



Καλές
Γιορτές



Η Ομάδα Επικοινωνίας της δράσης Gamified Introduction to Gamification (GiG) σας εύχεται καλές γιορτές!

Από τις μεγάλες νύχτες του χειμερινού ηλιοστασίου προς την αναγέννηση της ζωής την άνοιξη που περιμένουμε.

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 διαβίου μάθηση και την επιθυμία για περισσότερη γνώση.

Αναφορές

Πρώτα απ' όλα η πρόταση [Gamified Introduction to Gamification - GiG](#) που μετά την έγκριση της προσδιορίζει τη δραστηριότητα μας.

Παιχνιδοποιημένη εφημερίδα

Στην ερώτηση:

Πως μπορούμε να κάνουμε πιο ενδιαφέροντα και ελκυστικά τα μαθήματά μας ;



Συγκροτήσαμε τη μικρή στρατηγική σύμπραξη που συνέθεσε τη πρόταση Gamified Introduction to Gamification – GiG και αναπτύσσουμε την εφαρμογή

dibl

Μάθηση βασισμένη σε διλήμματα

Ας παίξουμε, ας συνεργαστούμε και ας μάθουμε.

Το εργαλείο DiBL δίνει τη δυνατότητα σε κάθε εκπαιδευτικό να δημιουργεί ελκυστικά μαθήματα μέσα από διλήμματα.

Τι είναι το DiBL;

Παρακολουθήστε μια γρήγορη εισαγωγή, στα Αγγλικά, σε 90 δευτερόλεπτα.

<https://vimeo.com/678779324>

Για τη παρουσίαση του DiBL στα Ελληνικά θα δουλέψουμε στα πενθήμερα σεμινάρια διαζώσης.

Επόμενο ορόσημο

Παιδαγωγικές ομάδες από κάθε μέλος της σύμπραξης ΜΗΤΡΩΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ ΣΤΗΝ ΠΑΙΓΝΙΩΔΗ ΜΑΘΗΣΗ

Επικοινωνία

Σχέδιο δράσης

Παιγνιώδης Εισαγωγή στην Μάθηση που Βασίζεται στο Παιχνίδι.

Gamified Introduction to Gamification, (GiG)

Email

gig.erasmus.2022@gmail.com

Website [υπό κατασκευή](#)

Δικτύωση

[TWITTER](#) [INSTAGRAM](#)

[FACEBOOK PAGE](#) [FACEBOOK GROUP](#)



Αντίστροφη μέτρηση για τις γιορτές των **Χριστουγέννων** και εμείς σας προτείνουμε!

Οι ημέρες των Χριστουγέννων είναι μια ωραία ευκαιρία για ένα διαφορετικό μάθημα αλλά και για διακοπές με **ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ!**

Περιεχόμενα

Στο τρίτο τεύχος της Παιχνιδομερίδας μας θα βρείτε

- Τι είναι το **DiBL**
- Μουσικές καρτέκλες
- Ρεπορτάζ από τη διαδικτυακή ενημέρωση των εκπαιδευτικών των σχολείων
- Τι είναι η μάθηση με βάση το παιχνίδι;
- Προτάσεις για χριστουγεννιάτικη ψυχαγωγία
- Δεν είμαστε ορατοί είμαστε περίοπτοι
- Συνέντευξη με τον Σ.Ε.Ε. ΠΕ 81 κ. Τζωρτζάκη:

Μουσικές Καρέκλες

Οι μουσικές καρτέκλες είναι ένα παιχνίδι το οποίο διασκεδάζει πολύ τα παιδιά. Η διατήρηση της δύναμής του οφείλεται κυρίως σε ένα συνδυασμό των απλών κανόνων του, της ευκολίας εγκατάστασης, της χρήσης της μουσικής και γιατί είναι διασκεδαστικό.



Προετοιμασία:

- Χρειάζεστε καρτέκλες και μουσική.
- Τοποθετήστε τις καρτέκλες δίπλα-δίπλα σχηματίζοντας έναν κύκλο.


Οδηγίες:

1. Ξεκινήστε τη μουσική. Κάποιος θα πρέπει να σταθεί δίπλα στη συσκευή αναπαραγωγής μουσικής για να μπορεί να ξεκινά και να σταματά τη μουσική.
2. Τα παιδιά περπατούν ή τρέχουν γύρω από τις καρτέκλες καθώς ακούγεται η μουσική.
3. Ο υπεύθυνος της μουσικής θα σταματήσει τη μουσική σε τυχαία χρονικά διαστήματα. Κάθε φορά που σταματά η μουσική, οι παίκτες πρέπει να κάθονται σε μια καρτέκλα. Επειδή υπάρχει μια λιγότερη καρτέκλα από τον αριθμό των παιδιών αυτό θα κάνει τα παιδιά να βιάζονται να βρουν μια θέση. Ο παίκτης που δεν θα καταφέρει να βρει θέση απομακρύνεται.
4. Στη συνέχεια αφαιρέστε μια άλλη καρτέκλα, ξεκινήστε πάλι τη μουσική και παίξτε όσους γύρους χρειάζεστε μέχρι να μείνετε με μια καρτέκλα και δύο παίκτες. Ο παίκτης που καταφέρνει να καθίσει σε αυτήν την τελευταία καρτέκλα όταν η μουσική σταματά, κερδίζει το παιχνίδι.

