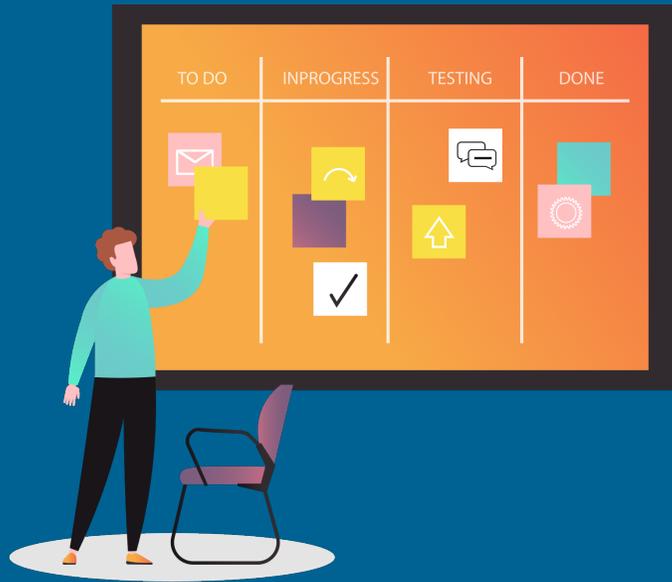


Εισαγωγή στην Ενεργοποίηση της συμμετοχής των μαθητών

Miriam Šipošová, EPMA
Zuzana Krejčová, EPMA





"Η μάθηση δεν είναι άθλημα θεατών. Οι μαθητές δεν μαθαίνουν πολλά μόνο με το να κάθονται στην τάξη ακούγοντας δασκάλους, απομνημονεύοντας προσυσκευασμένες εργασίες και πετώντας απαντήσεις. Πρέπει να μιλήσουν για αυτό που μαθαίνουν, να γράψουν γι' αυτό, να το συσχετίσουν με προηγούμενες εμπειρίες, να το εφαρμόσουν στην καθημερινότητά τους. Πρέπει να κάνουν αυτό που μαθαίνουν μέρος του εαυτού τους."

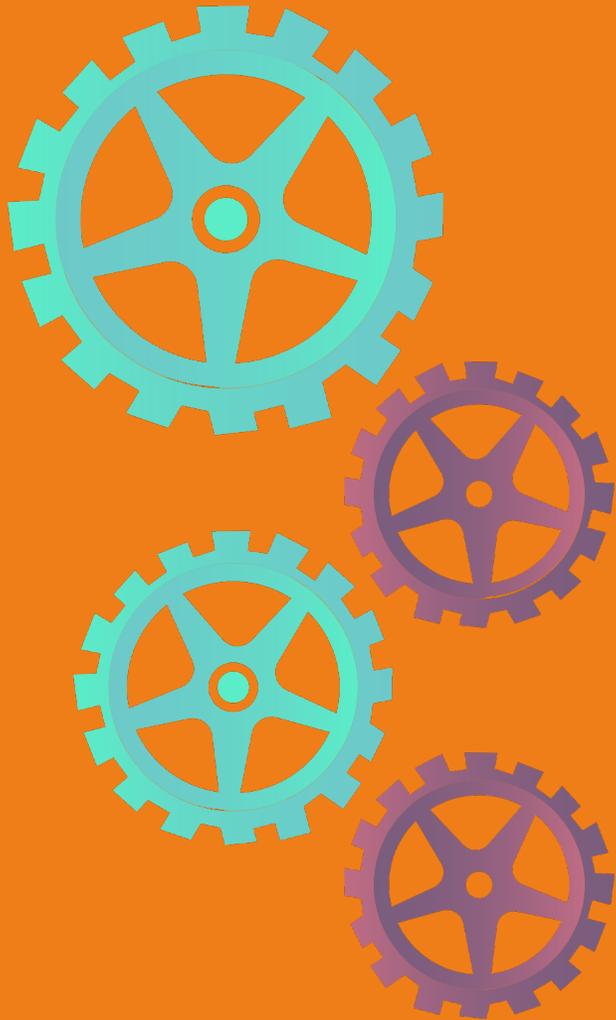
Arthur W. Chickering and Zelda F. Gamson, "Seven Principles for Good Practice," AAHE Bulletin 39: 3-7, March 1987

«Ενεργοποίηση της συμμετοχής των μαθητών» σύμφωνα με το Πλαίσιο DigCompEdu

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο την ενθάρρυνση της ενεργού και δημιουργικής συμμετοχής των μαθητών σε ένα θέμα.

