

Κοινοπραξία



7 εταίροι από 5 διαφορετικές
Ευρωπαϊκές χώρες συμμετέχουν
στο έργο:

University of Valencia (Ισπανία)

Xano Channel (Ισπανία)

FH JOANNEUM Gesellschaft mbH (Αυστρία)

Hellenic Open University (Ελλάδα)

Pixel Associazione (Ιταλία)

Accademia Di Belle Arti Di Brera (Ιταλία)

Kaunas University of Technology (Λιθουανία)

Για πληροφορίες παρακαλούμε
επικοινωνήστε:



Αχιλλέας Καμέας (Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο)
Τηλ.: +30.2610.367696
Φαξ: +30.2610.367738
email: info@daissy.eap.gr



Andrea Peraldo (Pixel Associazione)
Τηλ: 055 489700
email: andrea@pixel-online.net

Ιστότοπος Έργου: <https://v4t.pixel-online.org/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής
Επιτροπής για την παραγωγή της
παρούσας δημοσίευσης δεν
συνιστά αποδοχή των
περιεχομένων, τα οποία
αντανακλούν τις απόψεις μόνο
των συντακτών της και η
Επιτροπή δεν ευθύνεται για τυχόν
χρήση των πληροφοριών που
περιέχονται σε αυτήν.

Αριθμός Έργου: 2017-1-ES01-KA203-038370



ΠΛΑΙΣΙΟ

Στην Ανακοίνωση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με τίτλο «Άνοιγμα της Εκπαίδευσης: καινοτόμες μέθοδοι διδασκαλίας και μάθησης για όλους μέσω νέων τεχνολογιών και ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων» τονίζεται ότι «...μεταξύ 50% και 80% των σπουδαστών στην ΕΕ δεν χρησιμοποιούν ποτέ ψηφιακά διδακτικά βιβλία, λογισμικό ασκήσεων, εκπομπές ζωντανές/αποθηκευμένες, προσομοιώσεις ή εκπαιδευτικά παιχνίδια» ως εργαλεία μάθησης.

Επίσης, οι περισσότεροι δάσκαλοι δεν θεωρούν ότι διαθέτουν «ψηφιακή αυτοπεποίθηση» ή ότι είναι ικανοί να διδάξουν χρησιμοποιώντας πλήρως τις δυνατότητες των ψηφιακών λύσεων, ακόμη και αν ένα υψηλό ποσοστό δείχνει ενδιαφέρον στο να χρησιμοποιήσει καινοτόμες ψηφιακές προσεγγίσεις.

Στο πλαίσιο αυτό, τα Βιντεοπαιχνίδια και οι Κινητές Εφαρμογές είναι τα δύο τεχνολογικά εργαλεία στα οποία εμφανίζεται το μεγαλύτερο χάσμα μεταξύ της υφιστάμενης ή δυνητικής εκπαιδευτικής προστιθέμενης αξίας και των ικανοτήτων των εκπαιδευτικών να την αξιοποιήσουν πλήρως.

ΣΚΟΠΟΣ

Το έργο στοχεύει:

- στη διερεύνηση της τρέχουσας κατάστασης όσον αφορά στα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια, αναλύοντας την εκπαιδευτική τους δυναμική και παρέχοντας στους εκπαιδευτικούς τις δεξιότητες να προσαρμόζουν γρήγορα τις μεθόδους και το περιεχόμενο της διδασκαλίας τους ώστε να αξιοποιούν πλήρως τη δυναμική αυτή.
- στην παρακίνηση των μελλοντικών εκπαιδευτικών σε συνολικό προβληματισμό αναφορικά με την ανανέωση των διδακτικών μεθόδων μέσω της χρήσης βιντεοπαιχνιδιών και εύληπτων κινητών εφαρμογών.
- στην παροχή βασικών γνώσεων γλωσσών προγραμματισμού στους μελλοντικούς εκπαιδευτικούς, ώστε να είναι σε θέση να αναπτύσσουν μόνοι τους απλά εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια και κινητές εφαρμογές.



ΟΜΑΔΕΣ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μελλοντικοί εκπαιδευτικοί πρέπει:

- να αποκτήσουν μια εικόνα της σύγχρονης πραγματικής κατάστασης όσον αφορά στα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια.
- να αναπτύξουν δεξιότητες για να παρακολουθούν την εξέλιξη των εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών και κινητών εφαρμογών και να προσαρμόζουν γρήγορα τις μεθόδους και το περιεχόμενο της διδασκαλίας τους ώστε να αξιοποιούν πλήρως αυτά τα εργαλεία.
- να αποκτήσουν πρόσβαση στις όψεις της χρήσης βιντεοπαιχνιδιών και κινητών εφαρμογών σε εκπαιδευτικά πλαίσια που σχετίζονται με τη μεθοδολογία, την παιδαγωγική και την αξιολόγηση δεξιοτήτων.

ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Τα αναμενόμενα αποτελέσματα του έργου περιλαμβάνουν:

- Τη διαδικτυακή Βάση Δεδομένων με εκπαιδευτικά Βιντεοπαιχνίδια και Κινητές Εφαρμογές, καθώς και εμπορικά Βιντεοπαιχνίδια και Εφαρμογές που έχουν ξεκάθαρη και ισχυρή εκπαιδευτική προοπτική.
- Τον Οδηγό για τους μελλοντικούς εκπαιδευτικούς σχετικά με τον τρόπο χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών και των εφαρμογών για εκπαιδευτικό σκοπό, ακόμα και μέσα σε παραδοσιακά περιβάλλοντα διδασκαλίας.
- Το εκπαιδευτικό πακέτο ηλεκτρονικής μάθησης που θα παρέχει στους μελλοντικούς εκπαιδευτικούς βασικές γνώσεις γλωσσών προγραμματισμού και εργαλείων ανάπτυξης εφαρμογών ώστε να είναι σε θέση να αναπτύσσουν μόνοι τους εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια και κινητές εκπαιδευτικές εφαρμογές.

