



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικών και Καποδιστριακών
Πανεπιστημίων Αθηνών

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Η παιδαγωγική αξιοποίηση
του παιχνιδιού ως
διδακτικού μέσου στην
τυπική εκπαίδευση

LEARN
INN
Ε.Κ.Π.Α.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

σελ. 03

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

σελ. 04

ΣΚΟΠΟΣ

σελ. 05

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

σελ. 08

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

σελ. 12

ΤΡΟΠΟΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ



ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

**Ακαδημαϊκός Υπεύθυνος:**

Ασπασία Δανιά, Επικ. Καθηγήτρια , Διδακτική της Φυσικής Αγωγής

**Τύπος Πιστοποιητικού:**

Πιστοποιητικό Επιμόρφωσης απο το Εθνικό & Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

**Χρονική Διάρκεια:**

4 Μέρες Εβδομάδες | 40 ώρες

**Μέθοδος Εκπαίδευσης:**

Δια ζώσης

**Σε ποιους απευθύνεται:**

Εκπαιδευτικοί πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης

ΣΚΟΠΟΣ

Μεθοδολογία της Ποιοτικής Έρευνας

Σκοπός του προγράμματος είναι να παρουσιάσει βασικές συνιστώσες παιδαγωγικής αξιοποίησης του παιχνιδιού ως πρακτικής/μέσου διδασκαλίας, που διευκολύνει τη μετάδοση γνώσεων και δεξιοτήτων στην τυπική εκπαίδευση. Στο παρόν πρόγραμμα, το παιχνίδι μελετάται ως μέσο και οριοθετημένη και σκόπιμα δομημένη δραστηριότητα που ευνοεί την ενεργό εμπλοκή του εκπαιδευόμενου στη μαθησιακή διαδικασία και την επίτευξη διδακτικών στόχων. Για το λόγο αυτό, η παιδαγωγική αξιοποίηση του παιχνιδιού εξετάζεται μέσα από δύο βασικές συνιστώσες: (α) ελκυστικότητα του παιχνιδιού ως μαθησιακού αντικειμένου και (β) παιχνιδιοποίηση της διδασκαλίας για αύξηση της συμμετοχής.

Απώτερη επιδίωξη είναι να παρουσιαστούν να οι τεχνικές, οι πρακτικές και οι προσεγγίσεις που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί που επιθυμούν να εντάξουν το παιχνίδι στη διδασκαλία τους ως εκπαιδευτικό εργαλείο που πέραν του ψυχαγωγικού χαρακτήρα του, θα συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη παιδιών και εφήβων.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΓΝΩΣΕΙΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

1. Προσδιορίζει τις κατάλληλες αρχές για το σχεδιασμό εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως βασικό μέσο διδασκαλίας.
2. Διακρίνει τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά της δομής ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού (π.χ. σκοπός, κανόνες, συμμετέχοντες, ρόλοι, δράση, δεξιότητες εξοπλισμός, αλληλεπίδραση).
3. Ιεραρχεί τις αρχές σχεδιασμού και προγραμματισμού δραστηριοτήτων παιχνιδιού σύμφωνα με αναπτυξιακά κριτήρια.
4. Περιγράφει τα δομικά στοιχεία του παιχνιδιού σε αντιστοιχία με τα μαθησιακά αποτελέσματα που υποστηρίζουν.
5. Περιγράφει το περιεχόμενο των παιχνιδιών σε αντιστοιχία με το είδος παιδαγωγικής αλληλεπίδρασης που προάγουν (π.χ. επικοινωνία, συνεργασία, επίλυση προβλημάτων, αυτομάθηση).
6. Διατυπώνει τα μαθησιακά αποτελέσματα των παιχνιδιών χρησιμοποιώντας ρήματα με έμφαση στη δράση.



Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

1. Σχεδιάζει παιχνίδια μέσω της επιλογής πρακτικών που προάγουν την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων (π.χ. παιχνίδια ρόλων, δράσης, ανακάλυψης, συγκέντρωσης, κ.ά.).
2. Σχεδιάζει παιχνίδια συνεργασίας με εφαρμογή μεθόδων ομαδοσυνεργατικής μάθησης.
3. Σχεδιάζει παιχνίδια πρόκλησης επιλέγοντας από ένα συγκεκριμένο εύρος διδακτικών στρατηγικών.
4. Σχεδιάζει παιχνίδια επίλυσης προβλημάτων επιλέγοντας οικεία υλικά/υποδομές και πληροφορίες
5. Υπολογίζει το ποσοστό συμμετοχής των μαθητών ανά παιχνίδι και βάσει αυτού τροποποιεί τους κανόνες.
6. Υποστηρίζει την ένταξη μαθητών όλων των δυνατοτήτων στο παιχνίδι κάνοντας χρήση αρχών διαφοροποιημένης διδασκαλίας.
7. Διευκολύνει την κατανόηση των κανόνων του παιχνιδιού μέσω της χρήσης ερωτήσεων καθοδηγούμενης ανακάλυψης



Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

1. Προάγει την επικοινωνία εντός του παιχνιδιού μέσω της χρήσης διαφορετικών ειδών ανατροφοδότησης.
2. Προάγει την κριτική σκέψη των μαθητών μέσω της επιλογής παιχνιδιών που προάγουν την πρωτοβουλία και την ενεργό συμμετοχή.
3. Συνηγορεί υπέρ του εμπλουτισμού των παιχνιδιών ώστε να επιτυγχάνονται πολλαπλοί μαθησιακοί στόχοι.
4. Υποστηρίζει τη χρήση τεχνικών αναστοχασμού επί της διδασκαλίας.
5. Συνηγορεί υπέρ της κατανομής ρόλων εντός του παιχνιδιού χρησιμοποιώντας αρχές ενθάρρυνσης.



ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Το παιχνίδι ως Γνώση Περιεχομένου

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 10 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Αναπτυξιακά πρότυπα μάθησης στην τυπική εκπαίδευση
2. Κριτήρια ταξινόμησης των παιχνιδιών στη διδασκαλία του γνωστικού αντικειμένου
3. Παιδαγωγικές στρατηγικές για την αξιοποίηση του παιχνιδιού στην τυπική εκπαίδευση
4. Χαρακτηριστικά εκπαιδευτικών παιχνιδιών

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Με την ολοκλήρωση της ενότητας,
ο/η εκπαιδευόμενος/η θα μπορεί να:

- Διατυπώνει με ακρίβεια τους κανόνες των παιχνιδιών με αναφορά στο γνωστικό αντικείμενο.
- Περιγράφει τα δομικά στοιχεία του παιχνιδιού σε αντιστοιχία με τα μαθησιακά αποτελέσματα που υποστηρίζουν.
- Περιγράφει το περιεχόμενο των παιχνιδιών σε αντιστοιχία με το είδος παιδαγωγικής αλληλεπίδρασης που προάγουν (π.χ. επικοινωνία, συνεργασία, επίλυση προβλημάτων, αυτομάθηση).
- Προσδιορίζει τις αρχές για το σχεδιασμό παιχνιδιών που παρέχουν δυνατότητα διαθεματικής προσέγγισης του γνωστικού αντικειμένου.
- Συνηγορεί υπέρ του εμπλουτισμού των παιχνιδιών με ποικιλία μαθησιακών στόχων με βάση αναπτυξιακά πρότυπα διδασκαλίας

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

Στρατηγικές παιχνιδοποίησης της διδασκαλίας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 10 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Η παιχνιδοποίηση στην εκπαιδευτική διαδικασία
2. Αρχές σχεδιασμού τροποποιημένων παιχνιδιών
3. Στρατηγικές ενεργού εμπλοκής των μαθητών στο παιχνίδι
4. Κριτήρια αξιολόγησης της αποτελεσματικότητας της

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Με την ολοκλήρωση της ενότητας,
ο/η εκπαιδευόμενος/η θα μπορεί να:

- Διατυπώνει ευκρινώς τις ενέργειες/δράσεις/δραστηριότητες που απαιτούνται για την εμπλοκή των μαθητών στο παιχνίδι.
- Διατυπώνει τα μαθησιακά αποτελέσματα των παιχνιδιών χρησιμοποιώντας ρήματα με έμφαση στη δράση.
- Σχεδιάζει κριτήρια βαθμολόγησης της επίδοσης εντός του παιχνιδιού (σκορ) σε αντιστοιχία με τους μαθησιακούς στόχους.
- Διακρίνει τις θεμελιώδεις αρχές για την τροποποίηση της δομής των παιχνιδιών με στόχο την αύξηση της συμμετοχής και της απόδοσης των εκπαιδευομένων.
- Υποστηρίζει την ένταξη μαθητών όλων των δυνατοτήτων στο παιχνίδι κάνοντας χρήση αρχών διαφοροποιημένης διδασκαλίας.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