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών στο πλαίσιο παιδαγωγικών στρατηγικών που ενισχύουν τις εγκάρσιες δεξιότητες των μαθητών, τη βαθιά σκέψη και τη δημιουργική έκφραση.

Άνοιγμα της μάθησης σε νέα, αυθεντικά περιβάλλοντα, τα οποία εμπλέκουν τους ίδιους τους μαθητές σε βιωματικές δραστηριότητες, επιστημονική έρευνα ή επίλυση σύνθετων προβλημάτων ή με άλλους τρόπους αυξάνουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε σύνθετα θέματα.

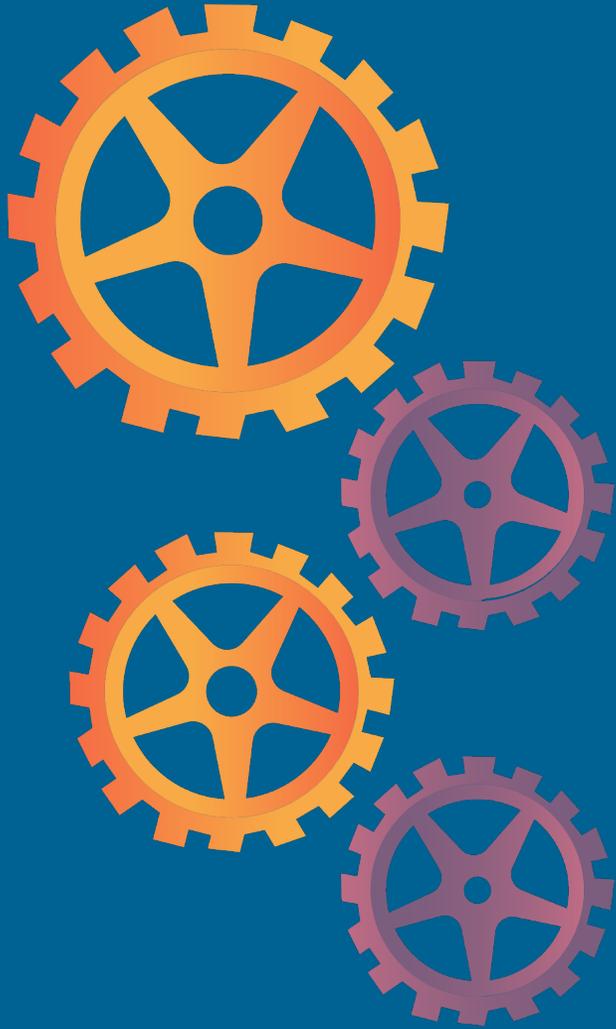


Γιατί οι μαθητές πρέπει να συμμετέχουν ενεργά;

Η ενεργητική μάθηση είναι μια διδακτική προσέγγιση που «ενεργοποιεί τους μαθητές στο να κάνουν πράγματα και να σκέφτονται τα πράγματα που κάνουν»

- *Bonwell & Eison, 1991, σελ.2*

Η ενεργός μάθηση δεν είναι απλώς μια φυσική αλληλεπίδραση με το περιεχόμενο, αλλά μάλλον μια βαθιά νοητική αλληλεπίδραση με το περιεχόμενο. Εάν σκέφτεστε ένα θέμα για το οποίο θέλετε να μάθετε, πιθανότατα δεν δημιουργήσατε ένα παιχνίδι για να το μάθετε - ασχοληθήκατε ενεργά από την αρχή απλώς από περιέργεια ή από μια αίσθηση απορίας. Μπορούμε λοιπόν να πούμε ότι η ενεργητική μάθηση χαρακτηρίζεται από εγγενή κίνητρα.

