

Erasmus+ / Δράση ΚΑ1

3^ο Γυμνάσιο Ηράκλειου

“Ενσωμάτωση Καινοτόμων Εκπαιδευτικών Μεθόδων στο Εκπαιδευτικό Έργο”

Κωδικός Αριθμός Ευρωπαϊκού Προγράμματος: 2017-1-EL01-KA101-035535

Σχολικά Έτη 2017-18 και 2018-19

AUGUST 2018 - ERASMUS+/KA1 STRUCTURED COURSE IN
NORWAY:

Interactive Teaching Using Educational Games and New
Technologies in order to Enhance Learners' Motivation

Οι εκπαιδευτικοί:

- Λυκογιαννάκη Στ.
- Περιστέρη Μ.
- Μιζεράκη Χ.



«Διαδραστική διδασκαλία με χρήση εκπαιδευτικών παιχνιδιών και νέων τεχνολογιών με στόχο την ενίσχυση των κινήτρων των μαθητών»

Όσλο, Νορβηγία, Αύγουστος 2018

“Interactive Teaching Using Educational Games and New Technologies in order to Enhance Learners' Motivation”

Oslo, Norway, August 2018

ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟΥ:

1. Γνωριμία/Επικοινωνία εκπαιδευτικών από διαφορετικές χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και Παρουσίαση των σχολείων και των εκπαιδευτικών συστημάτων των κρατών προέλευσης των συμμετεχόντων
2. Ανάδειξη της ανάγκης ύπαρξης κινήτρων στην εκπαιδευτική διαδικασία
3. Κινητοποίηση των μαθητών μέσω εκπαιδευτικών παιχνιδιών στην αίθουσα και τον χώρο του σχολείου
4. Κινητοποίηση των μαθητών μέσω εκπαιδευτικών project και δράσεων έξω από το χώρο του σχολείου
5. Κινητοποίηση των μαθητών μέσω web2.0 εκπαιδευτικών εφαρμογών

Γνωριμία/Επικοινωνία εκπαιδευτικών από διαφορετικές χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και Παρουσίαση των σχολείων

- ▶ Την 1η ημέρα πραγματοποιήθηκε παρουσίαση του κάθε εκπαιδευτικού που συμμετείχε προκειμένου να γνωριστούμε μεταξύ μας και παρουσίαση του κάθε σχολείου που συμμετείχε από ένα εκπαιδευτικό.
- ▶ Την 2η ημέρα κατά τη διάρκεια του διαλείμματος για καφέ, κάθε ομάδα πρόσφερε κέρασμα με προϊόντα της χώρας καταγωγής.
- ▶ Τις πρώτες μέρες πραγματοποιήθηκαν τεχνικές/παιχνίδια που βοηθούν στη γνωριμία μαθητών που είναι άγνωστοι μεταξύ τους προκειμένου να γνωριστούν και να συνεργαστούν, ώστε βιωματικά να αναδειχτεί η αξία τέτοιων πρακτικών στο σχολείο.

1^{ος} Στόχος

Γνωριμία/
επικοινωνία
εκπ/κών

Παρουσίαση
σχολείων

Κίνητρα - Κινητοποίηση (motivation) ορισμός και προσεγγίσεις της έννοιας

Τα κίνητρα :

- ▶ Είναι η αιτία που κατευθύνει τις δραστηριότητες και διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον.
- ▶ Θέτουν στόχους και δίνουν ώθηση και κατεύθυνση στη δράση.
- ▶ Οδηγούν σε πνευματική και σωματική εγρήγορση/δραστηριότητα.
- ▶ Επηρεάζουν όλες τις ενέργειες των μαθητών, διότι μπορούν να τροποποιήσουν τη συμπεριφορά προς την εκπαιδευτική διαδικασία.
- ▶ Είναι “η αιτία και όχι το αποτέλεσμα”.

2^{ος} Στόχος

Ανάδειξη της
ανάγκης
ύπαρξης
κινήτρων

Πολλές ψυχο-παιδαγωγικές θεωρίες έχουν αναδείξει και αναλύσει το θέμα της κινητοποίησης των μαθητών.

