

Τεύχος 2ο

Οκτώβριος Νοέμβριος 2022

Φθινοπωρινή ανασύνταξη

Μέσα στο Σεπτέμβρη αποτινάξαμε τον ήλιο και την άμμο του καλοκαιριού και προσγειωθήκαμε στη σχολική ρουτίνα που μας προστατεύει .

Ήρθε η ώρα να σχεδιάσουμε τη χρονιά και διεκδικήσουμε τα σχέδια μας σε προσωπικό και επαγγελματικό επίπεδο.

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

Παιχνιδοποιημένη εφημερίδα

Στην ερώτηση:

Πως μπορούμε να βελτιώσουμε τη προσφορά μας στα παιδιά που υποστηρίζουμε ;



160+ εκπαιδευτικοί απάντησαν συμμετέχοντας και υποστηρίζοντας μια δραστηριότητα επαγγελματικής ανάπτυξης με θέμα:

Παιχνιδοποιημένη εισαγωγή στην παιχνιδοποιημένη μάθηση

Για να διαχειριστούμε την τεράστια «Μικρή Στρατηγική Σύμπραξη» μας δημιουργήσαμε τέσσερις ομάδες υποστήριξης που θα μας προσφέρουν και μια βιωματική προσέγγιση του παρασκηνίου των σχεδίων Erasmus+



διοικητικά
12 μέλη
ισορροπία



οικονομικά
8 μέλη
δεχόμαστε μεταγραφές



επιμορφώσεις
34 μέλη
δύναμη



επικοινωνία
52 μέλη
μεγάλη δύναμη

Αναφορές

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

Επόμενο ορόσημο

ΜΗΤΡΩΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΣΤΗΝ ΠΑΙΓΝΙΩΔΗ ΜΑΘΗΣΗ

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 (κάντε κλικ!)

[TWITTER](#)

[INSTAGRAM](#)

[FACEBOOK PAGE](#)

[FACEBOOK GROUP](#)

Περιεχόμενα

Στο δεύτερο τεύχος της Παιχνιδοεφημερίδας μας θα:

- Περιγράψουμε την ιστορία μας μέχρι τώρα
- Προγραμματίσουμε τις δραστηριότητες μας
- Γιορτάσουμε το λογότυπο μας
- Γνωρίσουμε την Ilaria Barbieri
- Παιχνιδοποίηση & Μουσική Εκπαίδευση...
- QUIZ time!
- Τι λένε οι αριθμοί για το gaming learning approach;

Ο Οκτώβρης ήταν πολύ παραγωγικός μήνας

Όλες/Όλοι είχαμε την ευκαιρία να οργανωθούμε σε ομάδες και υποομάδες και να ξεκινήσουμε να δουλεύουμε την υποστήριξη του σχεδίου δράσης GiG..

Και τι δράσεις...!

- ✓ Οπτική ταυτότητα με ένα εξαιρετικό λογότυπο με δημοκρατικές διαδικασίες παρακαλώ!
- ✓ Νέο τεύχος της παιχνιδοεφημερίδας, παρουσία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης [TWITTER](#) , [INSTAGRAM](#) , [FACEBOOKPAGE](#) και [FACEBOOKGROUP](#) .
- ✓ Ξεκίνημα της ιστοσελίδας.
- ✓ Πέντε ομάδες υποστήριξης των επιμορφώσεων στις περιφερειακές ενότητες.
- ✓ Συγκρότηση της οικονομικής και διοικητικής διαχείρισης.
- ✓ Προκήρυξη για συνάντηση.

Ο Νοέμβρης μας φέρνει κοντά!

Θα μας πάει ένα βήμα πιο κοντά στη συγκρότηση των επιμορφώσεων για τη παιγνιώδη μάθηση. Τέλη Οκτώβρη κυκλοφόρησε η προκήρυξη για τους 15 επιμορφωτές που θα χρειαστούμε και τέλη Νοέμβρη θα αρχίσει η πενθήμερη δια ζώσης επιμόρφωση τους.

Ποιος είναι ο «Μεθυστής» που γιορτάζει αρχές Νοεμβρίου;



δείτε την απάντηση εδώ:

<http://www.rethimno.gr/el/news/article.php?n=2792>

Το LOGO μας είναι εδώ!!!

Το έργο μας πρέπει να διαθέτει έναν αντιπροσωπευτικό λογότυπο! Έτσι δόθηκε η ευκαιρία στις 29 σχολικές μονάδες από την Πελοπόννησο και τις 4 Διευθύνσεις Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης που συμμετέχουν στο έργο να ξεδιπλώσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους ζωντανεύοντας τοGIG! Οι προτάσεις λοιπόν ανέβηκαν σε σχετικό logopadlet που έληγε στις 30/09/2022. Έτσι λοιπόν δεκαπέντε(15) σχολεία και 2 ΔΔΕ κατέθεσαν τις πρωτότυπες, δημιουργικές και ευφάνταστες δημιουργίες τους με σχετικά επεξηγηματικά σχόλια μέχρι την ορισμένη προθεσμία.

Στη συνέχεια αυτές αναρτήθηκαν σε ένα διαδικτυακό εργαλείο ψηφοφορίας με το σχετικό σύνδεσμο και οδηγίες για τον τρόπο ψηφοφορίας. Κάθε σχολείο μάλιστα μπορούσε να ψηφίσει οποιαδήποτε άλλη εκτός από τη δική του συμμετοχή. Τελικά το μεγαλύτερο ποσοστό κέρδισε ο λογότυπος της Διεύθυνσης Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Μεσσηνίας από την Άννα Σωτηροπούλου υπεύθυνη του Ε.Κ.Φ.Ε. Μεσσηνίας.