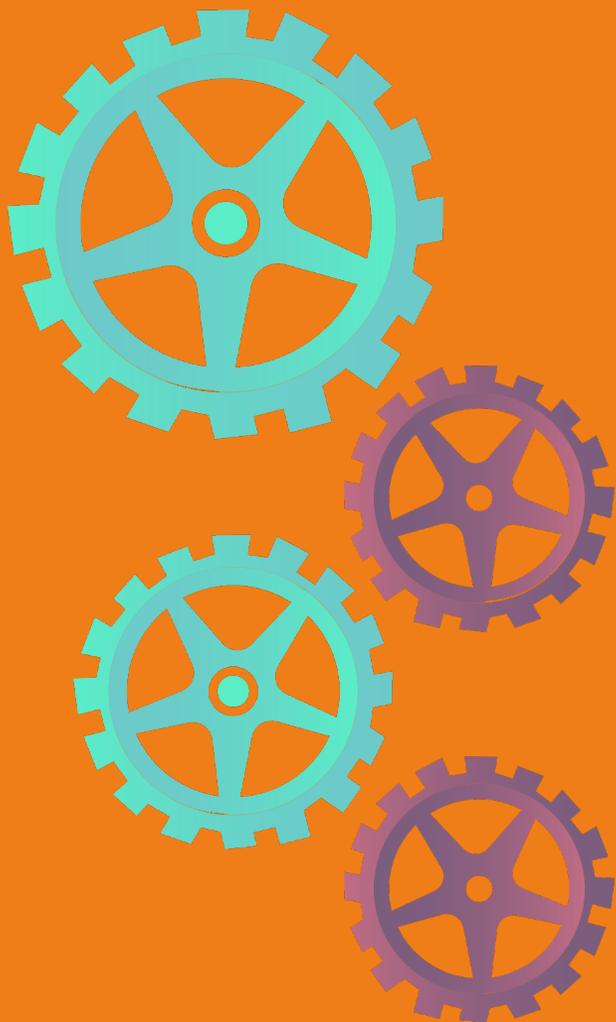




Θεωρία που βασίζεται σε στοιχεία

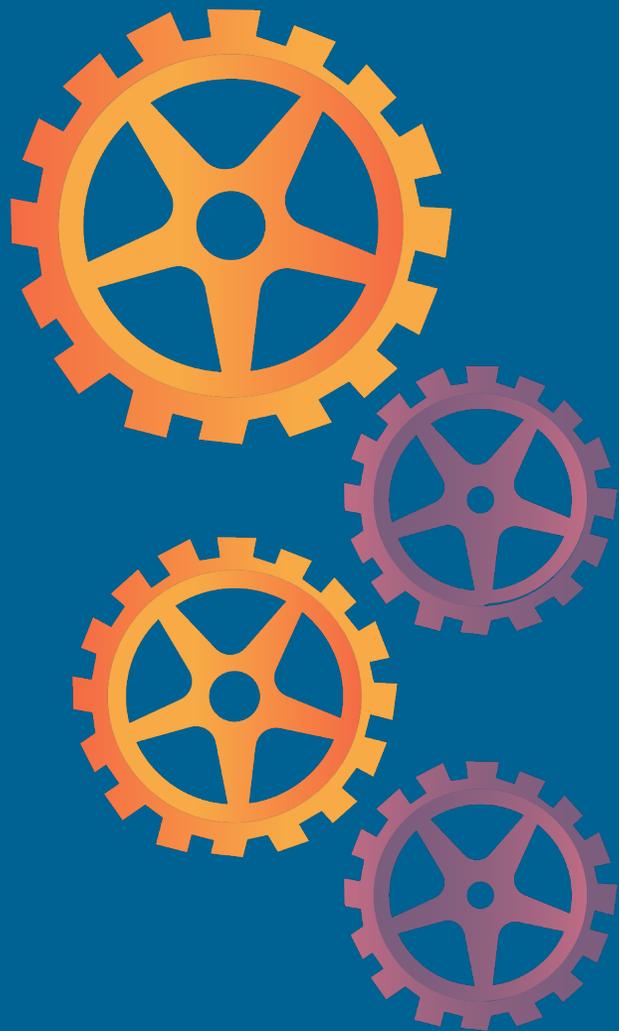
Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα που αποδεικνύουν ότι η θεωρία της ενεργητικής μάθησης βασίζεται σε στοιχεία:

