στην προσωπική τους εξέλιξη, εμπλουτίζοντας τις τεχνολογικές τους δεξιότητες, όσο και στην συμμετοχή και την αναγνώριση που εξέλαβαν από πλευράς των μαθητών, οι οποίοι είχαν τη δυνατότητα να βιώσουν μια διαφορετική και πρωτοπόρα προσέγγιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.



Κελεφιώτης Δ.

## Ρεπορτάζ

### Πενθήμερο Επιμορφωτικό Σεμινάριο GIG «Μαθητοκεντρική & παιχνιδοποιημένη μάθηση – Αξιοποίηση του διλήμματος DiBl»

*..από την κλειδαρότρυπα!*

Τι συνέβη κατά την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στο σεμινάριο «Μαθητοκεντρική και Παιχνιδοποιημένη Μάθηση» και επέστρεψαν όλοι τόσο «ορεξάτοι» και ανανεωμένοι; Φανταστείτε να είχατε την ευκαιρία να ρίξετε μια ματιά από την κλειδαρότρυπα. Να, λοιπόν τι θα βλέπατε!

Συνάδελφοι από διάφορες ειδικότητες με μια ταλαντούχα «δασκάλα» δημιούργησαν μια όμορφη και φιλική ομάδα με πολύ κέφι και όρεξη για ...παιχνίδι! Το σεμινάριο GIG ήταν μια ευχάριστη ανάπαυλα από την καθημερινή σχολική πίεση που μας εφοδίασε με πρωτότυπες ιδέες, νέες γνώσεις και ψηφιακές δεξιότητες και ανανέωσε τη διάθεσή μας για το σχεδιασμό ενός ευχάριστου και δημιουργικού μαθήματος που να εμπλέκει ενεργά όλους τους μαθητές μας. Ανεξίτηλα έμειναν στο μυαλό μας τα παιχνίδια γνωριμίας, τα ψυχοκινητικά παιχνίδια που συνέβαλαν στο δέσιμο της ομάδας μας, τα ψηφιακά κουίζ που μας κρατούσαν σε εγρήγορση, οι συνεργατικές στρατηγικές συζήτησης, το πηγαίο χιούμορ των συμμετεχόντων, ο απολογισμός κάθε συνάντησης, τα αναστοχαστικά... διαλείμματα αλλά και τα υπέροχα κεράσματα που έτρεφαν σώμα και πνεύμα! Βέβαια μας περίμενε αρκετά σκληρή δουλειά για το στήσιμο του σεναρίου στην πλατφόρμα DiBl αλλά νομίζω ότι το αποτέλεσμα μας αντάμειψε!



Κόρινθος

Φεβρουάριος 2023

9 καθηγητές από σχολεία  
της Κορινθίας με  
επιμορφώτρια την κα  
Μπαλάσκα Μαρία

**Ζευγολατιό  
Μάρτιος 2023**

**17 καθηγητές από σχολεία  
της Κορινθίας με  
επιμορφώτρια την κα  
Πηνελόπη Μαρκέλλου**

Ο πάγος «έσπασε» με το παιχνίδι γνωριμίας και μπήκαμε στα «βαθιά» μαθαίνοντας για ένα σωρό εφαρμογές Canva, Storybird, Bitmoji, Jamboard, LearningDesigner! Το μάθημα έκλεισε με τον γρίφο No.1 για να ανοίξει το κουτί του θησαυρού. Τη 2η μέρα, φτιάξαμε ομάδες και δοκιμάσαμε πολλές ομαδοσυνεργατικές τεχνικές. Στο τέλος μας περίμενε νέος γρίφος. Την επόμενη, ήρθε η ώρα του DiBL: «Είναι εύκολο!» μας είπε η «δασκάλα» μας. Τελικά δεν ήταν και τόσο εύκολο, αλλά τα καταφέραμε. Εργασία για το σπίτι: ο 3ος γρίφος. Την 4η μέρα μας «περίμενε» το σχέδιο μαθήματος και η «δασκάλα μας» φρόντισε να μας λύσει όλες τις απορίες και να μας μάθει όλα τα μυστικά. Φτάνοντας, λοιπόν στο τέλος είχαμε ήδη καταφέρει να στήσουμε το πρώτο μας DiBL και είχαμε στη «φαρέτρα» μας πολλά καινούργια εργαλεία για να μετατρέψουμε το μάθημά μας σε διασκεδαστικό παιχνίδι.



