



Co-funded by  
the European Union



**Erasmus+**  
Enriching lives, opening minds.

# ΚΟΙΝΗ ΕΚΘΕΣΗ

Game-based Learning and Παιχνιδοποίηση Techniques in Education  
2022-1-EL01-KA210-SCH-000084562





## Περιεχόμενα

|   |    |
|---|----|
| 1. Εισαγωγή .....   | 2  |
| 2. Εισαγωγή στη χρήση τεχνικών μάθησης και παιχνιδιών βάσει παιχνιδιών στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση σε χώρες εταίρους ..... | 3  |
| 3. Αποτελέσματα αναφοράς ανάλυσης ανά χώρα εταίρο .....   | 5  |
| 4. Συμπεράσματα της κοινής έκθεσης .....  | 14 |
| Παράρτημα: Υπόδειγμα Προτύπου Έρευνας.....  | 15 |

*«Το σχέδιο 2022-1-EL01-KA210-SCH-00084562 συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Το περιεχόμενο της δημοσίευσης είναι αποκλειστική ευθύνη του δικαιούχου (ΔΔΕ Ιωαννίνων) και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε η Εθνική Μονάδα Συντονισμού Erasmus+ ΙΚΥ είναι υπεύθυνες για τη χρήση που μπορεί να γίνει των πληροφοριών που αναφέρονται.»*

# 1.Εισαγωγή

Οι σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες απαιτούν μεθόδους διδασκαλίας με επίκεντρο τον μαθητή, πλούσιους κοινωνικούς και εκπαιδευτικούς πόρους και μια αλληλεπίδραση και πολιτιστική ζωή. Προς αυτή την κατεύθυνση, η παιδαγωγική χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών που συμβάλλουν στο όραμα ενός ανοιχτού, καινοτόμου σχολείου που εισάγει αλλαγές στη διδακτική πρακτική, αξιοποιώντας τα πιο σύγχρονα και καινοτόμα χαρακτηριστικά της παιδαγωγικής επιστήμης, όπως π.χ. μάθηση με βάση το παιχνίδι», καθιστώντας τη διδασκαλία πιο ελκυστική για τους μαθητές και, ως εκ τούτου, πιο αποτελεσματική.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν αναδειχθεί σε σημαντική δραστηριότητα και δικαίως προσέλκυσαν το ενδιαφέρον της εκπαιδευτικής κοινότητας. Οι σημερινοί μαθητές, λόγω του υψηλού επιπέδου δέσμευσής τους και εξοικείωσης με την τεχνολογία, απολαμβάνουν περισσότερο μια μαθησιακή εμπειρία ενσωματωμένη σε ένα παιχνίδι υπολογιστή, επειδή βασίζονται στην αρχή του «παίζω και μαθαίνω», από την οποία αντλούν τα πλεονεκτήματά τους ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Βασίζονται επίσης σε σύγχρονες θεωρίες μάθησης και καινοτόμα μοντέλα μάθησης, όπως η ανακαλυπτική μάθηση, η βιοματική μάθηση, η μάθηση μέσω της συμμετοχής στην κοινότητα και η μάθηση μέσω της πράξης. Αυτή η τάση είναι γνωστή ως μάθηση με βάση το παιχνίδι και στοχεύει στο σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή ψηφιακών παιχνιδιών μέσω εκπαιδευτικών σεναρίων προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι που θέτει ο δάσκαλος. Η μαθησιακή προσέγγιση με επίκεντρο το παιχνίδι μπορεί να προσφέρει μαθησιακές εμπειρίες που συνδυάζουν έναν ισορροπημένο συνδυασμό εμπάτησης στα θέματα του γνωστικού τομέα.

2

Μια άλλη τάση που επιβάλλεται από τις σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες είναι η Παιχνιδοποίηση, η χρήση μηχανισμών ή χαρακτηριστικών παιχνιδιών σε δραστηριότητες που δεν σχετίζονται με το παιχνίδι. Με επιστημονικές μεθόδους έχει αποδειχθεί ότι μέσω αυτής της διαδικασίας αυξάνεται η συναισθηματική εμπλοκή των παιδιών, επηρεάζεται η συμπεριφορά τους, ενώ παράλληλα διευκολύνεται πολύ η επικοινωνία των μηνυμάτων και ενισχύεται η αποδοχή τους.

Τα παραπάνω δεδομένα καταδεικνύουν: α) τη σημασία των νέων εκπαιδευτικών τεχνικών και μεθόδων όπως η μάθηση με βάση το παιχνίδι και η χρήση του Παιχνιδοποίηση και β) τη μεγάλη ανάγκη της εκπαιδευτικής κοινότητας για εξειδικευμένη κατάρτιση στις σύγχρονες εκπαιδευτικές μεθόδους.

Η ΔΔΕ Ιωαννίνων και οι εταίροι του έργου, DOUMAG LTD και CRHACK LAB FOLIGNO 4D, προχώρησαν στο σχεδιασμό του παρόντος έργου εμπλέκοντας ως φορείς αποστολής σχολικές μονάδες που χρησιμοποιήθηκαν για τη διερεύνηση των εκπαιδευτικών αναγκών μέσω συνεντεύξεων-συζητήσεων.

Στόχος του έργου είναι η κάλυψη των παραπάνω αναγκών και απαιτήσεων με:

- σχεδιασμό, δόμηση και ανάπτυξη μιας πανευρωπαϊκής εκπαιδευτικής διαδικασίας στον τομέα της μάθησης και της παιχνιδιοποίησης βάσει παιχνιδιών

- την ανάπτυξη σύγχρονου καινοτόμου ψηφιακού οδηγού στους παραπάνω τομείς από καταρτισμένους επιστήμονες και φορείς.