Συμπερασματικά:

Τα κίνητρα (κινητοποίηση) ενισχύουν το ενδιαφέρον των μαθητών για μάθηση

2^{ος} Στόχος

Ανάδειξη της
ανάγκης ύπαρξης
κινήτρων

21 ιδέες για να βελτιώσετε τα κίνητρα των μαθητών/τριών σας:

- ▶ Δώστε στους μαθητές την αίσθηση του ελέγχου
- ▶ Καθορίστε με σαφήνεια τους στόχους
- ▶ Δημιουργήστε ασφαλές σχολικό περιβάλλον
- ▶ Διαμορφώστε το χώρο του μαθήματος/δράσεις & δραστηριότητες εκτός σχολείου
- ▶ Προσφέρετε ποικιλία εμπειριών
- ▶ Δημιουργήστε θετικό συναγωνισμό
- ▶ Δώστε ανταμοιβές
- ▶ Δώστε υπευθυνότητες στους μαθητές
- ▶ Επιτρέψτε την ομαδική εργασία/συνεργατική μάθηση
- ▶ Δώστε επαίνους όταν τους “κερδίζουν”
- ▶ Ενθαρρύνετε την αυτοεκτίμηση των μαθητών

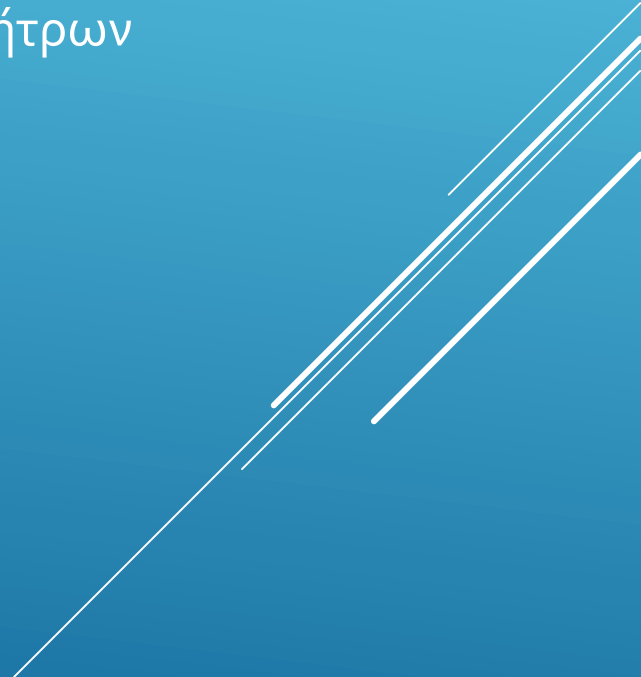
2^{ος} Στόχος

Ανάδειξη της
ανάγκης
ύπαρξης
κινήτρων

- ▶ Να είστε ενθουσιώδης
- ▶ Να γνωρίζετε τους μαθητές σας
- ▶ Κεντρίστε το ενδιαφέρον των μαθητών
- ▶ Βοηθήστε τους μαθητές στις εσωτερικές αναζητήσεις τους
- ▶ Διαχειριστείτε την ανησυχία των μαθητών/τριών
- ▶ Βάλτε υψηλούς αλλά εφικτούς στόχους
- ▶ Δώστε ανατροφοδότηση και την ευκαιρία να βελτιωθούν
- ▶ Ενισχύστε τη βελτίωση
- ▶ Κάντε το μάθημα ευχάριστο/διασκεδαστικό
- ▶ Δώστε ευκαιρίες για επιτυχία

2^{ος} Στόχος

Ανάδειξη της
ανάγκης ύπαρξης
κινήτρων



“Ένας καλός δάσκαλος, όπως ένας καλός διασκεδαστής, πρέπει να κρατήσει την προσοχή του κοινού του, και έπειτα μπορεί να διδάξει το μάθημα του”

John Henrik Clarke

2^{ος} Στόχος

Ανάδειξη της ανάγκης
ύπαρξης κινήτρων



Ακόμη μερικές ιδέες για την κινητοποίηση των μαθητών:

- ▶ Χρησιμοποιήστε πρωτότυπα υλικά.
- ▶ Μεταδώστε τον ενθουσιασμό σας και το ενδιαφέρον σας για το περιεχόμενο.
- ▶ Δημιουργήστε έκπληξη και ανησυχία/προβληματισμό στην τάξη
- ▶ Χρησιμοποιήστε ποικιλία και καινοτομία.
- ▶ Επιλέξτε θέματα που βασίζονται στο προσωπικό ενδιαφέρον των μαθητών.
- ▶ Ενσωματώστε το προσωπικό ενδιαφέρον των μαθητών στο σχεδιασμό των μαθημάτων.
- ▶ Αντικαταστήστε τα τεστ με δημιουργικούς τρόπους παρουσίασης των γνώσεων τους π.χ. Δημιουργία poster, παρουσίαση powerpoint, ποίημα, αναφορά, δημιουργία σταυρόλεξου κ.α.