Έχοντας λύσει ήδη τον 4ο γρίφο από την προηγούμενη, είχαμε στα χέρια μας τον κωδικό για το κουτί του θησαυρού. «Στο κουτί κρύβεται ο αγαπημένος μου μαθητής» μας είπε η «δασκάλα».. Ανοίξαμε το κουτί, και τι να δούμε;! ... ένας καθρέφτης να δείχνει τον εαυτό μας!!!

Το σεμινάριο όμως είχε και συνέχεια: «πολιτιστική δραστηριότητα» με λίγο ουζάκι, μεζεδάκια, πολύ κέφι και όλοι γεμάτοι με «παιγνιώδη» διάθεση.

Ευχαριστούμε κα Πηνελόπη Μαρκέλλου! Τελικά είναι ωραίο να μαθαίνεις παίζοντας...

**Ρέλλου Β. & Παρχαρίδου Π.**

## **Μπορώ κι εγώ σε λίγους μήνες να υποστηρίξω το πρόγραμμα GIG:**

### **...στην πλατφόρμα DiBL σε ελληνόγλωσσο περιβάλλον**

Η χρήση της πλατφόρμας DiBL είναι αυξανόμενη και αξιόπιστη (οι περισσότερες δυσλειτουργίες έχουν αντιμετωπιστεί), αναμένεται η βελτίωση της λειτουργίας της και σε ελληνόγλωσσο περιβάλλον. Ένας από τους περιορισμούς που αντιμετωπίζουμε είναι ότι η απόδοση των ξενόγλωσσων όρων στα ελληνικά δημιουργεί ασάφειες και παρανοήσεις, μια και οι αντίστοιχες λέξεις που αντιστοιχούν στην ακριβή μετάφραση μάλλον δυσχεραίνουν την κατανόηση των μηνυμάτων και εμφανίζεται ένας βαθμός ασάφειας ειδικά στη χρήση των «κουμπιών επιλογών» (καταλόγων επιλογών).





Το πρόγραμμά μας, Gamified Introduction to Gamification, υλοποιείται με πολύ ικανοποιητικό ρυθμό βάσει του αρχικού του σχεδιασμού. Βρίσκεται στο τελευταίο στάδιο εφαρμογής των πολύ αξιόλογων διδακτικών σεναρίων που σχεδιάστηκαν κατά τη διάρκεια των επιμορφωτικών σεμιναρίων. Απομένει να διευκολύνετε με την υποστήριξή σας την ολοκλήρωση μιας λειτουργικής μετάφρασης στα ελληνικά.

Βενέτης Σ.

## ...στη διάχυση των μαθητοκεντρικών δραστηριοτήτων

Η μικρή στρατηγική σύμπραξη, που υποστηρίζει το πρόγραμμα Gamified Introduction to Gamification, μετά την επιτυχή ολοκλήρωση της πρώτης και δεύτερης φάσης των επιμορφώσεων για την μαθητοκεντρική-παιχνιδοποιημένη μάθηση και τη χρήση της ψηφιακής πλατφόρμας DiBL, βρίσκεται στο τελευταίο στάδιο διάχυσης του προγράμματος. Στο πλαίσιο της αναπτύχθηκαν, υλοποιήθηκαν και αξιολογήθηκαν πολυάριθμα σχέδια μαθημάτων, διαφόρων μαθησιακών αντικειμένων. Σχεδιάστηκαν με γνώμονα τις βασικές αρχές της μαθητοκεντρικής και παιχνιδοποιημένης μάθησης και τη χρήση της ψηφιακής πλατφόρμας DiBL, με σκοπό την υποστήριξη της μάθησης μέσω χρήσης διλημάτων. Το ζητούμενο είναι να διευρυνθεί η χρήση των παραπάνω στρατηγικών και να γίνουν κοινωνοί τους όλο και περισσότεροι συνάδελφοι. Η διάχυση τους μάλιστα θα μπορούσε να αποτελέσει μέρος της παρουσίασης των προγραμμάτων του σχολείου στην τελετή λήξης του σχολικού έτους ή να πάρει τη μορφή της ενδοσχολικής επιμόρφωσης ή επιμόρφωσης με συμμετοχή όμορων σχολείων.