Στο γενικό πλαίσιο αυτού του έργου και σε μια προσπάθεια δημιουργίας του Οδηγού του έργου για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών στα πραγματικά εκπαιδευτικά τους προβλήματα που αντιμετωπίζουν, στην προσπάθειά τους να παρακινήσουν τους μαθητές τους και να τους βοηθήσουν να επιτύχουν τους στόχους τους μέσω της εκπαίδευσης. Ο στόχος αυτής της ανάλυσης είναι να καθορίσει την τρέχουσα κατάσταση και τις ερευνητικές οδούς που θα επιτρέψουν την εξήγηση, τη δημιουργία συμφραζομένων και την καλύτερη κατανόηση των οφελών από την ανάπτυξη και την κυριαρχία αυτών των θεμάτων στην ομάδα-στόχο. Η ανάλυση δημιουργήθηκε μέσω ενός προτύπου, το οποίο συμπλήρωσε κάθε οργανισμός με σχετικές πληροφορίες από τη χώρα του και επισυνάπτεται ως παράρτημα, στο τέλος αυτού του εγγράφου αναφοράς ανάλυσης.

## 2. Εισαγωγή στη χρήση τεχνικών μάθησης και παιχνιδιών βάσει παιχνιδιών στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση σε χώρες εταίρους

3

Όλες οι χώρες εταίροι έχουν δηλώσει ότι αυτές οι τεχνικές χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο τα τελευταία χρόνια στα ιδρύματα δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης των χωρών τους. Ωστόσο, υπάρχουν πολλά

Στην **Ελλάδα**, η παιγνιοποιημένη μάθηση και η χρήση της μάθησης με βάση το παιχνίδι (GBL) έχουν κερδίσει σημαντική προσοχή στον τομέα της εκπαίδευσης τα τελευταία χρόνια. Αυτές οι προσεγγίσεις αξιοποιούν στοιχεία παιχνιδιών για να ενισχύσουν τη συμμετοχή των μαθητών, τα κίνητρα και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Η μάθηση με βάση το παιχνίδι περιλαμβάνει την ενσωμάτωση εκπαιδευτικού περιεχομένου και στόχων σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού ή παιχνιδιού. Συνήθως χρησιμοποιεί διαδραστικές ψηφιακές πλατφόρμες ή εκπαιδευτικά παιχνίδια ειδικά σχεδιασμένα για την υποστήριξη της μάθησης. Η παιχνιδοποίηση αναφέρεται στην εφαρμογή στοιχείων και μηχανικών του παιχνιδιού σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού, όπως εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Το Παιχνιδοποίηση στοχεύει να κάνει τη μάθηση πιο ευχάριστη και να αυξήσει τα εγγενή κίνητρα των μαθητών παρέχοντας σαφείς στόχους, ανατροφοδότηση και αίσθηση επιτυχίας.

Το παιχνίδι χρησιμοποιείται περισσότερο στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση παρά στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Παρόλα αυτά οι δάσκαλοι θα πρέπει να εντείνουν το παιχνίδι στο μάθημά τους γιατί τα παιδιά δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και το μάθημα γίνεται ευχάριστο και πιο αποτελεσματικό.

Η μάθηση βάσει παιχνιδιών (GBL) και η παιχνιδοποίηση γίνονται όλο και περισσότερο σημαντικές μεθοδολογίες στο εκπαιδευτικό τοπίο παγκοσμίως, συμπεριλαμβανομένων της **Κύπρου**.

Αρκετά σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Κύπρο έχουν επίσης υιοθετήσει στρατηγικές παιχνιδιών για να βελτιώσουν τις μεθόδους διδασκαλίας τους. Οι δάσκαλοι εκπαιδεύονται να δημιουργούν παιχνιδοποιημένα σχέδια μαθημάτων που μετατρέπουν τις παραδοσιακές μαθησιακές δραστηριότητες σε ανταγωνιστικές και διασκεδαστικές εμπειρίες. Στο εσωτερικό της χώρας, η προσέγγιση GBL κερδίζει σταθερά έδαφος ειδικά στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας είναι προορατικό στην ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων και καινοτόμων μεθοδολογιών διδασκαλίας για τον εκσυγχρονισμό του εκπαιδευτικού συστήματος. Το GBL αποτελεί μέρος αυτής της ευρύτερης στρατηγικής για την προώθηση ενός πιο ελκυστικού και αποτελεσματικού μαθησιακού περιβάλλοντος. Μερικά από τα βήματα που έχει ήδη κάνει το Υπουργείο προς αυτή την κατεύθυνση είναι:

