Erasmus+ ΚΑ1 – Learning Mobility of Individuals – Staff mobility in school education: Digital Game-Based Learning and Augmented Reality for Schools, Βερολίνο 26 - 30 Ιουνίου 2023

Ο καθηγητής Πληροφορικής του Λυκείου Αραδίππου «Τάσος Μητσόπουλος», κος Δημήτρης Μαυροβουνιώτης συμμετείχε στη δράση με τίτλο Digital Game-Based Learning and Augmented Reality for Schools που πραγματοποιήθηκε από τις 26 έως τις 30 Ιουνίου 2023 στο εκπαιδευτικό κέντρο Europass στο Βερολίνο.

Στόχος του σεμιναρίου ήταν να παρέχει μια σφαιρική προσέγγιση στην ενσωμάτωση παιχνιδομάθησης (game-based learning), επαυξημένης πραγματικότητας (augment reality), εικονικής πραγματικότητας (virtual reality) και παιχνιδιού ρόλων (role play games) στην τάξη. Κάθε ημέρα στο πρόγραμμα έχει ένα συγκεκριμένο θέμα που συνδέεται με νέες τεχνολογίες και παιδαγωγικές μεθόδους. Ας δούμε πιο λεπτομερώς το περιεχόμενο κάθε ημέρας:

Ημέρα 1 - Εισαγωγή στο Πρόγραμμα και Τεχνικές Διδασκαλίας:

- Παρουσιάσεις των συμμετεχόντων και δραστηριότητες για να δημιουργηθεί ένα φιλικό περιβάλλον μάθησης.
- Εισαγωγή στις έννοιες της παιχνιδομάθησης και της επαυξημένης πραγματικότητας.
- Συζήτηση για το πώς οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εφαρμόσουν αυτές τις τεχνικές στην τάξη.
- Διερεύνηση των πιθανών δυσκολιών και πλεονεκτημάτων της εφαρμογής αυτών των τεχνικών.

Ημέρα 2 - Μάθηση μέσω Ψηφιακών Εργαλείων:

- Εκμάθηση Minecraft ως εκπαιδευτικό εργαλείο.
- Δημιουργία ενδιαφέροντος και εκπαιδευτικού εικονικού περιβάλλοντος με το Minecraft.
- Ανακάλυψη των οφελών της χρήσης τέτοιων ψηφιακών προγραμμάτων για τη μάθηση.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων για την επιλογή κατάλληλων παιχνιδιών για τους μαθητές βάσει εκπαιδευτικών στόχων.

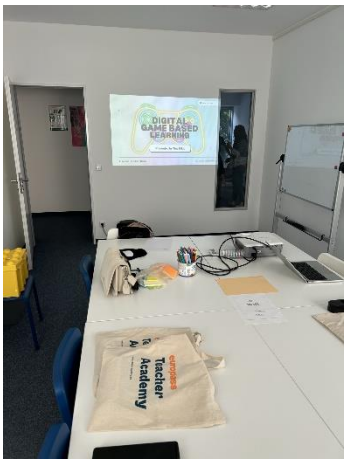
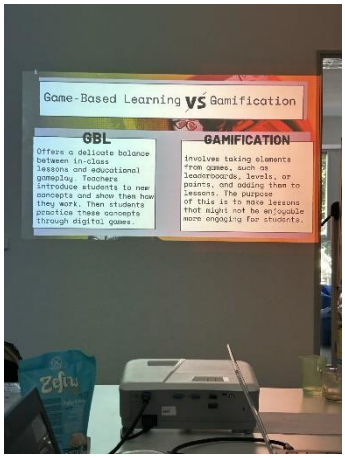
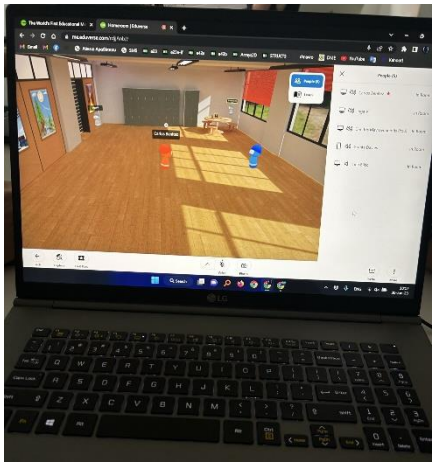
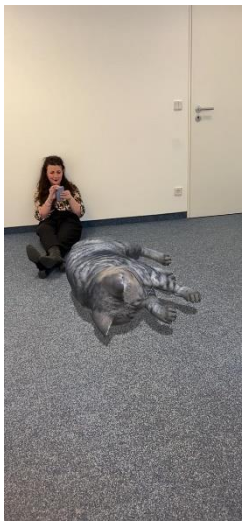
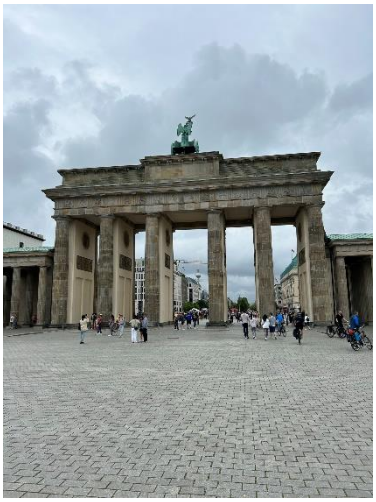
Ημέρα 3 - Εξερεύνηση Νέων Δεξιοτήτων:

- Εμβάθυνση στην έννοια της επαυξημένης πραγματικότητας και την ανεξάντλητη δυνατότητά της στην εκπαίδευση.
- Δημιουργία διασκεδαστικών δραστηριοτήτων για την τάξη χρησιμοποιώντας την επαυξημένη πραγματικότητα.
- Ενίσχυση των δεξιοτήτων για την ολοκλήρωση της επαυξημένης πραγματικότητας για πιο διαδραστική και ευχάριστη μάθηση.

Ημέρα 4 - Εικονική Πραγματικότητα:

- Κατανόηση της έννοιας της εικονικής πραγματικότητας και της εφαρμογής της στο εκπαιδευτικό πλαίσιο.
- Εισαγωγή σε παραδείγματα 360° βίντεο και την χρήση VR συσκευών.

Ημέρα 5 - Η Μάθηση είναι Διασκέδαση:

- Σύνταξη και δημιουργία ιδανικού παιχνιδιού ρόλων για την τάξη, με έμφαση στις λεπτομέρειες όπως το περιβάλλον και οι χαρακτήρες, αλλά και την ενσωμάτωση των εκπαιδευτικών στόχων που συνδέονται με το πρόγραμμα μαθήματος.
- Δημιουργία Σχέδιου μαθήματος και παρουσίαση στην τάξη.
- Σύνοψη των δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν, ανατροφοδότηση και συζήτηση.
- Απονομή Πιστοποιητικού Παρακολούθησης του Προγράμματος.

Φωτογραφικό Υλικό