Co-funded by the European Union



ΠΡΟΤΥΠΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΓΙΑ ΤΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΣΕ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ

ΟΝΟΜΑ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ	Gamification for fun
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΡΙΑ/-ΤΗΣ	Περτσινίδου Κορίννα
ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ	Εκπαιδευτικοί του 1ου Γυμνασίου Γέρακα
ΠΟΤΕ-ΠΟΥ	15-5-2025 – 1ο Γυμνάσιο Γέρακα
ΘΕΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	Gamification for fun - Παρουσίαση
ΤΙ ΚΑΝΑΜΕ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ	Έγινε παρουσίαση στους εκπαιδευτικούς του 1ου Γυμνασίου Γέρακα της δημιουργικής μεθόδου παιχνιδοποίησης, Gamification for fun, η οποία αναφέρεται στην πρακτική της εφαρμογής στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδι — όπως πόντοι, προκλήσεις, ανταμοιβές και πρόοδος — σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Τονίστηκε ότι ο στόχος είναι να γίνει η μάθηση πιο ελκυστική, διαδραστική και διασκεδαστική, διατηρώντας

	παράλληλα την εστίαση σε βασικούς μαθησιακούς στόχους. Παρουσιάστηκαν όλα τα στάδια της μεθόδου (καθορισμός μαθησιακών στόχων, υπόθεση, προκλήσεις και πρόοδος, κανόνες, στρατηγική ανταμοιβή). Επίσης παρουσιάστηκαν δύο παιχνίδια που δημιουργήθηκαν με βάση αυτή τη μέθοδο, «Τα καπέλα του De Bono. Η ζωή του Υπολογιστή - Καπέλα Επί Δράσης!» για το μάθημα της Πληροφορικής Γυμνασίου και «Τα καπέλα του De Bono. Η δύναμη των στατιστικών!» για το μάθημα της Στατιστικής στο Λύκειο. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιούν τα «Έξι Καπέλα» ως διαφορετικά γυαλιά για να βλέπουν την πληροφορία από πολλές οπτικές γωνίες. Έτσι, μετατρέπουν την αφηρημένη έννοια της κριτικής σκέψης και της επιχειρηματολογίας σε ένα διαδραστικό και κατανοητό ταξίδι. Καπέλα: Λευκό Καπέλο → Δεδομένα & γεγονότα Κόκκινο Καπέλο → Συναισθήματα & διαίσθηση Μαύρο Καπέλο → Κριτική & κίνδυνοι Κίτρινο Καπέλο → Θετικά & πλεονεκτήματα Πράσινο Καπέλο → Δημιουργικές λύσεις Μπλε Καπέλο → Οργάνωση συζήτησης
ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΑΠΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΥΣ	Η παρουσίαση βοήθησε τους εκπαιδευτικούς να δουν πώς μπορεί να ενσωματωθεί η παιχνιδοποίηση με ουσιαστικό τρόπο στη διδακτική πράξη, προσφέροντας στους μαθητές έναν πιο δημιουργικό και διασκεδαστικό τρόπο μάθησης. Εξέφρασαν την επιθυμία να εφαρμόσουν αυτή τη μεθοδολογία στο δικό τους μάθημα. Τους δόθηκε χρόνος να δημιουργήσουν το δικό τους παιχνίδι εφαρμόζοντας τα στάδια που αναλύθηκαν στην παρουσίαση.
ΣΚΕΨΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ ΜΕΤΑ ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ	

	Η ανταπόκριση των εκπαιδευτικών υπήρξε ιδιαίτερα θετική και άρχισαν να σκέφτονται τρόπους ενσωμάτωσης της παιχνιδοποίησης στο μάθημά τους.
ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	Θετικές εντυπώσεις
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	
φωτογραφίες/βίντεο	
	

	
	