- Το Υπουργείο ανέπτυξε μια ολοκληρωμένη στρατηγική για την ψηφιακή εκπαίδευση ως μέρος του Εθνικού Σχεδίου Δράσης για τις Ψηφιακές Δεξιότητες. Αυτό το σχέδιο εστιάζει στην ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού, στην παροχή της απαραίτητης υποδομής και στην προώθηση της χρήσης ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση.
- Έχουν γίνει σημαντικές επενδύσεις σε υποδομές ΤΠΕ σε όλα τα σχολεία. Αυτό περιλαμβάνει τον εξοπλισμό των τάξεων με διαδραστικούς πίνακες, την παροχή tablet και φορητών υπολογιστών για μαθητές και καθηγητές και τη διασφάλιση σύνδεσης στο διαδίκτυο υψηλής ταχύτητας σε όλα τα εκπαιδευτικά ιδρύματα.
- Το Υπουργείο έχει οργανώσει εκτεταμένα προγράμματα κατάρτισης για τους εκπαιδευτικούς για να τους εξοπλίσει με τις απαραίτητες δεξιότητες για την αποτελεσματική χρήση ψηφιακών εργαλείων στη διδασκαλία τους. Αυτά τα προγράμματα καλύπτουν διάφορες πτυχές της ψηφιακής παιδαγωγικής, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης εκπαιδευτικού λογισμικού, τεχνικών παιχνιδιών και εργαλείων διαδικτυακής συνεργασίας.
- Το Υπουργείο έχει ξεκινήσει πιλοτικά προγράμματα για να ελέγξει την αποτελεσματικότητα της μάθησης με βάση το παιχνίδι και της παιχνιδοποίησης στις τάξεις. Αυτά τα προγράμματα παρακολουθούνται στενά και οι επιτυχημένες στρατηγικές κλιμακώνονται σε όλο το εκπαιδευτικό σύστημα. Παραδείγματα περιλαμβάνουν τη χρήση του Minecraft: Education Edition για τη διδασκαλία της ιστορίας και την εφαρμογή του Kahoot! για διαδραστικά κουίζ.

Τέλος, η Παιχνιδοποίηση και η μάθηση με βάση το παιχνίδι (GBL) κερδίζουν έδαφος ιδιαίτερα στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, στην **Ιταλία**, αλλά όχι τόσο εκτενώς όσο σε ορισμένες άλλες χώρες. Αυτές οι μεθοδολογίες ενσωματώνονται σταδιακά στις διδακτικές πρακτικές για να ενισχύσουν τη συμμετοχή των μαθητών και τα μαθησιακά αποτελέσματα.

Αν και δεν υπάρχουν ολοκληρωμένα δεδομένα για την έκταση της χρήσης GBL και Παιχνιδοποίηση ειδικά στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση σε ολόκληρη την Ιταλία, ορισμένα σχολεία και εκπαιδευτικοί έχουν πειραματιστεί με αυτές τις μεθοδολογίες. Ωστόσο, η υιοθέτηση μπορεί να διαφέρει ανάλογα με παράγοντες όπως οι σχολικές πολιτικές, η κατάρτιση των εκπαιδευτικών και η πρόσβαση στην τεχνολογία.



### 3. Αποτελέσματα αναφοράς ανάλυσης ανά χώρα εταίρο

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε τα αποτελέσματα που συγκεντρώθηκαν από συνεργαζόμενα ιδρύματα και να αναφέρονται σε εκδηλώσεις και πόρους που χρησιμοποιούνται στα σχολεία κάθε χώρας και ιδιαίτερα στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Οι κατηγορίες πληροφοριών είναι:

- Εκπαιδευτικά παιχνίδια φυσικά ή ψηφιακά που χρησιμοποιούνται στα σχολεία της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης της χώρας
- Πρακτικές Παιγνιοκεντρικής Μάθησης και Παιγνιοποίησης στα σχολεία της χώρας
- Βιβλία σχετικά με το θέμα του έργου στην εθνική γλώσσα
- Εκπαιδευτικά βίντεο
- Εκπαιδεύσεις που διοργανώνονται στη χώρα για σχολεία και εκπαιδευτικούς.





Ελλάδα

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Εκπαιδευτικά παιχνίδια φυσικά ή ψηφιακά που χρησιμοποιούνται στα σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης της χώρας</b></p> | <p>Εκπαιδευτικά παιχνίδια φυσικά ή ψηφιακά που χρησιμοποιούνται στα Ελληνικά σχολεία της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Minecraft: Αυτό το δημοφιλές παιχνίδι sandbox έχει προσαρμοστεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Το Minecraft Education Edition παρέχει μια πλατφόρμα για τους μαθητές να εξερευνήσουν και να δημιουργήσουν εικονικούς κόσμους ενσωματώνοντας παράλληλα εκπαιδευτικό περιεχόμενο και δραστηριότητες. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε θέματα όπως τα μαθηματικά, οι επιστήμες, η ιστορία, ακόμη και η κωδικοποίηση.</li> <li>● Kahoot! είναι μια ψηφιακή πλατφόρμα που επιτρέπει στους δασκάλους να δημιουργούν και να μοιράζονται διαδραστικά κουίζ, έρευνες και συζητήσεις. Μετατρέπει τη μάθηση σε μια εμπειρία παιχνιδιού, όπου οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν χρησιμοποιώντας τις συσκευές τους και να ανταγωνιστούν με τους συμμαθητές τους. Kahoot! προωθεί τη συμμετοχή των μαθητών, την ενεργό μάθηση και τη διατήρηση της γνώσης.</li> <li>● Το Taboo είναι ένα δημοφιλές παιχνίδι εικασίας λέξεων όπου οι παίκτες πρέπει να περιγράψουν μια λέξη στους συμπαίκτες τους χωρίς να χρησιμοποιούν συγκεκριμένες λέξεις «ταμπού» που σχετίζονται με αυτήν. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι ο παίκτης να κάνει τους συμπαίκτες του να μαντέψουν τη λέξη στην κάρτα τους εντός ενός χρονικού ορίου, αποφεύγοντας τη χρήση ορισμένων περιορισμένων λέξεων.</li> <li>● Το κυνήγι θησαυρού είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες αναζητούν κρυμμένα αντικείμενα ή σκοτεινά μυστικά συνήθως ακολουθώντας μια σειρά από ενδείξεις ή γρίφους. Το αντικείμενο του παιχνιδιού είναι να βρείτε τον θησαυρό ή να λύσετε τους γρίφους που οδηγούν στον θησαυρό. Το κυνήγι θησαυρού είναι δημοφιλές σε παιδιά και ενήλικες και μπορεί να πραγματοποιηθεί σε διάφορες τοποθεσίες, όπως πάρκα, κήπους, σπίτια, αλλά και ειδικά δημιουργημένα περιβάλλοντα όπως υπαίθριους χώρους ή δωμάτια διαφυγής. Ένα κυνήγι θησαυρού προωθεί τη συνεργασία, την επίλυση προβλημάτων και την εξερεύνηση και μπορεί να προσφέρει διασκεδαστικές και συναρπαστικές εμπειρίες σε όλους τους συμμετέχοντες</li> <li>● Τα παιχνίδια ρόλων (RPG) είναι ένα είδος παιχνιδιών όπου οι παίκτες αναλαμβάνουν τους ρόλους φανταστικών χαρακτήρων και βυθίζονται σε έναν φανταστικό κόσμο. Τα RPG συνήθως περιλαμβάνουν τη</li> </ul> |
|---|---|



