

## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



## Learning Design for: ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ Γ' ΛΥΚΕΙΟΥ

### Context

**Topic:** Ισορροπία στην αγορά

**Total learning time:** 45 minutes

**Designed learning time:** 45 minutes

**Size of class:** 13

**Description:** Meet the need: When supply and demand meet.

Μεγιστοποίηση χρησιμότητας και μεγιστοποίηση κέρδους, Σύμμαχοι ή Ανταγωνιστές;

**Mode of delivery:** Classroom-based

**Σχεδιασμός- Επιμέλεια:** Δούνια Θεοδώρα, ΠΕ80/ 2ο ΓΕΛ Σπάρτης

### Aims

1. Επανάληψη των κεφαλαίων 2,3,4,5 του πανελλαδικώς εξεταζόμενου μαθήματος της Οικονομίας.
2. Αξιολόγηση της προόδου των μαθητών και μαθητριών προκειμένου να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις ενός πανελλαδικώς εξεταζόμενου μαθήματος.
3. Καλλιέργεια κριτικής, δημιουργικής, αναλυτικής και συνθετικής σκέψης των μαθητών και μαθητριών.

### Outcomes

**Knowledge:** Οι μαθητές και οι μαθήτριες να έρθουν σε επαφή με τις βασικές οικονομικές έννοιες (ζήτηση, παραγωγή, προσφορά, αγορά, ισορροπία στην αγορά, έλλειμμα, πλεόνασμα

## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



κ.τλ).

**Comprehension:** Να κατανοούν και να ερμηνεύουν τις βασικές οικονομικές έννοιες, αρχές και θεωρίες.

**Application:** Να μπορούν να εφαρμόζουν τις γνώσεις τους σε προβλήματα της καθημερινής ζωής.

**Analysis:** Να αναλύουν τις βασικές οικονομικές έννοιες, να κατηγοριοποιούν τα δεδομένα και να εξάγουν συμπεράσματα.

**Synthesis:** Να συνθέτουν τις γνώσεις τους για την παραγωγή ενός αποτελέσματος.

### Teaching-Learning activities

#### A. ΚΑΤΑΓΙΓΙΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ

<i>Investigate</i>	<i>5 minutes</i>	<i>13 Students</i>	<i>Teacher present</i>	<i>Face to face (not online)</i>
--------------------	------------------	--------------------	------------------------	--------------------------------------

#### A1. Ανάσχυση πρότερων γνώσεων σε ατομικό επίπεδο- αναζήτηση στο διαδίκτυο

Ζητάμε από τους μαθητές και τις μαθήτριες να ανασύρουν πρότερες γνώσεις καταγράφοντας τις λέξεις που συνειρμικά σκέφτονται στο άκουσμα των όρων "ζήτηση" και "προσφορά". Για την υλοποίηση της δραστηριότητας μπορούν, επίσης, να κάνουν και αναζήτηση στον παγκόσμιο ιστό.

## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



Οι απαντήσεις τους καταγράφονται μέσω της σελίδας <https://answergarden.ch/>

*Linked resources:*

<https://answergarden.ch/3076579>

<https://answergarden.ch/3076580>

<i>Collaborate</i>	<i>5 minutes</i>	<i>13 Students</i>	<i>Teacher present</i>	<i>Face to face (not online)</i>
--------------------	------------------	--------------------	------------------------	----------------------------------

### A2. Συζήτηση σε Ομάδες

Χωρίζουμε τους μαθητές και τις μαθήτριες σε 2 ομάδες και τους ζητάμε να συνεργαστούν προκειμένου να αναδείξουν τους παράγοντες εκείνους που επηρεάζουν περισσότερο τη συμπεριφορά του καταναλωτή και του παραγωγού. Η πρώτη ομάδα θα εστιάσει στους καταναλωτές και η δεύτερη στους παραγωγούς. Οι απαντήσεις τους θα καταγραφούν μέσω της σελίδας AnswerGarden.

*Linked resources*

<https://answergarden.ch/3076582>

<https://answergarden.ch/3076583>

## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



### B. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΩΝ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ DIBL

<i>Practice</i>	<i>15 minutes</i>	<i>13 Students</i>	<i>Teacher present</i>	<i>Face to face (not online)</i>
-----------------	-------------------	--------------------	------------------------	--------------------------------------

Οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να απαντήσουν ατομικά σε 16 ερωτήσεις διλήμματος και πολλαπλής εφαρμογής στην εφαρμογή <https://app.dibl.it/c/oiulrdojwrsqujuafqhc>

Οι πρώτες 8 ερωτήσεις στοχεύουν στη γνώση και κατανόηση του διδακτικού περιεχομένου, ενώ οι υπόλοιπες 8 σχετίζονται με την εφαρμογή, σύνθεση και ανάλυση της αποκτηθείσας γνώσης. Για τις ανάγκες της συγκεκριμένης δραστηριότητας σε 3 ερωτήσεις χρησιμοποιούνται 2 άρθρα και 1 βίντεο.

