



Erasmus+

# ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΩΝ GAMIFICATION ΣΤΗΝ Ε.Ε.



# S4eG

skills for employment gamification

<b>1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....</b>	<b>.....</b>
<b>2. ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ GAMIFICATION ΣΤΗΝ Ε.Ε.....</b>	<b>3</b>
2.1 ΟΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΤΟΥ GAMIFICATION ΚΑΙ ΜΙΑ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ ONLINE ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ..	3
2.2 "FOOD CHOICES FOR A HEALTHY PLANET " .....	7
2.3 LIFESAVER .....	9
2.4 BAD NEWS .....	11
2.5 CORONAQUEST THE GAME TO FOSTER HYGIENE AND PROTECTIVE MEASURES IN CLASSROOMS.....	13
2.6 RIBBON HERO: EPIC GAME THAT TEACHES YOU HOW TO USE MICROSOFT OFFICE .....	15
2.7 WORKING WITH WATER - A DELIGHTFUL WEB GAME TEACHING WATER MANAGEMENT ....	19
2.8 SOKRATIVE 101 : IN-CLASS MOBILE INTERACTION BETWEEN TEACHER AND STUDENT .....	22
2.9 GAMIFICATION AND SERIOUS GAME APPROACHES FOR ADULT LITERACY TABLET SOFTWARE .....	25
2.10 DUOLINGO .....	31
2.11 2048.....	33
2.12 THE USE OF GAMIFICATION IN DISTANCE EDUCATION: A WEB-BASED GAMIFIED QUIZ APPLICATION .....	35
2.13 RUFFPROTO UX INNOVATION GAME .....	39
2.14 QUIZZIZ.....	42
2.15 KAHOOT!.....	44
2.16 DEMONSTRATING RESPECT GAME.....	46
2.17 THAT QUIZ.....	49
2.18 GAMMOPOLY .....	51
2.19 GEOGUESSR.....	53
2.20 LEADER.....	56
2.21 ENGAGE WITH® OLDER ADULTS.....	59
<b>3. ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....</b>	<b>62</b>

# 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στοχεύοντας στην ενδυνάμωση εκπαιδευτών και εκπαιδευτικών ενηλίκων, παρουσιάζεται η ανάγκη μεθοδευμένης και οργανωτικής ένταξης καινοτόμων προγραμμάτων, στα παραδοσιακά προγράμματα σπουδών. Οι οργανισμοί καταφέρνουν έτσι να αγγίξουν ένα μεγαλύτερο εύρος ενδιαφερόμενων, να εκμοντερνίσουν τις παρωχημένες μαθησιακές πρακτικές, να εκπαιδεύσουν τους εκπαιδευτές ενηλίκων στην μέθοδο του Gamification, καθώς και να παρέχουν στα@ σπουδαστ@ εξατομικευμένα προγράμματα σπουδών, τα οποία θα είναι πιο ενδιαφέροντα, αποτελεσματικά, και χρήσιμα από τα παραδοσιακά, και θα αυξήσουν τις πιθανότητες πρόσληψής τους, μέσω της βελτίωσης των soft skills τους.

Το παρόν έγγραφο παρουσιάζει μία συλλογή περιπτώσεων, έτοιμες προς χρήση από εκπαιδευτές ενηλίκων. Οι περιπτώσεις αυτές παρέχουν στους εκπαιδευτικούς καινοτόμα εργαλεία, μέσω των οποίων μπορούν να αναπτύξουν μία σύγχρονη, ενδιαφέρουσα, και αποτελεσματική εκπαιδευτική διαδικασία.

Υπάρχουν 9 βασικοί λόγοι γιατί τα παιχνίδια 'ταιριάζουν' τόσο πολύ με τους ενήλικες:

- ❖ Αποτελούν εξαιρετική εισαγωγική διαδικασία στην μάθηση.
- ❖ Βελτιώνουν την δυναμική της τάξης.
- ❖ Βελτιώνουν την δεξιότητα της απομνημόνευσης.
- ❖ Παρέχουν ικανοποίηση και κίνητρο.
- ❖ Προσφέρουν ποικιλία στις διαδικασίες.
- ❖ Προσφέρουν ένα πιο ελεύθερο και μη ελεγχόμενο περιβάλλον.
- ❖ Βελτιώνουν τις λειτουργίες του εγκεφάλου.
- ❖ Ενεργοποιούν τους συμμετέχοντες.
- ❖ Προάγουν την αλληλεπίδραση.<sup>1</sup>

Στο παρόν έγγραφο καταγράφουμε μία σειρά παραδειγμάτων και πρακτικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, συμβατικής και μη-συμβατικής εκπαίδευσης, δια βίου μάθησης και εκπαίδευσης ενηλίκων, τα οποία έχουν έντονα τα στοιχεία της καινοτομίας, αλλά και της ελευθερίας χρήσης.

1. <https://busyteacher.org/18133-games-with-adult-learners-a-must-9-reasons.html>

## 2. ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ GAMIFICATION ΣΤΗΝ Ε.Ε.

### 2.1 ΟΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΤΟΥ GAMIFICATION ΚΑΙ ΜΙΑ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ ONLINE ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Web link(s)

<https://jolrap.scholasticahq.com/article/26910.pdf>

Έκδοση/Συγγραφή:

Darren Wilson, Cynthia Calongne, and Brook Henderson

Internet Learning Volume 4 Number 2- Fall 2015

Colorado Technical University



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σε αυτή την περίπτωση μελετάμε 2 σχεδιαστικά μοντέλα, τα οποία κρίνονται απαραίτητα για την επιτυχία της μεθόδου του Gamification. Στην ψηφιακή εκπαίδευση, το gamification χρησιμοποιεί μηχανισμούς και κίνητρα που συναντώνται σε παιχνίδια, ώστε να επιτύχει θετικά αποτελέσματα. Ο προσεκτικός σχεδιασμός και υλοποίηση είναι σίγουρα απαραίτητα στοιχεία επιτυχημένου gamification. Η έρευνα καταλήγει με την εξέταση των αποτελεσμάτων μίας περίπτωσης gamification, προτείνοντας παράλληλα άλλες περιπτώσεις για περαιτέρω εξέταση και μελέτη.



**Λέξεις Κλειδιά:** Κοινωνικό, ανάλυση, γνώση, δίκτυα, οπτικοποίηση.

Η συγγραφική ομάδα της παρούσας έρευνας αναλύει τις προκλήσεις που σχετίζονται με τον καθορισμό του gamification και προτείνει ένα μοντέλο εφαρμογής αυτού. Οι ενότητες που αφορούν την μέθοδο και την ανάλυση του gamification, ασχολούνται με δύο περιπτώσεις της μεθόδου, και καταλήγουν με προτάσεις για μελλοντική έρευνα. Τα παραδείγματα που εξετάζονται περιλαμβάνουν συστήματα επιβράβευσης, καθώς και εργαλεία διαχείρισης ακαδημαϊκών μαθημάτων.

Η συγγραφική ομάδα εξετάζει μία περίπτωση παιχνιδιού το οποίο βασίζεται στο concept που έχει το 'Κυνήγι του Χαμένου Θησαυρού', με γνώμονα την ψηφιακή εκπαίδευση.

### ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ:

1. η αντιμετώπιση του φόβου των σπουδαστ@, που παρουσιάζεται κατά την συνεργασία τους σε online groups.
2. η ενίσχυση του τελικού project, το οποίο και αναπτύχθηκε από μικρές ομάδες ανθρώπων, 3-4 ατόμων, σε διάρκεια 5.5 εβδομάδων.

Η ομάδα του I.T. συμμετείχε διαδικτυακά στις συνάντησεις με την ομάδα των Μηχανολόγων, η οποία επέλεξε ένα υβριδικό μοντέλο μαθήματος. Στο μοντέλο αυτό, οι σπουδαστ@ συμμετείχαν δια ζώσης στο μάθημα, μία φορά την εβδομάδα για 3 ώρες, και ολοκλήρωναν τις εργασίες του διαδικτυακά, όπου διεξήγαγαν και τις συζητήσεις στα πλαίσια της εκπαίδευσης μέσω Blackboard, ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο.

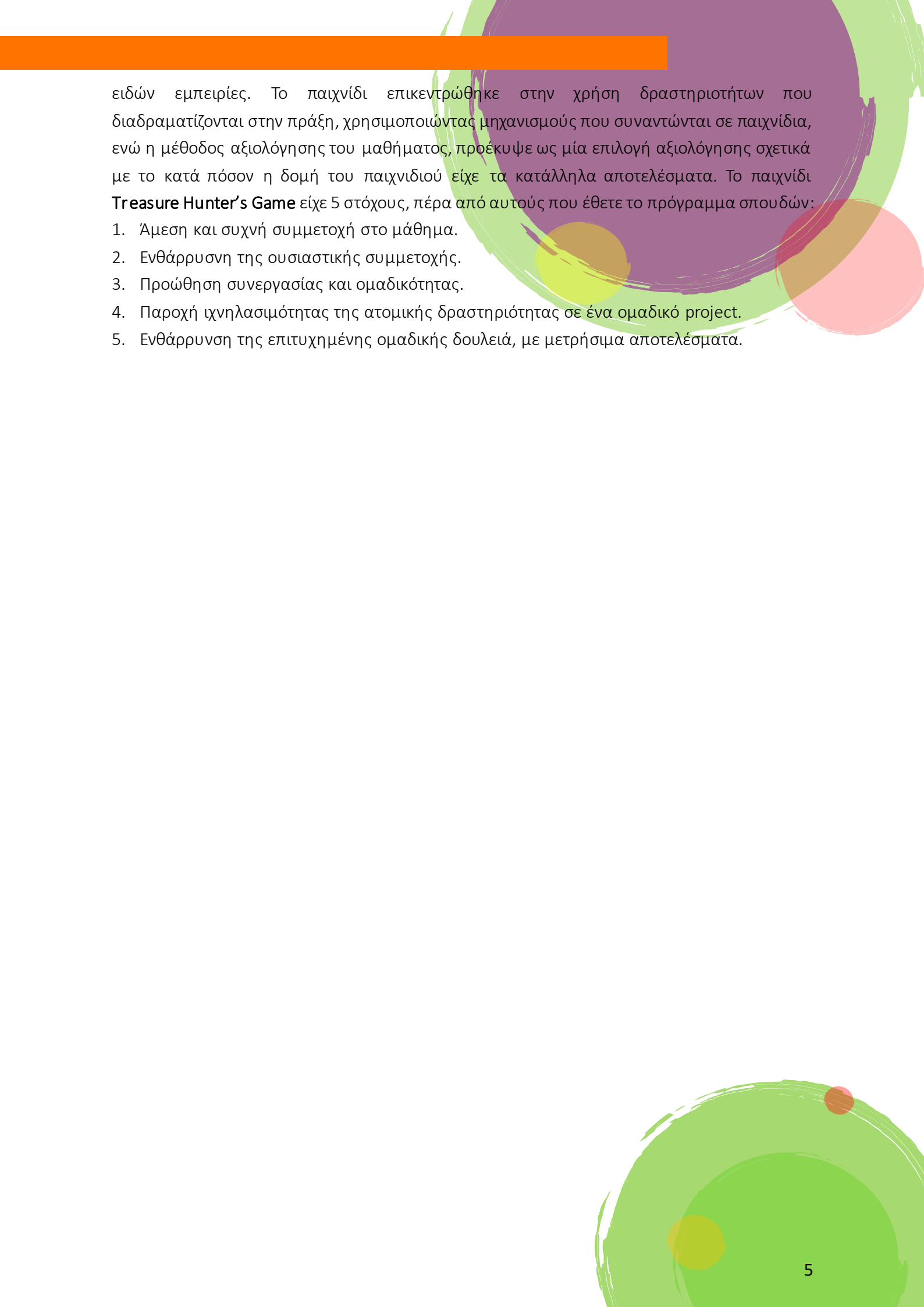
Το πρόβλημα που παρουσιάστηκε, σχετιζόταν με την απροθυμία των σπουδαστ@ να ξεκινήσουν την ομαδική εργασία τους.

Η κάθε ομάδα ανέλαβε από ένα project:

- 1) η 'υβριδική τάξη' ανέπτυξε ένα λογισμικό διαχείρισης project, συμπεριλαμβανομένου ενός αναλυτικού προγράμματος, την ανάλυση μίας δομής ενός οργανισμού, την ανάλυση ενός εργασιακού προγράμματος, μία στρατηγική καθορισμού κόστους, και άλλα επιμέρους στοιχεία. Όλα τα παραπάνω αποτέλεσαν σύνολο της ανάπτυξης ενός περίπλοκου λογισμικού.
- 2) Η τάξη που ήταν αμιγώς online ανέπτυξε ένα λογισμικό καθορισμού αναγκών, το οποίο είναι ικανό να προσδιορίσει τις απαιτήσεις λειτουργίας του.

Η συνεργατική διεκπαιρέωση των projects, έπαιξε καθοριστικό ρόλο του, βασισμένου στην καριέρα, προγράμματος σπουδών, καθώς προσέφερε σημαντικές δεξιότητες στο πεδίο της ανάπτυξης λογισμικού. Η αντιστοίχιση των στόχων στους μηχανισμούς των αντίστοιχων παιχνιδιών, απαιτούσε την διατήρηση των στόχων του προγράμματος σπουδών, επιβεβαιώνοντας παράλληλα ότι οι σπουδαστ@ αναπτύσσουν τις επιθυμητές δεξιότητες.

Η αξιολόγηση των δεδομένων που συλλέχθηκαν, είχε ως σκοπό να κατανοηθεί εάν οι στόχοι του προγράμματος σπουδών επετεύχθησαν, καθώς και αν τα αποτελέσματα ήταν ικανοποιητικά. Στόχος ήταν η ενίσχυση και των δύο ειδών τάξεων, και να παρουσιαστούν 2



ειδών εμπειρίες. Το παιχνίδι επικεντρώθηκε στην χρήση δραστηριοτήτων που διαδραματίζονται στην πράξη, χρησιμοποιώντας μηχανισμούς που συναντώνται σε παιχνίδια, ενώ η μέθοδος αξιολόγησης του μαθήματος, προέκυψε ως μία επιλογή αξιολόγησης σχετικά με το κατά πόσον η δομή του παιχνιδιού είχε τα κατάλληλα αποτελέσματα. Το παιχνίδι **Treasure Hunter's Game** είχε 5 στόχους, πέρα από αυτούς που έθετε το πρόγραμμα σπουδών:

1. Άμεση και συχνή συμμετοχή στο μάθημα.
2. Ενθάρρυνση της ουσιαστικής συμμετοχής.
3. Προώθηση συνεργασίας και ομαδικότητας.
4. Παροχή ιχνηλασιμότητας της ατομικής δραστηριότητας σε ένα ομαδικό project.
5. Ενθάρρυνση της επιτυχημένης ομαδικής δουλειά, με μετρήσιμα αποτελέσματα.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η σύνδεση της διαδικασίας (το παιχνίδι και η ομάδα) με το προϊόν (ψηφιακή εκπαίδευση και ανάπτυξη ομαδικών project) στέφθηκε με επιτυχία. Οι σπουδαστ@ απόλαυσαν την διαδικασία, ζητώντας τις αναφορές προόδου ώστε να δουν τα σχετικά αποτελέσματα των προσπάθειών τους. Η σύνοψη της αναφοράς του **Treasure Hunter's Game** αποτέλεσε μία διαδικασία που απαιτούσε την εφαρμογή στρατηγικών για την προστασία της ιδιωτικότητας και την παρακίνηση των παικτών. Όπως προαναφέρθηκε, σε κάθε επίπεδο του παιχνιδιού, 2 τουλάχιστον NPCs έφταναν στην ίδια κατάταξη με τους παίκτες. Για την αποφυγή της ανίχνευσης των NPCs, οι συγκεκριμένοι χαρακτήρες μπορούσαν να αναπτυχθούν σε λογικούς ρυθμούς, βάση των σχετικών μετρήσεων και κινήτρων της συγκεκριμένης εβδομάδας. Σε μερικές περιπτώσεις, η λίστα ανακατευόταν με την κατάταξη, με αποτέλεσμα η σειρά αυτής να αλλάζει, ενώ άλλες φορές, εμπειρείχε άλλα στοιχεία. Μόνο τα ψευδώνυμα εμφανίζονταν, και μόνο αν δεν πρόδιδαν τα πραγματικά ονόματα. Τα μέλη της ομάδας είχαν πάρει 'όρκο σιωπής', συμφωνώντας να μην αποκαλύψουν σε άλλους παίκτες τους τίτλους διάκρισης που κατακτούσαν στο παιχνίδι. Οι τίτλοι αυτοί δεν αναφέρονταν στην διάρκεια του μαθήματος. Οι σπουδαστ@ μπορούσαν μόνο να αναφέρουν το πόσο απολάμβαναν να βλέπουν την πρόοδό τους. Από την οπτική ενός διδασκάλου, ή οργάνωση του παιχνιδιού απαιτούσε σχεδιασμό και συνεχή δουλειά. Κατά τις 3 τελευταίες εβδομάδες, οι μαθητ@ ζητούσαν καθημερινές, έως και ωριαίες αναφορές προόδου, τονίζοντας την σημασία της πρακτικής αυτής σε αντίστοιχα παιχνίδια που θα χρησιμοποιηθούν στο μέλλον, καθώς η λογική της βαθμολόγησης φαίνεται να είναι ανεπαρκής σε επίπεδο ψηφιακών τάξεων. Τα στοιχεία σχεδίασης των παιχνιδιών που χρησιμοποιήθηκαν στην έρευνα ήταν απλής μορφής, με την σημαντικότερη πτυχή να είναι η δημιουργία ενθουσιασμού κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με τον Wilson (2015), ο σχεδιασμός του παιχνιδιού είναι μόνο ένα κομμάτι του παζλ. Η δημιουργία κινήτρου στ@ παίκτ@, καθώς και η ενεργοποίησή τους, σε συνδυασμό με την ανάπτυξη ενός καλού παιχνιδιού, απαιτεί σκληρή και προσεκτική δουλειά, τουλάχιστον στην αρχή. Όταν οι μαθητ@ έρθουν σε επαφή με το παιχνίδι και το γνωρίσουν, τότε το 'βάρος' αυτό φεύγει από τον εκπαιδευτικό, καθώς το παιχνίδι γίνεται μία ζωτική διαδικασία της τάξης.

Η παρούσα έρευνα προσέφερε ατομικές μετρήσεις στο παιχνίδι για ομαδικές δραστηριότητες, αλλά αρκετές ευκαιρίες παρουσιάστηκαν κατά την διαδικασία της αξιολόγησης. Για την εκπαιδευτική χρήση του gamification, θα μπορούσε μελλοντικά να δοθεί προσοχή σε ευκαιρίες που παρουσιάζονται μέσω του συνεργατικού gamification, με σκοπό την ενίσχυση της εμπιρίας της ομάδας μέσω κοινών στόχων, μετρήσεων, συνεργασιών, μηχανισμών ομαδικής επικοινωνίας, και της εν γένει ομαδικής συνοχής στην ψηφιακή εκπαίδευση.

- Μέσω του gamification, μπορεί να σταθεί δυνατή η μίξη των τρόπων που μαθαίνουν οι ενήλικες, με την λογική της ατομικής μάθησης, ώστε να εξαχθούν σημαντικά δεδομένα προς την βελτίωση της γνώσης και της ανάπτυξης δεξιοτήτων μέσω της ψηφιακής εκπαίδευσης.
- Το gamification υπόσχεται βελτιωμένη ψηφιακή εμπειρία εκπαίδευσης.

## 2.2 "FOOD CHOICES FOR A HEALTHY PLANET "

Web link(s)

<https://greenbrownblue.com/food-choices/>

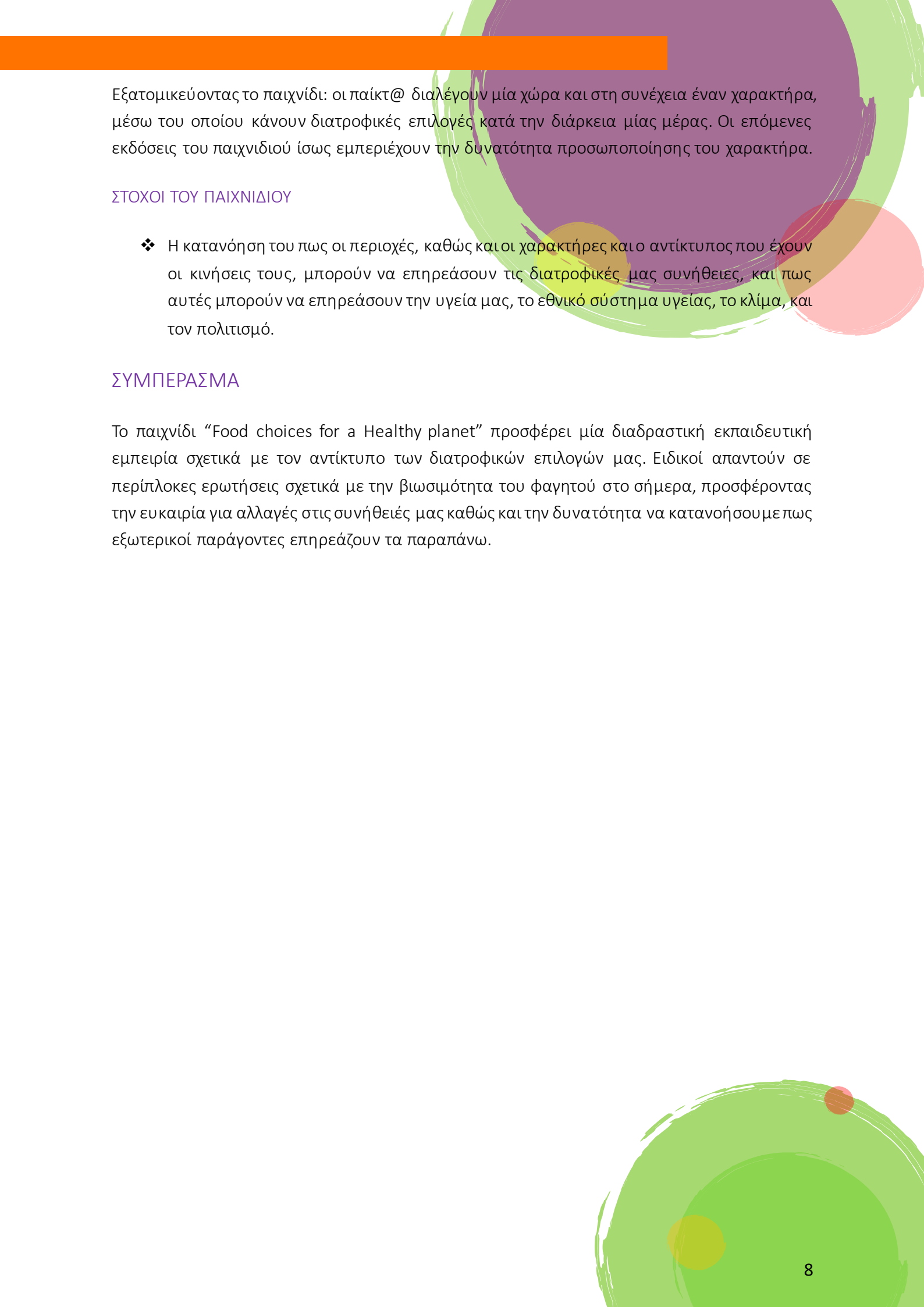
Έκδοση/Συγγραφή:

Το website αναπτύχθηκε από την εταιρεία The Lexicon™, μία μη-κερδοσκοπική οργάνωση με έδρα στην Petaluma, CA.