Πέμπτη 15 Δεκεμβρίου 2022

Διαδικτυακή ενημέρωση εκπαιδευτικών των σχολείων

Φυσικό αντικείμενο/δομή του επιμορφωτικού σεμιναρίου (1)



Ενότητα	Ημερομηνία	Περιεχόμενο
Εισαγωγή στο αντικείμενο	Μέσα Φεβρουαρίου 2023	Σύγχρονη εξ αποστάσεως συνάντηση για ενημέρωση και εισαγωγή στο πρόγραμμα.
Πενθήμερη επιμόρφωση	Τέλη Φεβρουαρίου - Μέσα Μαρτίου	Δια ζώσης πενθήμερα σεμινάρια σε κάθε περιφερειακή ενότητα
Πιλοτική εφαρμογή	έως τέλος Μαΐου	Πιλοτική εφαρμογή της Παιγνιώδους μάθησης σε διδακτικές ή επιμορφωτικές δραστηριότητες από τις/τους επιμορφούμενους.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με το πίσω μέρος του μυαλού μας να μετρά αντίστροφα τις μέρες για τα Χριστούγεννα και την άκρη του ματιού να ατενίζει το Χριστουγεννιάτικο δέντρο, παρακολούθησαμε την Πέμπτη 15 Δεκεμβρίου 2022 μια ιδιαίτερα διαφωτιστική διαδικτυακή ενημέρωση.

Το θέμα της; Προετοιμασία για την επιμόρφωση στην Παιγνιώδη Μάθηση των Εκπαιδευτικών της δραστηριότητας GIG.

Ο κ. Δημήτρης Κελεφιώτης διευκρίνισε με σαφήνεια όλες τις απορίες των συμμετεχόντων μέσα σε μια σύντομη και ευχάριστη διαδικτυακή συνάντηση. Αφού μας πληροφόρησε για το χρονοδιάγραμμα του σχεδίου επιμόρφωσης, επισήμανε την ανάγκη σύνταξης Πρακτικού του Συλλόγου Διδασκόντων με την παιδαγωγική ομάδα των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών κάθε σχολείου. Η προθεσμία είναι την Πέμπτη 22 Δεκεμβρίου 2022, γι' αυτό «σπεύσατε»!

Είναι όλοι ευπρόσδεκτοι! Ειδικά, όσοι δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία σε παρόμοια προγράμματα και αδυνατούν να συμμετέχουν σε επιμορφώσεις στο εξωτερικό.

Είναι περιοριστικός ο αριθμός εκπαιδευτικών (λόγω της πενθήμερης εκπαιδευτικής άδειας) ανά σχολείο; Καθόλου! Τα σεμινάρια θα πραγματοποιηθούν σε τρεις διαφορετικούς κύκλους ημερομηνιών. Έτσι το κάθε σχολείο θα «στερείται» λίγους εκπαιδευτικούς κάθε φορά.

Και τα έξοδα; Η μετακίνηση για τις ανάγκες του σεμιναρίου δεν θα ξεπερνά τα 50 χιλιόμετρα και τα λειτουργικά έξοδα εφαρμογής του σεναρίου παιγνιώδους μάθησης καλύπτονται με ένα μικρό ποσό (50-70€).

Το «πού και πότε» θα επιμορφωθούμε μένει να οριστεί μετά τις 10 Ιανουαρίου του 2023.

Λεπτομέρειες για τις υποχρεώσεις και τα παραδοτέα του σεμιναρίου θα βρείτε, με τη βοήθεια του/της υπεύθυνου επικοινωνίας κάθε σχολείου, στο έγγραφο με τίτλο «Πρόσκληση προετοιμασίας WP5 12-12-2025» και στην ιστοσελίδα του Περιφερειακού Κέντρου Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού (ΠΕ.Κ.Ε.Σ.) Πελοποννήσου <https://blogs.sch.gr/pekespelop/>.

Παρχαρίδου Ν.

Παρουσιάζουμε λοιπόν κάποιες προτάσεις από το πλούσιο menu του Διαδικτύου για ευχάριστη επικοινωνιακή και... επίκαιρη ψυχαγωγία τόσο των μαθητών μας όσο και όλης της οικογένειας!