2^{ος} Στόχος

Ανάδειξη της
ανάγκης
ύπαρξης
κινήτρων

Χαρακτηριστικοί τύποι εκπαιδευτικών - Προβληματισμός σχετικά με τα κίνητρα που δίνει ο καθένας και το τελικό του αποτέλεσμα

Αυταρχικός (Authoritarian) “είμαι το αφεντικό” κανόνες κατευθύνει καταστάσεις τιμωρίες άκαμπτος “επειδή το είπα εγώ”	Τυπικός (Authoritative) πρότυπα ενεργοποίηση ευέλικτος υποστηρικτικός κατευθυντήριες γραμμές αυτορρύθμιση
Αμέτοχος (Uninvolved) απόμακρος αδιάφορος παθητικός απών - αμελής	Ανεκτικός (Permissive) “εσύ είσαι το αφεντικό” χωρίς κατευθυντήριες γραμμές ασαφείς ρόλοι απουσία οδηγιών

2^{ος} Στόχος

Ανάδειξη της
ανάγκης ύπαρξης
κινήτρων

Κινητοποίηση των μαθητών μέσω εκπαιδευτικών δράσεων/παιχνιδιών στην αίθουσα και στον χώρο του σχολείου

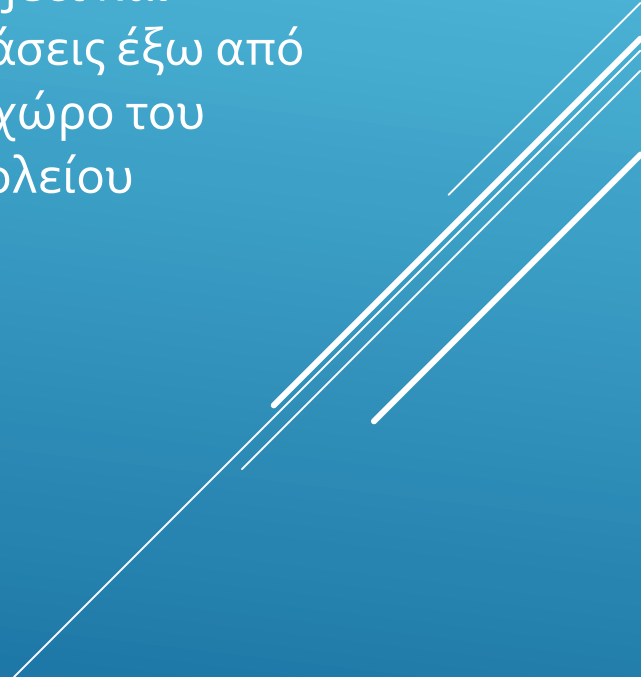
- ▶ Διάταξη των θρανίων με εναλλακτικούς τρόπους προς όφελος της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- ▶ Δημιουργία ομάδων εργασίας των μαθητών με διάφορα κριτήρια: π.χ.: τυχαία, αλφαβητικά, χόμπι, ύψος μαθητών, ημερομηνία γέννησης, φιλίες, εθνικότητες.
- ▶ Παιχνίδια που βοηθούν στην γνωριμία των μαθητών.
- ▶ Παιχνίδια που “χαλαρώνουν” τους μαθητές όταν κρίνουμε ότι είναι σε ένταση ή το πρόγραμμα του σχολείου διαφοροποιείται για κάποιο λόγο.

3^{ος} Στόχος
Εκπαιδευτικά
παιχνίδια και
δράσεις στο
χώρο του
σχολείου

Κινητοποίηση των μαθητών μέσω εκπαιδευτικών project και δράσεων έξω από το χώρο του σχολείου

- ▶ Ανάθεση εργασιών/project που απαιτούν να πραγματοποιηθούν κάποιες επισκέψεις στην πόλη ή την περιοχή που ζουν τα παιδιά, όπως:
- ▶ Εκπαιδευτικές δράσεις σε ανοικτούς/υπαίθριους χώρους.
- ▶ Επισκέψεις σε ιστορικά μνημεία ή μουσεία.
- ▶ Επισκέψεις σε τεχνολογικούς χώρους-εκθέσεις.
- ▶ Πραγματοποίηση πειραμάτων.

4^{ος} Στόχος
Εκπαιδευτικά
project και
δράσεις έξω από
το χώρο του
σχολείου



Κινητοποίηση των μαθητών μέσω web 2.0 εκπαιδευτικών εφαρμογών

► Quizlet

Διαδικτυακό εργαλείο για τη δημιουργία δραστηριοτήτων με στόχο τη διδασκαλία λεξιλογίου σε μαθητές μικρών τάξεων ή τη διδασκαλία λεξιλογίου σε ξενόγλωσσα μαθήματα.