Προσεγγίσεις και μέθοδοι διδασκαλίας που υποστηρίζουν τη μάθηση μέσω παιχνιδιού

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 10 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Μέθοδοι διδασκαλίας για ενεργό μάθηση μέσω παιχνιδιού
2. Προσεγγίσεις διδασκαλίας με χρήση παιχνιδιών
3. Αρχές αξιολόγησης της μάθησης βάσει του παιχνιδιού
4. Αξιολόγηση της συμμετοχής των μαθητών στο παιχνίδι

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Με την ολοκλήρωση της ενότητας, ο/η εκπαιδευόμενος/η θα μπορεί να:

- Σχεδιάζει παιχνίδια μέσω της επιλογής πρακτικών που προάγουν την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων (π.χ. παιχνίδια ρόλων, δράσης, ανακάλυψης, συγκέντρωσης, κ.ά.).
- Σχεδιάζει παιχνίδια συνεργασίας με εφαρμογή μεθόδων ομαδοσυνεργατικής μάθησης.
- Σχεδιάζει παιχνίδια πρόκλησης επιλέγοντας από ένα συγκεκριμένο εύρος διδακτικών στρατηγικών.
- Σχεδιάζει παιχνίδια επίλυσης προβλημάτων επιλέγοντας οικεία υλικά και πληροφορίες.
- Υπολογίζει το ποσοστό συμμετοχής των μαθητών ανά παιχνίδι και βάσει αυτού τροποποιεί τους κανόνες.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

Δεξιότητες εκπαιδευτικού κατά τη χρήση του παιχνιδιού ως μέσου διδασκαλίας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 10 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Χρήση ερωτήσεων στη διδασκαλία παιχνιδιών
2. Τεχνικές διαφοροποιημένης διδασκαλίας
3. Είδη ανατροφοδότησης στη διδασκαλία παιχνιδιών
4. Ο αναστοχασμός στη διδασκαλία παιχνιδιών

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Με την ολοκλήρωση της ενότητας,
ο/η εκπαιδευόμενος/η θα μπορεί να:

- Υποστηρίζει την κατανόηση των κανόνων του παιχνιδιού μέσω της χρήσης ερωτήσεων καθοδηγούμενης ανακάλυψης.
- Προάγει την επικοινωνία εντός του παιχνιδιού μέσω της χρήσης διαφορετικών ειδών ανατροφοδότησης.
- Προάγει την κριτική σκέψη των μαθητών μέσω της επιλογής παιχνιδιών που προάγουν την πρωτοβουλία και την ενεργό συμμετοχή.
- Υποστηρίζει τη χρήση τεχνικών αναστοχασμού επί της διδασκαλίας.
- Συνηγορεί υπέρ της κατανομής ρόλων εντός του παιχνιδιού χρησιμοποιώντας αρχές ενθάρρυνσης.



ΜΕΘΟΔΟΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Η αξιολόγηση της επίτευξης των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων πραγματοποιείται με συμμετοχή στις δια ζώσης δράσεις.

Δεν υπάρχουν εξετάσεις και η αξιολόγηση δεν είναι αρνητική, αλλά δρα αυτοβελτιωτικά, με κριτήριο τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα κάθε Διδακτικής Ενότητας.

”

**ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΜΕ, ΓΙΑΤΙ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΜΕ ΚΑΙ
ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΥΨΗΛΗΣ
ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΜΕ ΠΙΣΤΗ ΣΤΗΝ ΚΑΛΗ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.**

“

Μάριος Κουκουνάρας Λιάγκης
Επιστημονικός Υπεύθυνος, Learn Inn Ε.Κ.Π.Α.

Επικοινωνήστε μαζί μας:
Τ. 210 7275 735, 6975 913005
Ε. info@learninn.gr