Στο logo της λοιπόν με λιτό αλλά παιγνιώδη τρόπο και το συνδυασμό ζωντανών χρωμάτων αναπαρίστανται τα σύμβολα της παιχνοδοποιημένης μάθησης πάνω στο ακρωνύμιο του τίτλου του έργου.

Το λογότυπο ακολουθούσε το έξυπνο σύνθημα:

Let's play with science!

Let's gamify science!

Let's gamify school!!



Συγχαρητήρια!!!

QUIZ time!

Εσύ τι τύπος είσαι;

Πάτα στον επόμενο σύνδεσμο

για να το ανακαλύψεις!

<https://www.16personalities.com/free-personality-test>

Γιατί αξίζει να γνωρίσουμε την Ιλάρια Μπαρμπιέρι;



Είναι μέλος της ακαδημίας επιμόρφωσης εκπαιδευτικών Europass και είναι η δασκάλα που θα μας «φέρει πιο κοντά» εφόσον έχει αναλάβει την δια ζώσης επιμόρφωσή μας στην Τρίπολη.

Κατάγεται από ένα μικρό χωριό στη λίμνη Γκάρντα και έχει πτυχίο στην Κοινωνική Ψυχολογία και μεταπτυχιακό στην «Ιταλική γλώσσα και Πολιτισμό για ξένους». Πεποίθησή της, είναι πως μπορεί κανείς να κάνει τη διαφορά στην εκπαίδευση πέρα από τα σύνορα της χώρας του. Η Ιλάρια έχει διεξάγει έρευνα στο Ηνωμένο Βασίλειο, στην Ισπανία και στη Γαλλία, έχει εργαστεί σε δημόσια σχολεία και έχει εμβαθύνει στους τομείς της ψυχολογίας σε ομάδες, στην κοινωνιογλωσσολογία, στην ανθρωπολογία, στην δημιουργία βίντεο και...«προσγειώθηκε» στην Ακαδημία εκπαιδευτών καθηγητών Europass το 2015.

Στην ερώτηση τι ήταν αυτό που την ώθησε να γίνει εκπαιδευτικός, απαντά πως ήταν η περιέργειά της. Το να δουλεύει κανείς σε ομάδες, μπορεί να σημαίνει πως πρέπει να αφήσει κάποιες από τις ιδέες του στην άκρη, αλλά στο τέλος της ημέρας το πρόσημο της συνεργασίας είναι πάντα θετικό.

Μάθετε περισσότερα για το έργο της στην Ακαδημία εκπαιδευτών καθηγητών Europass, ακολουθώντας τον σύνδεσμο:

<https://www.teacheracademy.eu/blog/education-beyond-our-borders/>

ΚΑΝΙΟΥΡΑ Ρ.

Τι λένε οι αριθμοί για το Gaming Learning Approach;

Κάποια στατιστικά στοιχεία σχετικά με εφαρμογή της gaming learning approach:

[About Q2L | Quest to Learn \(Q2L\) – Middle School and High School](#)

Παιχνιδοποίηση & Μουσική Εκπαίδευση...



Ο ρόλος της εκπαίδευσης είναι σπουδαίος, για αυτό και τα εκάστοτε εκπαιδευτικά συστήματα, συνεχώς αναζητούν τρόπους ώστε το ενδιαφέρον, η προσοχή, ο ζήλος και η ευγενής άμιλλα των μαθητών να διατηρούνται αμείωτα και έτσι να εμπνέονται, να κινητοποιούνται, να ενθαρρύνονται.

Η παιχνιδοποίηση μπορεί να συμβάλλει σε αυτόν τον τομέα γιατί ενσωματώνει στοιχεία και μηχανισμούς παιχνιδιού σε μη παιγνιώδη περιβάλλοντα προκειμένου αυτά να γίνουν πιο ευχάριστα και να κινητοποιήσουν το ενδιαφέρον. Τα παιχνίδια έχουν στόχους, συγκρούσεις, κανόνες, νίκες, ήττες, μπορεί να είναι διαδραστικά, έχουν προκλήσεις, δημιουργούν δική τους εσωτερική αξία, κινούν το ενδιαφέρον των παικτών.

Ο ρόλος της μουσικής εκπαίδευσης, η οποία είναι υψίστης σημασίας για την ανάπτυξη των παιδιών, μπορεί να είναι θεμελιώδης και τα αποτελέσματά της ευεργετικά. Δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος για να επιτευχθεί η μουσική εκπαίδευση από την παιγνιώδη προσέγγισή της ειδικότερα στις ηλικίες 0 έως 7 ετών αλλά και μετέπειτα.

Ο αυτοσχεδιασμός, η ευρηματικότητα, η ευελιξία, η εμπύχωση, η έμπνευση και η μεταδοτικότητα είναι μόνο κάποια από τα προσόντα που είναι απαραίτητα για έναν δάσκαλο μουσικής και ειδικά σε αυτές τις ηλικιακές βαθμίδες. Σπουδαίο ρόλο επίσης παίζουν η ιδιοσυγκρασία και η ανησυχία του κάθε παιδιού, δηλαδή τα παιδιά εμπνέουν τους δασκάλους πολλές φορές, και η διαδικασία γίνεται με ακόμα περισσότερο ενδιαφέρον, αφοσίωση, έμπνευση και αγάπη και από τις δύο πλευρές.

ΚΟΛΟΒΟΥ Κ.
ΚΟΛΛΙΑΣ Ι.
ΤΕΡΖΗ Γ.

Επιμέλεια άρθρων:

Αδαμοπούλου Φ.

Μουραντίδη Χ.



Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης