



I-GAME

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2023 | Vol. 2



Ακολουθήστε μας για
περισσότερα νέα!

i-gameproject.eu

[www.facebook.com/
igame.eu](https://www.facebook.com/igame.eu)

I-GAME: Καινοτόμες μεθοδολογίες GAMing στην εκπαίδευση.
ΣΚΟΠΟΣ: Το έργο "I-GAME: Innovative GAMing Methodologies in Education" στοχεύει στην ενίσχυση και επικαιροποίηση των υφιστάμενων παρωχημένων μεθόδων και απόψεων σχετικά με τη χρήση σοβαρών παιχνιδιών στην εκπαίδευση προς όφελος διαφόρων μειονεκτούσων ομάδων.

Ως νέα τάση, τα παιχνίδια εντάσσονται όλο και πιο συχνά στην εκπαιδευτική διαδικασία, και για καλό λόγο. Είναι ευρέως γνωστό ότι οι συμμετοχικές δραστηριότητες έχουν αυξημένη αποτελεσματικότητα στη μετάδοση του εκπαιδευτικού περιεχομένου. Ο ψυχαγωγικός χαρακτήρας των παιχνιδιών επιτρέπει στον συμμετέχοντα να απολαμβάνει τη μαθησιακή διαδικασία, δίνοντας έτσι μεγαλύτερη προσοχή και απορροφώντας ευκολότερα τις προσφερόμενες γνώσεις και δεξιότητες. Επιπλέον, αυξάνεται η γνωστική λειτουργία του μαθητή, καθώς η συμμετοχή του συνεπάγεται τη λήψη αποφάσεων και κοινωνική αλληλεπίδραση.



Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Η δεύτερη μαθησιακή κινητικότητα του έργου πραγματοποιήθηκε στην Καρδίτσα, Ελλάδα, μεταξύ 5-8 Δεκεμβρίου 2022, παρέχοντας στους συμμετέχοντες μια εικόνα για το πώς μπορούν να γεφυρωθούν οι διάφοροι τομείς που πρέπει να συνδυαστούν και να εργαστούν παράλληλα, προκειμένου να διευκολυνθεί η αποτελεσματική χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών ως εργαλείο στην εκπαίδευση και σε άλλους τομείς.

Η δραστηριότητα επέτρεψε στους συμμετέχοντες να συζητήσουν με επαγγελματίες και να συμμετάσχουν σε μια διαδικασία σχεδιασμού και ποιοτικού ελέγχου παιχνιδιών. Ως εκ τούτου, απέκτησαν μια νέα προοπτική για τη διαδικασία και κατανόησαν πώς να χρησιμοποιήσουν αυτή τη γνώση προς όφελός τους.

Κατά τη διάρκεια των τεσσάρων ημερών της εκπαιδευτικής δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες εισήχθησαν στην ιστορία του σχεδιασμού κανόνων, συμπεριλαμβανομένης της εξέλιξης των μηχανισμών και των κατηγοριών τους, παρακολούθησαν σεμινάρια σχετικά με τις λεπτομέρειες του προσδιορισμού των κατηγοριών των μηχανισμών, έμαθαν πώς να επιλέγουν εκείνους που είναι κατάλληλοι για τον τελικό στόχο του παιχνιδιού που επιθυμούν να δημιουργήσουν και έμαθαν για τη σωστή δομή των κανόνων και τις τεχνικές επεξήγησης. Στο τέλος του μαθήματος, έκαναν μια ανοιχτή συζήτηση για τις εμπειρίες και τις σκέψεις τους σχετικά με το πώς θα το ενσωματώσουν καλύτερα στις εκπαιδευτικές τους ρουτίνες.



Το έργο I-GAME χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης με περίοδο υλοποίησης από τον Φεβρουάριο 2022 έως τον Φεβρουάριο 2024. Αυτή η ιστοσελίδα και το περιεχόμενο του έργου αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των συντακτών και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών περιέχονται σε αυτά. Αριθμός έργου: 2021-1-EL01-KA210-ADU-000035026



Co-funded by
the European Union

ΟΙ ΕΤΑΙΡΟΙ ΣΥΝΑΝΤΙΟΥΝΤΑΙ ΖΩΤΑΝΑ ΓΙΑ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΛΤΤΑ, ΣΤΗΝ ΚΑΡΔΙΤΣΑ, ΕΛΛΑΔΑ - DRACON RULES DESIGN STUDIO