Ακολουθήστε μας!

ΔΙΗΓΗΜΑΤΑ & ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

[Μια ξεχωριστή ημέρα του μπαρμπα Πανωφ](#)

[Σταχομαζώχτρα Παπαδιαμάντη](#)

[Τα Χριστούγεννα του Τεμπέλη](#)

[Νύχτα Χριστουγέννων Τσέχωφ](#)

[Χριστουγεννιάτικα διηγήματα Παπαδιαμάντη e-book](#)

[Μεσολογγίτικα Χριστούγεννα](#)

[Το κοριτσάκι με τα σπύρτα Φωτόδεντρο](#)

[Στη σπηλιά Φ. Κόντογλου](#)

ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΕΣ

[εικόνες για χριστουγεννιάτικες κάρτες](#)

[12 χριστουγεννιάτικες χειροτεχνίες](#)

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

[διαδραστικά παιχνίδια για τα χριστούγεννα](#)

[χριστουγεννιάτικα puzzles](#)

[το έλκρηθρο](#)

[on line χριστουγεννιάτικα παιχνίδια](#)

[Εκπαιδευτικά χριστουγεννιάτικα παιχνίδια](#)

[Memory](#)

[Κοινότητα: Χριστουγεννιάτικα παιχνίδια](#)

[Η εορτή των Χριστουγέννων Φωτοδεντρο κουίζ](#)

[Μουσικόλεξο](#)

ΒΙΝΤΕΟ

[Μικρός Τυμπανιστής](#)

[Τα γενέθλια του Χριστού](#)

[Ένα δέντρο μια φορά](#)

[Ο τέταρτος μάγος με πλαγιο-bil](#)

[Το άστρο των Χριστουγέννων
Ευγενίδειο Ίδρυμα & Κείμενο
αφήγησης](#)

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

[Κουρασμένοι στρατοκόποι](#)

[Παραδοσιακά έθιμα και κά-
λαντα Δωδεκαημέρου](#)

[Θεοφάνια-Βάπτισι](#)

Ακόμα προτείνουμε **ΕΠΙ-
ΣΚΕΨΕΙΣ ... με άρωμα Χρι-
στουγέννων**

[Αρχαιολογικό μουσείο](#)

[Μουσείο συναισθημά-
των:](#)

[Εθνική Πινακοθήκη](#)

[Μουσείο Μπενάκη](#)

[Μουσείο Ακρόπολης](#)

[Χριστιανικό και Βυζα-
ντινό Μουσείο](#)

[Παιδικό μουσείο](#)

[Μουσείο κυκλαδικής τέ-
χνης](#)

[Χριστουγεννιάτικες εκδη-
λώσεις στην Κόρινθο](#)

Και βέβαια επιλέγουμε για
σας χριστουγεννιάτικες
ταινίες (ιστορικές, κοινωνι-
κές, παραμυθικές) με
πλούσιο νόημα και συναί-
σθημα!

Ρέλλου Β.

Τι είναι η μάθηση με βάση το παιχνίδι;

Μια πραγματικά νέα προσέγγιση στην εκπαίδευση

Το **Quest to Learn** είναι ένα δημόσιο δημοτικό σχολείο (ηλικίες 6–12 ετών) με μια καινοτόμο εκπαιδευτική φιλοσοφία που αναπτύχθηκε από κορυφαίους εκπαιδευτικούς και θεωρητικούς παιγνίων. Στην Quest, ορίζουν τα παιχνίδια ως συστήματα προσεκτικά σχεδιασμένα, βασισμένα σε μαθητές που βασιζονται στην αφήγηση, δομημένα, διαδραστικά και καθηλωτικά.

Γιατί παιχνίδια; Την τελευταία δεκαετία περίπου, κορυφαίοι εκπαιδευτικοί ερευνητές ανακάλυψαν ότι τα παιχνίδια επιτρέπουν μερικές από τις πιο πλούσιες μαθησιακές εμπειρίες.

- Τα παιχνίδια μας ζητούν να συνεργαστούμε με άλλους και να μάθουμε κάνοντας.



- Τα παιχνίδια μας ενημερώνουν εάν αποτυγχάνουμε ή πετυχαίνουμε αμέσως και μας επιτρέπουν να προσπαθήσουμε ξανά ή να "επαναλάβουμε", μετά από μια αποτυχία ή απώλεια.

Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά εκπαιδευτικά συστήματα, η αποτυχία είναι απαραίτητο και αναπόσπαστο μέρος του «παιχνιδιού». Δημιουργεί ένα πλαίσιο για να παρακινηθούν οι μαθητές να προσπαθήσουν ξανά και να πετύχουν. Στο Quest to Learn, η μάθηση γίνεται κάνοντας πράξη.