|   |   |
|---|---|
|   | <p>δημιουργία ενός χαρακτήρα, την ανάπτυξη των ικανοτήτων και των ιδιοτήτων του και την έναρξη περιπέτειών ή αποστολών μέσα σε μια δομημένη αφήγηση.</p>  |
| <p><b>Πρακτικές Παιγνιοκεντρικής Μάθησης και Παιγνιοποίησης στα σχολεία της χώρας</b></p> | <p>Πρακτικές Παιγνιοκεντρικής Μάθησης και Παιγνιοποίησης στα Ελληνικά σχολεία είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">Παιγνιοποίηση και εκπαίδευση</a></li> <li>● <a href="#">Η παιγνιοποίηση της μάθησης και η αξιοποίησή της στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση</a></li> <li>● <a href="https://www.theacropolismuseum.gr/el/content/hameno-agalma-tis-athinas-parthenoy-0">https://www.theacropolismuseum.gr/el/content/hameno-agalma-tis-athinas-parthenoy-0</a></li> </ul>   |
| <p><b>Βιβλία σχετικά με το θέμα του έργου στην εθνική γλώσσα</b></p>                      | <p>Βιβλία για το αντικείμενο του έργου στην ελληνική γλώσσα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Σχεδιασμός εκπαιδευτικού υλικού &amp; τεχνολογιών για την ψηφιακή εκπαίδευση.<br/><a href="https://repository.kallipos.gr/handle/11419/9129">https://repository.kallipos.gr/handle/11419/9129</a></li> <li>● Ψηφιακά παιχνίδια και μάθηση.<br/><a href="https://repository.kallipos.gr/handle/11419/9738">https://repository.kallipos.gr/handle/11419/9738</a></li> <li>● Ψηφιακές τεχνολογίες και διδασκαλία ξένων γλωσσών.<br/><a href="https://repository.kallipos.gr/handle/11419/9302">https://repository.kallipos.gr/handle/11419/9302</a></li> <li>● Παίξτε στη μαθηματική εκπαίδευση των μικρών παιδιών.<br/><a href="https://repository.kallipos.gr/handle/11419/1295">https://repository.kallipos.gr/handle/11419/1295</a></li> </ul> |
| <p><b>Εκπαιδευτικά βίντεο</b></p>   | <p>Εκπαιδευτικά βίντεο για την Παιγνιοκεντρική Μάθηση και την Παιγνιοποίηση στην εκπαίδευση:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="https://www.youtube.com/watch?v=W72DnmSZbr4&amp;ab_channel=TeachingsinEducation">https://www.youtube.com/watch?v=W72DnmSZbr4&amp;ab_channel=TeachingsinEducation</a></li> <li>● <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7uaaOobo3Ws&amp;ab_channel=teacherdiaries">https://www.youtube.com/watch?v=7uaaOobo3Ws&amp;ab_channel=teacherdiaries</a></li> <li>● <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M&amp;ab_channel=KarlKapp">https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M&amp;ab_channel=KarlKapp</a></li> </ul>  |



|  |   |
|--|---|
| <p>Εκπαιδεύσεις που διοργανώνονται στη χώρα για σχολεία και εκπαιδευτικούς</p> | <p>Εκπαιδεύσεις που διοργανώνονται στην Ελλάδα για σχολεία και εκπαιδευτικούς:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <u>ΕΕΕΠΕΚ</u>: Βασικός σκοπός της ΕΕΕΠΕΚ είναι η προώθηση καινοτόμων δράσεων στην εκπαιδευτική κοινότητα και η ανάπτυξη κατάλληλων δομών υποστήριξης τους ώστε να μπορούν να εφαρμοστούν στο ευρύτερο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα.</li><li>• <a href="https://dipe.tri.sch.gr/%CE%B7-%CE%B5%CF%86%CE%B1%CF%81%CE%BC%CE%BF%CE%B3%CE%B7-%CF%84%CE%B7%CF%83-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%BF%CE%BA%CE%B5%CE%BD%CF%84%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%B7%CF%83-%CE%BC%CE%B1%CE%B8/">https://dipe.tri.sch.gr/%CE%B7-%CE%B5%CF%86%CE%B1%CF%81%CE%BC%CE%BF%CE%B3%CE%B7-%CF%84%CE%B7%CF%83-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%BF%CE%BA%CE%B5%CE%BD%CF%84%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%B7%CF%83-%CE%BC%CE%B1%CE%B8/</a></li><li>• <a href="https://conferencedu.weebly.com/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAR2ixMS0nxpyUMDXneMPupB36aakxVOGVSCA_-clnDBcPYdTdeEk3-K-3zQ_aem_ASFCZ95CyBcSxEv95CyBcSxEv9WiXFYO-Zz2pF-MpKjuQhmaq2MuINpOTBPNwhgQI991YpSCzo">https://conferencedu.weebly.com/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAR2ixMS0nxpyUMDXneMPupB36aakxVOGVSCA_-clnDBcPYdTdeEk3-K-3zQ_aem_ASFCZ95CyBcSxEv95CyBcSxEv9WiXFYO-Zz2pF-MpKjuQhmaq2MuINpOTBPNwhgQI991YpSCzo</a></li></ul> |
|--|---|