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι εκδότες ανέπτυξαν το συγκεκριμένο παιχνίδι με σκοπό την ευαισθητοποίηση του κοινού σχετικά με τον αντίκτυπο που έχουν οι διατροφικές επιλογές στην υγεία μας, το περιβάλλον, την κλιματική αλλαγή, αλλά και την γενικότερη κουλτούρα μας. Οι παίκτ@ μπορούν να επιλέξουν μία από τις 4 διαθέσιμες περιοχές, καθώς και τον/την χαρακτήρα τους. Κάθε περιοχή έχει διαφορετική πολιτισμική, οικονομική, ιστορική, και αγροτική χροιά, και έτσι κάθε χαρακτήρας αντιμετωπίζει διαφορετικές προκλήσεις, όπως το εισόδημα ή την πρόσβαση στο φαγητό. Οι παίκτ@ μπορούν να επιλέξουν πως θα κινηθούν ανάλογα την κατάσταση, και στο τέλος του παιχνιδιού θα λάβουν μία αναφορά η οποία θ αππεριγράφει τον αντίκτυπο που είχαν οι διατροφικές επιλογές τους σε 5 σημεία: την υγεία, την περιθάλψη, το κλίμα, το περιβάλλον, τον πολιτισμό. Το παιχνίδι FOOD CHOICES FOR A HEALTHY PLANET αναπτύχθηκε από έναν πάροχο λύσεων στον τομέα της διατροφικής αλυσίδας, με την βοήθεια ειδικών στην διατροφή και την κλιματική αλλαγή. Πραγματοποιήθηκε έρευνα στις διατροφικές συνήθειες τεσσάρων περιοχών, με την κάθεμια να συνδέεται με ένα διακριτό στοιχείο: οι Σκανδιναβικές χώρες με την βιωσιμότητα, η Βραζιλία με τα τοπικά φαγητά της χώρας, έναντι των τυποποιημένων και επεξεργασμένων, ο Καναδάς με την χορτοφαγική διατροφή, και η Ινδονησία συναρτήση των παιδιών και την γενικότερη κατάσταση που επικρατεί στις αναπτυσσόμενες χώρες. Αντί μίας αυστηρής προσέγγισης η οποία θα προσφέρει μια προοπτική πάνω στις ανάγκες των εξεταζόμενων χωρών, η ομάδα έρευνας ανέπτυξε μία πρακτική έρευνας η οποία εστιάζει πάνω στις ανάγκες της κάθε χώρας, δίνοντας προσοχή στα αντίστοιχα πολιτιστικά, οικονομικά, ιστορικά, και αναπτυξιακά στοιχεία, καθώς και τις δυνατότητες αυτοσυντήρησης.



Εξατομικεύοντας το παιχνίδι: οι παίκτ@ διαλέγουν μία χώρα και στη συνέχεια έναν χαρακτήρα, μέσω του οποίου κάνουν διατροφικές επιλογές κατά την διάρκεια μίας μέρας. Οι επόμενες εκδόσεις του παιχνιδιού ίσως εμπεριέχουν την δυνατότητα προσωποποίησης του χαρακτήρα.

### ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ❖ Η κατανόηση του πως οι περιοχές, καθώς και οι χαρακτήρες και ο αντίκτυπος που έχουν οι κινήσεις τους, μπορούν να επηρεάσουν τις διατροφικές μας συνήθειες, και πως αυτές μπορούν να επηρεάσουν την υγεία μας, το εθνικό σύστημα υγείας, το κλίμα, και τον πολιτισμό.

### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το παιχνίδι “Food choices for a Healthy planet” προσφέρει μία διαδραστική εκπαιδευτική εμπειρία σχετικά με τον αντίκτυπο των διατροφικών επιλογών μας. Ειδικό απαντούν σε περίπλοκες ερωτήσεις σχετικά με την βιωσιμότητα του φαγητού στο σήμερα, προσφέροντας την ευκαιρία για αλλαγές στις συνήθειές μας καθώς και την δυνατότητα να κατανοήσουμε πως εξωτερικοί παράγοντες επηρεάζουν τα παραπάνω.

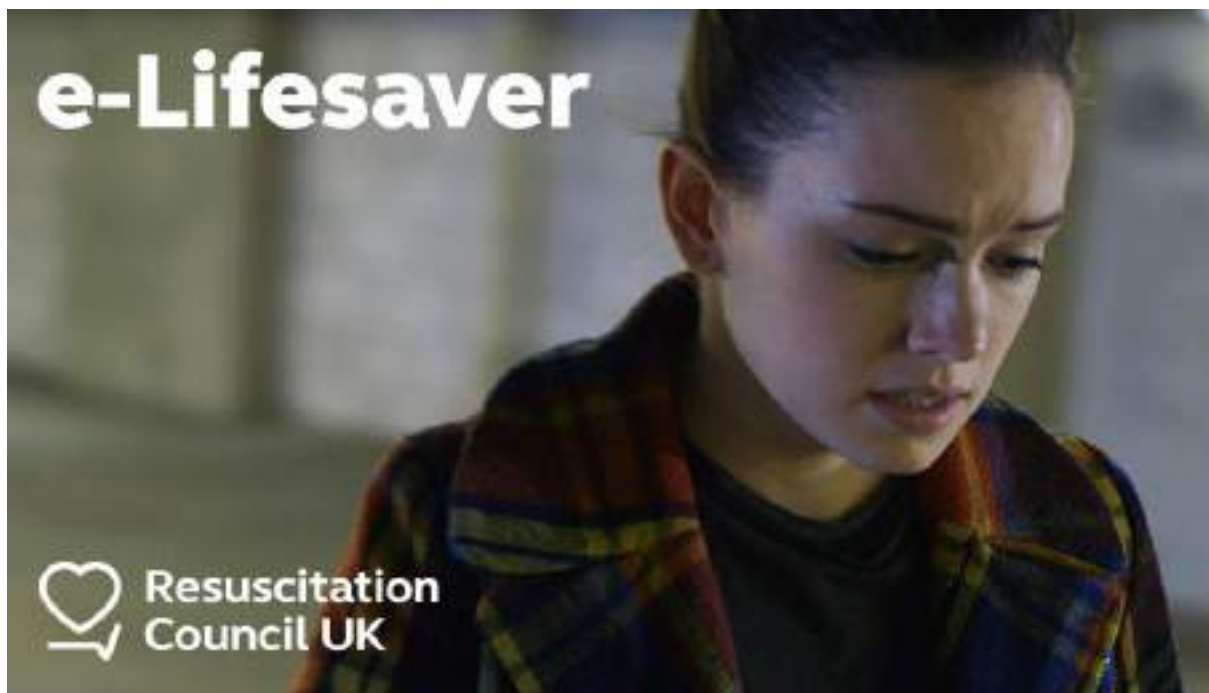
## 2.3 LIFESAVER

Web link(s)

<https://lifesaver.org.uk/>

Έκδοση/Συγγραφή:

Resuscitation Council UK



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Lifesaver είναι μία εφαρμογή, μέσω της οποίας περισσότεροι από 2 εκατομμύρια άνθρωποι έχουν χρησιμοποιήσει, μαθαίνοντας CPR, το πως να βοηθήσουν κάποι@ που παθαίνει καρδιακή προσβολή, ή κάποι@ που πνίγεται. Η εφαρμογή αναπτύχθηκε σε συνεργασία με την βραβευμένη εταιρεία ανάπτυξης εφαρμογών UNIT9. Μέσω των 4 διαδραστικών σεναρίων, οι χρήστ@ καθοδηγούνται στο πως να πραγματοποιήσουν CPR και να παρέχουν πρώτες βοήθειες, από τον βραβευμένο με BAFTA Martin Percy. Η εφαρμογή αποτελεί μία πρώτης τάξεως ευκαιρία για τ@ χρήστ@ να αποκτήσουν δεξιότητες πρώτων βοηθειών, όπου και αν βρίσκονται. Μέσω των διαθέσιμων σεναρίων, @ χρήστ@ εισέρχεται στην καρδιά της δράσης, μαθαίνοντας τα απαραίτητα για να πάρει μία κρίσιμη απόφαση.



## Ομάδες Στόχοι:

- Άνθρωποι που θέλουν να μάθουν CPR.
- Εκπαιδευτικοί που θέλουν να εκπαιδεύσουν μαθητ@ στο πως να σώσουν μία ζωή.

Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη στο διαδίκτυο μέσω tablet ή smartphone, μέσω του περιβάλλοντος που έχει αναπτύξει η εταιρεία με το όνομα e-Lifesaver. Εφαρμογή διαθέτει επίσης επιλογή Virtual Reality.

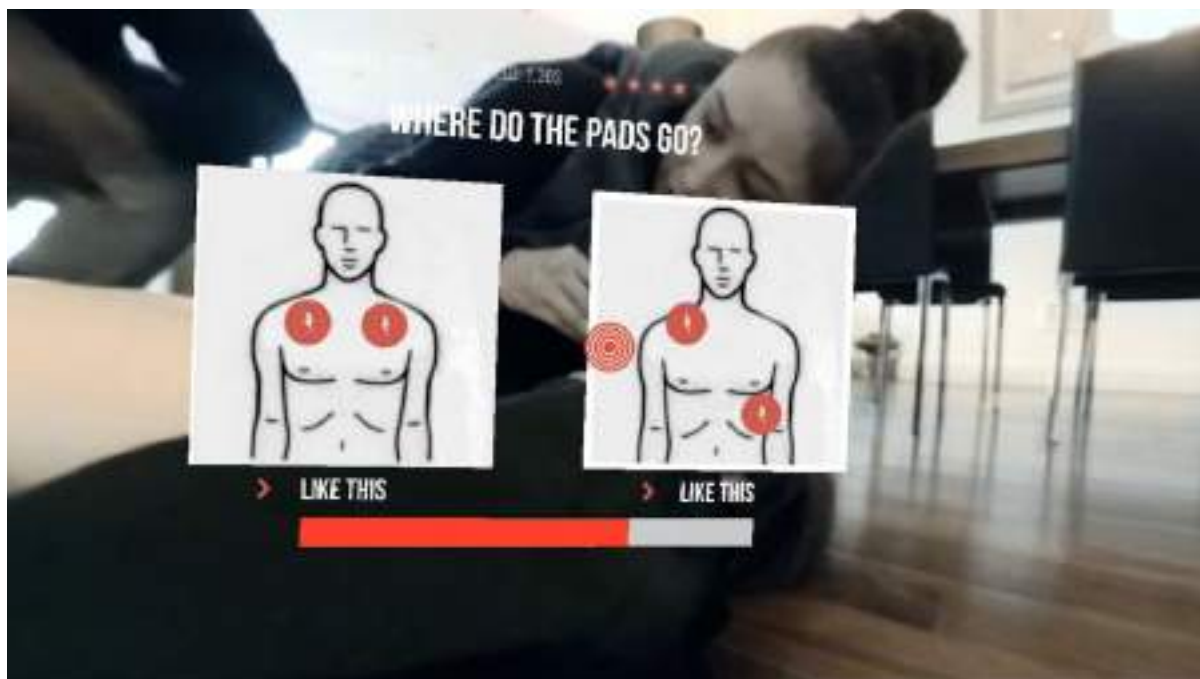
Μέσω του e-Lifesaver οι εκπαιδευόμεν@ μαθαίνουν CPR μέσω διαδραστικών κλιπ, τα οποία τ@ς τοποθετούν στην καρδιά της δράσης μιας επείγουσας κατάστασης, καλώντας τ@ς να πάρουν τις σωστές αποφάσεις ώστε να σώσουν μία ζωή.

- ❖ Ρεαλιστικές περιπτώσεις CPR
- ❖ FAQs, σημαντικές πληροφορίες σε επείγουσες καταστάσεις

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Στην ιστοσελίδα της εφαρμογής μπορείτε να βρείτε διαδραστικές, μικρού μήκους, ταινίες, ατόμων που παθαίνουν καρδιακή προσβολή, καταρρέουν, ή βιώνουν πνιγμό. Οι εκπαιδευόμεν@ μπορούν να μάθουν τεχνικές διάσωσης, καθώς και σημαντικές και χρήσιμες πληροφορίες, απαραίτητες σε μία τέτοια κατάσταση.

Η εφαρμογή e-LifeSaver αναπτύχθηκε από ειδικούς κλινικών του Resuscitation Council UK, και θεωρείται μία ιδανική πλατφόρμα πρώτης εκπαίδευσης για επαγγελματίες. Έγινε διαθέσιμη το 2020, και έχει ήδη χρησιμοποιηθεί από πολλούς οργανισμούς.





## 2.4 BAD NEWS - FROM FAKE NEWS TO CHAOS! HOW BAD ARE YOU? GET AS MANY FOLLOWERS AS YOU CAN.

Web link(s)

<https://www.getbadnews.com/en>

Έκδοση/Συγγραφή:

Το παρόν παιχνίδι έχει αναπτυχθεί από ερευνητές του Cambridge University and DROG, a Netherlands-based platform against disinformation



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παιχνίδι Bad News στοχεύει στην ανεκτικότητα του χρήστη απέναντι σε αρνητικές πληροφορίες που συναντώνται online, βάζοντας τους στην θέση του δημιουργού των πληροφοριών αυτών. Αγγίζει ευρύτερα την έννοια της παραπληροφόρησης και των fake news, και στοχεύει σε εκπαιδευτικούς οι οποίοι θέλουν να ενημερώσουν τους εκπαιδευόμενους σχετικά με τα φαινόμενα αυτά. Μέσω του παιχνιδιού εξετάζεται η επίδραση των fake news στην κοινωνία, και τους τρόπους που η επίδραση αυτή είναι επιβλαβής. Το παιχνίδι εμπεριέχει επίσης χρήσιμες πληροφορίες πάνω στο φαινόμενο των fake news.

Η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού έγινε διαθέσιμη στα ολλανδικά τον Νοέμβριο του 2017. Είναι διαθέσιμη στο παρακάτω portal [www.slechtnieuw.nl](http://www.slechtnieuw.nl) με το περιεχόμενο του παιχνιδιού να έχει αναπτυχθεί από την DROG ([www.aboutbadnews.com](http://www.aboutbadnews.com)), έναν ολλανδικό οργανισμό με δράση απέναντι στην παραπληροφόρηση. Το παιχνίδι αναπτύχθηκε σε συνεργασία με ερευνητές από το Πανεπιστήμιο του Cambridge. Ο οργανισμός Gushmanon ανέλαβε τα γραφικά και γραφιστικά στοιχεία του παιχνιδιού ([www.gushmanon.nl](http://www.gushmanon.nl)).

Το παιχνίδι είναι απλό. Οι παίκτες βλέπουν ένα σύντομο κείμενο ή μία εικόνα στην οθόνη (π.χ. ένα meme ή τον τίτλο ενός άρθρου). Σε αυτό το σημείο έχουν διαφορετικές επιλογές, και μέσω αυτών κερδίζουν followers και αυξάνουν την αξιοπιστία τους. Αν επιλέξουν να κάνουν μία κίνηση που θα έκανε ένας πραγματικός δημιουργός fake news, θα αποκτήσουν περισσότερους

followers και θα αυξήσουν την αξιοπιστία τους. Αν όμως το ψέμα τους είναι εμφανές, εάν κάνουν μία ανούσια επιλογή, ή αν ακολουθήσουν αυστηρά τους δημοσιογραφικούς κανόνες, χάνουν followers και αξιοπιστία. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να κερδίσουν όσο το δυνατόν περισσότερους followers, όχι να χάσουν αξιοπιστία.

Η αναλυτική παρουσίαση όλων των ειδών παραπληροφόρησης είναι σχεδόν αδύνατη, οπότε έχει επιλεγεί η πιο συνήθης. Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε 6 μέρη, και βάση της πορείας τους, οι παίκτ@ λαμβάνουν διαφορετικές επιβραβεύσεις στο τέλος του παιχνιδιού. Οι επιβραβεύσεις αυτές αφορούν την μίμηση, τον επηρεασμό συναισθημάτων, την πώλωση και διάσπαση της κοινωνίας, την διάδοση θεωριών συνωμοσίας, την απαξίωση, και το trolling.

### ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ❖ Η έκθεση των τακτικών και στρατηγικών που χρησιμοποιούνται για τον αποπροσανατολισμό των ανθρώπων και την δημιουργία κοινού.
- ❖ Η δημιουργία ασπίδας ενάντια στις διάφορες μορφές χειριστικότητας που συναντώνται online.

Το Bad News εξοπλίζει τ@ χρήστ@ με την δυνατότητα να αναγνωρίζουν χειριστικές πρακτικές στα social media, ενώ ταυτόχρονα τ@ αποτρέπει από την χρήση των τεχνικών αυτών.

### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε τάξη ή και σε ένα group. Η διάρκειά του αγγίζει τα 20 λεπτά. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως παράδειγμα σε κατάρτιση σχετικά με τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης και την λειτουργία τους. Οι εκδότες του παιχνιδιού συνιστούν οι συμμετέχο@ να χωριστούν σε ζευγάρια. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μπορούν να σκέφτονται το αποτέλεσμα της κάθε τους κίνησης, καθώς το παιχνίδι συμβάλλει στην κατανόηση του αντίκτυπου της παραπληροφόρησης.

Το Bad news αναπτύχθηκε εστιάζοντας σε ηλικίες 14 ετών και άνω. Το παιχνίδι περιλαμβάνει μικρές αναφορές σε μορφές βίας (π.χ. γλωσσική βία στα social media, χωρίς όμως την χρήση επιθετικών λέξεων), χωρίς να περιλαμβάνει βίαιο οπτικά περιεχόμενο. Αν και συναντώνται ρεαλιστικά σενάρια, στο σύνολό τους είναι φανταστικά. Τέλος, το παιχνίδι βασίζεται στην συμπερίληψη, επιτρέποντας σε όλες και όλους να συμμετέχουν, ανεξαρτήτως κοινωνικού υπόβαθρου.

## 2.5 CORONAQUEST THE GAME TO FOSTER HYGIENE AND PROTECTIVE MEASURES IN CLASSROOMS

Web link(s)

[https://coronaquest.game/ecole/fiche\\_EN.pdf](https://coronaquest.game/ecole/fiche_EN.pdf)

Έκδοση/Συγγραφή:

To project αναπτύχθηκε σε συνεργασία με: DNA-Studios, David Hofer, Martin Charrière, Antoine Desbois, Nicolas Gachoud, Nathanaël Monney. DFJC Project Leader: Julien Schekter  
[info@coronaquest.game](mailto:info@coronaquest.game)



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το CoronaQuest δημιουργήθηκε μεταξύ 29 Απριλίου και 9 Μαΐου του 2020 από το DFJC [Department of Education and Training, Youth and Culture] του Canton of Vaud (Ελβετία), σε συνεργασία με την Σύμβουλο Επικρατείας Cesla Amarelle. Έχει αντλήσει έμπνευση από το γνωστό παιχνίδι Hearthstone, και αποτελεί ένα ψηφιακό παιχνίδι καρτών, που βασίζεται σε 'courage points'. Έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε οι χρήστ@ να μαθαίνουν τους κανόνες παίζοντας, παρέχοντας όμως παράλληλα έναν manual κανόνων.

### ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ❖ Η ενημέρωση των παικτών σχετικά με τα μέτρα προστασίας και τις δράσεις τα οποία εξασφαλίσουν μία ασφαλή και απροβλημάτιστη επιστροφή στο σχολείο.
- ❖ Η ενίσχυση της ενσυναίσθησης μεταξύ των ανθρώπων.

Οι κάρτες του παιχνιδιού μπορούν να εκτυπωθούν μέσω του [coronaquest.game/ecole/cardsEN.pdf to play](https://coronaquest.game/ecole/cardsEN.pdf), όπου οι κανόνες είναι επίσης διαθέσιμοι. Πριν παίξετε το παιχνίδι με τ@ μαθητ@, συνίσταται η παρουσίαση του παιχνιδιού, ώστε να υπάρξει μία εκ των προτέρων εξοικίωση. Μπορείτε να βρείτε τις οδηγίες εδώ: [https://coronaquest.game/ecole/fiche\\_EN.pdf](https://coronaquest.game/ecole/fiche_EN.pdf)

Το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί για 3 ομάδες:

1. 4 - 8 ετών
2. 8 - 12 ετών
3. 12 - 16 ετών

Βήμα 1: Εύρεση επιθετικών και αμυντικών καρτών.

Βήμα 2: Παρουσίαση των καρτών με χαρακτήρες και μπόνους.