«Ανταποκρινόμασταν σε μια ανάγκη που βλέπαμε... οι νέοι αποκλείονταν από το σχολείο»

Katie Salen-Tekinbas, Συνιδρυτής του Quest to Learn

Εάν θέλετε να μάθετε περισσότερα για αυτό το σχολείο ακολουθήστε τον παρακάτω σύνδεσμο: <https://www.q2l.org/about/>

Μουραντίδη Χ.



Δεν είμαστε ορατοί, **είμαστε περίοπτοι!**

Δείτε τη καταγραφή του προγράμματος μας στη πλατφόρμα της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**Επιμέλεια άρθρων:
Κούβαρη Ε.
Σωτηρίου Ε.**



Συνέντευξη με τον Σ.Ε.Ε. ΠΕ 81 και επιμορφωτή στο πρόγραμμα Gamified Introduction to Gamification, (GiG) κ. Τζωρτζάκη:

Ερ.1.:Κύριε Τζωρτζάκη, από την εμπειρία σας, βοηθάνε οι κατασκευές, τα πειράματα και τα εργαστήρια στα πλαίσια των μαθημάτων, στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων και της δημιουργικότητας των παιδιών;

Απ.1.: Έχοντας δουλέψει χρόνια στο μάθημα της τεχνολογίας, ξέρω από πρώτο χέρι ότι αυτό ακριβώς συμβαίνει. Η "εξυπνάδα" του καθηγητή είναι να δώσει τέτοια θέματα/προκλήσεις ώστε τα παιδιά να ενδιαφερθούν προσωπικά, πράγμα που συνήθως γίνεται όταν η δραστηριότητα τα βοηθήσει να εμπλακούν και να αποκτήσουν σημαντικό ρόλο στην ομάδα, ή όταν είναι τόσο περήφανα για αυτό που κατάφεραν ή έμαθαν και θέλουν να το πουν και σε άλλους.

Ερ.2.: Πιστεύετε ότι θα μπορούσαμε να μετατρέψουμε σε παιχνίδι κάθε μάθημα, τόσο στη θεωρία όσο και στο πρακτικό τους μέρος με τη βοήθεια των ψηφιακών μέσων μόνο; Ή θα πρέπει να εντάξουμε οπωσδήποτε και απτές εργασίες/παιχνίδια στο μάθημα, προκειμένου να γίνει πιο ενδιαφέρον.

Απ.2.: Τα ψηφιακά μέσα μπορούν να βοηθήσουν πολύ, αλλά δεν ταιριάζουν παντού, τίποτα δεν ταιριάζει παντού. Από την άλλη, τα ζωντανά παιχνίδια καλλιεργούν και άλλες, κοινωνικού τύπου, δεξιότητες, καλό θα ήταν να υπάρχουν και οι δύο τύποι.

Ερ.3.: Επειδή το παιχνίδι αναπτύσσει και προάγει το ομαδικό πνεύμα, νομίζετε πως θα γίνει εύκολα αποδεκτό τώρα που τα παιδιά μας έχουν εθιστεί, και με τη βοήθεια του εγκλεισμού μας από την πανδημία, στα ηλεκτρονικά παιχνίδια; Δηλαδή να πάμε τη μάθηση στο πεδίο που τα έχει απορροφήσει; Μπορούμε να κάνουμε τη μάθηση μέσω παιχνιδιού, να είναι το ίδιο διασκεδαστική και δελεαστική γι' αυτά;

Απ.3.: Οι άνθρωποι παίζουν από τη φύση τους, μέχρι και κάποιες μέλισσες παίζουν. Το ίδιο ισχύει και με την ανάγκη να ανήκουμε κάπου και να κάνουμε παρέες. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν θα είχαν αξία αν ο παίκτης έπαιζε μόνος και το σκορ του δεν το μάθαινε κανείς. Πιστεύω ότι ο "εθισμός" λόγω covid δεν είναι πρόβλημα, η πρόκληση είναι ο καλός σχεδιασμός των παιχνιδιών. Τέλος να πω ότι πρέπει να γίνουν μικρά βήματα, δεν μπορεί να ζητάει κανείς να παιχνοποιηθούν όλα τα μαθήματα

Ερ.4.: Πώς μπορούμε να ξαναγίνουμε εμείς οι εκπαιδευτικοί παιδιά και να παίξουμε, όταν χρόνια μεγαλώνοντας προσπαθήσαμε να γίνουμε «μεγάλοι», «σοβαροί» και «να μην παιδιαρίζουμε»;

Απ.4.: Αυτή η ερώτηση είναι δύσκολη, είναι και δική μου απορία.

Μ.Γ.: Σας ευχαριστώ πολύ.

Γ.Τζωρτζάκης: Καλή συνέχεια

Μαρούλα Γαβρανίδου