# **ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ**

# ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ

#  «Π Α Ι Χ Ν Ι Δ Ο Κ Ε Ν Τ Ρ Ι Κ Η Μ Α Θ Η Σ Η»

**ΟΜΑΔΑ-ΣΤΟΧΟΣ:** ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ Α΄ΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΩΝ

 **ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ**: ΑΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η ραγδαία εξέλιξη του διαδικτύου και των ΤΠΕ έχουν οδηγήσει σε ανασχηματισμό των εκπαιδευτικών συστημάτων. Η χρήση και η παιδαγωγική αξιοποίηση των ηλεκτρονικών συσκευών, των εκπαιδευτικών λογισμικών και των Ψηφιακών Παιχνιδιών έχουν επιφέρει σημαντικές αλλαγές στην εκπαιδευτική διαδικασία, τόσο στον τρόπο διδασκαλίας όσο και στο ρόλο των εκπαιδευτικών στην τάξη. Επομένως, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να επιμορφώνονται ώστε να μπορούν να ανταπεξέλθουν στις απαιτήσεις του σύγχρονου και ραγδαίως εξελισσόμενου κόσμου.

Στα πλαίσια των επιμορφώσεων των εκπαιδευτικών της Α΄βάθμιας εκπαίδευσης παρουσιάζεται η σύγχρονη, δημοφιλής εκπαιδευτική προσέγγιση «Παιχνιδοκεντρική Μάθηση». Οι εκπαιδευτικοί μέσα από την επιμόρφωση θα γνωρίσουν τα βασικά χαρακτηριστικά της προσέγγισης και θα κατανοήσουν τα εκπαιδευτικά οφέλη αυτής της προσέγγισης. Συγκεκριμένα τίθενται οι παρακάτω μαθησιακοί στόχοι.

Μ α θ η σ ι α κ ο ί σ τ ό χ ο ι

Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να:

* προσδιορίζουν την έννοια της παιχνιδοκεντρικής μάθησης (1)
* αναγνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά της (2)
* προσδιορίζουν τα οφέλη της παιχνιδοκεντρικής μάθησης (3)
* περιγράφουν τα βασικά χαρακτηριστικά των ψηφιακών παιχνιδιών(4)
* κατηγοριοποιούν τα ψηφιακά παιχνίδια(5)
* χρησιμοποιούν δια δραστικά παιχνίδια(6)
* ενσωματώνουν διαδραστικές δραστηριότητες στην εκπαιδευτική διαδικασία(7)
* σχεδιάζουν πρωτότυπες δραστηριότητες(8)

Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών ξεκινά με ένα βίντεο εισαγωγής όπου προσδιορίζεται η βασική έννοια της παιχνιδοκεντρικής μάθησης και προσδιορίζονται τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και τα οφέλη της εκπαιδευτικής προσέγγισης (στόχοι:1,2,3). Ακολουθεί ένα διαδραστικό βίντεο με το οποίο δίνεται η δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να αλληλεπιδράσουν με το υλικό της επιμόρφωσης ώστε να εμπεδώσουν τη νέα γνώση που παρουσιάζεται, μέσω της διάδρασης οι εκπαιδευόμενοι έχουν τη δυνατότητα να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά και τις κατηγορίες των ψηφιακών παιχνιδιών (στόχοι: 1,2,3,4).

Επιπλέον, προκειμένου να προχωρήσουν σε εμβάθυνση της γνώσης ακολουθεί ένα διαδραστικό παιχνίδι **ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ** που στοχεύει αφενός στην εμπέδωση της θεωρίας και αφετέρου χρησιμοποιείται ως παράδειγμα για τη δημιουργία παρόμοιων παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί στις τάξεις τους (στόχοι: 5,6,7).

Τέλος, καθώς οι εκπαιδευόμενοι είναι εκπαιδευτικοί της Α βάθμιας εκπαίδευσης παρουσιάζονται οι βασικές έννοιες της παιχνιδοκεντρικής μάθησης μέσα από μια **Ψηφιακή Αφήγηση** με τρόπο παιγνιώδες, έτσι ώστε να δώσει το ερέθισμα στους εκπαιδευόμενους να σχεδιάσουν πρωτότυπες δραστηριότητες που προάγουν τη δημιουργική φαντασία των μικρών μαθητών και δίνει κίνητρα για μάθηση (στόχοι:7,8).