Βήμα 3: Παρουσίαση του online παιχνιδιού.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Κατά την χρήση του CoronaQuest με τ@ μαθητ@ σας, μπορείτε να αναφερθείτε σε ζητήματα σχετικά με τα media, την πληροφορική, την σχέση εικόνας και επικοινωνίας, της υγείας και της ευεξίας, καθώς και με θέματα που αφορούν την ενεργοποίηση των πολιτών. Ανάλογα την χρήση και την παρουσίαση του παιχνιδιού μέσα στην τάξη, οι εκάστοτε στόχοι μπορούν να παρουσιαστούν με τις αντίστοιχες δραστηριότητες. Πριν παίξετε το CoronaQuest ψηφιακά με τ@ μαθητ@ σας, προτείνεται η βήμα-βήμα παρουσίαση του παιχνιδιού.

## 2.6 RIBBON HERO: EPIC GAME THAT TEACHES YOU HOW TO USE MICROSOFT OFFICE

Web link(s)

<https://ribbon-hero.en.softonic.com/>

(δωρεάν Download)

**Έκδοση/Συγγραφή:**

To Ribbon Hero είναι ένα video game που έχει αναπτυχθεί από την Microsoft Office Labs.



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παιχνίδι διατίθεται δωρεάν, και στοχεύει στην επιμόρφωση των χρηστών σχετικά με την χρήση του ribbon interface, στα Microsoft Office 2007 και 2010. Έχει αποκτήσει και ένα sequel, το Ribbon Hero 2.

Το Ribbon Hero εμφανίζεται στην επιλογή Ribbon, στα προγράμματα του Microsoft Office. Περιέχει προκλήσεις σε 4 πεδία

1. Εργασία κειμένου.
2. Σχεδιασμός σελίδων.
3. Γραφιστικός σχεδιασμός.
4. Πόντοι.

Τα 3 πρώτα πεδία έχουν σχεδιαστεί με σκοπό να εκπαιδεύσουν τον χρήστη σε μία δυνατότητα του προγράμματος, και στην συνέχεια να επεξεργαστούν ένα έγγραφο με το χαρακτηριστικό αυτό. Το πεδίο των πόντων δεν περιέχει συγκεκριμένες προκλήσεις, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί εκτός παιχνιδιού, για την συγκέντρωση πόντων. Οι μισοί πόντοι μπορούν να συγκεντρωθούν μέσω των πρώτων 3 πεδίων, ενώ οι υπόλοιποι μπορούν να συγκεντρωθούν εφαρμόζοντας τα στοιχεία αυτά εκτός παιχνιδιού. Η Microsoft έχει σχεδιάσει τις προκλήσεις ως σύντομες, με συνέχεια, εργασίες, παρέχοντας feedback, ώστε να διατηρεί το ενδιαφέρον



τ@ χρηστ@. Διατηρώντας το επίπεδο δυσκολίας σε λογικά επίπεδα, και παρέχοντας παράλληλα hints για την ολοκλήρωση των προκλήσεων, το παιχνίδι συμβάλλει στην ενίσχυση των δεξιοτήτων πάνω στα προγράμματα του Office.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό του Ribbon Hero είναι η δυνατότητά του να παρακολουθεί την πρόοδο τ@ χρηστ@, εντός και εκτός παιχνιδιού, και να προσαρμόζει τις προκλήσεις ανάλογα. Με τον τρόπο αυτό, το παιχνίδι μπορεί να παρουσιάζει προκλήσεις που είναι εξ ολοκλήρου νέες για τ@ χρηστ@.

Το Ribbon Hero συνδέεται με το Facebook, επιτρέποντας έτσι στ@ χρηστ@ να μοιράζονται το σκορ και την πρόοδό τους με τ@ ψηφιακ@ φίλους τ@, που επίσης παίζουν το παιχνίδι. Στην ουσία του, το Ribbon Hero αποτελεί ένα λογισμικό, μέρος ενός παιχνιδιού, το οποίο μπορεί να συνδεθεί ψηφιακά με άλλους χρηστ@. Το παιχνίδι αποτελεί ένα από τα καλύτερα παραδείγματα επιχειρηματικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Πηγή: [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/e22ddbda-dd23-42cc-89a2-786e921b2d80/Gamification%20in%20Education\\_20170418\\_020301.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/e22ddbda-dd23-42cc-89a2-786e921b2d80/Gamification%20in%20Education_20170418_020301.pdf)

Μετά την εγκατάστασή του, θα εμφανιστεί η αντίστοιχη επιλογή στα Word, Excel, PowerPoint και OneNote.



Παίρνετε πόντους (4<sup>ο</sup> πεδίο) κάνοντας βασικές ενέργειες όπως αντιγραφή-επικόλληση, χρησιμοποιώντας τα εργαλεία ελέγχου, ή υπογράμμισης, καθώς και με την ολοκλήρωση προκλήσεων. Επιλέγοντας το κουμπί του **Ribbon Hero**, μπορείτε να παρακολουθείτε τους πόντους και την πρόοδό σας.



Η δυσκολία διαφέρει ανάλογα την πρόκληση, από απλή (αύξηση μεγέθους γραμματοσειράς), σε πολύ δύσκολη (δημιουργία γραφημάτων και επεξεργασία αυτών). Το παιχνίδι επιβραβεύει επίσης τ@ χρηστ@ που επιστρέφουν στο παιχνίδι με περισσότερους πόντους και achievements.

Το gameplay είναι απλό και ευχάριστο. Όταν επιλέξετε μία πρόκληση, η διαδικασία επίτευξής της παρουσιάζεται στην οθόνη με απλές οδηγίες. Καθώς ολοκληρώνετε τις δοθείσες εργασίες, το Ribbon Hero γεμίζει την οθόνη με μπαλόνια και ήχους από κουδούνια, ως επιβράβευση της προσπάθειάς σας. Εάν δεν ξέρετε πως να συνεχίσετε, μπορείτε να επιλέξετε την παροχή βοήθειας.

<https://www.groovypost.com/howto/microsoft/windows-7-how-to-add-program-associations-to-file-types/>

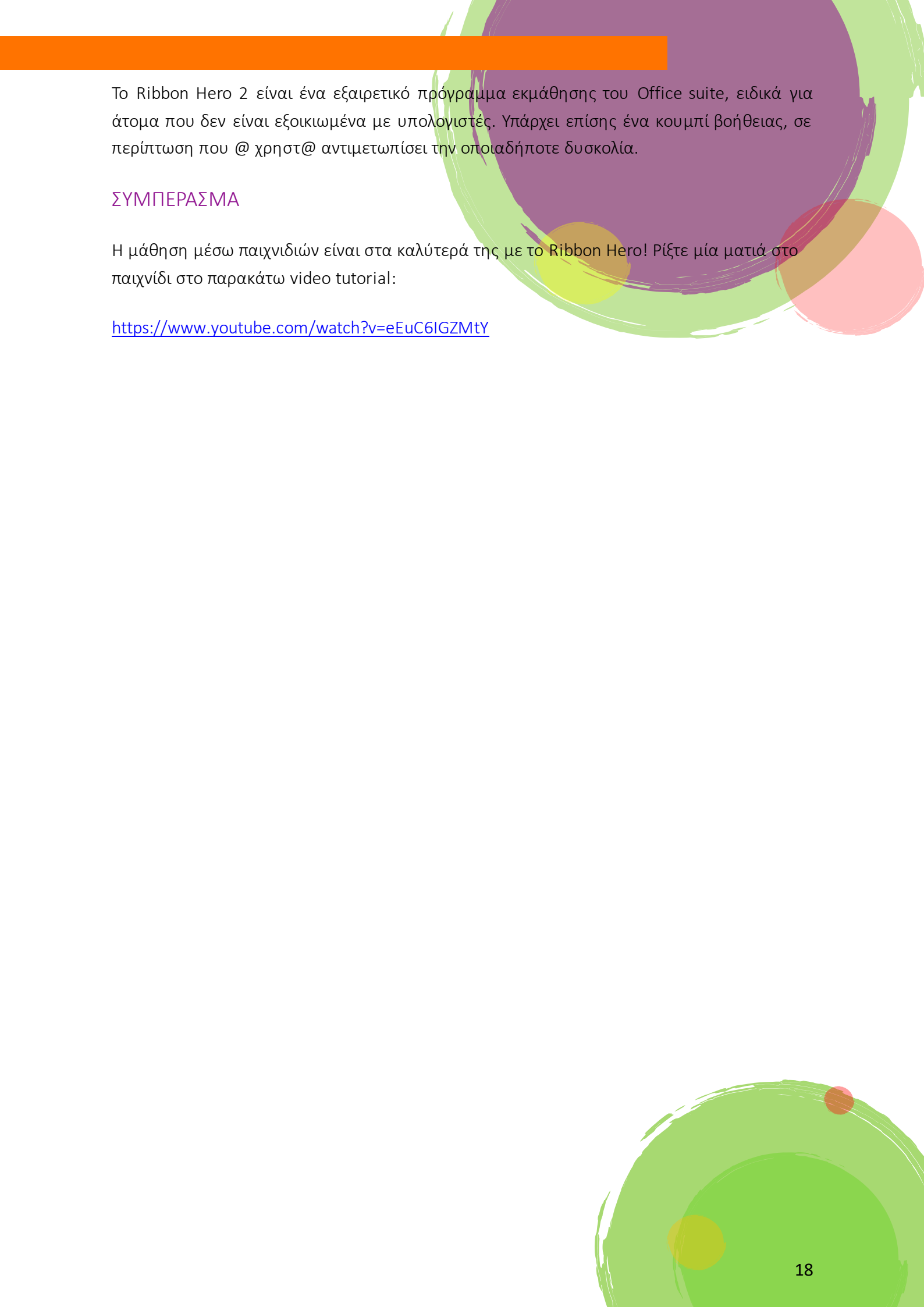
## Ribbon Hero 2: Clippy's Second Chance

Ο Clippy, ένας από τους βοηθούς του Office, ο οποίος συμπεριλήφθηκε στις εκδόσεις του Office από το 97-2003, ψάχνει για ημι-απασχόληση, και χρειάζεται βοήθεια με το βιογραφικό του. Παράλληλα, χρησιμοποιεί την χρονομηχανή του και ταξιδεύει στο παρελθόν. Στον Μεσαίωνα, την αρχαία Αίγυπτο, την δεκαετία του 60' την αρχαία Ελλάδα, την περίοδο της Αναγέννησης και φυσικά, το μέλλον. Σε κάθε περίοδο υπάρχουν συγκεκριμένα tasks που πρέπει να ολοκληρωθούν, πριν την έλευση της επόμενης. Οι εργασίες αυτές εμπεριέχουν έγγραφα, καθώς και στόχους που πρέπει να επιτευχθούν στα έγγραφα αυτά.

### ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ❖ Η εξοικίωση με τα προγράμματα του Microsoft Office (Excel, Word, Power Point, ...).
- ❖ Πλήρης κατανόηση του Microsoft Office





Το Ribbon Hero 2 είναι ένα εξαιρετικό πρόγραμμα εκμάθησης του Office suite, ειδικά για άτομα που δεν είναι εξοικωμένα με υπολογιστές. Υπάρχει επίσης ένα κουμπί βοήθειας, σε περίπτωση που @ χρηστ@ αντιμετωπίσει την οποιαδήποτε δυσκολία.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η μάθηση μέσω παιχνιδιών είναι στα καλύτερά της με το Ribbon Hero! Ρίξτε μία ματιά στο παιχνίδι στο παρακάτω video tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=eEuC6IGZMtY>

## 2.7 WORKING WITH WATER - A DELIGHTFUL WEB GAME TEACHING WATER MANAGEMENT

Web link(s)

<https://www.chaostheorygames.com/work/working-with-water>

Έκδοση/Συγγραφή:

Chaos Theory Games

Level 4 / 67-69 Regent Street

Chippendale, NSW, 2008

Αυστραλία



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Working with Water είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο βοηθάει τους μαθητές να αναπτύξουν μία στιβαρή αντίληψη σχετικά με ένα βιώσιμο σύστημα παροχής νερού.

Το παιχνίδι διαδραματίζεται στην κεντρική ακτή της Νέας Νότιας Ουαλίας, Αυστραλία, όπου η ανάγκη για καθαρό πόσιμο νερό έχει αυξηθεί κατακόρυφα και @ παίκτ@ καλείται να διαμορφώσει νέες δομές ώστε να απαντήσει στην αυξανόμενη ζήτηση.

Το συμβούλιο της κεντρικής ακτής, είχε εκφράσει την ανάγκη για μία πλατφόρμα εκπαίδευσης η οποία να εστιάζει στην εκπαίδευση της κοινότητας σχετικά με την διαχείριση του νερού. Η πλατφόρμα αυτή θα αντικαθιστούσε την πρόσωπο-με-πρόσωπο εκπαίδευση που υπήρχε μέχρι και την έλευση του COVID-19. Ως μέρος της καμπάνιας 'Love Water', ανατέθηκε η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού το οποίο θα εστίαζε στην διαχείριση του νερού στην περιοχή.

## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

- ❖ Η ανάπτυξη δεξιοτήτων των μαθητών πάνω στην επίλυση προβλημάτων και την δημιουργική σκέψη.

Οι προκλήσεις που παρουσιάζονται αφορούν ξηρασία, ή την επέλαση μεγάλης μάζας φυκιών, τα οποία απειλούν το σύστημα ύδρευσης της περιοχής. Οι παίκτ@ καλούνται να ολοκληρώσουν προκλήσεις σχετικές με την δημιουργία, ή την συντήρηση των υπαρχόντων, δομών, ώστε να διατηρηθεί η ροή καθαρού νερού. Κάθε πρόκληση και project αφορά ένα συγκεκριμένο εκπαιδευτικό αποτέλεσμα.

### Άμεσο Feedback Απόδοσης

Το gameplay του Working with Water, καλύπτει την περίοδο μεταξύ 2020-2036. Στο τέλος του κάθε χρόνου, οι παικτ@ λαμβάνουν μία αναφορά σχετικά με την απόδοσή τους.



Οι παίκτ@ μπορούν να αξιολογήσουν την δυνατότητα τους ως προς την αντιμετώπιση προκλήσεων, καθώς και να συγκρίνουν το σύστημα που κατασκεύασαν στο παιχνίδι, με αυτό που έχει κατασκευαστεί στον πραγματικό κόσμο.

### Ρεαλιστικός Χάρτης της Περιοχής

Στο Working with Water, οι εγκαταστάσεις που σχετίζονται με το νερό έχουν μεγάλο μέγεθος, ώστε να ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα αντικείμενα στον χάρτη.



Αυτό συμβάλλει στο να αναγνωρίζουν οι παίκτ@ τις αντίστοιχες περιοχές, μέσω των εγκαταστάσεών τους.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Working with water είναι ένα συναρπαστικό εκπαιδευτικό παιχνίδι, το οποίο μπορεί να χρησιμεύσει σε δασκάλ@ γεωλογίας και γεωγραφίας. Συμβάλλει στην ευαισθητοποίηση σχετικά με την διαχείριση των υδάτινων πόρων, καθώς και της συντήρησης των αντίστοιχων εγκαταστάσεων. Το όραμα των δημιουργών του είναι η βελτίωση της ποιότητας ζωής και η βιωσιμότητα του περιβάλλοντος.





## 2.8 SOKRATIVE 101 : IN-CLASS MOBILE INTERACTION BETWEEN TEACHER AND STUDENT

Web link(s)

<https://www.socrative.com>

Έκδοση/Συγγραφή:

To Socrative αποτελεί προϊόν Showbie Inc.

Από το 2010, το Socrative εξοπλίζει εκπαιδευτικούς ανά τον κόσμο με εργαλεία αξιολόγησης.



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Socrative είναι ένα εργαλείο αξιολόγησης, βασισμένο στην μορφή των quiz, με ποικιλία χαρακτηριστικών τα οποία εμπλουτίζουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Οι δασκαλ@ μπορούν να σχεδιάζουν quizzes και άλλα mini-games, με σκοπό την συλλογή δεδομένων σε πραγματικό χρόνο, και τον, κατά συνέπεια, επαναπροσδιορισμό της διαδικασίας.

Μέσω του συστήματος ανταπόκρισης και των εκπαιδευτικών ασκήσεων που είναι διαθέσιμες σε κινητά και λάπτοπ, το ενδιαφέρον των μαθητ@ διατηρείται ζωντανό. Ο συντονιστής διαθέτει έναν 'αριθμό δωματίου' στ@ς μαθητ@, μέσω του οποίου οι τελευταίοι μπορούν να συνδεθούν ψηφιακά σε αυτό.

Ο συντονιστής μπαίνει σε διαδικασία αλληλεπίδρασης με τ@ς μαθητ@, και μετά στην συνέχεια, το quiz ξεκινά. Όταν αυτό ολοκληρωθεί, ο συντονιστής μπορεί να δει τα αποτελέσματα άμεσα. Στοχεύοντας στην γενιά που γαλουχήθηκε στην ψηφιακή εποχή, το Socrative βοηθάει τ@ εκπαιδευτικούς να προσαρμόσουν το μάθημά τους στα σύγχρονα δεδομένα, αλλά και να λαμβάνουν τις αντίστοιχες αναλύσεις άμεσα. Έτσι, όλες οι τάξεις μπορούν να γίνουν πιο διαδραστικές και διασκεδαστικές. Καθώς οι εκπαιδευτικές ανάγκες αλλάζουν, οι διαδικασίες πρέπει να προσαρμόζονται ανάλογα, και το παρόν πρόγραμμα αποτελεί ένα βήμα προς αυτή την κατεύθυνση.

Πηγή: [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/e22ddbda-dd23-42cc-89a2-786e921b2d80/Gamification%20in%20Education\\_20170418\\_020301.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/e22ddbda-dd23-42cc-89a2-786e921b2d80/Gamification%20in%20Education_20170418_020301.pdf)

Πρόσβαση: παρέχεται πρόσβαση μέσω 3 λειτουργικών συστημάτων: Windows, Apple, και Chrome. Δεν απαιτείται download. Για την πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες απαιτείται ένας web browser με HTML-5. Το πρόγραμμα είναι διαθέσιμο σε σταθερούς υπολογιστές, laptops, smartphones, και tablets.

Ροή Εργασίας: για την πλήρη εξοικίωση με το Socrative, απαιτείται σίγουρα κάποιος χρόνος ενασχόλησης μαζί του. Μετά την δημιουργία ενός δωρεάν λογαριασμού, οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν ένα 'δημόσιο' δωμάτιο, στο οποίο μπορούν να συνυπάρξουν ταυτόχρονα με μαθητ@. Για να υπάρξει παρακολούθηση των κινήσεων των μαθητ@ σε ένα 'δημόσιο' δωμάτιο, οι μαθητ@ πρέπει πρώτα να εισάγουν το όνομα του ψηφιακού δωματίου και στην συνέχεια το ονοματεπώνυμό τους, χωρίς να χρειάζεται να δημιουργήσουν λογαριασμούς. Στην συνέχεια οι εκπαιδευτικοί καλούν τ@ς μαθητ@ σε ένα ξεχωριστό δωμάτιο, ώστε να ολοκληρώσουν ένα quiz, ή μία από τις υπόλοιπες εργασίες που προσφέρει η εφαρμογή.

Μέσα σε ένα δημόσιο δωμάτιο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ή να επεξεργαστούν τα quiz, τα οποία μπορεί να περιέχουν ερωτήσης πολλαπλών απαντήσεων, σωστό/λάθος, σύντομες απαντήσεις ανάπτυξης κλπ. Μπορεί επίσης να προστεθεί οπτικό υλικό, χωρίς όμως να υπάρχει η δυνατότητα για αρχεία ήχου ή βίντεο.

Το πρόγραμμα διαθέτει ένα ξεχωριστό τομέα αναφορών, στον οποίο οι εκπαιδευτικοί μπορούν να λάβουν ένα αρχείο Excel με δεδομένα για την απόδοση της τάξης, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα για εξατομικευμένα φύλλα αναφορών με μορφή PDF. Οι αναφορές αυτές μπορούν επίσης να σταλούν με e-mail στ@ς εκπαιδευτικούς.

Ένα άξιο αναφοράς στοιχείο του Socrative, είναι οι 'Γρήγορες Ερωτήσεις', οι οποίες επιτρέπουν στους μαθητ@ να απαντήσουν σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, σωστού-λάθους, ή ερωτήσεις ανάπτυξης. Σχεδιάστηκε με σκοπό να προσφέρει στους εκπαιδευτικούς μία απλή μέθοδο αξιολόγησης της τάξης, κατά την διάρκεια ενός μαθήματος, επιβεβαιώνοντας παράλληλα ότι καλύπτονται οι ανάγκες και οι στόχοι του μαθήματος. Τα αποτελέσματα μπορούν να κοινοποιηθούν άμεσα στ@ς μαθητ@.

Το 'Exit ticket' είναι ένα quiz το οποίο αναλαμβάνει δράση στο τέλος του μαθήματος. Επιτρέπει στ@ς μαθητ@ να παρουσιάσουν την γνώση που απέκτησαν στο σημερινό μάθημα, διαβεβαιώνοντας παράλληλα τους εκπαιδευτικούς ότι οι στόχοι του μαθήματος επετεύχθησαν. Το Socrative προτείνει την χρήση του 'Exit ticket' για την διαχείριση εργασιών και λαθών.

Κλείνοντας, το 'Space Race' δίνει την δυνατότητα στ@ς εκπαιδευτικούς να σχεδιάσουν ένα quiz, το οποίο θα βάλει τ@ς μαθητ@ σε αντίπαλες ομάδες. Σε κάθε σωστή απάντηση μίας ομάδας, το αντίστοιχο avatar κινείται μία θέση μπροστά. Η ομάδα με τις περισσότερες σωστές απαντήσεις στον δοθέντα χρόνο, κερδίζει το παιχνίδι.

Προσβασιμότητα: Το Socrative εμπεριέχει δυνατότητες προσαρμογής κειμένου.