Υπάρχει δυνατότητα αποθήκευσης των δραστηριοτήτων, ώστε να τις μοιραστούμε με άλλους χρήστες.

5^{ος} Στόχος

Χρήση web2.0 εκπαιδευτικών εφαρμογών

► Lyricstraining

Διαδικτυακό εργαλείο που βοηθάει και βελτιώνει τη διδασκαλία ξενόγλωσσων μαθημάτων, με **χρήση μουσικών video.**

Ο χρήστης ακούει ένα τραγούδι και ταυτόχρονα βλέπει τους στίχους του τραγουδιού με κενά που πρέπει να συμπληρώσει, σύμφωνα με το τραγούδι.

Βοηθάει με διασκεδαστικό τρόπο στην αναγνώριση λέξεων και εκφράσεων.

5^{ος} Στόχος

Χρήση web2.0
εκπαιδευτικών
εφαρμογών

► Kahoot

Διαδραστική διαδικτυακή εφαρμογή που δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας κουίζ με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Οι μαθητές απαντούν “on line” μέσω υπολογιστή ή τάμπλετ και το πρόγραμμα δίνει άμεσα την αξιολόγηση των μαθητών.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει καινούρια κουίζ ή να χρησιμοποιήσει όσα υπάρχουν ήδη αποθηκευμένα και διαθέσιμα από άλλους εκπαιδευτικούς.

5^{ος} Στόχος

Χρήση web2.0
εκπαιδευτικών
εφαρμογών

► Κυνήγι χαμένου θησαυρού δίνοντας οδηγίες μέσω QRcode

Το γνωστό παιχνίδι “Κυνήγι του χαμένου θησαυρού” όπου οι διαδοχικές ερωτήσεις που πρέπει να απαντηθούν δίνονται μέσω QRcodes που έχουν δημιουργηθεί από κατάλληλη εφαρμογή.

Ο εκπαιδευτικός κωδικοποιεί τις οδηγίες σε QRcode και οι μαθητές χρησιμοποιούν κινητό ή τάμπλετ για να αποκωδικοποιήσουν τις οδηγίες.

5^{ος} Στόχος

Χρήση web2.0
εκπαιδευτικών
εφαρμογών

► Socrative

Εφαρμογή που δίνει τη **δυνατότητα δημιουργίας "κουίζ"** και λήψης αποτελεσμάτων της επίδοσης των μαθητών σε πραγματικό χρόνο.

Υπάρχει εφαρμογή για τον εκπαιδευτικό και διαφορετική εφαρμογή για τον μαθητή.

Ο εκπαιδευτικός κάνει εγγραφή και παίρνει ένα ατομικό κωδικό.

Είναι ο κωδικός που πρέπει να κοινοποιηθεί στους μαθητές προκειμένου να απαντήσουν στο κουίζ.

5^{ος} Στόχος

Χρήση web2.0
εκπαιδευτικών
εφαρμογών

► Plickers

Εφαρμογή μέσω της οποίας ο εκπαιδευτικός προβάλλει κουίζ στους μαθητές.

Οι μαθητές δεν χρειάζεται να έχουν υπολογιστή ή τάμπλετ μαζί τους, απλώς απαντούν στο κουίζ δείχνοντας ειδικές κάρτες, διαφορετικές μεταξύ τους, στον εκπαιδευτικό.

Ο εκπαιδευτικός σκανάρει με κινητό ή τάμπλετ αυτές τις ατομικές κάρτες και “παίρνει” τις απαντήσεις των μαθητών στην εφαρμογή, η οποία δίνει αποτέλεσμα για την επίδοση του κάθε μαθητή.

5^{ος} Στόχος

Χρήση web2.0
εκπαιδευτικών
εφαρμογών

► Wordwall

Διαδικτυακή πλατφόρμα που δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας δραστηριοτήτων όπως σταυρόλεξα, ερωτήσεις αντιστοίχισης και πολλά άλλα.

► Mysimpleshow

Δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας Video για παρουσιάσεις ή για εκπαιδευτικούς λόγους με συνδυασμό σκίτσων-εικόνων και ήχου.

5^{ος} Στόχος

Χρήση web2.0
εκπαιδευτικών
εφαρμογών

► Storybird

Διαδικτυακή εφαρμογή για τη επεξεργασία και δημιουργία ιστοριών. Το αποτέλεσμα της εφαρμογής έχει τη μορφή βιβλίου- παραμυθιού με την εικονογράφηση που έχει επιλεγεί και απευθύνεται κυρίως στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.

5^{ος} Στόχος

Χρήση web2.0
εκπαιδευτικών
εφαρμογών

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the creators, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