#### *Linked Resources*

- [https://www.youtube.com/watch?v=GE-sTTIADkU&ab\\_channel=SportenaVideos](https://www.youtube.com/watch?v=GE-sTTIADkU&ab_channel=SportenaVideos)
- <https://www.aftodioikisi.gr/athlitika/paroyasiastikan-oi-maskot-ton-olympiakon-agonon-parisi-2024/>
- <https://www.newsbomb.gr/ellada/story/1374846/elaiolado-poso-poleitai-fetos-ti-lene-katanalotes-kai-paragogoi>

Μέσω της εν λόγω δραστηριότητας επιτυγχάνεται η αξιολόγηση του γνωστικού επιπέδου των μαθητών-τριών.

## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



### Γ. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ- DEBATE- ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

<i>Discuss</i>	<i>8 minutes</i>	<i>13 Students</i>	<i>Teacher present</i>	<i>Face to face (not online)</i>
----------------	------------------	--------------------	------------------------	--------------------------------------

#### Γ1. Επιχειρηματολογία- Debate

Οι μαθητές/τριες χωρισμένοι/ες σε 2 ομάδες προσπαθούν να επιχειρηματολογήσουν αναφορικά με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της παρέμβασης του κράτους στη λειτουργία της αγοράς.

Τα ονόματα των 2 ομάδων είναι: Α) Λιοντάρια (Πλεονεκτήματα) και Β) Τίγρεις (Μειονεκτήματα)

<i>Produce</i>	<i>12 minutes</i>	<i>13 Students</i>	<i>Teacher present</i>	<i>Face to face (not online)</i>
----------------	-------------------	--------------------	------------------------	--------------------------------------

## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



### Γ2. Συνεργασία σε ομάδες για τη δημιουργία πρωτότυπου υλικού

Κάθε ομάδα χωρίζεται σε 2 υποομάδες και προσπαθεί να δημιουργήσει τη δική της αφίσα. Επομένως, θα κατασκευαστούν 2 αφίσες από την ομάδα των "λιονταριών" με θέμα τα πλεονεκτήματα της κρατικής παρέμβασης και 2 αφίσες από την ομάδα των "τίγρεων" με θέματα μειονεκτήματα της κρατικής παρέμβασης.

Θα καταβληθεί προσπάθεια η δημιουργία των αφισών να υλοποιηθεί μέσω της σελίδας <https://create.vista.com/>

## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



### Representations of the learning experience



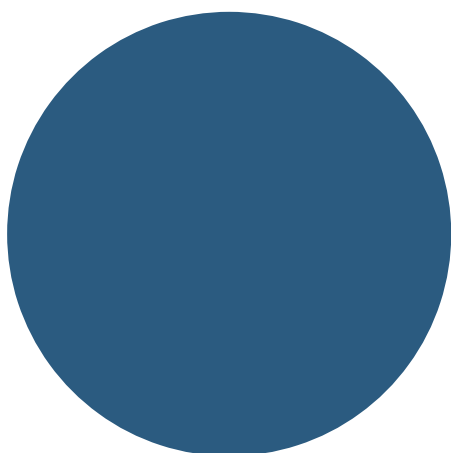
Learning through	minutes	%
Acquisition(Read, Watch, Listen)	0	0
Investigation	5	11
Discussion	8	18
Practice	15	33
Collaboration	5	11
Production	12	27

## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



	minutes	%
Whole class	45	100
Group	0	0
Individual	0	0

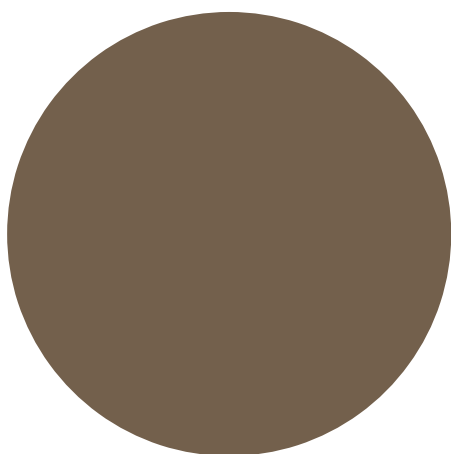


	minutes	%
Face to face (not online)	45	100
Online	0	0



## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



	minutes	%
Teacher present	45	100
Teacher not present	0	0

## Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+



### Υπερσύνδεσμοι

#### **A. ΚΑΤΑΓΙΓΙΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ**

<https://answergarden.ch/3076579>

<https://answergarden.ch/3076580>

<https://answergarden.ch/3076582>

<https://answergarden.ch/3076583>

#### **B. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΩΝ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ DIBL**

<https://app.dibl.it/c/oiulrdojwrsjuafqhc>

[https://www.youtube.com/watch?v=GE-sTTIADkU&ab\\_channel=SportenaVideos](https://www.youtube.com/watch?v=GE-sTTIADkU&ab_channel=SportenaVideos)

<https://www.aftodioikisi.gr/athlitika/paroysiastikan-oi-maskot-ton-olympiakon-agonon-parisi-2024/>

<https://www.newsbomb.gr/ellada/story/1374846/elaiolado-poso-poleitai-fetos-ti-lene-katanalotes-kai-paragogoi>

#### **Γ. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ- ΔΕΒΑΤΕ- ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ ΥΛΙΚΟΥ**

<https://create.vista.com/>

# Gamified Introduction to Gamification (GIG)

Erasmus+