- Αυτή η [έρευνα](#) (*D. Mello, C. A. Less, 2013*) μελέτησε την αποτελεσματικότητα των τεχνικών ενεργητικής μάθησης, σε σύγκριση με το παραδοσιακό μοντέλο μετωπικής διδασκαλίας. Το δείγμα αποτελούνταν από 817 μαθητές. Το αποτέλεσμα έδειξε ότι το 55% εκείνων των μαθητών που ενεπλάκησαν με την παραδοσιακές μορφές μάθησης έλαβαν επιτυχή βαθμό μετά την αξιολόγηση, ενώ ένα αντίστοιχο 85% των μαθητών που ενεπλάκησαν με μορφές ενεργητικής μάθησης έλαβαν επιτυχή βαθμό κατά την αξιολόγηση.
- Το 1991, ο Tschumi διερεύνησε την ενεργητική μάθηση ([M. Felder, R. Brent, 1996](#)). Ένας εκπαιδευτικός δίδαξε το μάθημα της πληροφορικής τρεις φορές, μία με τους μαθητές να εργάζονται ατομικά και δύο φορές χρησιμοποιώντας ομαδική εργασία, με κοινές εξετάσεις στις δύο πρώτες τάξεις. Στην πρώτη τάξη, μόνο το 36% των μαθητών πέτυχε βαθμό Γ ή καλύτερο, ενώ στις τάξεις που διδάχθηκαν συνεργατικά, το 58% και το 65% των μαθητών το πέτυχαν τέτοιες βαθμολογίες. Και οι δύο αυτές μελέτες περίπτωσης δείχνουν ότι οι μαθητές που δέχονται ενεργητική μαθησιακή προσέγγιση έχουν καλύτερα αποτελέσματα. Υπάρχουν πολλές ακόμη έρευνες που αποδεικνύουν το ίδιο.