## Κύπρος

|  |   |
|--|---|
| <p>Εκπαιδευτικά παιχνίδια φυσικά ή ψηφιακά που χρησιμοποιούνται στα σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης της χώρας</p> | <p>Εκπαιδευτικά παιχνίδια φυσικά ή ψηφιακά που χρησιμοποιούνται σε Κυπριακά σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης:</p> <p><b>Παραδείγματα Παιχνιδιών Φυσικής Αγωγής</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Το Scrabble χρησιμοποιείται ευρέως στα μαθήματα γλωσσικών τεχνών για την ενίσχυση του λεξιλογίου και των δεξιοτήτων ορθογραφίας των μαθητών. Αυτό το παιχνίδι σχηματισμού λέξεων ενθαρρύνει το ανταγωνιστικό παιχνίδι ενώ βοηθά τους μαθητές να μάθουν νέες λέξεις και να βελτιώσουν την ορθογραφία τους. Προωθεί ένα διασκεδαστικό και συναρπαστικό περιβάλλον μάθησης όπου οι μαθητές μπορούν να προκαλέσουν ο ένας τον άλλον να δημιουργήσουν τις καλύτερες δυνατές λέξεις χρησιμοποιώντας τα πλακίδια γραμμάτων τους.</li><li>• Το Catan, που χρησιμοποιείται συχνά σε μαθήματα οικονομίας και γεωγραφίας, διδάσκει διαχείριση πόρων, στρατηγική σκέψη και διαπραγματευτικές</li></ul> |
|--|---|

δεξιότητες. Οι παίκτες ανταλλάσσουν και διαχειρίζονται πόρους όπως ξύλο, τούβλα και σιτάρι για να χτίσουν οικισμούς και πόλεις. Αυτό το παιχνίδι παρέχει στους μαθητές πληροφορίες για τις οικονομικές αρχές και τη σημασία του στρατηγικού σχεδιασμού και της διαπραγμάτευσης στη διαχείριση των πόρων.

- Το Math Bingo είναι ένα δημοφιλές παιχνίδι στα μαθήματα μαθηματικών που βελτιώνει τις δεξιότητες γρήγορης επίλυσης προβλημάτων των μαθητών. Το παιχνίδι περιλαμβάνει την επίλυση μαθηματικών προβλημάτων για την επισήμανση αριθμών σε μια κάρτα μπίνγκο. Κάνει την εκμάθηση μαθηματικών γεγονότων ελκυστική και διαδραστική, μετατρέποντας μια δυνητικά κουραστική δραστηριότητα σε ένα διασκεδαστικό και ανταγωνιστικό παιχνίδι.
- Το Periodic Table Battleship χρησιμοποιείται σε μαθήματα χημείας για να βοηθήσει τους μαθητές να εξοικειωθούν με τον περιοδικό πίνακα και τις ιδιότητες των στοιχείων. Οι παίκτες τοποθετούν τα πλοία σε ένα πλέγμα που αντιπροσωπεύει τον περιοδικό πίνακα και χρησιμοποιούν σύμβολα στοιχείων και ιδιότητες για να στοχεύσουν τα πλοία του αντιπάλου τους. Αυτό το παιχνίδι ενισχύει τη γνώση των χημικών στοιχείων και τις θέσεις τους στον περιοδικό πίνακα.

### Παραδείγματα Ψηφιακών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών

- Το Minecraft: Education Edition χρησιμοποιείται σε διάφορα θέματα, όπως ιστορία, επιστήμη και μαθηματικά. Επιτρέπει στους μαθητές να χτίσουν και να εξερευνήσουν εικονικούς κόσμους, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία. Οι δάσκαλοι το χρησιμοποιούν για να προσομοιώσουν ιστορικά γεγονότα, να εξηγήσουν επιστημονικές έννοιες και να διδάξουν γεωμετρικές δομές, κάνοντας τη μάθηση πιο διαδραστική και καθηλωτική.
- Kahoot! είναι μια διαδραστική πλατφόρμα κουίζ που χρησιμοποιείται σε διάφορα θέματα, συμπεριλαμβανομένων των γενικών γνώσεων, της επιστήμης και της εκμάθησης γλωσσών. Μετατρέπει τη μάθηση σε παιχνίδι επιτρέποντας στους δασκάλους να δημιουργούν κουίζ στα οποία οι μαθητές απαντούν σε πραγματικό χρόνο. Αυτή η πλατφόρμα χρησιμοποιείται για γρήγορες αξιολογήσεις και ελκυστικές αναθεωρήσεις του περιεχομένου του μαθήματος, προωθώντας την ενεργό συμμετοχή και την άμεση ανατροφοδότηση.
- Το Duolingo είναι μια παιχνιδιοποιημένη εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών που χρησιμοποιείται για να



|   |  |
|---|--|
|   | <p>βοηθήσει τους μαθητές να εξασκηθούν και να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες. Προσφέρει ασκήσεις και προκλήσεις που προσαρμόζονται στο επίπεδο κάθε μαθητή, κάνοντας την απόκτηση γλώσσας διασκεδαστική και διαδραστική. Αυτή η εφαρμογή είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική στη διατήρηση του ενδιαφέροντος και των κινήτρων των μαθητών στις γλωσσικές σπουδές.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Το DragonBox προσφέρει μια σειρά από εκπαιδευτικά παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί για να διδάξουν μαθηματικά από τη βασική αριθμητική έως την άλγεβρα. Αυτά τα παιχνίδια κάνουν την εκμάθηση πολύπλοκων μαθηματικών εννοιών διασθετική και ευχάριστη. Ενσωματώνοντας το παιχνίδι με τα μαθήματα μαθηματικών, το DragonBox βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν και να εφαρμόσουν τις μαθηματικές αρχές με διασκεδαστικό και συναρπαστικό τρόπο.</li> </ul> |
| <p><b>Πρακτικές Παιχνιδοκεντρικές Μάθησης και Παιχνιδοποίησης στα σχολεία της χώρας</b></p> | <p>Πρακτικές Παιχνιδοκεντρικής Μάθησης και Παιχνιδοποίησης στα Κυπριακά σχολεία είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2021-2-CY01-KA210-SCH-000050073">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2021-2-CY01-KA210-SCH-000050073</a></li> <li>• <a href="https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-CY01-KA201-066058">https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-CY01-KA201-066058</a></li> <li>• <a href="http://bupaproject.eu/">http://bupaproject.eu/</a></li> </ul>   |
| <p><b>Βιβλία σχετικά με το θέμα του έργου στην εθνική γλώσσα</b></p>                        | <p>Βιβλία σχετικά με το αντικείμενο του έργου στην κυπριακή γλώσσα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Παιχνίδι και Μάθηση στην Ψηφιακή Εποχή της Μαρίας Παπαδοπούλου</li> <li>• Εκπαίδευση μέσω Ψηφιακών Παιχνιδιών από τον Ανδρέα Χριστοφόρου</li> <li>• Εισαγωγή στο Παιχνιδοποίηση από την Ελένη Νικολαου</li> <li>• Τα Ψηφιακά Παιχνίδια στην Εκπαιδευτική Διαδικασία του Γιώργου Αντωνίου</li> </ul>   |
| <p><b>Εκπαιδευτικά βίντεο</b></p>   | <p>Εκπαιδευτικά βίντεο για την Παιχνιδοκεντρική Μάθηση και την Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-X1m7tf9cRQ">https://www.youtube.com/watch?v=-X1m7tf9cRQ</a></li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DDXk7B_7N48">https://www.youtube.com/watch?v=DDXk7B_7N48</a></li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uGTQRfelUhk">https://www.youtube.com/watch?v=uGTQRfelUhk</a></li> </ul>   |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Εκπαιδεύσεις που διοργανώνονται στη χώρα για σχολεία και εκπαιδευτικούς</b></p> | <p>Εκπαιδεύσεις που διοργανώνονται στην Κύπρο για σχολεία και εκπαιδευτικούς:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Εργαστήριο Παιχνιδοποίηση in Education, από το <a href="#">Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου</a>: Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου διοργάνωσε εργαστήρια που παρείχαν πρακτική εκπαίδευση σε εκπαιδευτικούς ώστε να ενσωματώσουν τεχνικές παιχνιδοποίησης στη διδασκαλία τους.</li><li>• Σεμινάριο μάθησης με βάση το ψηφιακό παιχνίδι, από την <a href="#">Υπουργείο Παιδείας Κύπρου</a>: Το Υπουργείο Παιδείας διοργάνωσε εκδήλωση με σκοπό να συζητηθούν μεταξύ των εκπαιδευτικών τις τελευταίες τάσεις στο GBL, παρουσιάζοντας επιτυχημένες μελέτες περιπτώσεων και παρέχοντας εκπαίδευση σε δημοφιλή εκπαιδευτικά παιχνίδια.</li><li>• Minecraft Education Training, από την <a href="#">Κυπριακή Εταιρεία Πληροφορικής</a>: Διοργανώθηκε από την Κυπριακή Εταιρεία Υπολογιστών, αυτή η εκπαιδευτική συνεδρία ενημέρωσε τους εκπαιδευτικούς για το πώς να χρησιμοποιούν το Minecraft: Education Edition για να δημιουργήσουν διαδραστικές και καθηλωτικές εμπειρίες μάθησης.</li></ul> |
|---|---|

## Ιταλία

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Εκπαιδευτικά παιχνίδια φυσικά ή ψηφιακά που χρησιμοποιούνται στα σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης της χώρας</b></p> | <p>Εκπαιδευτικά παιχνίδια φυσικά ή ψηφιακά που χρησιμοποιούνται σε ιταλικά σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kahoot!: Το Kahoot επιτρέπει στους δασκάλους να δημιουργούν κουίζ, έρευνες και συζητήσεις, μετατρέποντας τη μάθηση σε εμπειρία παιχνιδιού. Χρησιμοποιείται ευρέως στις ιταλικές τάξεις.</li><li>• Quizizz: Με το Quizizz οι καθηγητές μπορούν να δημιουργήσουν διαδραστικά κουίζ και παιχνίδια για μαθητές. Παρέχει άμεση ανατροφοδότηση και επιτρέπει ανταγωνιστικό παιχνίδι.</li><li>• Scopone Scientifico: Πρόκειται για ένα παιχνίδι καρτών που προέρχεται από την Ιταλία και χρησιμοποιείται συχνά ως εκπαιδευτικό εργαλείο στα σχολεία της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Περιλαμβάνει στοιχεία στρατηγικής και μαθηματικών, ενισχύοντας τη λογική σκέψη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.</li></ul> |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
|   | <ul style="list-style-type: none"><li>● Κιτ δωματίων απόδρασης: Ορισμένα σχολεία στην Ιταλία άρχισαν να χρησιμοποιούν κιτ δωματίων απόδρασης ως εκπαιδευτικά εργαλεία, συμπληρωμένα με παζλ, γρίφους και προκλήσεις που σχετίζονται με συγκεκριμένες θεματικές ενότητες.</li><li>● SimCity EDU: Αυτή είναι μια εκπαιδευτική έκδοση του δημοφιλούς παιχνιδιού προσομοίωσης οικοδόμησης πόλεων. Επιτρέπει στους μαθητές να μάθουν για τον αστικό σχεδιασμό, την περιβαλλοντική βιωσιμότητα και την αστική ευθύνη.</li><li>● Minecraft: Το Minecraft έχει προσαρμοστεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς στην Ιταλία και παγκοσμίως, καθώς οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν και να εξερευνήσουν έννοιες σε θέματα όπως η γεωγραφία και η επιστήμη.</li><li>● Codemotion Kids: Αυτό το πρόγραμμα προσφέρει εργαστήρια κωδικοποίησης και εκπαίδευση μέσω πρακτικών δραστηριοτήτων και μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια.</li><li>● Παιχνίδια μαθηματικών: Διάφορες ψηφιακές πλατφόρμες διαθέτουν μαθηματικά παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί για να κάνουν την εκμάθηση των μαθηματικών πιο ευχάριστη και διαδραστική μέσω επιπέδων, ανταμοιβών και προκλήσεων.</li><li>● Παιχνίδια ρόλων (RPG): Μερικοί δάσκαλοι στην Ιταλία χρησιμοποιούν RPG για να διδάξουν ιστορία, λογοτεχνία και κοινωνικές σπουδές. Αναλαμβάνοντας διαφορετικούς ρόλους και συμμετέχοντας στην αφήγηση, οι μαθητές μπορούν να βυθιστούν στο θέμα με έναν μοναδικό τρόπο.</li></ul> |
| <p><b>Πρακτικές Παιχνιδοκεντρικές Μάθησης και Παιχνιδοποίησης στα σχολεία της χώρας</b></p> | <p>Πρακτικές Παιχνιδοκεντρικής Μάθησης και Παιχνιδοποίησης στα Ιταλικά σχολεία είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <a href="https://drive.google.com/file/d/162pFaW76hI5XVtKYASruOlfMXygxI5VF/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/162pFaW76hI5XVtKYASruOlfMXygxI5VF/view?usp=sharing</a></li><li>● <a href="https://plftp.clf4d.dev/index.html">https://plftp.clf4d.dev/index.html</a></li><li>● <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ImpactGames.HeritageQuestAR">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ImpactGames.HeritageQuestAR</a></li></ul>   |
| <p><b>Βιβλία σχετικά με το θέμα του έργου στην εθνική γλώσσα</b></p>                        | <p>Βιβλία σχετικά με το αντικείμενο του έργου στην ιταλική γλώσσα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Η εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού. Παιχνιδοποίηση και μάθηση με βάση το παιχνίδι σε εκπαιδευτικά πλαίσια, Silvia Fioretti</li><li>● ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΟΥ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Σχεδιασμός παιχνιδιών και παιχνιδιών στην εκπαίδευση, Romina Nesti</li></ul>  |





|   |  |
|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Μάθηση με βάση το παιχνίδι. Ο ρόλος του παιχνιδιού στο σχεδιασμό μαθημάτων εκπαίδευσης, Riccardo Sartori &amp; Massimo Gatti</li> <li>• Μάθηση με παιχνίδια. Παιχνιδιάρικες σχεδιαστικές εμπειρίες, Massimiliano Andreoletti &amp; Andrea Tinterri</li> </ul>   |
| <p><b>Εκπαιδευτικά βίντεο</b></p>   | <p>Εκπαιδευτικά βίντεο για την Παιχνιδοκεντρική Μάθηση και την Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FcX2ZMzfLbY">https://www.youtube.com/watch?v=FcX2ZMzfLbY</a></li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KLz3Ufpzgjg">https://www.youtube.com/watch?v=KLz3Ufpzgjg</a></li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=A5PtX_GQRS4">https://www.youtube.com/watch?v=A5PtX_GQRS4</a></li> </ul>   |
| <p><b>Εκπαιδεύσεις που διοργανώνονται στη χώρα για σχολεία και εκπαιδευτικούς</b></p> | <p>Εκπαιδεύσεις που διοργανώνονται στην Ιταλία για σχολεία και εκπαιδευτικούς:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edumotiva: Αυτός ο οργανισμός έχει πραγματοποιήσει διάφορα εργαστήρια και εκπαιδευτικές συνεδρίες σχετικά με την παιχνιδοποίηση και τη μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι για εκπαιδευτικούς στην Ιταλία. Επικεντρώνονται στην ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών και στοιχείων παιχνιδιού στην τάξη για να βελτιώσουν τις μαθησιακές εμπειρίες.</li> <li>• Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica (ANSAS): Η ANSAS έχει συνεργαστεί με εκπαιδευτικά ιδρύματα και ενώσεις για να προσφέρει προγράμματα κατάρτισης σχετικά με το Παιχνιδοποίηση και το GBL για εκπαιδευτικούς. Αυτές οι πρωτοβουλίες στοχεύουν να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να αξιοποιήσουν προσεγγίσεις που βασίζονται σε παιχνίδια για να εμπλακούν οι μαθητές και να προωθήσουν την ενεργό μάθηση.</li> <li>• Indire: Η Indire έχει οργανώσει σεμινάρια και συνέδρια για την παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση, παρέχοντας στους εκπαιδευτικούς πληροφορίες για αποτελεσματικές στρατηγικές παιχνιδοποίησης και πρακτικές συμβουλές για την ενσωμάτωση των παιχνιδιών στις διδακτικές τους πρακτικές.</li> </ul> |



