



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 της Δ.Δ.Ε. Αν. Αττικής
ΠΟΤΕ-ΠΟΥ	4-12-2025 – διαδικτυακή συνάντηση
ΘΕΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	Gamification for fun - Παρουσίαση
ΤΙ ΚΑΝΑΜΕ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ	<p>Στο διαδικτυακό σεμινάριο συμμετείχαν δεκάδες εκπαιδευτικοί διαφόρων ειδικοτήτων, οι οποίοι γνωρίστηκαν με τις βασικές αρχές της παιχνιδοποίησης (gamification), μιας δημιουργικής μεθοδολογίας που εμπλουτίζει τη μαθησιακή διαδικασία μέσω της ενσωμάτωσης στοιχείων παιχνιδιού, όπως πόντοι, προκλήσεις, επίπεδα προόδου και συστήματα επιβράβευσης. Όπως αναδείχθηκε κατά τη διάρκεια της επιμόρφωσης, η παιχνιδοποίηση ενισχύει τη συμμετοχή και την αλληλεπίδραση των μαθητών, διατηρώντας παράλληλα τους μαθησιακούς στόχους στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας.</p> <p>Οι συμμετέχοντες καθοδηγήθηκαν σε όλα τα στάδια της μεθοδολογίας: τον καθορισμό μαθησιακών στόχων, τον σχεδιασμό μιας ιστορίας, τη διαμόρφωση προκλήσεων, τον καθορισμό κανόνων και στρατηγικής, καθώς και την ενσωμάτωση μηχανισμών επιβράβευσης. Παρουσιάστηκε επίσης μια ολοκληρωμένη παιχνιδοποιημένη δραστηριότητα με τίτλο:</p> <p>«Τα Καπέλα του De Bono: Η Ζωή του Υπολογιστή – Τα Καπέλα σε Δράση!», η οποία αναπτύχθηκε για το μάθημα της Πληροφορικής στο Γυμνάσιο.</p> <p>Η εκδήλωση περιλάμβανε βιντεοσκοπημένη συνέντευξη του Tryggvi Thayer, καθηγητή στο University of Iceland και συνδημιουργού της μεθοδολογίας, ο οποίος μοιράστηκε πολύτιμες γνώσεις σχετικά με σημαντικά ζητήματα που πρέπει να λαμβάνουν υπόψη οι εκπαιδευτικοί, τις συνηθέστερες προκλήσεις και τους τρόπους αντιμετώπισής τους, καθώς και τη</p>

	<p>Θετική επίδραση της παιχνιδοποίησης στα κίνητρα και στα μαθησιακά αποτελέσματα των μαθητών.</p> <p>Μετά τις παρουσιάσεις, εκπαιδευτικοί της ίδιας ειδικότητας συμμετείχαν σε ομαδικές συζητήσεις (breakout rooms), όπου αντάλλαξαν ιδέες και σχεδίασαν προτάσεις για πιθανές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες. Οι ιδέες αυτές παρουσιάστηκαν στη συνέχεια στην ολομέλεια, αναδεικνύοντας τη δημιουργικότητα και το πνεύμα συνεργασίας των συμμετεχόντων.</p>
ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΑΠΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΥΣ	<p>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.</p>
ΣΚΕΨΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ ΜΕΤΑ ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ	<p>Η ανταπόκριση των εκπαιδευτικών υπήρξε ιδιαίτερα θετική και άρχισαν να σκέφτονται τρόπους ενσωμάτωσης της παιχνιδοποίησης στο μάθημά τους.</p>
ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	<p>Θετικές εντυπώσεις</p>
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	
φωτογραφίες/βίντεο	
	<p>https://www.youtube.com/watch?v=ONMeT7J_IRI&t=2s https://www.youtube.com/watch?v=3z5RM0INC3M</p>