Θεωρία που βασίζεται σε
στοιχεία





Είδη εμπλοκής



Α. Γνωστική



Β. Συναισθηματική



Γ. Συμπεριφορική



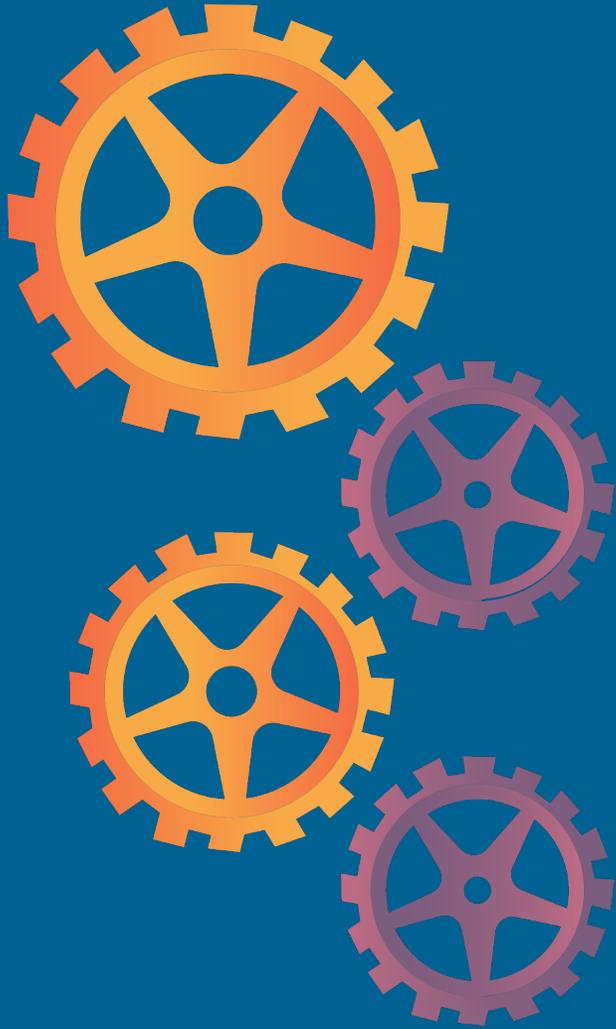
Δ. Κοινωνική



Ε. Σωματική



ΣΤ. Πολιτισμική





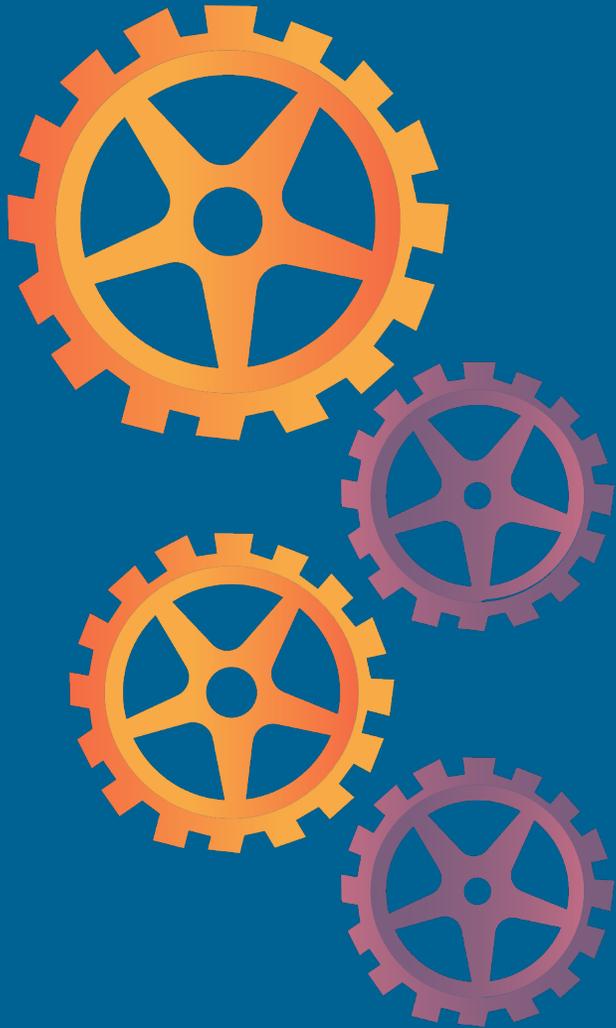
Γνωστική Εμπλοκή

Γνωστική εμπλοκή μαθητών ονομάζουμε την εμπλοκή του μαθητή με κίνητρο την εγγενή του περιέργεια και ενδιαφέρον για ένα θέμα. Ένας εκπαιδευτικός μπορεί να αυξήσει τη γνωστική εμπλοκή των μαθητών του με μια ενδιαφέρουσα παρουσίαση ή με ενδιαφέρουσες εργασίες.



Συναισθηματική Εμπλοκή

Τα συναισθήματα στο σχολείο είναι σημαντικά ακόμα κι αν δεν αναφερόμαστε τόσο συχνά σε αυτά. Σπάνια θα βρούμε μαθητή ο οποίος έχει αρνητικά συναισθήματα για ένα θέμα και παράλληλα παρουσιάζει κίνητρο για μάθηση. Σχεδόν πάντα, οι μαθητές πρέπει να έχουν θετικά συναισθήματα για το θέμα, προκειμένου να παρακινηθούν και να ενδιαφέρονται γι' αυτό.





