



**Gamified Introduction to Gamification**



# Ενημέρωση εκπαιδευτικών

Σχέδιο δράσης: Gamified Introduction to Gamification

Κωδικός: 2021-2-EL01-KA210-SCH-000050330

# Τι θα πούμε



**ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΣΤΗΝ ΠΑΙΓΝΙΩΔΗ ΜΑΘΗΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ Gamified Introduction to Gamification με κωδικό 2021-2-EL01-KA210-SCH-000050330 στο πλαίσιο προγράμματος Erasmus+2021**

- Φυσικό αντικείμενο/δομή του επιμορφωτικού σεμιναρίου
- Υποχρεώσεις και παραδοτέα
- Υποστήριξη των συμμετεχόντων στην επιμόρφωση
- Χρονοδιάγραμμα – Διαδικασίες
- Πληροφορίες



## □ 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 πενήμερα σεμινάρια σε κάθε περιφερειακή ενότητα
Πιλοτική εφαρμογή	έως τέλος Μαΐου	Πιλοτική εφαρμογή της Παιγνιώδους μάθησης σε διδακτικές ή επιμορφωτικές δραστηριότητες από τις/τους επιμορφούμενους.



## □ Φυσικό αντικείμενο/δομή του επιμορφωτικού σεμιναρίου (2)



Κάθε σχολείο/οργανισμός δημιουργεί παιδαγωγική ομάδα και τη καταγράφει με πρακτικό του συλλόγου διδασκόντων.

Κριτήρια για τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών είναι

- Η εκδήλωση ενδιαφέροντος των εκπαιδευτικών
- Οι δυνατότητες του σχολείου (τα σχολεία εκτιμούν τη δυνατότητα για τον αριθμό ταυτόχρονης πενταήμερης απουσίας εκπαιδευτικών) Επισημαίνεται ότι έχει προβλεφθεί ο σχεδιασμός τριών σεμιναρίων σε τρεις διαφορετικές εβδομάδες ώστε να μη χρειαστεί να λείψουν ταυτόχρονα όλοι οι εκπαιδευτικοί από το σχολείο/οργανισμό που υπηρετούν.
- Σε περίπτωση τυχόν ανάγκης επιλογής, θα πρέπει να προηγούνται οι εκπαιδευτικοί που
  - α) έχουν τη μικρότερη εμπειρία σε επιμορφώσεις στο πλαίσιο προγραμμάτων Erasmus ή συναφών πχ etwinning, Comenius κ.α.
  - β) τεκμηριώνουν αδυναμία συμμετοχής σε δραστηριότητες επιμόρφωσης στο εξωτερικό.

## Υποχρεώσεις και παραδοτέα



- Συμμετοχή στις εξ αποστάσεως συναντήσεις.
- Συμμετοχή στο πενθήμερο δια ζώσης σεμινάριο, τουλάχιστον στο 80% των ωρών
- Δημιουργία σχεδίου αξιοποίησης της Παιγνιώδους μάθησης το οποίο θα περιλαμβάνει:
  - Επιλογή του διδακτικού προβλήματος
  - Αιτιολογημένη επιλογή της παιγνιώδους δραστηριότητας και σχεδιασμό της υλοποίησης της
  - Προσδιορισμό των παραμέτρων προς αξιολόγηση
  - Εφαρμογή του σχεδίου παιγνιώδους διδακτικής παρέμβασης και συλλογή δεδομένων
  - Ανάλυση των δεδομένων
  - Αναφορά του αποτελέσματος της παιγνιώδους διδακτικής παρέμβασης.
  - Ανάρτηση του σχεδίου παιγνιώδους μαθήματος στο αποθετήριο της δραστηριότητας Gamified Introduction to Gamification (GIG).
  - Διάχυση-διάθεση σε εκπαιδευτικά αποθετήρια.



## Υποστήριξη των συμμετεχόντων στην επιμόρφωση



- Η απουσία των συμμετεχουσών και των συμμετεχόντων στην επιμόρφωση καλύπτεται με πενθήμερη εκπαιδευτική άδεια.
- Στόχος μας είναι η γεωγραφική κατανομή των σεμιναρίων να εξυπηρετεί τους αιτούντες- αν είναι δυνατόν να μην χρειάζεται να μετακινηθούν πάνω από 50 Km
- Προβλέπεται μικρή κάλυψη οργανωτικών δαπανών 50-70€ ανά συμμετέχουσα/χοντα κατά την πιλοτική εφαρμογή του σεναρίου παιγνιώδους μάθησης.



## Χρονοδιάγραμμα – Διαδικασίες



Ημερομηνία	Δραστηριότητα/παραδοτέο
15/12/2022	Διαδικτυακή ενημέρωση εκπαιδευτικών των σχολείων
22/12/2022	Ορισμός παιδαγωγικής ομάδας των εκπαιδευτικών που συμμετέχουν στις επιμορφώσεις
10/1/2023	Έλεγχος των εγκαταστάσεων και ορισμός τοποθεσιών των επιμορφώσεων





## Πληροφορίες



Για περισσότερες πληροφορίες και διευκρινίσεις, οι ενδιαφερόμενοι/ες μπορούν να ανατρέχουν

- στην ιστοσελίδα του Περιφερειακού Κέντρου Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού ( ΠΕ.Κ.Ε.Σ.) Πελοποννήσου <https://blogs.sch.gr/pekespelop/>
- στις ιστοσελίδες όλων των εταίρων της σύμπραξης
- στην ή στον υπεύθυνο επικοινωνίας του σχολείου οργανισμού.
- μέσω αυτού/της στο email [gig.erasmus.2022@gmail.com](mailto:gig.erasmus.2022@gmail.com)