Πηγή: <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/socrative/>

## Πώς να χρησιμοποιήσετε το Socrative

1. Πληκτρολογήστε [www.socrative.com](http://www.socrative.com) σε έναν web browser.
2. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να φτιάξουν έναν δωρεάν λογαριασμό.
3. Ολοκληρώστε τα πεδία “get account” .
4. Το Socrative ενημερώνει μέσω mail για την δημιουργία του λογαριασμού.
5. Μετά την σύνδεση, η κεντρική σελίδα παρέχει διάφορες επιλογές:
6. Για την πρόσβαση στα tutorials, επιλέξτε το ‘Getting Started’.
7. Για να σχεδιάσετε ένα quiz, μία quick question, ένα space race, ή ένα exit ticket, επιλέξτε την επιλογή ‘Quizzes’.
8. Για να ενεργοποιήσετε ένα quiz, μία quick question, ένα space race, ή ένα exit ticket με πρόσβαση στ@ς μαθητ@ επιλέξτε το ‘Launch’.
9. Για να ανοίξετε ένα δωμάτιο, επιλέξτε το ‘Rooms’.
10. Για να ελέγξετε την απόδοση μαθητ@ και τάξης, επιλέξτε το ‘Reports’.
11. Για παροχή βοήθειας σε τυχόν προβλήματα, επιλέξτε ‘Troubleshooting’.

## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και κατανόηση των αναγκών των μαθητ@.
- Εισαγωγή του στοιχείου της διασκέδασης στην εκπαιδευτική διαδικασία.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Αν είστε εκπαιδευτικός και θέλετε να παρακολουθείτε την πρόοδο των μαθητ@ σας, το Socrative είναι το ιδανικό εργαλείο. Σχεδιάστε quiz και κατανοήστε καλύτερα τ@ς εκπαιδευόμεν@ σας, με άμεσες ερωτήσεις και real-time αναφορές.



## 2.9 GAMIFICATION AND SERIOUS GAME APPROACHES FOR ADULT LITERACY TABLET SOFTWARE

Web link(s)

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952114000147>

### Έκδοση/Συγγραφή:

Συγγραφείς: Kevin Browne, Christopher Anand, Elizabeth Gosse

Δημοσίευση: Entertainment Computing

Έκδοση: Elsevier

Ημερομηνία: Αύγουστος 2014

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα έκθεση, οι συγγραφείς επιβλέπουν τον σχεδιασμό εφαρμογών για tablet, τις οποίες έχουν σχεδιάσει με σκοπό την εκπαίδευση των χρηστών, καθώς και την εξαγωγή συμπερασμάτων μετά την εκπαιδευτική διαδικασία. Η εκπαίδευση ενηλίκων αποτελεί σημαντικό κοινωνικό ζήτημα, έχοντας αντίκτυπο σε όλα τα επίπεδα της κοινωνίας. Προγράμματα τα οποία έχουν δημιουργηθεί με στόχο την εκπαίδευση ενηλίκων, συχνά αντιμετωπίζουν προβλήματα, τα οποία λύνονται μέσω της ψηφιακής πρόσβασης σε αυτά. Έχουν αναπτυχθεί 3 συνολικά εφαρμογές, χρησιμοποιώντας στοιχεία που συναντώνται σε παιχνίδια, ώστε να διατηρείται ζωντανό το ενδιαφέρον των παικτών. Τα παιχνίδια έχουν αξιολογηθεί από συμμετέχοντες στο κέντρο Brant Skills, μία μη-κερδοσκοπική οργάνωση η οποία παρέχει εκπαιδευτικά προγράμματα ενηλίκων στο Brantford, του Ontario. Οι συμμετέχοντες ρωτήθηκαν εάν προτιμούν τις ψηφιακές εφαρμογές εκπαίδευσης σε σχέση με παραδοσιακές μεθόδους, με τους περισσότερους να αναφέρουν ότι προτιμούν τις ψηφιακές εφαρμογές, με τις παραδοσιακές μεθόδους να λειτουργούν βοηθητικά. Το συμπέρασμα της αξιολόγησης ήταν ότι η μέθοδος του gamification αποτελεί μία αποτελεσματική προσέγγιση στην εκπαίδευση ενηλίκων, η οποία προβλέπεται να αποκτήσει έντονη δραστηριότητα στο μέλλον.

### ΣΤΟΧΟΙ:

- ❖ η σχεδίαση 3 εφαρμογών, συμβατών με tablets, με στόχο την εκπαίδευση ενηλίκων.
- ❖ η αξιολόγηση των εφαρμογών σε κέντρα εκπαίδευσης ενηλίκων.

### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ:

Οι συμμετέχοντες στην πλειοψηφία τους, πρότειναν ως ιδανική, μία εκπαιδευτική προσέγγιση η οποία θα συνδυάζει παραδοσιακές μεθόδους με ψηφιακά εργαλεία. Η μέθοδος της επιβράβευσης, μακροχρόνια ή βραχυχρόνια, αποδείχθηκε αποτελεσματική ως προς την

παροχή κινήτρων στ@ς εκαπιδευόμεν@, όπως επίσης και η λογική των χρονικών περιορισμών και της αυξανόμενης δυσκολίας στα challenges.

Παρακάτω θα βρείτε εφαρμογές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση και κατάρτιση ενηλίκων.



### Learning Upgrad...

Η εφαρμογή Learning Upgrade® αποτελεί μία ψηφιακή λύση, για την εκπαίδευση και κατάρτιση ενηλίκων στα μαθηματικά, καθώς και την γενικότερη ενίσχυσή τους στην απόκτηση ενός πτυχίου, στην εύρεση εργασίας, ή στην εισαγωγή τους στις ανώτατες βαθμίδες εκπαίδευσης. Οι χρήστ@ έχουν πρόσβαση σε περισσότερα από 900 μαθήματα αγγλικών και μαθηματικών, στα κινητά και τα tablet τους, οποτεδήποτε, οπουδήποτε. Τα μαθήματα αυτά εμπεριέχουν τραγούδια, βίντεο, παιχνίδια, και πιστοποιητικά επιβράβευσης. Οι εκπαιδευτ@ μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδο των εκπαιδευόμενων σε πραγματικό χρόνο μέσω ψηφιακών αναφορών.

#### Περιλαμβάνονται τα εξής χαρακτηριστικά:

- Ενδιαφέροντα μαθήματα με την χρήση μουσικής, βίντεο, και παιχνιδιών, τα οποία καθοδηγούν τους ενήλικες από την κατανόηση των βασικών αρχών, στην πλήρη κατανόηση της ουσίας του αντικειμένου.
- Δυνατότητα των εκπαιδευόμενων να πετύχουν σημαντική πρόοδο μέσω των 300 διαθέσιμων μαθημάτων.
- Αγγλικά, ανάγνωση, μαθηματικά κλπ.

#### Οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν την δυνατότητα να:

- Συμμετέχουν σε μαθήματα φωνολογίας, αποκρυπτογράφησης, λεξιλογίου, γραμματικής, ενεργούς ακρόασης, μαθηματικών, κ.α.
- Αναπτύξουν δεξιότητες μέσω τραγουδιών, βίντεο, παιχνιδιών, και βραβείων.
- Εξασκηθούν στην λύση προβλημάτων μέσω της άμεσης επέμβασης και αποκατάστασης, χρησιμοποιώντας πολυμέσα.
- Επαναλάβουν τα μαθήματα μέχρι να αριστεύσουν σε αυτά.
- Ανέβουν σε επίπεδα NRS, CASAS, και TABE.
- Αποκτήσουν δεξιότητες για προγράμματα HSE και CTE.
- Προετοιμαστούν για τις εξετάσεις των GED® και HiSET®.

### Πρόσβαση στην εφαρμογή:

- Google Play και Apple App Store.
- <https://abc.xprize.org/lu1155>
- <https://web.learningupgrade.com/>

### Amrita Learning - Reading app



Η Amrita Learning έχει αναπτυχθεί από την AmritaCREATE, και αποτελεί μία εφαρμογή με περιεχόμενο που αφορά τα life skills. Το περιεχόμενο είναι δομημένο σε δύο μέρη: ESL (English as a Second Language) και NS (Native Speaker).

Κατά την είσοδο στην εφαρμογή, οι εκπαιδευόμενοι κατευθύνονται προς ένα από τα δύο μέρη, ανάλογα την μητρική τους γλώσσα. Μέσα σε κάθε ένα από τα δύο μέρη, υπάρχουν μικρά κεφάλαια τα οποία μέσω της συνεχόμενης δομής που διαθέτουν, χτίζουν σε ήδη υπάρχουσες δεξιότητες. Δίνεται έμφαση σε δεξιότητες που αφορούν την αποκρυπτογράφηση λέξεων, το λεξιλόγιο, την ευφράδεια λόγου, και την κατανόηση. Και οι δύο εκπαιδευτικές ενότητες εστιάζουν στην ποιότητα των διαθέσιμων διδακτικών υλικών, ώστε να καταπολεμηθεί το φαινόμενο της φυγής εκπαιδευόμενων από προγράμματα εκπαίδευσης ενηλίκων.

### Περιλαμβάνονται τα εξής χαρακτηριστικά:

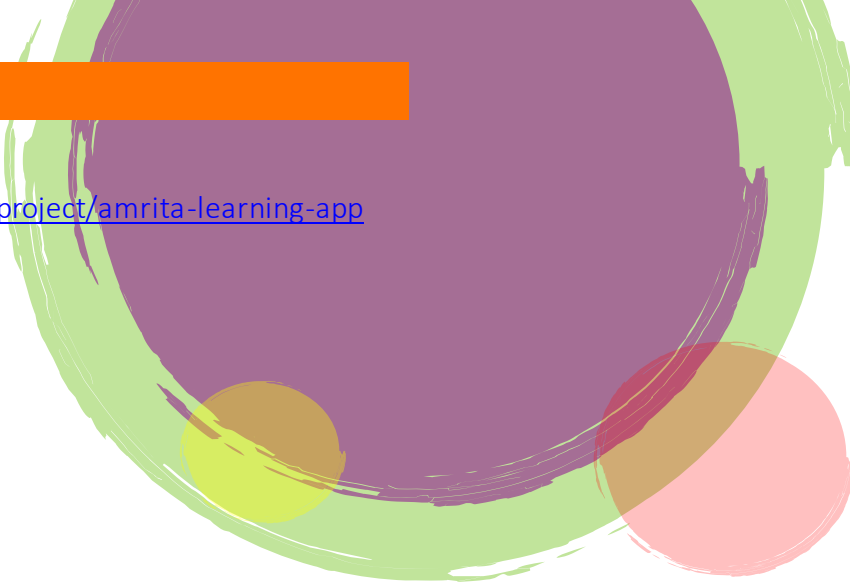
- Εξατομικευμένη εκπαιδευτική εφαρμογή με ενδιαφέρον και πολιτιστικά προσαρμοσμένο περιεχόμενο, σχετικό με life-skills.
- Μαθήματα τα οποία ξεκινούν με την εκμάθηση ήχων γραμμάτων, και φτάνουν σε επίπεδο κειμένων πολλών σελίδων, με υποστήριξη σε αγγλικά και ισπανικά.

### Οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν την δυνατότητα να:

- Αναπτύξουν δεξιότητες στην εκφορά λόγου μέσω σύντομων βίντεο.
- Γίνουν μέρος ενός προγράμματος σπουδών το οποίο περιλαμβάνει πραγματικές ιστορίες, σχετικές με life-skills.
- Αναπτύξουν δεξιότητες μέσω παιχνιδιών, δραστηριοτήτων, μουσικής, και γραπτών ιστοριών.
- Έρθουν σε επαφή με ενδιαφέρουσες ιστορίες και άρθρα, μέσω της Reading Library της εφαρμογής. Η βιβλιοθήκη αυτή, εμπεριέχει 2 ενότητες. Ιστορίες αυτοενδυνάμωσης, και ιστορίες που μπορείτε να διαβάσετε με τα παιδιά σας.



Πρόσβαση στην εφαρμογή:

- <https://www.amrita.edu/research/project/amrita-learning-app>
  - <https://abc.xprize.org/ac1155>
- 

## Codex: Lost Words of Atlantis



Το Codex: Lost Words of Atlantis αναπτύχθηκε από την People ForWords, και προσφέρει μία νέα προσέγγιση στην μάθηση, συνδυάζοντας πανεπιστημιακές μεθόδους εκπαίδευσης με την κουλτούρα των παιχνιδιών. Η εφαρμογή εστιάζει στους τρόπους που οι ενήλικες μαθαίνουν να διαβάζουν, σεβόμενη τον χαρακτήρα και τις ιδιαιτερότητές τους, έχοντας παράλληλα αναπτύξει ένα παιχνίδι για όλες τις ηλικίες.

### Περιλαμβάνονται τα εξής χαρακτηριστικά:

- Ένα ψηφιακό παιχνίδι το οποίο βοηθάει ενήλικες με χαμηλότερη μόρφωση, στις δεξιότητες ανάγνωσης αγγλικών.
- Ένα περιπετειώδες σενάριο αρχαιολογίας – το gameplay βασίζεται στην διαμόρφωση φωνημάτων, χρονικά μοτίβα, και την αποκρυπτογράφηση λέξεων ενός ‘αρχαίου πολιτισμού’.
- Δυνατότητα επιλογής αγγλικών ή ισπανικών.

### Οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν την δυνατότητα να:

- Αναπτύξουν τις δεξιότητές τους μέσω gameplay που βασίζεται στην διέγερση της σκέψης. Μάθετε να αναγνωρίζετε γράμματα και λέξεις, και σχηματίστε προτάσεις αποκρυπτογραφώντας την αρχαία γλώσσα της Ατλαντίδας!
- Παίξουν ενδιαφέροντα και διασκεδαστικά mini-games τα οποία συμβάλλουν στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους σε καθημερινές καταστάσεις, από τον έλεγχο των δρομολογίων των ΜΜΜ, μέχρι τον υπολογισμό του σωστού ποσού χρημάτων στα ψώνια.
- Επιλογή αγγλικής ή ισπανικής γλώσσας.
- Επισκεφθούν περιοχές στην Αίγυπτο και την Αυστραλία, πριν συνεχίσουν σε άλλες περιοχές ανά την υφήλιο.
- Αναζητήσουν αρχαία αντικείμενα και να ενεργοποιήσουν τους κρυστάλλους που θα ξυπνήσουν την Ατλαντίδα. Καθώς προχωρούν, οι χρήστ@ μαθαίνουν περισσότερα για τον χαμένο αυτό πολιτισμό.

### Πρόσβαση στην εφαρμογή:

- <http://www.peopleforwords.org/>
- <https://abc.xprize.org/pw1155>



**CELL-ED**

Το Cell-Ed δίνει την ευκαιρία στ@ς χρήστ@ να αποκτήσουν καινούργιες δεξιότητες οπουδήποτε, οποτεδήποτε. Με το πάτημα ενός κουμπιού, οι χρήστ@ μπορούν να επικοινωνήσουν με τ@ εκπαιδευτ@, λαμβάνοντας βοήθεια όταν την χρειάζονται. Στο τέλος της διαδικασίας, παρέχεται πιστοποίηση.

**Περιλαμβάνονται τα εξής χαρακτηριστικά:**

- Μία εφαρμογή βασισμένη σε γραπτά μηνύματα.
- Σχεδιασμένη για άτομα που μαθαίνουν την αγγλική γλώσσα.

**Οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν την δυνατότητα να:**

- Μάθουν μέσω πρακτικών μικτής εκπαίδευσης.
- Αναπτύξουν δεξιότητες μέσω μίας εξατομικευμένης προσέγγισης, βασισμένης στις δυνατότητές και τους στόχους τους.

**Πρόσβαση στην εφαρμογή:**

- <https://www.cell-ed.com/>
- <https://abc.xprize.org/ce1155>

<https://www.proliteracy.org/Blogs/Article/445/4-Apps-That-Empower-Adult-Learners>

## 2.10 DUOLINGO

### Web link(s)

Το Duolingo είναι διαθέσιμο για download στο

Google Play Store:-

([https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=en\\_IN&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=en_IN&gl=US))

App Store:- (<https://apps.apple.com/us/app/duolingo-language-lessons/id570060128>).

### Έκδοση/Συγγραφή:

Duolingo, Inc., an American educational technology company



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Duolingo είναι μία εφαρμογή εκμάθησης ξένων γλωσσών. Μέσω της εφαρμογής, οι χρήστ@ μπορούν να εξασκήσουν το λεξιλόγιο, την γραμματική, την προφορά τους, και τις δεξιότητες ακρόασής μίας ξένης γλώσσας. Το Duolingo προσφέρει πάνω από 100 μαθήματα σε 40 γλώσσες, συμπεριλαμβανομένων μερικών κατασκευασμένων γλωσσών. Οι εγγεγραμμένοι χρήστες ξεπερνούν τα 500 εκ., με την εφαρμογή να προσφέρει το δωρεάν μοντέλο, καθώς και μία 2<sup>η</sup> version, επί πληρωμή.

Το Duolingo παρέχει επίσης το 'Duolingo English Test certification program' καθώς και μία έκδοση του προγράμματος για παιδιά, με το όνομα Duolingo ABC. Η εταιρεία έχει επίσης αναπτύξει μία αντίστοιχη εφαρμογή, η οποία όμως εστιάζει στα μαθηματικά (διαθέσιμη μόνο σε συστήματα iOS προς το παρόν).

Τα μαθήματα του Duolingo βασίζονται στην λογική του 'δέντρου'. Τα δέντρα δεξιοτήτων λοιπόν εστιάζουν σε συγκεκριμένες πτυχές της γλώσσας. Συνήθως χωρίζονται σε διαφορετικούς τομείς ή ενότητες, περιλαμβάνοντας τις αντίστοιχες δεξιότητες. Κάποιες δεξιότητες μπορεί να αφορούν το λεξιλόγιο ή την γραμματική, ενώ άλλες τα χρώματα, ιδιωματισμούς, προσωπικές σχέσεις, ή ονόματα χωρών. Οι δεξιότητες χωρίζονται σε 6 επίπεδα: 1, 2, 3, 4, 5, και Legendary. Οι χρήστ@ σημειώνουν πρόοδο, επαναλαμβάνοντας τα μαθήματα, με την δυσκολία να αυξάνεται. Παρέχεται επίσης η δυνατότητα να προπεράσουν τα επαναλαμβανόμενα μαθήματα, περνώντας ένα γενικό τεστ. Όταν ένα κεφάλαιο ολοκληρωθεί, δίνονται experience points. Μέσω των επόμενων μαθημάτων, οι χρήστ@ θα εξεταστούν επίσης σε λέξεις και



κανόνες που έχουν διδαχθεί στο παρελθόν, καθώς θα καλούνται να τις χρησιμοποιήσουν σε καινούργιες προτάσεις.

Τα μαθήματα περιλαμβάνουν αντιστοίχιση, μετάφραση, ομιλία, πολλαπλή επιλογή. Το 2019, η εταιρεία εγκαινίασε το Duolingo Stories. Αυτή η λειτουργία αποτελείται από μία μικρή ιστορία για μία συγκεκριμένη κατάσταση για να βοηθήσει τους/τις μαθητές/μαθήτριες να βελτιώσουν τις δεξιότητες ανάγνωσης και ακρόασης. Οι ιστορίες είναι διαθέσιμες σε επιλεγμένα, δημοφιλή μαθήματα. Για ορισμένες γλώσσες, το Duolingo προσφέρει podcasts για άτομα σε μεσαίο επίπεδο, που εστιάζουν σε ιστορίες που αφηγούνται συνήθως φυσικοί ομιλητές από διάφορα μέρη του κόσμου όπου οι κάτοικοι μιλούν τη γλώσσα-στόχο, αλλά με πιο απλή γραμματική, πιο απλό λεξιλόγιο, και με πιο αργό τονισμό, καθώς και με περιστασιακή βοήθεια για την παροχή πλαισίων ή επεξηγήσεων για ασυνήθιστες λέξεις.

Το Duolingo παρέχει επίσης έναν ανταγωνιστικό χώρο. Στα πρωταθλήματα (Leagues), οι χρήστες μπορούν να ανταγωνιστούν τους φίλους τους ή να δουν πώς συγκρίνονται με τον υπόλοιπο κόσμο σε τυχαία επιλεγμένες ομάδες έως και 30 χρηστών. Η κατάταξη στα πρωταθλήματα καθορίζεται από το ποσό των XP που κερδίζονται σε μία εβδομάδα. Τα σήματα στο Duolingo αντιπροσωπεύουν επιτεύγματα που κερδίζονται από την ολοκλήρωση συγκεκριμένων στόχων ή προκλήσεων.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Duolingo>

Το Duolingo παρέχει λειτουργίες που έχουν σχεδιαστεί για να επιτρέπουν στους/τις εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών/μαθητριών στην κατάκτηση της γλώσσας.

Το 2022, το Duolingo άρχισε να κυκλοφορεί μία επανασχεδιασμένη διεπαφή χρήστη, με ένα ενιαίο μονοπάτι εκμάθησης.

Η εφαρμογή προσφέρεται σε παιχνιδοποιημένη μορφή με τόνους ασκήσεων και μαθημάτων που μας βοηθούν να αναπτύξουμε τις δεξιότητες ανάγνωσης, γραφής, ομιλίας, και ακρόασης στη γλώσσα της επιλογής μας. Προς το παρόν, το Duolingo διδάσκει 41 διαφορετικές γλώσσες, εκ των οποίων οι 38 απευθύνονται σε αγγλόφωνους.

#### ΣΤΟΧΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ:

- Εκμάθηση γλωσσών μέσω παιχνιδιών
- Βελτίωση των δεξιοτήτων ανάγνωσης και ακρόασης

#### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Μία έρευνα του 2017 δεν εντόπισε ιδιαίτερη διαφορά μεταξύ των μαθητών/μαθητριών του δημοτικού σχολείου που μάθαιναν Ισπανικά μέσω της «παιχνιδοποίησης» του Duolingo και εκείνων που μάθαιναν σε περιβάλλοντα τάξης, με τις δύο ομάδες να παρουσιάζουν παρόμοια αύξηση των επιτευγμάτων και της αυτοαποτελεσματικότητας. Μία έρευνα του 2022 σε ενήλικες που χρησιμοποιούσαν το Duolingo ως το μοναδικό εργαλείο εκμάθησης γλωσσών, η οποία δημοσιεύθηκε στο περιοδικό Foreign Language Annals, διαπίστωσε ότι οι συμμετέχοντες/ουσες που ολοκλήρωσαν ένα μάθημα είχαν παρόμοιες γνώσεις με τους/τις φοιτητές/φοιτήτριες πανεπιστημίου μετά από τέσσερα εξάμηνα σπουδών. Επομένως, οι

συγγραφείς πρότειναν ό,τι το Duolingo θα μπορούσε να είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την εκμάθηση ξένων γλωσσών. Μία άλλη έρευνα του 2022 σε Μαλαισιανούς φοιτητές που μάθαιναν Γαλλικά και δημοσιεύθηκε από το National University of Malaysia Press διαπίστωσε ότι η εφαρμογή διευκόλυνε την απόκτηση λεξιλογίου, με τους συγγραφείς να προτείνουν ό,τι ήταν κατάλληλη για αρχάριους.