## ...στη δημιουργία και διαχείριση Ιστοσελίδας

Η ιστοσελίδα του GIG-Erasmus χρειάζεται «στυλίστα» με παιχνιδιάρικη διάθεση! Έτσι θα μπορούσε να γίνει πιο ελκυστική και ενημερωμένη. Το αρχικό στήσιμο βρίσκεται ακόμα σε «πρωτόγονο» στάδιο και χρειάζεται την εμπνευσμένη δημιουργικότητά σας για να «εξελιχθεί». Έτσι θα μαθαίνετε τα πάντα πρώτοι και θα μπορούν όλοι να βρίσκουν εύκολα όλα τα τελευταία νέα και όλα τα γεγονότα της κοινότητας GIG-Erasmus.

..από Σεπτέμβρη!

## Νέες ομάδες υποστήριξης

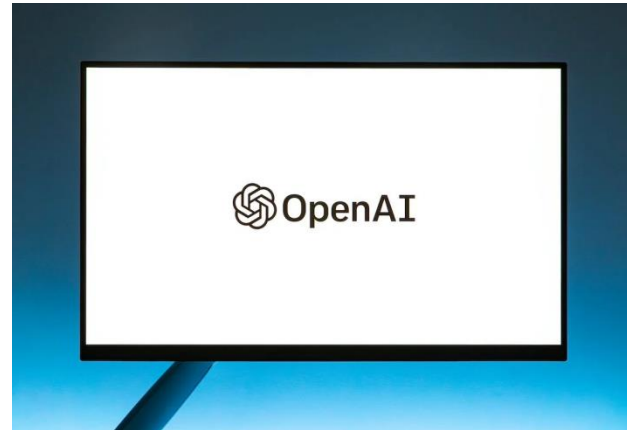
<b>Νέα σεμινάρια</b>	Διοργάνωση νέων σεμιναρίων από τις και τους εκπαιδευτικούς που ολοκλήρωσαν τις επιμορφώσεις την στις αρχές του 2023.  Υποστήριξη/διαχείριση των σεμιναρίων  Συμμετοχή ως εισηγήτρια/τής
<b>Μετάφραση του DiBl</b>	Συμβολή στην μετάφραση των όρων που εμφανίζονται κατά τη δημιουργία και τη χρήση της εφαρμογής σε διδακτικές δραστηριότητες.
<b>Επικοινωνία_1. Κοινωνικά δίκτυα &amp; εφημεριδούλα</b>	Ενημέρωση για τις δραστηριότητες του προγράμματος  Ανταλλαγή διδακτικών προτάσεων και εμπειριών
<b>Επικοινωνία_2. Δραστηριότητες διάχυσης</b>	Υποστήριξη δραστηριοτήτων διάχυσης των σχολείων/οργανισμών που συμμετέχουν  Καταγραφή και διάχυση
<b>Ιστοσελίδα</b>	Δημιουργία και διαχείριση ιστοσελίδας ως κεντρικής δραστηριότητας επικοινωνίας του προγράμματος
<b>Έρευνα δράσης</b>	Οργάνωση και συντονισμός οργανωμένων εφαρμογών μαθητοκεντρικής και παιγνιώδους μάθησης με στόχο την τεκμηρίωση των πλεονεκτημάτων τους στη τάξη μας σε πραγματικές συνθήκες .
<b>Διήμερη εκδήλωση</b>	Διαδικτυακή γιορτή ολοκλήρωσης του προγράμματος. Θα συναντηθούμε όλοι μαζί να γιορτάσουμε τις κατακτήσεις μας.
<b>Προετοιμασία προτάσεων Erasmus+</b>	Εργαστήριο συγγραφής προτάσεων Erasmus+  Διαμοιρασμός ιδεών, πόρων και συνεργασιών



## Από το GIG στο ChatGTP και πάλι πίσω.

Το κείμενο για το σχεδιασμό της ιστοσελίδας του προγράμματός μας, γράφτηκε αξιοποιώντας

- τη διαδικτυακή εφαρμογή συγγραφής εγγράφων στο GoogleDrive,
- που έχει τη δυνατότητα φωνητικής πληκτρολόγησης
- και προτάσεων ορθογραφίας
- και την αναζήτηση εικόνων στο διαδίκτυο



και αφορά την αξιοποίηση της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης AI, ChatGTP στο σχεδιασμό της ιστοσελίδας.

Οι τεχνολογικές εξελίξεις είναι ραγδαίες. Οφείλουμε να τις ακολουθήσουμε για να μπορέσουμε να προετοιμάσουμε τους μαθητές με τις μαθήτριες μας για ένα κόσμο που θα αλλάζει με όλο και μεγαλύτερους ρυθμούς. Κατά τη γνωριμία και αξιολόγηση των εφαρμογών της τεχνητής νοημοσύνης πειραματίστηκα με την εφαρμογή ChatGTP (<https://chat.openai.com/auth/login>).

Το πρόβλημα που με απασχολούσε ήταν ο σχεδιασμός του ιστότοπου του προγράμματός μας. Αξιοποίησα την εφαρμογή ChatGTP σαν ένα έμπειρο σύμβουλο και χρησιμοποιώντας Αγγλικά για να αποφύγω την επιβάρυνση της μετάφρασης έδωσα την εντολή:

**create the scaffold for a website for the Erasmus+ KA210-SCH - Small-scale partnerships in school education project "Gamified Introduction to Gamification"**

δηλαδή:

**δημιουργήστε το σχέδιο για έναν ιστότοπο για το έργο Erasmus+ KA210-SCH - Μικρής κλίμακας συνεργασίες στη σχολική εκπαίδευση "Gamified Introduction to Gamification"**

και πήρα την απάντηση:



## Επικοινωνία

### Σχέδιο δράσης

Παιγνιώδης Εισαγωγή στην Μάθηση που Βασίζεται στο Παιχνίδι

Gamificated Introduction to Gamification, (GiG)

### Email

[gig.erasmus.2022@gmail.com](mailto:gig.erasmus.2022@gmail.com)

### Website

[υπόκατασκευή](#)

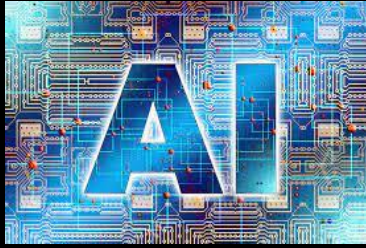
### Δικτύωση

[TWITTER](#)

[INSTAGRAM](#)

[FACEBOOK PAGE](#)

[FACEBOOKGROUP](#)



Πρωτότυπο	Μετάφραση Google translate.
<p>1. Project Overview/Home Page:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Introduction to the project</li><li>- Overview of the Gamified Introduction to Gamification</li><li>- Contact information for the project team</li></ul>	<p>1. Επισκόπηση έργου/Αρχική σελίδα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Εισαγωγή στο έργο</li><li>- Επισκόπηση της Gamified Εισαγωγή στο Gamification</li><li>- Στοιχεία επικοινωνίας για την ομάδα του έργου</li></ul>
<p>2. About the Project:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Description of the project goals</li><li>- Description of the project objectives</li><li>- Overview of the project activities</li></ul>	<p>2. Σχετικά με το Έργο:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Περιγραφή των στόχων του έργου</li><li>- Περιγραφή των στόχων του έργου</li><li>- Επισκόπηση των δραστηριοτήτων του έργου</li></ul>
<p>3. Gamified Resources:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Information about gamification and its history</li><li>- Resources about gamification</li><li>- Examples of gamified projects</li></ul>	<p>3. Πόροι Gamified:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Πληροφορίες για το gamification και την ιστορία του</li><li>- Πόροι για το gamification</li><li>- Παραδείγματα παιχνιδιοποιημένων έργων</li></ul>
<p>4. Partners:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Introduction to the project partners</li><li>- Details about each partner</li></ul>	<p>4. Συνεργάτες:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Εισαγωγή στους εταίρους του έργου</li><li>- Λεπτομέρειες για κάθε συνεργάτη</li></ul>
<p>5. Events:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- List of upcoming events</li><li>- Information about each event</li></ul>	<p>5. Εκδηλώσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Λίστα επερχόμενων εκδηλώσεων</li><li>- Πληροφορίες για κάθε εκδήλωση</li></ul>
<p>6. Blog:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Regularly updated blog posts about the project</li></ul>	<p>6. Ιστολόγιο:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Αναρτήσεις ιστολογίου που ενημερώνονται τακτικά σχετικά με το έργο</li></ul>
<p>7. Contact Us:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Contact form for inquiries about the project</li><li>- Contact information for the project team</li></ul>	<p>7. Επικοινωνήστε μαζί μας:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Φόρμα επικοινωνίας για ερωτήσεις σχετικά με το έργο</li><li>- Στοιχεία επικοινωνίας για την ομάδα του έργου</li></ul>

**Πώς σας φαίνεται η πρόταση της τεχνητής νοημοσύνης;**

**Κελεφιώτης Δ.**

Επιμέλεια άρθρων:  
**Παρχαρίδου Π.**  
**Ρέλλου Β.**



**Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**