## 4. Συμπεράσματα της κοινής έκθεσης

- Στην Ελλάδα, την Κύπρο και την Ιταλία, η εφαρμογή τεχνικών μάθησης με βάση το παιχνίδι (GBL) και παιχνιδιών παρουσιάζει μια πολλά υποσχόμενη τάση, αντανακλώντας μια ευρύτερη παγκόσμια κίνηση προς καινοτόμες εκπαιδευτικές μεθόδους. **Και στις τρεις χώρες, παρατηρείται αξιοσημείωτη αύξηση στην ενσωμάτωση ψηφιακών παιχνιδιών και παιχνιδιών δραστηριοτήτων στο εκπαιδευτικό πλαίσιο.** Δημοφιλή εργαλεία όπως το Minecraft Education Edition και το Kahoot! χρησιμοποιούνται συνήθως, υπογραμμίζοντας την κοινή αναγνώριση της αποτελεσματικότητάς τους στην ενίσχυση της δέσμευσης και των κινήτρων των μαθητών. Αυτές οι τεχνικές εφαρμόζονται σε διάφορα θέματα, ενισχύοντας ένα πιο διαδραστικό και καθηλωτικό περιβάλλον μάθησης. Η κοινή δέσμευση για υιοθέτηση σύγχρονων παιδαγωγικών μεθόδων απεικονίζει έναν κοινό στόχο να γίνει η μάθηση πιο ελκυστική και αποτελεσματική για τους μαθητές.
- Ενώ η υιοθέτηση του GBL και των τεχνικών Παιχνιδοποίηση είναι εμφανής στην Ελλάδα, την Κύπρο και την Ιταλία. **Οι διαφορές στην υποδομή και στην κατάρτιση των εκπαιδευτικών επηρεάζουν σημαντικά την έκταση και την αποτελεσματικότητα αυτών των μεθόδων.** Η Κύπρος έχει πραγματοποιήσει σημαντικές επενδύσεις σε υποδομές ΤΠΕ και έχει αναπτύξει ολοκληρωμένα προγράμματα κατάρτισης για εκπαιδευτικούς, διασφαλίζοντας ότι είναι καλά εξοπλισμένοι για να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία στις διδακτικές τους πρακτικές. Αντίθετα, η Ελλάδα και η Ιταλία αντιμετωπίζουν περισσότερες προκλήσεις σε αυτούς τους τομείς, με διακυμάνσεις στην πρόσβαση στην τεχνολογία και τη διαθεσιμότητα εξειδικευμένης κατάρτισης. Αυτές οι διαφορές υπογραμμίζουν τη σημασία της ισχυρής υποδομής και της συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης για την πλήρη συνειδητοποίηση των πλεονεκτημάτων του GBL και του Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση. Η αντιμετώπιση αυτών των ανισοτήτων είναι ζωτικής σημασίας για την επίτευξη συνεπούς και αποτελεσματικής εφαρμογής σε όλες τις περιφέρειες.
- Και στις τρεις χώρες, **οι κοινές προκλήσεις περιλαμβάνουν την ανάγκη για πιο εξειδικευμένη κατάρτιση για εκπαιδευτικούς και συνεπή πρόσβαση στην τεχνολογία.** Ενώ κάθε χώρα έχει κάνει σημαντικά βήματα στην ενσωμάτωση του GBL και του Παιχνιδοποίηση, η ανάγκη για ένα δομημένο και συνεχές πρόγραμμα επαγγελματικής ανάπτυξης είναι εμφανής. Επιπλέον, η διασφάλιση της δίκαιης πρόσβασης σε ψηφιακά εργαλεία και πόρους παραμένει προτεραιότητα. Οι μελλοντικές προσπάθειες θα πρέπει να επικεντρωθούν στην κλιμάκωση επιτυχημένων πιλοτικών προγραμμάτων, στη βελτίωση της υποδομής και στην ενίσχυση των συνεργασιών μεταξύ των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων για την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών και πόρων, με τελικό στόχο την πιο ευρεία και αποτελεσματική εφαρμογή αυτών των καινοτόμων εκπαιδευτικών τεχνικών.



# Παράρτημα: Υπόδειγμα Προτύπου Έρευνας

Τεχνικές μάθησης και παιχνιδιοποίησης με βάση το παιχνίδι στην  
εκπαίδευση

2022-1-EL01-KA210-SCH-000084562

## ΠΡΟΤΥΠΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ

Εταίρος:

Χώρα:

|  |  |
|--|--|
| Εισαγωγή στη χρήση της<br>Παιγνδοκεντρικής<br>Μάθησης και της<br>Παιγνδοποίησης<br>στη Δευτεροβάθμια<br>Εκπαίδευση στη<br>χώρα σας |  |
| Εκπαιδευτικά<br>παιχνίδια φυσικά ή<br>ψηφιακά που<br>χρησιμοποιούνται<br>στα σχολεία<br>δευτεροβάθμιας<br>εκπαίδευσης της<br>χώρας |  |
| 3 πρακτικές GBL<br>στα σχολεία της<br>χώρας  |  |
| 4 βιβλία σχετικά με<br>το θέμα του έργου<br>στην εθνική γλώσσα   |  |
| 3 σχετικά<br>εκπαιδευτικά βίντεο   |  |
| 3 σχετικές<br>επιμορφώσεις που<br>διοργανώθηκαν στη<br>χώρα για σχολεία και<br>εκπαιδευτικούς                                      |  |



Co-funded by  
the European Union



Game-based Learning and Παιχνιδοποίηση Techniques in Education

2022-1-EL01-KA210-SCH-000084562