## 2.11 2048

Web link(s)

APP STORE <https://apps.apple.com/us/app/2048/id840919914>

Σύστημα: Android

Έκδοση/Συγγραφή:

ELASOFT



# 2048

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το 2048 είναι μία εφαρμογή για να βελτιώσουμε τις μαθηματικές μας δεξιότητες και να διασκεδάσουμε ταυτόχρονα. Πρόκειται για μία εφαρμογή παιχνιδιού παζλ για ενήλικες που βασίζεται στα μαθηματικά, η οποία μας καλεί να χρησιμοποιήσουμε τις μαθηματικές και λογικές μας δεξιότητες. Ο στόχος στο παιχνίδι είναι να ενώσουμε τους αριθμούς για να δημιουργήσουμε το πλακίδιο 2048. Μπορούμε να μετακινήσουμε τα πλακίδια χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα με τα βέλη, και όταν δύο πλακίδια του ίδιου αριθμού ακουμπήσουν, συνδυάζονται σε ένα.

<https://www.edsys.in/best-learning-apps-for-adults/>

Πρέπει να συνεχίσουμε μέχρι να ενώσουμε δύο πλακίδια με τον αριθμό 1024 για να σχηματιστεί το πλακίδιο 2048.

**Η εφαρμογή 2048 είναι διαθέσιμη εδώ:**

**Google Play Store:**

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.androbaby.game2048&hl=en\\_IN&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.androbaby.game2048&hl=en_IN&gl=US)

**App Store:** <https://apps.apple.com/us/app/2048/id840919914>

Η εφαρμογή 2048 είναι ένα παζλ με συρόμενα πλακίδια για έναν/μία παίκτη/ρια, από τον Ιταλό προγραμματιστή ιστοσελίδων Gabriele Cirulli και δημοσιευμένο στο GitHub. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να σύρετε αριθμημένα πλακίδια σε ένα πλέγμα για να τα συνδυάσετε ώστε να δημιουργήσετε ένα πλακίδιο με τον αριθμό 2048. Ωστόσο, μπορεί κανείς να συνεχίσει να παίζει το παιχνίδι μετά την επίτευξη του στόχου, δημιουργώντας πλακίδια με μεγαλύτερους αριθμούς. Αρχικά, γράφτηκε σε JavaScript και CSS μέσα σε ένα Σαββατοκύριακο, και κυκλοφόρησε στις 9 Μαρτίου 2014 ως ελεύθερο λογισμικό ανοικτού κώδικα που υπόκειται στην άδεια MIT. Τον Μάιο του 2014, ακολούθησαν εκδόσεις για iOS και Android.

Το 2048 προοριζόταν να είναι μία βελτιωμένη έκδοση δύο άλλων παιχνιδιών, τα οποία ήταν κλώνοι του iOS παιχνιδιού Threes που κυκλοφόρησε ένα μήνα νωρίτερα. Ο Cirulli περιέγραψε το 2048 ως «εννοιολογικά παρόμοιο» με το Threes. Η κυκλοφορία του 2048 είχε ως αποτέλεσμα την ταχεία εμφάνιση πολλών παρόμοιων παιχνιδιών, παρόμοια με τον κατακλυσμό των παραλλαγών του Flappy Bird το 2013. Το παιχνίδι έλαβε γενικά θετικές κριτικές, και περιγράφεται ως «viral» και «εθιστικό».

Το 2048 παίζεται σε ένα απλό πλέγμα 4x4, με αριθμημένα πλακίδια που ολισθαίνουν όταν ο/η παίκτης/ρια τα μετακινεί χρησιμοποιώντας τα τέσσερα βέλη. Σε κάθε γύρο, ένα νέο πλακίδιο εμφανίζεται τυχαία σε ένα κενό σημείο του ταμπλό με αριθμό είτε 2 είτε 4. Τα πλακίδια ολισθαίνουν όσο το δυνατόν περισσότερο προς την επιλεγμένη κατεύθυνση μέχρι να σταματήσουν είτε από ένα άλλο πλακίδιο είτε από την άκρη του πλέγματος. Εάν δύο πλακίδια με τον ίδιο αριθμό συγκρουστούν, θα συγχωνευθούν σε ένα πλακίδιο με τη συνολική τους αξία. Το πλακίδιο που προκύπτει δεν μπορεί να συγχωνευτεί με άλλο πλακίδιο ξανά στην ίδια κίνηση. Τα πλακίδια με την υψηλότερη βαθμολογία εκπέμπουν μία απαλή λάμψη. Το υψηλότερο δυνατό πλακίδιο είναι 131,072.

Εάν μία κίνηση προκαλέσει την ολίσθηση τριών διαδοχικών πλακιδίων της ίδιας αξίας μαζί, μόνο τα δύο πλακίδια που βρίσκονται πιο μακριά κατά μήκος της κατεύθυνσης της κίνησης θα συνδυαστούν. Εάν τα τέσσερα πεδία σε μία σειρά ή στήλη είναι γεμάτα με πλακίδια της ίδιας αξίας, μία κίνηση παράλληλα προς τη σειρά/στήλη θα συνδυάσει τα δύο πρώτα και τα δύο τελευταία. Ένας πίνακας αποτελεσμάτων στην επάνω δεξιά πλευρά καταγράφει το σκορ του χρήστη, το οποίο ξεκινάει από το μηδέν και αυξάνεται κάθε φορά που δύο πλακίδια συνδυάζονται.

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ένα πλακίδιο με αξία 2048 εμφανιστεί στο ταμπλό. Οι παίκτες/ριες μπορούν να συνεχίσουν για να πετύχουν υψηλότερα σκορ. Όταν ο χρήστης δεν έχει καμία νόμιμη κίνηση (δεν υπάρχουν κενές θέσεις και δεν υπάρχουν πλακίδια με την ίδια αξία), το παιχνίδι τελειώνει.

[https://en.wikipedia.org/wiki/2048\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/2048_(video_game))

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η εφαρμογή 2048 είναι ένα έξυπνο παζλ που χρησιμοποιεί τα μαθηματικά και τη βαρύτητα για να δοκιμάσει τις σχεδιαστικές μας ικανότητες κατά το μέγιστο δυνατό. Αυτό το παιχνίδι έχει πολλά μαθησιακά οφέλη, όπως η ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και σχεδιασμού, και η ανάπτυξη μαθηματικών δεξιοτήτων, όπως η πρόσθεση και ο πολλαπλασιασμός.

## 2.12 The Use of Gamification in Distance Education: A Web-Based Gamified Quiz Application

Web link(s)

<https://dergipark.org.tr/en/pub/tojqi/issue/31755/329742>

### Έκδοση/Συγγραφή:

Yusuf Levent Şahin, Nejdet Karadağ, Aras Bozkurt, Ezgi Doğan, Hakan Kılınc, Serap Uğur, Salih Gümüş, Aylin Öztürk, Can Güler

The Use of Gamification in Distance Education: A Web-Based Gamified Quiz Application

Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)

Τόμος 8, Τεύχος 4, Οκτώβριος 2017, Σελίδες 372-395

DOI: 10.17569/tojqi.329742

Ερευνητικό Άρθρο



## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Μία από τις βασικές προκλήσεις στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι τα ζητήματα κινήτρων που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευόμενοι/ες λόγω παραγόντων όπως ο χωροχρονικός διαχωρισμός από τους/τις εκπαιδευτικούς, άλλους/ες εκπαιδευόμενους/ες, και τις πηγές μάθησης. Σε μία προσπάθεια να ελαχιστοποιηθεί αυτό το μειονέκτημα και να αυξηθεί η συμμετοχή των εκπαιδευόμενων στις μαθησιακές διαδικασίες μέσω της παροχής κινήτρων, νέες προσεγγίσεις όπως η παιχνιδοποίηση έχουν ενσωματωθεί στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Η παιχνιδοποίηση είναι μία από τις προσεγγίσεις παρακίνησης για την κάλυψη αυτής της ανάγκης. Η παιχνιδοποίηση ορίζεται ως η χρήση στοιχείων παιχνιδιού και τεχνικών σχεδιασμού ψηφιακών παιχνιδιών σε στατικές καταστάσεις για την εμπλοκή και την παρακίνηση ανθρώπων να επιτύχουν τους στόχους τους. Με βάση αυτή την προοπτική, η παρούσα μελέτη είχε ως στόχο να εξηγήσει τη χρήση της παιχνιδοποίησης, εξετάζοντας το **Soruküp**, μία παιχνιδοποιημένη διαδικτυακή εφαρμογή κουίζ που σχεδιάστηκε για χρήση από εξ αποστάσεως εκπαιδευόμενους/ες. Στο πλαίσιο αυτό, η έρευνα χρησιμοποίησε ολιστικό σχέδιο πολλαπλών περιπτώσεων, που είναι ένα από τα μοντέλα ποιοτικής έρευνας. Τα δεδομένα συλλέχθηκαν μέσω συνεντεύξεων με συμμετέχοντες/ουσες που χρησιμοποίησαν την εφαρμογή **Soruküp**, και τα δεδομένα αναλύθηκαν με τη χρήση τεχνικής ανάλυσης περιεχομένου. Στο πλαίσιο των προοπτικών της έρευνας, υποστηρίχθηκε ό,τι η παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενισχύει τα κίνητρα των εκπαιδευομένων, συμβάλλει στη βιωσιμότητα της μαθησιακής διαδικασίας, και καθιστά τη μαθησιακή διαδικασία πιο διασκεδαστική.

Ο βασικός στόχος αυτής της μελέτης ήταν να προσδιοριστεί η χρηστικότητα των πρακτικών παιχνιδοποίησης. Αναζητήθηκαν απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα:

- ❖ Ποιες είναι οι απόψεις των εξ αποστάσεως εκπαιδευομένων σχετικά με την παιχνιδοποιημένη εφαρμογή εξετάσεων;
- ❖ Πώς επηρεάζει η παιχνιδοποιημένη εφαρμογή τεστ τα κίνητρα των συμμετεχόντων;

Το δείγμα περιελάμβανε φοιτητές/φοιτήτριες που χρησιμοποίησαν το Soruküp, μία διαδικτυακή εφαρμογή κουίζ, στη Σχολή Ανοικτής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Anadolu κατά το χειμερινό εξάμηνο του 2015. Τα μέσα συλλογής δεδομένων περιλάμβαναν ημιδομημένες συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν πρόσωπο με πρόσωπο ή μέσω τηλεδιάσκεψης, αρχεία συστήματος που παρακολουθούσαν τις καταγραφές των χρηστών στην εφαρμογή Soruküp, και ημερολόγια ερευνητών.

Το Soruküp, το οποίο αναπτύχθηκε για τη χρήση των φοιτητών/φοιτητριών του Ανοικτού Πανεπιστημίου, είναι μία διαδικτυακή εφαρμογή κουίζ εμπλουτισμένη με παιχνιδοποίηση. Η εφαρμογή είναι προσβάσιμη μέσω του Facebook. Χρησιμοποιεί τεχνολογίες Node.js, PHP και MySQL στο παρασκήνιο, και HTML5 ως διεπαφή. Η εφαρμογή υποστηρίζεται από σύγχρονα λειτουργικά συστήματα και λειτουργεί σε έξυπνα τηλέφωνα, tablets, και υπολογιστές.

Το Soruküp σχεδιάστηκε ως διαγωνισμός πληροφοριών για πολλούς παίκτες και έχει τα ακόλουθα στοιχεία:

- Σύστημα ανταγωνισμού πολλαπλών παικτών σε πραγματικό χρόνο
- Σύστημα κατάταξης μετά τον διαγωνισμό
- Σύστημα θετικών σχολίων με βάση τα αποτελέσματα του διαγωνισμού
- Σύστημα βαθμολόγησης
- Σύστημα επιπέδων με βάση τις επιδόσεις
- Γενικό σύστημα κατάταξης
- Ευκαιρίες κοινωνικής αλληλεπίδρασης
- Συγκεκριμένο περιεχόμενο με κάρτες
- Παράγοντας τύχης

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Σύμφωνα με ευρήματα έρευνας, οι μαθητές/μαθήτριες σε ένα σύστημα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης δήλωσαν ότι η παιχνιδοποιημένη εφαρμογή επηρέασε θετικά τα κίνητρα τους κατά τη μαθησιακή διαδικασία. Ο πίνακας αρχηγών, ένα στοιχείο της παιχνιδοποίησης, τους επέτρεψε να αξιολογήσουν το επίπεδο τους και να δουν άλλους χρήστες στον πίνακα, γεγονός που αύξησε την αντίληψη τους για κοινωνική παρουσία. Στοιχεία όπως οι πόντοι, τα επιτεύγματα, και η πρόοδος υποστήριξαν τις μαθησιακές τους εμπειρίες, και έκαναν τη μαθησιακή εμπειρία μία βιώσιμη διαδικασία. Οι συμμετέχοντες/ουσες θεώρησαν περιττό το στοιχείο του κοινωνικού γράφου, που επέτρεπε την επικοινωνία με άλλα άτομα, και ορισμένοι δήλωσαν ότι δεν γνώριζαν την ύπαρξη της λειτουργίας. Ορισμένοι ανέφεραν επίσης ότι τους ενοχλούσε η πιθανή επαφή με άτομα που δεν γνώριζαν προσωπικά. Οι αρνητικές απόψεις για το στοιχείο του κοινωνικού γράφου θα μπορούσαν να σχετίζονται με το πολιτισμικό πλαίσιο, γεγονός που σημαίνει ότι η παρουσίαση αυτού του στοιχείου παιχνιδοποίησης ως επιλογή θα είχε ως αποτέλεσμα έναν πιο αποτελεσματικό σχεδιασμό παιχνιδοποίησης.

Οι συμμετέχοντες/ουσες θεώρησαν ότι ήταν απαραίτητο να υπάρχει δυνατότητα επιλογής σε σχεδιασμό τυχαίων παραγόντων. Υπήρξαν θετικά σχόλια για τον μηχανισμό ανατροφοδότησης, και δήλωσαν ότι είχαν την ευκαιρία να αξιολογήσουν τον εαυτό τους μέσω αυτού του μηχανισμού, γεγονός που επηρέασε θετικά τα κίνητρα τους. Επίσης, ο πρωτοπρόσωπος λόγος που χρησιμοποιήθηκε στην παροχή σχολίων διατήρησε τη ζεστή επικοινωνία. Ανέφεραν επίσης ότι τα χαρακτηριστικά που παρουσιάζονται στο πλαίσιο των περιορισμών θα πρέπει να είναι πιο ευέλικτα και εξατομικευμένα. Όσον αφορά τις σχέσεις, η δομή πολλαπλών παικτών κρίθηκε θετική. Αυτή η δυναμική ενίσχυσε τον ανταγωνισμό και αύξησε τη συμμετοχή. Μία ενδιαφέρουσα ιδέα αφορούσε τη χρήση χρηστών bot σε διαδικασίες εξ αποστάσεως μάθησης. Παρόλο που ορισμένα άτομα προτιμούσαν πραγματικούς χρήστες, παρά χρήστες bot, υπήρξε θετική ανταπόκριση για τη χρήση των bot και εκφράστηκε η ανάγκη για πιο ρεαλιστικά σχέδια bot.





## 2.13 RuffProto UX Innovation game

Web link(s)

<https://www.ruffproto.com/product/ux-innovation-game/>

### Έκδοση/Συγγραφή:

Το RuffProto αναπτύχθηκε από τη Φινλανδική εταιρεία Preeriapingviini

RuffProto® το εμπορικό σήμα ανήκει:

Εταιρεία: Preeriapingviini Oy

Διεύθυνση: Virolahdenkuja 17

Πόλη: Järvenpää

Ταχυδρομικός κώδικας: 04430

Χώρα: Finland

Ιστοσελίδα: [www.preeriapingviini.com](http://www.preeriapingviini.com)

Επικοινωνία: [info@preeriapingviini.com](mailto:info@preeriapingviini.com)

Lahti, J. (2022) Using Universal Design Game as an Education

Tool- Case Ruffproto. ICERI2022 Proceedings, pp. 468-475.

Λέξεις-κλειδιά: παιχνίδια σχεδιασμού, συνεργατικός σχεδιασμός, ψηφιακή υπηρεσία, τριτοβάθμια εκπαίδευση



## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παιχνίδι σχεδιασμού RuffProto δημιουργήθηκε ως ένα καθολικό εργαλείο καινοτομίας για την ανάπτυξη νέων ψηφιακών προϊόντων και υπηρεσιών για δημιουργικές ομάδες. Καθολικότητα σε αυτό το πλαίσιο σημαίνει ότι αυτό το σχεδιαστικό παιχνίδι μπορεί να εφαρμοστεί στη διαδικασία σχεδιασμού σχεδόν κάθε είδους ψηφιακής υπηρεσίας. Οι δυνατότητες παιδαγωγικής χρήσης του μελετήθηκαν σε διάφορα μαθήματα Σχεδιασμού Υπηρεσιών, Σχεδιασμού με επίκεντρο τον χρήστη, και Ψηφιακής Πρωτοτυποποίησης στο Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών Laurea και στο Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών Haaga-Helia. Οργανώθηκαν εργαστήρια στο πλαίσιο μαθημάτων για φοιτητές/φοιτήτριες τόσο σε επίπεδο πτυχίου όσο και σε επίπεδο μεταπτυχιακών σπουδών. Το παιχνίδι σχεδιασμού RuffProto χρησιμοποιήθηκε και αξιολογήθηκε σε 10 εργαστήρια στα οποία συμμετείχαν περισσότερα από 200 άτομα. Εκτός από τις παρατηρήσεις μαθημάτων και τις συνεντεύξεις φοιτητών/φοιτητριών, συνολικά 60 άτομα συμμετείχαν σε έρευνα αξιολόγησης. Το Παιχνίδι Καινοτομίας RuffProto UX είναι ένα εργαλείο καινοτομίας για τη συν-δημιουργία και την ανάπτυξη επιχειρηματικών μοντέλων. Μπορεί να παιχτεί σε μία μικρή ομάδα, και διεγείρει νέες προοπτικές και ιδέες για την ανάπτυξη προϊόντων και υπηρεσιών. Το παιχνίδι μπορεί επίσης να παιχτεί σε μεγαλύτερη ομάδα, με ομάδες 2-6 ατόμων, που αναπτύσσουν τη δική τους λύση στις προκλήσεις σχεδιασμού στους δικούς τους πίνακες παιχνιδιού. Οι πίνακες μπορούν να παιχτούν με οποιαδήποτε σειρά ανάλογα με τις ανάγκες των συμμετεχόντων. Τυπική σειρά, όμως, είναι να σχεδιάζεται πρώτα το προϊόν ή η υπηρεσία στον Πίνακα Καινοτομίας, και στη συνέχεια, να δημιουργείται ένα επιχειρηματικό μοντέλο στον Πίνακα Επιχειρήσεων.

### **Το παιχνίδι περιλαμβάνει:**

60 x Κάρτες χρήστη (πράσινες)

60 x Κάρτες γκάτζετ (κόκκινες)

60 x Κάρτες χρήσης (μαύρες)

Το RuffProto διαθέτει δύο διαφορετικούς πίνακες παιχνιδιού: Καινοτομίας & Επιχειρήσεων



## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Τα αποτελέσματα της μελέτης έδειξαν ότι το παιχνίδι σχεδιασμού RuffProto χρησιμεύει ως πρακτική εισαγωγή σε όλα τα βασικά μαθήματα και προσφέρει ένα νέο είδος μαθησιακής εμπειρίας μέσω της παιχνιδοποίησης, ενισχύοντας επίσης την ομαδικότητα. Τα αποτελέσματα υπογραμμίζουν επίσης ότι ένα καθολικό παιχνίδι σχεδιασμού μπορεί να βοηθήσει τις ομάδες να διαμορφώσουν συνεκτικές έννοιες ψηφιακών υπηρεσιών σε σύντομο χρονικό διάστημα σε διάφορα είδη ψηφιακών έργων. Ως Παιχνίδι Καθολικού Σχεδιασμού, το παιχνίδι καινοτομίας RuffProto είναι επίσης μεταβιβάσιμο σε στόχους, όπως η καινοτομία ψηφιακών υπηρεσιών, εκτός της τάξης και των σχολικών έργων. Η εφαρμογή του παιχνιδιού σχεδιασμού ως μέρος ενός μαθήματος παρείχε στους/τις μαθητές/μαθήτριες κατανόηση μίας γρήγορης και συνεργατικής διαδικασίας καινοτομίας, και δεξιότητες για τη χρήση παιχνιδιών σχεδιασμού σε μελλοντικά έργα στην πραγματική ζωή.

Το παιχνίδι σχεδιασμού RuffProto λειτούργησε ως αποτελεσματικό βοήθημα σε διάφορες μαθησιακές εργασίες που σχετίζονται με την ψηφιοποίηση, ειδικά στην ασαφή έναρξη ενός νέου έργου. Αναφορικά με τα αποτελέσματα της έρευνας, το παιχνίδι σχεδιασμού RuffProto είναι κατάλληλο ως εργαλείο μάθησης για την ιδεολογία και την καινοτομία σε διάφορα είδη ψηφιακών έργων.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/783343/Lahti.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## 2.14 Quizziz

### Web link(s)

Πλατφόρμες: Web, Android, iPad, iPhone, iPod Touch, Mac

Google Play app

App store Apple

### Έκδοση/Συγγραφή:

**Quizziz Inc.**

Η Quizziz είναι μία Ινδική εταιρεία εκπαιδευτικού λογισμικού, με έδρα το Bengaluru της Ινδίας, η οποία δημιουργεί και πουλάει μία παιχνιδοποιημένη πλατφόρμα εμπλοκής χρηστών. Το λογισμικό χρησιμοποιείται στην τάξη, στις ομαδικές εργασίες, στην επανάληψη πριν από ένα τεστ, στις διαμορφωτικές αξιολογήσεις, και στα pop κουίζ.



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Quizziz είναι μία πλατφόρμα μάθησης που χρησιμοποιεί την παιχνιδοποίηση για να κάνει το περιεχόμενο καθηλωτικό και ελκυστικό. Οι χρήστες μπορούν να συμμετέχουν σε ζωντανή και ασύγχρονη μάθηση, χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε συσκευή, με φυσική παρουσία ή εξ αποστάσεως. Οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές/εκπαιδύτριες λαμβάνουν άμεσα δεδομένα και σχόλια, ενώ οι εκπαιδευόμενοι/ες αλληλεπιδρούν με λειτουργίες παιχνιδοποίησης σε διασκεδαστικά, ανταγωνιστικά κουίζ και διαδραστικές παρουσιάσεις.

Το Quizziz είναι μία πλατφόρμα εμπλοκής εκπαιδευόμενων και εργαζομένων που έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει με ασκήσεις κατάρτισης και προγράμματα σπουδών. Το σύστημα διαθέτει λειτουργικότητα παιχνιδοποίησης μαζί με διαδραστικό μαθησιακό υλικό, όπως πίνακες κατάταξης, ζωντανά βίντεο, ζωντανή συνομιλία, και πολλά άλλα.

Το Quizizz επιτρέπει επίσης στους διαχειριστές να ελέγχουν τις δραστηριότητες και να αναθέτουν εργασίες. Ο πίνακας ελέγχου παρέχει μία προβολή των εργασιών που έχουν ολοκληρωθεί, καθώς και των απαραίτητων απαιτήσεων για την ολοκλήρωση πρόσθετων εργασιών.

Το Quizizz είναι ένα εργαλείο κουίζ και διαδραστικών μαθημάτων παρόμοιο με τα Kahoot!, Pear Deck, και Nearpod. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να δημιουργήσουν έναν λογαριασμό, αλλά για τους/τις μαθητές/μαθήτριες είναι προαιρετικό. Οι μαθητές/μαθήτριες έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο που μοιράζεται ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας έναν σύνδεσμο ή έναν κωδικό πρόσβασης μέσω του ιστότοπου ή της εφαρμογής, και μπορούν να δουν τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις στις οθόνες τους. Υπάρχει επίσης ενσωμάτωση με διάφορα συστήματα διαχείρισης μάθησης, αλλά ορισμένα απαιτούν ένα πληρωμένο σχέδιο. Οι μαθητές/μαθήτριες απαντούν στις ερωτήσεις με το δικό τους ρυθμό, εντός των παραμέτρων που έχουν οριστεί από τους/τις εκπαιδευτικούς. Εάν οι εκπαιδευτικοί το επιτρέπουν, οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να δουν τη θέση τους στον πίνακα κατάταξης.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν από μία συλλογή μαθημάτων και κουίζ, και να τα επεξεργαστούν ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους, π.χ. επιλεγμένες ερωτήσεις ή διαφάνειες. Όταν δημιουργούν υλικό από την αρχή, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσθέσουν εικόνες, ήχο, βίντεο, και διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων (π.χ. ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, συμπλήρωσης κενών, δημοσκόπησης, ανοικτού τύπου, και ήχου/βίντεο). Μπορούν επίσης να προσθέσουν προσαρμοσμένα σχόλια μετά από κάθε ερώτηση. Το περιεχόμενο μπορεί να οργανωθεί σε κατηγορίες για να είναι ευκολότερη η εύρεση και η ανάθεση. Τα κουίζ μπορούν να ολοκληρωθούν ταυτόχρονα, ανταγωνιστικά από όλη την τάξη, ή οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναθέσουν περιεχόμενο στους/τις μαθητές/μαθήτριες για να το ολοκληρώσουν όποτε επιθυμούν. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δουν τις απαντήσεις ανά άτομο ή ανά ερώτηση, αποφασίζοντας εάν χρειάζονται επαναληπτική διδασκαλία ή ενίσχυση τα άτομα ή οι ομάδες.

Υπάρχει μία δωρεάν έκδοση, καθώς και μία έκδοση επί πληρωμή που ονομάζεται Quizizz Super. Η έκδοση επί πληρωμή αφαιρεί τις διαφημίσεις, προσθέτει λειτουργίες ανταπόκρισης ήχου/βίντεο, προσαρμοσμένων σχολίων, κ.λπ.

Το Quizizz έχει εξελιχθεί από ένα απλό παιχνίδι κουίζ σε μία φιλική προς τους/τις εκπαιδευτικούς και τους/τις εκπαιδευόμενους/ες μαθησιακή πλατφόρμα που ενσωματώνει εξελιγμένα κουίζ σε μία μαθησιακή εμπειρία βασισμένη σε διαφάνειες. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν να κάνουν γρήγορες ανασκοπήσεις κουίζ ή να ενσωματώσουν τα κουίζ σε διαδραστικά μαθήματα με διδακτική υποστήριξη. Μπορούν επίσης να εκτελέσουν αυτά τα μαθήματα ζωντανά ή να αναθέσουν αυτορυθμιζόμενες επιλογές. Όλα αυτά τα χαρακτηριστικά, καθώς και τα προσαρμοσμένα σχόλια ανά ερώτηση, δίνουν στο Quizizz μία μοναδική θέση στον πολυπληθή κόσμο των εργαλείων για κουίζ και παιχνίδια. Είναι ένα εργαλείο που μπορεί να τα κάνει όλα και καλά, χάρη στο πόσο προσαρμόσιμα είναι τα πάντα. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσθέσουν ηχητικές οδηγίες, να ενσωματώσουν βίντεο, να προσθέσουν δημοσκοπήσεις, ή να ζητήσουν από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να ζωγραφίσουν στις ή να ονομάσουν τις διαφάνειες. Ανάλαφρα θέματα, εικόνες, πίνακες κατάταξης, χρονόμετρα ερωτήσεων, και μουσική μπορούν να ενισχύσουν τη μαθησιακή εμπειρία.



Είναι σημαντικό ό,τι, ενώ το Quizizz ήταν δωρεάν και υποστηριζόταν από διαφημίσεις, τώρα υπάρχουν ξεχωριστές δωρεάν και επί πληρωμή εκδόσεις. Ορισμένα από τα καλύτερα χαρακτηριστικά, συμπεριλαμβανομένων των απαντήσεων βίντεο και ήχου, είναι κλειδωμένα στην επί πληρωμή έκδοση.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Quizizz είναι μία μαθησιακή πλατφόρμα που επιτρέπει στους χρήστες-εκπαιδευόμενους/ες να βλέπουν την πρόοδο τους μέσω των πινάκων κατάταξης της τάξης. Τα διάφορα είδη ερωτήσεων, καθώς και τα βίντεο και οι ηχητικές απαντήσεις κεντρίζουν το ενδιαφέρον. Από παιδαγωγική άποψη, οι αλληλεπιδράσεις των μαθητών/μαθητριών μπορούν να υπερβούν τα κουίζ και να φτάσουν στην κατάκτηση εννοιών χάρη στην ποικιλία των ερωτήσεων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσθέσουν προσαρμοσμένη επεξήγηση των απαντήσεων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εξετάσουν αναφορές ανά άτομο για να δουν ποιες ερωτήσεις απαντήθηκαν λανθασμένα, ή μπορούν να δουν τις απαντήσεις των μαθητών/μαθητριών ανά ερώτηση. Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να επιλέξουν να ακούσουν τις ερωτήσεις δυνατά.

<https://www.common sense.org/education/reviews/quizizz>

## 2.15 Kahoot!

### Web link(s)

Πλατφόρμες: Web, Android, iPad, iPhone, iPod Touch, Mac

Google Play app

[https://play.google.com/store/apps/dev?id=5643238107618943124&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/dev?id=5643238107618943124&hl=en_US&gl=US)

App store Apple

<https://apps.apple.com/us/app/kahoot-play-create-quizzes/id1131203560>

### Έκδοση/Συγγραφή:

Η Kahoot! ASA συμμετέχει στην ανάπτυξη μαθησιακών εφαρμογών. Προσφέρει μία πλατφόρμα μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια για τάξεις, γραφεία, και κοινωνικά περιβάλλοντα. Η εταιρεία ιδρύθηκε από τους Johan Brand, Jamie Brooker, Åsmund Grytting Furuseth, και Morten Versvik το 2012, και έχει την έδρα της στο Όσλο της Νορβηγίας.



## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Kahoot! είναι μία Νορβηγική πλατφόρμα μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια και χρησιμοποιείται ως εκπαιδευτική τεχνολογία. Τα μαθησιακά παιχνίδια της, γνωστά ως «kahoots», είναι κουίζ πολλαπλών επιλογών που δημιουργούνται από χρήστες, και στα οποία έχουμε πρόσβαση μέσω ενός προγράμματος περιήγησης στο διαδίκτυο ή της εφαρμογής Kahoot!. Το Kahoot! περιλαμβάνει επίσης κουίζ γνώσεων. Αυτή η εκπαιδευτική πλατφόρμα είναι παρόμοια με άλλα τεχνολογικά εργαλεία μάθησης, όπως το Wooflash, το Blooket, και το Quizlet.

Το Kahoot! ιδρύθηκε το 2012 από τους Johan Brand, Jamie Brooker, και Morten Versvik σε ένα κοινό έργο με το Νορβηγικό Πανεπιστήμιο Επιστήμης και Τεχνολογίας. Συνεργάστηκαν με τον καθηγητή Alf Inge Wang και αργότερα προστέθηκε ο Νορβηγός επιχειρηματίας Åsmund Furuseth. Το Kahoot! ξεκίνησε σε ιδιωτική beta έκδοση στο SXSWedu τον Μάρτιο του 2013 και η beta έκδοση κυκλοφόρησε στο κοινό τον Σεπτέμβριο του 2013.

Το Kahoot! είναι μία πλατφόρμα κοινωνικής μάθησης, με τους χρήστες του παιχνιδιού να συγκεντρώνονται γύρω από μία κοινή οθόνη, όπως ένας διαδραστικός πίνακας, ένας βιντεοπροβολέας, ή μία οθόνη υπολογιστή. Ο ιστότοπος μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί μέσω εργαλείων κοινής χρήσης οθόνης, όπως το Zoom ή το Google Hangouts. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού αναγκάζει τους/τις παίκτες/ριες να σηκώνουν συχνά το βλέμμα από τις συσκευές. Οι παίκτες/ριες συνδέονται με τη χρήση ενός PIN που εμφανίζεται στην κοινή οθόνη και χρησιμοποιούν μία συσκευή για να απαντήσουν σε ερωτήσεις. Οι ερωτήσεις αυτές μπορούν να αλλάξουν ανάλογα ώστε να αξίζουν περισσότερους ή λιγότερους πόντους. Οι πόντοι που απονέμονται βασίζονται στην ταχύτητα της απάντησης και στην αξία της ερώτησης. Οι πόντοι εμφανίζονται στον πίνακα κατάταξης μετά από κάθε ερώτηση. Όσο καλύτερο είναι το σερί ενός/μίας παίκτη/ριας (δηλαδή απάντησε σωστά πολλές φορές στη σειρά), τόσο περισσότερους πόντους παίρνει όταν απαντά σωστά στην επόμενη ερώτηση.

Το Kahoot! μπορεί να παιχτεί μέσω ενός προγράμματος περιήγησης στο διαδίκτυο ή μέσω μίας εφαρμογής σε κινητές συσκευές.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>

Το Kahoot! είναι ένα εργαλείο ανταπόκρισης μαθητευόμενων για όλες τις πλατφόρμες, και επιτρέπει στους/τις εκπαιδευτικούς να διεξάγουν κουίζ που μοιάζουν με παιχνίδι και να δημιουργούν παρουσιάσεις με ενσωματωμένα κουίζ. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν είτε να δημιουργήσουν τα δικά τους κουίζ είτε να χρησιμοποιήσουν τα δημόσια κουίζ. Τα Kahoots μπορούν να παρουσιαστούν ζωντανά ή να ανατεθούν για αυτορυθμιζόμενη μάθηση. Κατά τη διάρκεια των Kahoots σε συγχρονισμένη μάθηση, οι ερωτήσεις με τις επιλογές απαντήσεων προβάλλονται σε μία οθόνη της τάξης, ενώ οι μαθητές/μαθήτριες υποβάλλουν απαντήσεις χρησιμοποιώντας μία συσκευή συνδεδεμένη στο διαδίκτυο (υπολογιστή, tablet, ή τηλέφωνο). Οι ερωτήσεις και οι δημοσκοπήσεις μπορούν να περιέχουν εικόνες και βίντεο για να κεντρίζουν περισσότερο το ενδιαφέρον. Για τα Kahoots σε συγχρονισμένη μάθηση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν μεταξύ της κλασικής λειτουργίας και της ομαδικής λειτουργίας. Η ομαδική λειτουργία επιτρέπει σε ομάδες μαθητευόμενων να συνεργάζονται μεταξύ τους και να ανταγωνίζονται άλλες ομάδες. Οι ανατεθείσες προκλήσεις μπορούν να ολοκληρωθούν ασύγχρονα, αλλά οι χρήστες εξακολουθούν να κερδίζουν πόντους για

γρήγορες απαντήσεις και να ανταγωνίζονται τους ομότιμους τους. Ο πίνακας κατάταξης εμφανίζεται αφού απαντήσουν όλοι οι χρήστες. Το παιχνίδι Kahoot! δεν απαιτεί λογαριασμούς, παρά μόνο ένα PIN από την κοινή οθόνη και ένα όνομα για κάθε άτομο/ομάδα.

Με έναν δωρεάν λογαριασμό, τα κουίζ που δημιουργούνται μπορούν να είναι πολλαπλής επιλογής ή σωστό/λάθος, και οι δημιουργοί μπορούν να ρυθμίσουν το χρονικό όριο και την αξία των βαθμών για κάθε ερώτηση. Οι λογαριασμοί Premium προσθέτουν περισσότερες επιλογές.

Με το Kahoot!, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενσωματώσουν διαφάνειες, βίντεο, δημοσκοπήσεις, και έρευνες για να προσφέρουν μία πραγματική μαθησιακή εμπειρία. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να ενσωματώσουν ερωτήσεις που δεν απονέμουν πόντους για να συλλέξουν δεδομένα, ή να συμπεριλάβουν μία ερώτηση με πολλαπλές σωστές απαντήσεις για να κάνουν τους/τις μαθητές/μαθήτριες να σκεφτούν. Οι λειτουργίες Premium, όπως οι απαντήσεις ανοικτού τύπου, οι γρίφοι, και οι ερωτήσεις ανταλλαγής ιδεών, είναι χρήσιμες για την αξιολόγηση της κατανόησης των μαθητευόμενων και την προτροπή για συζήτηση. Το Kahoot! είναι πλέον ένα πολύ πιο ευέλικτο εργαλείο από ό,τι στο παρελθόν και αποτελεί μία εύκολη επιλογή για κουίζ.

Τα δεδομένα αποθηκεύονται μετά από κάθε γύρο παιχνιδιού και μπορούν να προβληθούν διαδικτυακά, να εξαχθούν στο Google Drive, ή να ληφθούν. Οι αναφορές είναι σχεδιασμένες για παροχή άμεσης ανατροφοδότησης, αλλά είναι περιορισμένες λόγω του τρόπου σύνδεσης των χρηστών με την πλατφόρμα. Για τους/τις εκπαιδευτικούς, θα ήταν χρονοβόρο να αναλύσουν την εξέλιξη των μαθητευόμενων ή ατομικά προβλήματα χρησιμοποιώντας τα κουίζ Kahoot!.

<https://www.common sense.org/education/reviews/kahoot>

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Αυτό είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για έναν/μία εκπαιδευτικό που προσπαθεί να εμπλέξει περισσότερο τους/τις μαθητές/μαθήτριες, επειδή έχει πολλά οπτικοακουστικά στοιχεία που βοηθούν. Το Kahoot είναι εύκολο στη χρήση και διαθέτει ένα εξαιρετικό σύστημα τόσο για τους/τις μαθητές/μαθήτριες όσο και για τους/τις εκπαιδευτικούς. Η δημιουργία κουίζ είναι αρκετά διαισθητική και υπάρχουν πολλές επιλογές για τους τύπους των απαντήσεων που μπορούν να υποβληθούν στο Kahoot.

## 2.16 Demonstrating Respect Game

Web link(s)

<https://www.filamentgames.com/project/engage-with-older-adults/>

### Έκδοση/Συγγραφή:

Filament games

821 E WASHINGTON AVE SUITE 405

MADISON, WI 53703

Το Filament Games, ιδρύθηκε το 2005, και είναι ένα ψηφιακό στούντιο πλήρους εξυπηρέτησης που ειδικεύεται στην εκμάθηση της ανάπτυξης παιχνιδιών με τη μέθοδο της μίσθωσης. Έχουν ολοκληρώσει πάνω από 200 έργα από την ίδρυση τους, και έχουν συνεργαστεί με μερικά από τα μεγαλύτερα ονόματα στον τομέα της εκπαίδευσης, όπως Amazon, Scholastic, Smithsonian, Oculus, National Geographic, PBS, Television Ontario (TVO), McGraw-Hill, και το Υπουργείο Παιδείας των ΗΠΑ.



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Demonstrating Respect Game (Παιχνίδι Επίδειξης Σεβασμού) αναπτύχθηκε σε συνεργασία με την Ένωση Ψυχικής Υγείας του Maryland, και διδάσκει στους/τις παίκτες/ριες πώς να κατανοούν καλύτερα και να αλληλεπιδρούν με επιτυχία με τα ηλικιωμένα άτομα. Στο παιχνίδι, οι παίκτες/ριες αλληλεπιδρούν με διάφορους πελάτες, ακούγοντας τα προβλήματα τους, και προσπαθώντας να κατανοήσουν και να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους. Κατά τη λήψη διαπροσωπικών αποφάσεων, οι παίκτες/ριες πρέπει να διατηρήσουν την ισορροπία και ευαισθησία στη διάθεση, τις ανάγκες, και τις προτιμήσεις κάθε ατόμου. Η επιτυχία στο παιχνίδι εξαρτάται από την ικανότητα του/της παίκτη/ριας να δημιουργήσει εμπιστοσύνη με κάθε πελάτη και να αναπτύξει μία φήμη στην εγκατάσταση για τη σωστή φροντίδα.

### ΣΤΟΧΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

- Κοινωνικο-συναισθηματική μάθηση

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Demonstrating Respect είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για ενήλικες εκπαιδευόμενους/ες σε επαγγέλματα υγείας. Το Filament πιστεύει στη δύναμη του παιχνιδιού και στην ικανότητα του να βελτιώνει τον κόσμο. Το παιχνίδι χτίζει σχέσεις, διευρύνει τους ορίζοντες, οξύνει τις δεξιότητες, και σκορπά χαρά. Όπως το παιχνίδι και η μάθηση, πιστεύουν ό,τι η εργασία και η ζωή είναι συμπληρωματικές δυνάμεις. Εκτιμούν επίσης την ευελιξία, κατανοώντας ότι οι δομές της ζωής διαφέρουν από άτομο σε άτομο και από μέρα σε μέρα.

<https://www.filamentlearning.com/learner/register>



The image shows a screenshot of the FilamentGames website's registration page for a learner. The page has a white background with a blue header. The header includes the FilamentGames logo (a red square with a white 'G' and 'F' inside) and the text 'FilamentGames' and 'Your games. Your learning.' To the right of the logo are links for 'Home' and 'About Filament'. Below the header, the word 'Registration' is centered. Underneath, there is a form titled 'You a Learner' with a subtitle 'Create an account'. The form contains several input fields: 'First Name', 'Last Name', 'Email Address', 'Password', 'Confirm Password', and 'Phone Number'. A red error message is displayed above the 'Email Address' field, stating: 'Email address must be a valid email address for registration'. At the bottom of the form is a red button labeled 'Create Account'.



## 2.17 That Quiz

Web link(s)

<https://www.thatquiz.org/>

Έκδοση/Συγγραφή:

Εκδότης Οργανισμός: COMODO CA Limited



Το That Quiz μπορεί να είναι ένα χρήσιμο μαθησιακό εργαλείο, επειδή επιτρέπει στα παιδιά να δουν αμέσως τη βαθμολογία τους, τι έκαναν λάθος, και τις σωστές απαντήσεις. Επίσης, επιτρέπει στους/τις εκπαιδευτικούς να δώσουν στα παιδιά άλλη μία ευκαιρία, καθώς και να παράσχουν μία νέα έκδοση μίας αξιολόγησης. Το μόνο που χρειάζεται να κάνουν είναι να πατήσουν το κουμπί Αναγέννηση και εμφανίζεται ένα εντελώς νέο τεστ που αφορά τις ίδιες έννοιες. Χαρακτηριστικά όπως αυτό έχουν τη δυνατότητα να εξοικονομήσουν αρκετό χρόνο. Εάν χρησιμοποιείτε βαθμολόγηση βάσει προτύπων ή εργάζεστε σε τάξεις που βασίζονται σε ικανότητες, αυτή η αυτοματοποιημένη δημιουργία τεστ είναι ιδιαίτερα χρήσιμη.

Το That Quiz μπορεί να είναι χρήσιμο για τη διαφοροποίηση, τη διόρθωση, και την παροχή εναλλακτικών μορφών αξιολόγησης. Οι πολλές επιλογές του το καθιστούν ένα ευέλικτο εργαλείο: μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τεστ που έχουν δημιουργηθεί από άλλους/ες εκπαιδευτικούς ή να φτιάξετε τα δικά σας. Τα μικρότερα κουίζ μπορούν να συγχωνευθούν αργότερα για να δημιουργήσουν ένα μεγαλύτερο τελικό διαγώνισμα.

Το That Quiz είναι ένας ιστότοπος με τεστ πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης, και σύντομης απάντησης σε διάφορα βασικά θέματα. Το μεγαλύτερο μέρος του περιεχομένου σχετίζεται με τα μαθηματικά, με κουίζ αριθμητικής και υπολογισμού, αλλά περιλαμβάνει επίσης τεστ για τις φυσικές επιστήμες, τη γεωγραφία, και τέσσερις γλώσσες. Κάντε κλικ σε ένα κουίζ όπως το «Σχήματα» και παρουσιάζεται η εικόνα ενός ορθογωνίου και τέσσερις πιθανές επιλογές. Εάν μαντέψετε σωστά, η απάντησή σας θα καταγραφεί στην επάνω δεξιά γωνία. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε ποια σχήματα θα θέλατε να εξετάσετε σε κουίζ, εάν θέλετε το κουίζ να είναι



χρονομετρημένο, κ.λπ. Κάθε αξιολόγηση βαθμολογείται από τον ιστότοπο και τα παιδιά λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση. Τα παιδιά μπορούν να έχουν πρόσβαση στα τεστ με έναν κωδικό, έναν σύνδεσμο στην κεντρική σελίδα της τάξης, ή μία ειδοποίηση μέσω email. Ένας λογαριασμός εκπαιδευτικού δίνει στους/τις εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να σχεδιάζουν και να αναθέτουν τεστ, καθώς και να βλέπουν αναφορές βαθμολογίας για κάθε μαθητή/μαθήτρια σε κάθε τεστ.

Η δημιουργία τεστ είναι εύκολη και γρήγορη με το That Quiz και τα επίπεδα προσαρμογής βελτιώνουν την απλή διεπαφή. Τα παιδιά μπορούν να μάθουν σχεδόν τα πάντα. Υπάρχουν πολλά κουίζ μαθηματικών και μία καλή ποσότητα περιεχομένου σε άλλους τομείς. Οι ερωτήσεις μαθηματικών κυμαίνονται από τη βασική αριθμητική έως τον λογισμό, ενώ υπάρχουν και κουίζ λεξιλογίου για όσους μαθαίνουν Αγγλικά, Γαλλικά, Ισπανικά, ή Γερμανικά. Τα παιδιά θα βρουν επίσης επιστημονικές ασκήσεις για τα κύτταρα, την ανατομία, τα στοιχεία, και τις μετατροπές.

Σημείωση: Η ασφάλεια είναι πάντα ένα θέμα που απασχολεί τις διαδικτυακές εξετάσεις και πρέπει να λαμβάνονται ορισμένες προφυλάξεις για τη διατήρηση της ακεραιότητας των κουίζ που δημιουργείτε. Εκτός εάν πρόκειται για εξάσκηση, μην αναθέσετε ένα τεστ πριν από την ώρα του μαθήματος στην τάξη. Οι μαθητές/μαθήτριες θα πρέπει να προστατεύουν τους κωδικούς πρόσβασης τους για να αποτρέψουν άλλα άτομα από το να κάνουν τεστ χρησιμοποιώντας το όνομα τους.

Η εγγραφή είναι δωρεάν και οι εκπαιδευτικοί που [εγγράφονται](#) λαμβάνουν πλήρη αναφορά των βαθμών των μαθητευόμενων. Έχουν πρόσβαση σε ακριβέστερα εργαλεία δημιουργίας τεστ, μπορούν να δημιουργήσουν τεστ με ερωτήσεις από διαφορετικές κατηγορίες, μπορούν να δημιουργήσουν ερωτήσεις αντιστοίχισης και πολλαπλής επιλογής, και έχουν πρόσβαση σε δημόσια [βιβλιοθήκη](#) με τεστ. Δεν υπάρχει λόγος να εγγραφούν οι μαθητές/μαθήτριες, επειδή οι πρόσθετες λειτουργίες είναι χρήσιμες μόνο για τους/τις εκπαιδευτικούς.

<https://www.commonsense.org/education/reviews/that-quiz> CONCLUSION

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το That Quiz είναι ένα καλό εργαλείο επειδή προσφέρει:

- Μία δωρεάν υπηρεσία για εκπαιδευτικούς που θέλουν να αντικαταστήσουν τα τεστ σε χαρτί με ηλεκτρονικές εξετάσεις.
- Ένα ηλεκτρονικό βαθμολόγιο που παρέχει γρήγορη ανάλυση της προόδου της τάξης και κάθε μαθητή/μαθήτριας ξεχωριστά.
- Ανταλλαγή πόρων μεταξύ εκπαιδευτικών.
- Μία ιστοσελίδα δεξιοτήτων για μαθητές/μαθήτριες, ιδιαίτερα χρήσιμη για την εξάσκηση στα μαθηματικά και τα τεστ.

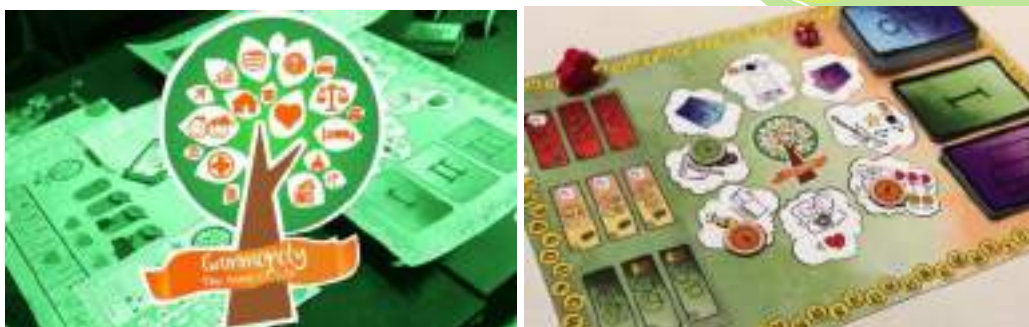
## 2.18 Gammopoly

Web link(s)

<https://gammopoly.infoproject.eu/>

Έκδοση/Συγγραφή:

Το έργο (αριθμός έργου 2019-1-RO01-KA204-063821) χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+ KA2.



<https://www.youtube.com/watch?v=K7rAL24m6Z8>

Εκπαιδευτικό Βίντεο

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το έργο «Gammopoly - Το παιχνίδι της ζωής για την εκπαίδευση ενηλίκων» είναι ένα έργο στρατηγικής εταιρικής σχέσης στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων, το οποίο αναπτύχθηκε από μία κοινοπραξία 5 Ευρωπαϊκών οργανισμών από τη Ρουμανία, την Ιταλία, την Πορτογαλία, την Ισπανία, και την Πολωνία με διάρκεια 20 μηνών. Ο βασικός στόχος ήταν να διευκολυνθεί η πρόσβαση των ενηλίκων σε καινοτόμες μεθόδους μη τυπικής εκπαίδευσης, μέσω των οποίων μπορούν να αναπτύξουν βασικές ικανότητες και δεξιότητες ζωής για την καλύτερη ένταξη τους στην αγορά εργασίας, η οποία επικεντρώνεται όλο και περισσότερο στην τεχνολογία και τη συνεχή κατάρτιση.

Το έργο εστιάζει στην ανάγκη των ενηλίκων να επικεντρώνονται συνεχώς στην προσωπική, επαγγελματική, και οικογενειακή τους ανάπτυξη, ώστε να μπορούν να λαμβάνουν υγιείς αποφάσεις για τη ζωή τους. Μία άλλη σημαντική ανάγκη είναι αυτή των ειδικών στην εκπαίδευση ενηλίκων, οι οποίοι δεν διαθέτουν εκτεταμένα εργαλεία για την προσωπική ανάπτυξη των ενηλίκων, όπως η ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, βασικών ικανοτήτων, και ικανοτήτων για έναν υγιεινό τρόπο ζωής. Για να αντιμετωπιστούν αυτές οι ανάγκες και τα προβλήματα, οι 5 οργανώσεις πρότειναν ένα νέο πνευματικό προϊόν - ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με την ονομασία Gammopoly, που περιλαμβάνει μία μεθοδολογία εργασίας στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων, και έναν ιστότοπο μέσω του οποίου προωθείται αυτό το είδος μέσων μη τυπικής εκπαίδευσης. Πρότειναν, επίσης, την εργαλειοθήκη με τις συστάσεις για τους/τις επαγγελματίες που εργάζονται με άτομα που αντιμετωπίζουν δυσκολίες (π.χ. αναπηρίες, πρόσφυγες, μετανάστες, και άτομα με χαμηλό κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο).

## Οι βασικοί στόχοι του έργου είναι:

Π1. Ανάπτυξη των βασικών ικανοτήτων που ζητούνται στην αγορά εργασίας από την Ευρώπη, για τους ενήλικες, μέσω της ανάπτυξης καινοτόμων εργαλείων μη τυπικής μάθησης στον εκπαιδευτικό τομέα - το έργο προτείνει την ανάπτυξη ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού που μπορεί να παιχτεί με την οικογένεια, με μία ομάδα φίλων, και ως δραστηριότητα σε συνεδρίες ανάπτυξης του ομαδικού πνεύματος, ή κατά τη διάρκεια εργαστηρίων προσωπικής ανάπτυξης για ενήλικες.

Π2. Αύξηση των εργασιακών δεξιοτήτων των ειδικών στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων (εκπαιδευτές, ψυχολόγοι και ψυχοθεραπευτές, ψυχολογικοί σύμβουλοι, προπονητές, ειδικοί σε θέματα ανθρώπινου δυναμικού, κ.λπ.) για την ανάπτυξη καινοτόμων δραστηριοτήτων με σκοπό την ευκολότερη ένταξη των ενηλίκων στην αγορά εργασίας, αλλά και την ένταξη τους σε ποικίλες ομάδες, όπως επαγγέλματα ή εκπαιδευτικό και κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο.

Π3. Ανάπτυξη της οργανωτικής ικανότητας για 5 οργανισμούς από τον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων, για την ανάπτυξη καινοτόμων εργαλείων εργασίας στον τομέα αυτό, στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων με ενήλικες και της επέκτασης των εκπαιδευτικών υπηρεσιών που τους προσφέρονται, έτσι ώστε να μειωθεί η διαφορά και η ανταγωνιστικότητα στην αγορά εργασίας μεταξύ των νέων και των ενηλίκων, ενσωματώνοντας την ιδιαιτερότητα και την εμπειρία κάθε ομάδας στόχου με ενιαίο τρόπο.

## Ο βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι:

- ❖ Η ανάπτυξη δεξιοτήτων κατά τη διάρκεια διαφόρων σταδίων του κύκλου ζωής. Θα πρέπει να συνεργαστείτε με την ομάδα σας για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις που μπορεί να συναντήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πάρτε μαζί τις καλύτερες αποφάσεις για να αναπτυχθείτε ως οικογένεια!

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το «GAMMOPOLY: The Game of Life» είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι βασισμένο στη συστημική θεωρία των φάσεων του οικογενειακού κύκλου ζωής, η οποία θεωρεί ότι κάθε άτομο/οικογένεια περνάει από διαδοχικά στάδια ανάπτυξης σε όλη τη διάρκεια της ζωής και σε μεταβάσεις από τη μία φάση στην άλλη. Κάθε άτομο/οικογένεια καλείται να αποκτήσει ορισμένες δεξιότητες, δεξιότητες ζωής, κ.λπ., προκειμένου να αντιμετωπίσει δύσκολες καταστάσεις και να προσαρμοστεί στο νέο στάδιο ανάπτυξης.

Οδηγίες Παιχνιδιού: [RULEBOOK \(1\).pdf - Google Drive](#)

## 2.19 GeoGuessr

Web link(s)

<https://www.geoguessr.com/>

Έκδοση/Συγγραφή:

Το GeoGuessr είναι διαθέσιμο σε εφαρμογές για iOS και Android, και ο λογαριασμός σας σας δίνει πρόσβαση στο παιχνίδι στις εφαρμογές μας.



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Geoguessr ως δραστηριότητα σε ένα μάθημα γεωγραφίας ή παγκόσμιων πολιτισμών, ή ως άσκηση για την παιδεία στα μέσα ενημέρωσης και την κριτική σκέψη, σε οποιοδήποτε περιεχόμενο. Μπορεί να χρησιμεύσει ως προτροπή για τη διδασκαλία ερευνητικών δεξιοτήτων, ως αφορμή για συζήτηση σχετικά με τις διαφορές στα γεωγραφικά και οικοδομικά χαρακτηριστικά σε διαφορετικά μέρη, ή ως έμπνευση για παιχνίδια που σχεδιάζουν οι μαθητές/μαθήτριες, χρησιμοποιώντας δωρεάν διαδικτυακές πηγές, όπως συλλογές φωτογραφιών. Με αποκλειστικό παιχνίδι και πιο εμπειριστατωμένη συζήτηση σε μικρές ομάδες ή σε ολόκληρη την τάξη, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Geoguessr για να αναπτύξουν τις βασικές γνώσεις των μαθητών/μαθητριών σχετικά με τη γεωγραφία, και να εξερευνήσουν μέρη που είναι άγνωστα τόσο για τους/τις μαθητές/μαθήτριες όσο και για τους/τις εκπαιδευτικούς.

Χωρίστε την τάξη σε ομάδες και αναθέστε ρόλους, όπως ερευνητής, καταγραφέας, ή ευρετής διασκεδαστικών γεγονότων, για να προσθέσετε ενδιαφέρον στις τοποθεσίες που εντοπίζουν, και ενθαρρύνετε τους να παρουσιάσουν τα ευρήματα μεταξύ τους. Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν επίσης να συνδεθούν με άλλα παιδιά στα σχολεία τους ή σε όλο τον κόσμο για να μοιραστούν τις δυσκολίες και να δημιουργήσουν σχέσεις.



Οι δωρεάν λογαριασμοί επιτρέπουν στους χρήστες να παίζουν για πέντε λεπτά κάθε 15 λεπτά, κάτι που θα μπορούσε να λειτουργήσει ως προθέρμανση ή ως δραστηριότητα στο τέλος του μαθήματος. Εάν το σχολείο έχει λογαριασμό Pro, ενθαρρύνετε τους/τις μαθητές/μαθήτριες να δημιουργήσουν τους δικούς τους χάρτες. Ζητήστε τους να δημιουργήσουν χάρτες που έχουν προσωπικό νόημα ή βασίζονται σε ένα θέμα που μελετάτε στην τάξη. Εάν η συνδρομή δεν είναι διαθέσιμη λόγω προϋπολογισμού, η τάξη σας μπορεί να παίξει καθημερινά με έναν διαφορετικό χάρτη, μαζί με την ημερήσια πρόκληση, και την επιλογή του ελεύθερου κόσμου. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους κουίζ και να συμμετάσχουν σε κουίζ με έναν κωδικό QR.

Το Geoguessr είναι ένα εθιστικό παιχνίδι γρίφων στο διαδίκτυο, ή ως εφαρμογή Android ή iOS, που ζητάει από τους χρήστες να μαντέψουν την τοποθεσία των εικόνων Google Street View και Mapillary από όλο τον κόσμο. Ερευνώντας την περιοχή της εικόνας, ψάχνοντας για στοιχεία, και σκεπτόμενοι κριτικά για όσα βλέπουν, οι χρήστες προσπαθούν να προσδιορίσουν το σημείο στον κόσμο όπου μπορεί να βρίσκεται. Με τη βοήθεια ενδείξεων, όπως οδικές πινακίδες, γλώσσες, περιβάλλον, τοπογραφία, και προσωπική εμπειρία, οι χρήστες χρησιμοποιούν τις ερευνητικές τους δεξιότητες για να προσδιορίσουν την ακριβή τοποθεσία. Για να μαντέψουν, ρίχνουν μία καρφίτσα στον χάρτη δίπλα στην εικόνα, και μεγεθύνουν για να την τοποθετήσουν με μεγαλύτερη ακρίβεια. Στο τέλος κάθε γύρου, το παιχνίδι δείχνει στους χρήστες πόσο κοντά είναι οι εικασίες τους στην πραγματική τοποθεσία, και απονέμει πόντους ανάλογα με την εγγύτητα. Μετά από πέντε γύρους, εμφανίζεται μία σύνοψη με τον συνολικό αριθμό των βαθμών. Οι χρήστες μπορούν να μοιράζονται παιχνίδια με φίλους, προκαλώντας τους να φτάσουν τα δικά τους υψηλά σκορ.

Ο ιστότοπος περιλαμβάνει χάρτες που έχουν δημιουργηθεί από χρήστες του Geoguessr, και μία καθημερινή πρόκληση. Οι μαθητές/μαθήτριες με δωρεάν λογαριασμούς μπορούν να κάνουν την ημερήσια πρόκληση, και έναν χάρτη ανά ημέρα, μαζί με τον αρχικό δωρεάν παγκόσμιο χάρτη, όσο συχνά θέλουν. Οι μαθητές/μαθήτριες με λογαριασμούς Pro μπορούν να φτιάχνουν και να αποθηκεύουν τους δικούς τους χάρτες, να παίζουν όσους χάρτες θέλουν, να ανταγωνίζονται με φίλους, να δημιουργούν πρωταθλήματα, και να μην έχουν διαφημίσεις μεταξύ των γύρων. Για όλους τους λογαριασμούς, τα προφίλ των παικτών/παικτριών έχουν στατιστικά όπως ο καλύτερος γύρος, ο μέσος όρος βαθμολογίας, ο αριθμός των παιχνιδιών που έχουν παιχτεί, και η πρόσφατη δραστηριότητα. Κερδίζονται επίσης σήματα για την επίτευξη διαφόρων ορόσημων. Σημείωση: Οι χρήστες μπορούν να μεταδίδουν ζωντανά τα παιχνίδια τους, ορισμένα από τα οποία περιέχουν προειδοποιήσεις ώριμου περιεχομένου, μέσω του Twitch, οπότε οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να διασφαλίσουν ότι τα φίλτρα περιεχομένου του σχολείου είναι σε ισχύ.

**Το Geoguessr βοηθάει στην επίλυση μίας πτυχής που μπορεί να αποτελεί πρόκληση για τους/τις εκπαιδευτικούς κοινωνικών σπουδών:** Έλλειψη ενδιαφέροντος για την παγκόσμια γεωγραφία. Ενσωματώνοντας στην τάξη σας μέρη από όλο τον κόσμο, τα παιδιά μπορεί να έχουν περιέργεια και κίνητρο να μάθουν περισσότερα. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητες ανάγνωσης χαρτών και τη διαδικασία αποκλεισμού για να περιορίσουν τις επιλογές τους. Ενώ λύνουν ένα παζλ ή προσπαθούν να ξεπεράσουν το υψηλό σκορ ενός φίλου, έχουν την ευκαιρία να μάθουν λίγα πράγματα για τον κόσμο, τις περιφερειακές διαφορές, τα οικοσυστήματα, και τους κατοίκους του, τόσο σε αστικό όσο και σε αγροτικό περιβάλλον.

Μόλις μαντέψουν την τοποθεσία, υπάρχουν λίγες πληροφορίες, δημιουργώντας μία εμπειρία επιφανειακού επιπέδου. Ενώ μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις ικανότητες τους στην κριτική σκέψη για να κάνουν παρατηρήσεις σχετικά με τα ορόσημα, τις γλώσσες, την αρχιτεκτονική, και τα γεωγραφικά χαρακτηριστικά για να καταλάβουν την τοποθεσία, υπάρχουν λίγες ευκαιρίες να μάθουν περισσότερα για έναν τόπο πέρα από τη θέση του στο χάρτη.

Το Geoguessr προσφέρει πολύ απλή διδασκαλία, επειδή είναι κυρίως μία πλατφόρμα για την καλλιέργεια δεξιοτήτων του 21<sup>ου</sup> αιώνα. Μπορεί να αποτελέσει ένα καλό κίνητρο για σκέψη σχετικά με τη γεωγραφία και τον πολιτισμό, καθώς και για την ανάπτυξη δεξιοτήτων λογικής και κριτικής σκέψης σε αυτοκατευθυνόμενα περιβάλλοντα, σε μικρές ομάδες, ή σε ολόκληρη την τάξη. Ενώ σίγουρα θα αναπτύξουν κάποιες στρατηγικές από μόνοι τους, οι χρήστες-μαθητές/μαθήτριες θα επωφεληθούν από καθοδήγηση και βοήθεια για να ενθαρρυνθεί το στοχαστικό παιχνίδι και η συνεργασία. Δημιουργώντας τους δικούς τους χάρτες, μπορούν να μεταφέρουν τη γεωγραφική τους μελέτη σε τοπικό επίπεδο, οπουδήποτε στον κόσμο.

<https://www.common sense.org/education/reviews/geoguessr>

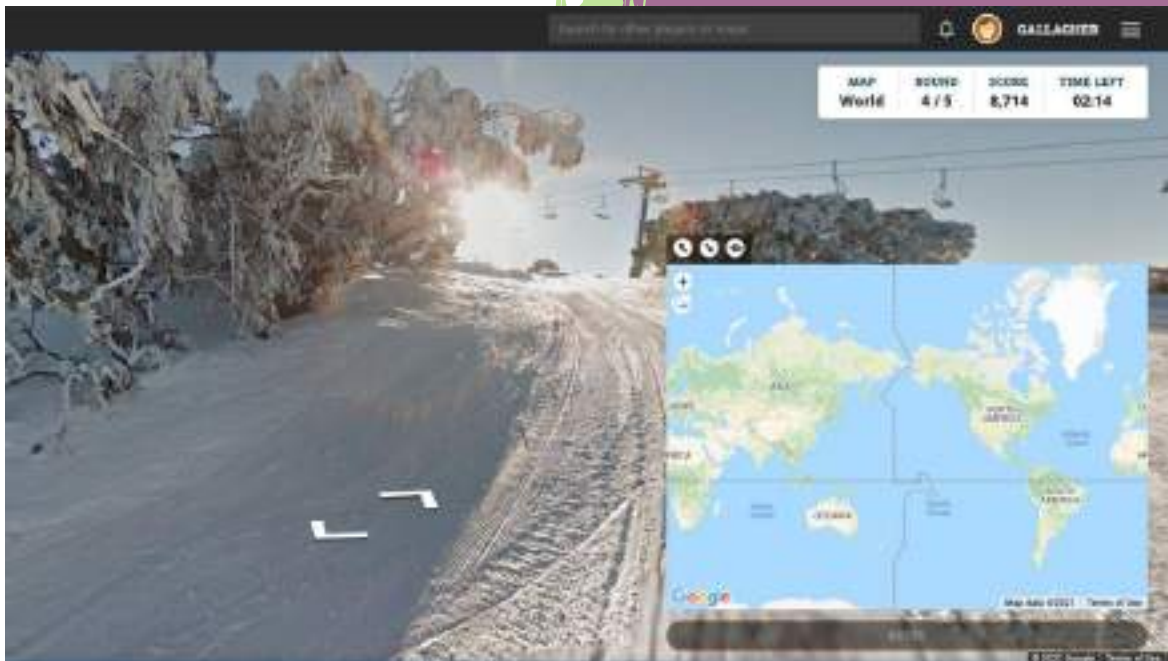
Το GeoGuessr είναι διαθέσιμο σε 10 διαφορετικές γλώσσες. Μπορείτε να επιλέξετε τη γλώσσα στο πεδίο «Αλλαγή Γλώσσας» της ιστοσελίδας.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το GeoGuessr είναι ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι! Εύκολο στην εκμάθηση, αλλά δύσκολο να τελειοποιηθεί, άρα είναι πραγματικά εθιστικό! Ταυτόχρονα, μαθαίνετε πολλά για τον κόσμο! Υπάρχει λειτουργία κοινού παιχνιδιού, όπου μπορείτε να δημιουργήσετε ομάδες, και να παίξετε εναντίον φίλων και της οικογένειας!







## 2.20 LEADER

Web link(s)

<https://leadertheproject.com/project/>

Έκδοση/Συγγραφή:



Το LEADER είναι ένα έργο Erasmus+ που έχει ως στόχο να υποστηρίξει τους/τις μαθητευόμενους/ες της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΕΕΚ) να αναπτύξουν τις κατάλληλες κοινωνικές δεξιότητες, με αποτέλεσμα να έχουν τον έλεγχο της σταδιοδρομίας τους.

Οι κοινωνικές δεξιότητες είναι οι ικανότητες που απαιτούνται για την επικοινωνία, τη συνεργασία, και την παραγωγική εργασία. Στις περισσότερες ανταγωνιστικές αγορές εργασίας,

οι εργοδότες δεν αναζητούν μόνο τεχνικές ικανότητες και εξειδικευμένες γνώσεις. Αναζητούν υποψηφίους που μπορούν να γίνουν ηγέτες, και η ηγεσία εξαρτάται τόσο από τις τεχνικές όσο και από τις κοινωνικές δεξιότητες.

Το παιχνίδι θα διδάξει τις ακόλουθες κοινωνικές δεξιότητες:

1. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
2. ΑΚΡΟΑΣΗ
3. ΗΓΕΣΙΑ
4. ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ
5. ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ
6. ΛΗΨΗ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ
7. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ
8. ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ
9. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ
10. ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παιχνίδι LEADER αναπτύχθηκε ως ένα πρακτικό και καθοδηγητικό εργαλείο για μαθήματα ή κατάρτιση. Πρόκειται για ένα εργαλείο βασισμένο σε εφαρμογή που μπορείτε να κατεβάσετε από το Google Play Store ή το Apple App Store, και μπορείτε να παίξετε τις δραστηριότητες που παρουσιάζονται στην πλατφόρμα, καθώς και να δημιουργήσετε τις δικές σας δραστηριότητες. Διαθέτει πολύγλωσση λειτουργικότητα. Μπορείτε να επιλέξετε είτε τον ρόλο του/της συντονιστή/συντονίστριας είτε του/της παίκτη/ριας.

Για να παίξετε το παιχνίδι LEADER, χρειάζεστε smartphone ή tablet. Ωστόσο, συνιστάται η χρήση tablet, επειδή η οθόνη είναι μεγαλύτερη και είναι ευκολότερο να παρακολουθείτε όλες τις δραστηριότητες των μαθητευόμενων. Οι μαθητές/μαθήτριες χρειάζονται το smartphone τους για να μπορούν να συνδεθούν με τον κωδικό της αίθουσας και να εισέλθουν στο παιχνίδι. Είναι σημαντικό να καταστήσετε σαφές στους/τις μαθητές/μαθήτριες ότι δεν πρέπει να χρησιμοποιούν το smartphone τους για άλλους σκοπούς, έτσι ώστε να μην αποσπάται η προσοχή τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η διαδικασία λήψης του παιχνιδιού LEADER διαφέρει μεταξύ Android και iOS. Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

Η εφαρμογή δίνει δύο επιλογές: «Είμαι συντονιστής» και «Είμαι παίκτης». Οι οδηγίες για τις δύο αυτές επιλογές είναι διαθέσιμες στον Οδηγό Χρήσης του παιχνιδιού Leader.

<https://drive.google.com/file/d/14nAA2laC213VaI0GVOq0k9GY4hCwJg-q/view>

Επίσης, μπορείτε να βρείτε μία πλήρη και αναλυτική περιγραφή όλων των δραστηριοτήτων στην πλατφόρμα του έργου LEADER: <https://leadertheproject.com>

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το «LEADER Game» είναι διαθέσιμο ως εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα που μπορεί να ληφθεί από το Google Play και το App Store, και έχει αναπτυχθεί για να διευκολύνει την υλοποίηση δραστηριοτήτων κατάρτισης. Εκπαιδευτικοί και εκπαιδευόμενοι/ες που δραστηριοποιούνται στον ΕΕΚ ή/και τον επιχειρηματικό τομέα ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν αυτά τα εργαλεία προκειμένου να αποκτήσουν νέες προσωπικές και επαγγελματικές ικανότητες. Οι δεξιότητες που αποκτάτε με αυτό το παιχνίδι είναι ικανότητες που σχετίζονται με τον τρόπο με τον οποίο ένα άτομο εργάζεται και επικοινωνεί με άλλους ανθρώπους, και περιλαμβάνουν: επικοινωνία, ενσυναίσθηση, ομαδικότητα, δημιουργικότητα, κ.λπ.

## 2.21 Engage with® Older Adults

Web link(s)

<https://engagewith.org>

Έκδοση/Συγγραφή:

Engage with® Πρόγραμμα Κατάρτισης Δεξιοτήτων  
Μία μη κερδοσκοπική πρωτοβουλία της Ένωσης Ψυχικής Υγείας του Maryland  
Heaver Plaza  
1301 York Road, Suite 505  
Lutherville, MD 21093



### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η ενότητα κατάρτισης δεξιοτήτων Engage with® Older Adults επικεντρώνεται στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων που απαιτούνται για τη συνεργασία, τη φροντίδα, και την υποστήριξη ηλικιωμένων σε όλες τις φάσεις της διαδικασίας γήρανσης. Η ενότητα «Ηλικιωμένοι Άνθρωποι» ξεκινάει με τις «Βασικές Δεξιότητες», «Τι πρέπει να γνωρίζουμε». Είναι μία τετράωρη, αυτόνομη, βασισμένη σε δεξιότητες εκπαίδευση, που παρέχει μία ολοκληρωμένη βάση δεξιοτήτων με άμεσες πρακτικές εφαρμογές για τους/τις συμμετέχοντες/ουσες. Η εκπαίδευση «Βασικές Δεξιότητες» παρέχει μία εισαγωγή στην προσέγγιση Engage with® Older Adults και απαιτείται πριν από τη χρήση του διαθέσιμου υλικού.

Το πρόγραμμα κατάρτισης δεξιοτήτων Engage with® (εμπλοκή με ηλικιωμένα άτομα στο σπίτι) χρησιμοποιεί μία καινοτόμο, απλή στη χρήση, διαδραστική προσέγγιση παιχνιδοποίησης. Οι συμμετέχοντες/ουσες εγγράφονται μέσω της διαδικτυακής εκπαιδευτικής πύλης Engage with® και λαμβάνουν έναν σύνδεσμο για να εισέλθουν στο εκπαιδευτικό περιβάλλον. Μόλις συνδεθούν στον κόσμο της ζωντανής εκπαίδευσης, καλούνται να εξατομικεύσουν το avatar τους για να ταιριάζει με τον τρόπο με τον οποίο ταυτίζονται περισσότερο. Αυτό συνιστάται, αλλά δεν απαιτείται για την πλήρη συμμετοχή στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Το πρόγραμμα κατάρτισης δεξιοτήτων Engage with® είναι ένας καθηλωτικός, εικονικός κόσμος, που έχει σχεδιαστεί για να σας συνδέει ζωντανά με άλλους χρήστες από όλο τον κόσμο. Δεν απαιτείται για την πλήρη συμμετοχή στο πρόγραμμα κατάρτισης δεξιοτήτων, αλλά οι χρήστες ενθαρρύνονται να εξερευνήσουν το περιβάλλον και να επωφεληθούν από τις καθορισμένες περιοχές για να συναντήσουν άλλα άτομα, όπως ο χώρος επίσκεψης και το κεντρικό λόμπι.

Όταν ξεκινάει η εικονική εκπαίδευση, τα άβιτα των μαθητευόμενων κατευθύνονται στο αμφιθέατρο, όπου μπορούν να επιλέξουν μία θέση. Στο αμφιθέατρο, οι συμμετέχοντες/ουσες θα αλληλεπιδρούν με έναν/μία πιστοποιημένο/η εκπαιδευτικό σε ζωντανή επικοινωνία.

Βασικές Δεξιότητες: Τι πρέπει να γνωρίζουμε

- Σεβασμός
- Μείωση των επιπτώσεων του στίγματος
- Ενεργητική ακρόαση
- Μη λεκτική επικοινωνία
- Λεκτική έκφραση
- Επικοινωνία με ουσιαστικό τρόπο
- Ταυτοποίηση των παραγόντων κινδύνου για αυτοκτονία
- Αποκλιμάκωση

Μαθησιακοί Στόχοι

- Εφαρμογή δεξιοτήτων που ενισχύουν την ικανότητα συνεργασίας με ηλικιωμένα άτομα
- Εξήγηση των θεμάτων συμπεριφορικής υγείας που επηρεάζουν μερικά ηλικιωμένα άτομα
- Εξέταση του πώς οι αλλαγές που σχετίζονται με την ηλικία στο σώμα μας επηρεάζουν την ικανότητα μας να επεξεργαζόμαστε και να ανακάμπτουμε από τις επιδράσεις των φαρμάκων, των παράνομων ναρκωτικών, και του αλκοόλ
- Περιγραφή της φυσιολογικής διαδικασίας γήρανσης
- Σύνοψη της «νέας» κουλτούρας της γήρανσης
- Ταυτοποίηση του τρόπου με τον οποίο ένα ηλικιωμένο άτομο βλέπει τον εαυτό του, π.χ. των εμπειριών και της αντίληψης του, των προσδοκιών και των αναγκών του
- Ταξινόμηση του στίγματος σε σχέση με τη γήρανση
- Χρήση στοχευμένης επικοινωνίας: ενεργητική ακρόαση, μη λεκτική και προφορική επικοινωνία
- Παράγοντες κινδύνου που αυξάνουν τον κίνδυνο αυτοκτονίας ενός ηλικιωμένου ατόμου
- Παραδείγματα για τον τρόπο αποκλιμάκωσης ενός εκνευρισμένου ή επιθετικού ηλικιωμένου ατόμου



Για την εικονική εκπαίδευση δεξιοτήτων δεν απαιτείται ειδικός εξοπλισμός ή κάποιο λογισμικό, απλά χρειάζεστε σύνδεση στο διαδίκτυο και μία συσκευή με πληκτρολόγιο.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Αυτό το πρόγραμμα προσφέρει ένα καθηλωτικό περιβάλλον χρησιμοποιώντας μία καινοτόμο, πολυχρηστική προσέγγιση παιχνιδοποίησης σε ζωντανή εικονική εκπαίδευση. Περιλαμβάνει βίντεο, κουίζ, παιχνίδια, και αλληλεπιδράσεις μικρών ομάδων, όλα σχεδιασμένα να ενημερώνουν και να εμπλέκουν τους χρήστες, με αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο.

Το πρόγραμμα κατάρτισης δεξιοτήτων Engage with® έχει αποδεδειγμένη, τεκμηριωμένη βάση αποδείξεων, και επαληθευμένη αποτελεσματικότητα. Μία διετής αξιολόγηση από το Πανεπιστήμιο του Maryland αποκάλυψε μείωση του κύκλου εργασιών του προσωπικού, βελτίωση της ικανοποίησης του προσωπικού, και θετικές αλλαγές στη συμπεριφορά που σχετίζονται με την αλληλεπίδραση του προσωπικού με τα ηλικιωμένα άτομα. Η κατάρτιση δεξιοτήτων Engage with® καθοδηγείται από αδειούχους επαγγελματίες που είναι έμπειροι και ταλαντούχοι εκπαιδευτικοί με ισχυρό κλινικό υπόβαθρο. Δεν υπάρχει αυτοκατευθυνόμενη προεργασία ή εργασία για το σπίτι - μόνο μία αυτοτελής, καθηλωτική διαδικτυακή εμπειρία. Πολλά προγράμματα κατάρτισης χρειάζονται έναν οργανισμό να εκπαιδεύσει πρώτα άτομα ως εκπαιδευτικούς, τα οποία με τη σειρά τους θα εκπαιδεύσουν το προσωπικό σε διάφορα προγράμματα σπουδών. Η διαδικασία μπορεί να διαρκέσει μήνες, απαιτεί ένα εξειδικευμένο άτομο του προσωπικού για να διδάξει ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα σπουδών, και πρέπει να επαναληφθεί εάν το άτομο φύγει. Η κατάρτιση δεξιοτήτων του Engage with® είναι διαθέσιμη άμεσα, διεξάγεται από το προσωπικό του Engage with® και δεν απαιτείται συνδρομή - μπορείτε να εκπαιδεύσετε όσο προσωπικό επιθυμείτε, όποτε επιθυμείτε.

Το Πρόγραμμα Κατάρτισης Δεξιοτήτων Engage with® αποτελείται από μία 4ωρη Εκπαίδευση Βασικών Δεξιοτήτων που καλύπτει «ό,τι πρέπει να γνωρίζουμε», καθώς και πέντε πρόσθετα συμπληρώματα διάρκειας 2 ωρών που εμβαθύνουν σε βασικούς τομείς, για συνολικά 14 ώρες διαθέσιμης εκπαίδευσης. Στα πιο δημοφιλή εκπαιδευτικά πακέτα, περιλαμβάνεται μία προ-εκπαιδευτική διαβούλευση που εντοπίζει τους τομείς σημασίας και ευαισθησίας του εργατικού δυναμικού σας και προσαρμόζει ανάλογα την εκπαιδευτική σας εμπειρία. Για τα πιο



ισχυρά πακέτα κατάρτισης, διατίθεται επίσης διαβούλευση μετά την κατάρτιση. Καθώς προχωράει η εκπαίδευση δεξιοτήτων, αυτές οι διαβουλεύσεις μετά την εκπαίδευση σε συλλογική διάσκεψη, με επικεφαλής έναν πιστοποιημένο ψυχίατρο, επιτρέπουν στην ομάδα σας να διερευνήσει δύσκολα ζητήματα και να αποκτήσει καθοδήγηση σχετικά με τον τρόπο εφαρμογής των αρχών του Engage with® σε πραγματικό χρόνο.

### 3. ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Έχουν εντοπιστεί τέσσερα στοιχεία παιχνιδιού που μπορούν να βοηθήσουν τους/τις εκπαιδευτικούς να αξιοποιήσουν με επιτυχία τις μαθησιακές δραστηριότητες στην τάξη:

- α) ελευθερία για αποτυχία
- β) άμεσα σχόλια
- γ) εξέλιξη
- δ) αφήγηση

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να σκεφτούν τι θα βοηθήσει καλύτερα τους/τις μαθητές/μαθήτριες όταν εφαρμόζουν αυτά τα στοιχεία του παιχνιδιού στο πρόγραμμα σπουδών, για να δουν αύξηση στα κίνητρα και την εμπλοκή. Εάν οι εκπαιδευτικοί προσπαθούν να κάνουν ένα μάθημα πιο διασκεδαστικό, θα πρέπει να εξετάσουν ποια παιχνίδια και χαρακτηριστικά παιχνιδιών είναι τα καταλληλότερα για κάθε κατάσταση. Μερικά άτομα ευδοκιμούν στον ανταγωνισμό, μερικά άλλα μπορεί να δίνουν μεγαλύτερη έμφαση στη συνεργασία.

Όπως δείχνει η έρευνα, υπάρχουν συγκεκριμένα στοιχεία που είναι ζωτικής σημασίας για την παρακίνηση των παικτών/παικτριών. Εάν και όταν αυτά τα στοιχεία εφαρμόζονται σωστά, τα παιχνιδιοποιημένα μαθήματα εξακολουθούν να διατηρούν τους μαθησιακούς στόχους από τα επίσημα προγράμματα σπουδών, αλλά η παιχνιδιοποίηση κάνει τη διαδικασία μάθησης διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα. Ακολουθεί ένας κατάλογος με τα πιο σημαντικά στοιχεία της παιχνιδιοποίησης:

- Δράση (στόχοι)
- Κοινωνικό (ανταγωνισμός)
- Κυριαρχία (βαθμολογία)
- Επίτευξη (βραβεία)
- Εμβύθιση (παιχνίδι ρόλων)
- Δημιουργικότητα (προσαρμογή)


Όταν οι εκπαιδευτικοί υιοθετούν χαρακτηριστικά όπως αυτά, τότε το μάθημα έχει μετατραπεί σε παιχνίδι.

Ακολουθούν μερικές συμβουλές για την αύξηση της συμμετοχής στην τάξη:

- **Μετατρέψτε τη μάθηση σε αποστολές.** Δώστε κίνητρα στους/τις μαθητές/μαθήτριες μετατρέποντας τους μαθησιακούς στόχους σε αποστολές. Μπορεί να είναι ατομικές αποστολές (π.χ. «Συγκεντρώστε τρία στοιχεία για τη γαλλική μουσική») ή αποστολές για όλη την τάξη (π.χ. «Διαβάστε 50 άρθρα μέχρι την επόμενη Δευτέρα»). Μπορείτε να δώσετε επιλογές για το ποιες αποστολές θα ακολουθήσουν, ώστε να διαφοροποιήσετε τη μάθηση, αλλά και να τους προσφέρετε έλεγχο της μάθησης τους.
- **Συνδέστε παιχνίδια με μαθήματα.** Εκπαιδευτικοί μετέτρεψαν τις ανασκοπήσεις κεφαλαίων σε παιχνίδια κουίζ. Αλλά αυτό είναι μόνο η αρχή. Σκεφτείτε να τροποποιήσετε ένα παιχνίδι όπως η Monopoly, έτσι ώστε τα ακίνητα να είναι ιστορικά μνημεία ή αξιοθέατα. Μπορείτε να παίξετε ένα παιχνίδι λέξεων, επιβραβεύοντας τις κατηγορίες «δύσκολων» ή «ειδικών» λέξεων.
- **Δημιουργία avatar:** Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ζητήσουν από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να δημιουργήσουν ένα *alter ego* που θα μπορούν να εξατομικεύσουν και να αξιοποιήσουν. Μπορούν να «ξεκλειδώσουν» διαφορετικές τροποποιήσεις, εκτελώντας εργασίες της τάξης, ή να αναπτύξουν διαφορετικές δεξιότητες, όπως «μηχανικός» ή «συγγραφέας», οι οποίες θα μπορούσαν να μετατραπούν σε προσαρμοσμένα έργα.
- **Απονομή σημάτων:** Αυτό μπορεί να κυμαίνεται από απλές εκτυπωμένες κονκάρδες στο τέλος μίας εργασίας μέχρι ψηφιακές κονκάρδες σχεδιασμένες ειδικά για τον στόχο. Όταν αποφασίζετε τι είδους σήματα θα απονείμετε, επικεντρωθείτε στην επιβράβευση υγιών μαθησιακών συνηθειών, όπως η συγκέντρωση ή η επιμονή μέσα από την αποτυχία, αντί να επιβραβεύετε απλώς τους καλούς βαθμούς.

Το μόνο όριο είναι η φαντασία των εκπαιδευτικών. Σκεφτείτε κριτικά τι κάνει ένα παιχνίδι διασκεδαστικό και αναζητήστε τρόπους για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων μέσω της παιχνιδοποίησης.

Η παιχνιδοποίηση της εκπαίδευσης ήρθε για να μείνει και ελπίζουμε να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζουμε τις μαθησιακές διαδικασίες.



Τίτλος Έργου: S4EG - Δεξιότητες για Απασχόληση μέσω της Παιχνιδοποίησης  
Αριθμός συμφωνίας επιχορήγησης: 2020-1-SI01\_K204-075931  
Εκδότης: Public University of Ptuj, Slovenia  
Για τον εκδότη: Petja Janžekovič, Tanja Božič  
Επιμέλεια: Η Κοινοπραξία του έργου ERASMUS+ S4EG  
© Δημιουργοί: Charitini-Maria Skoulidi (GR), Panagiotis G. Anastasopoulos (GR),  
George Kyriakides (GR), Pierre Carrolaggi (FR), Almudena Gonzales (ES),  
Olesea Balan (DE), Tanja Božič (SI), Petja Janžekovič (SI).

Όλες οι εγγεγραμμένες συνεισφορές εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συγγραφέων.  
Οι συγγραφείς είναι υπεύθυνοι για το περιεχόμενο.



ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟ PDF

Ημερομηνία: Ιανουάριος 2023

Πνευματικά δικαιώματα: Η Κοινοπραξία του έργου ERASMUS+  
S4EG - Δεξιότητες για Απασχόληση μέσω της Παιχνιδοποίησης  
Δομή & Σχέδιο: Artists&Poors's (SI)

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project No. 2020-1-SI01-KA204-075931