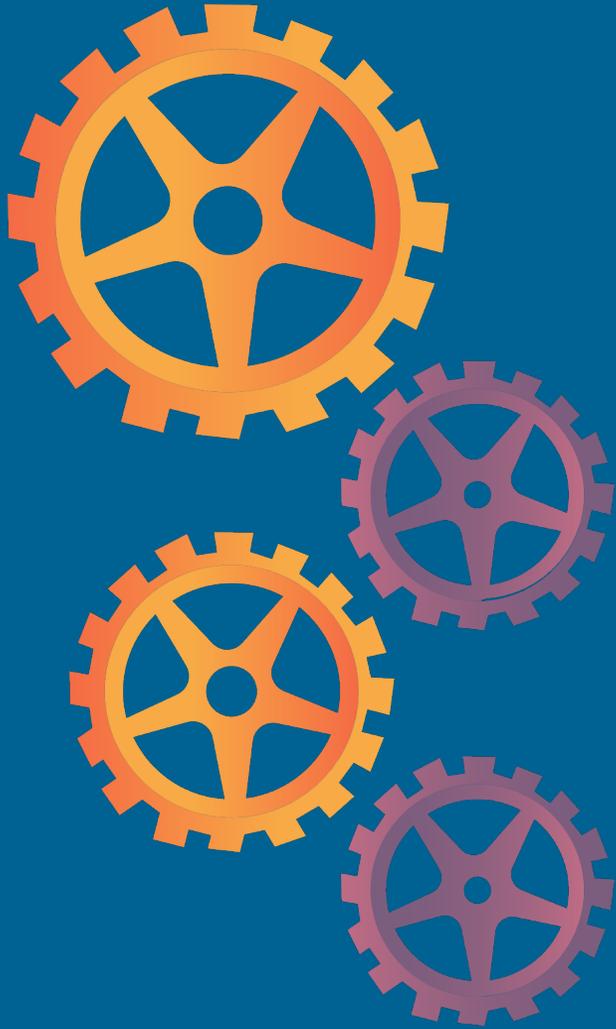
Συμπεριφορική Εμπλοκή

Η συμπεριφορική εμπλοκή είναι η προσπάθεια που ο μαθητής καταβάλλει για ένα συγκεκριμένο έργο. Αναφέρεται στην ικανότητα να ακολουθείς οδηγίες και να ολοκληρώνεις μια εργασία. Για να ολοκληρώσουν επιτυχώς τα μαθήματα, οι μαθητές χρειάζονται και την συμπεριφορική εμπλοκή, όχι μόνο γνωστική ή συναισθηματική. Τα τρία αυτά είδη εμπλοκής αλληλεπιδρούν μεταξύ τους.



Κοινωνική Εμπλοκή

Αυτή αφορά τις αλληλεπιδράσεις με άλλους μαθητές ή με τον εκπαιδευτικό. Η μαγεία της κοινωνικής αλληλεπίδρασης των μαθητών είναι ότι όταν ένας μαθητής χωρίς κίνητρα βλέπει τους άλλους να ασχολούνται, μπορεί να παρασυρθεί από την ομάδα και να παρακινηθεί.





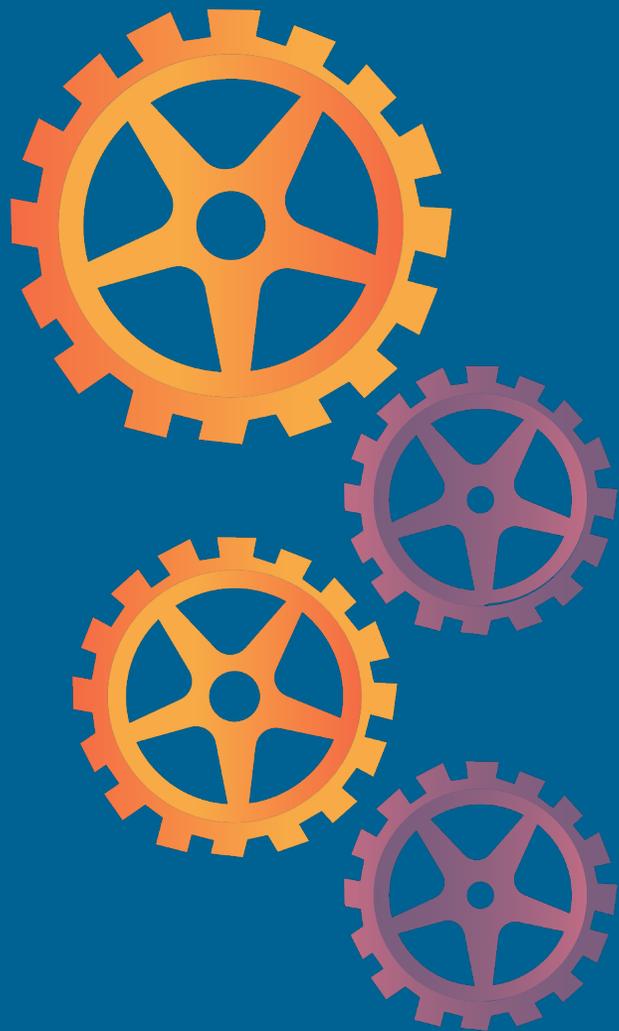
Σωματική Εμπλοκή

Η σωματική εμπλοκή αφορά την κινητική δραστηριότητα. Που σημαίνει ότι σχετίζεται με την άσκηση, τις διατάσεις ή άλλες κινήσεις που σχετίζονται με την προπόνηση. Μερικοί από εμάς ξέρουμε ότι τις γνώσεις που έχουμε καταγράψει με το χέρι τις μαθαίνουμε/θυμόμαστε καλύτερα.

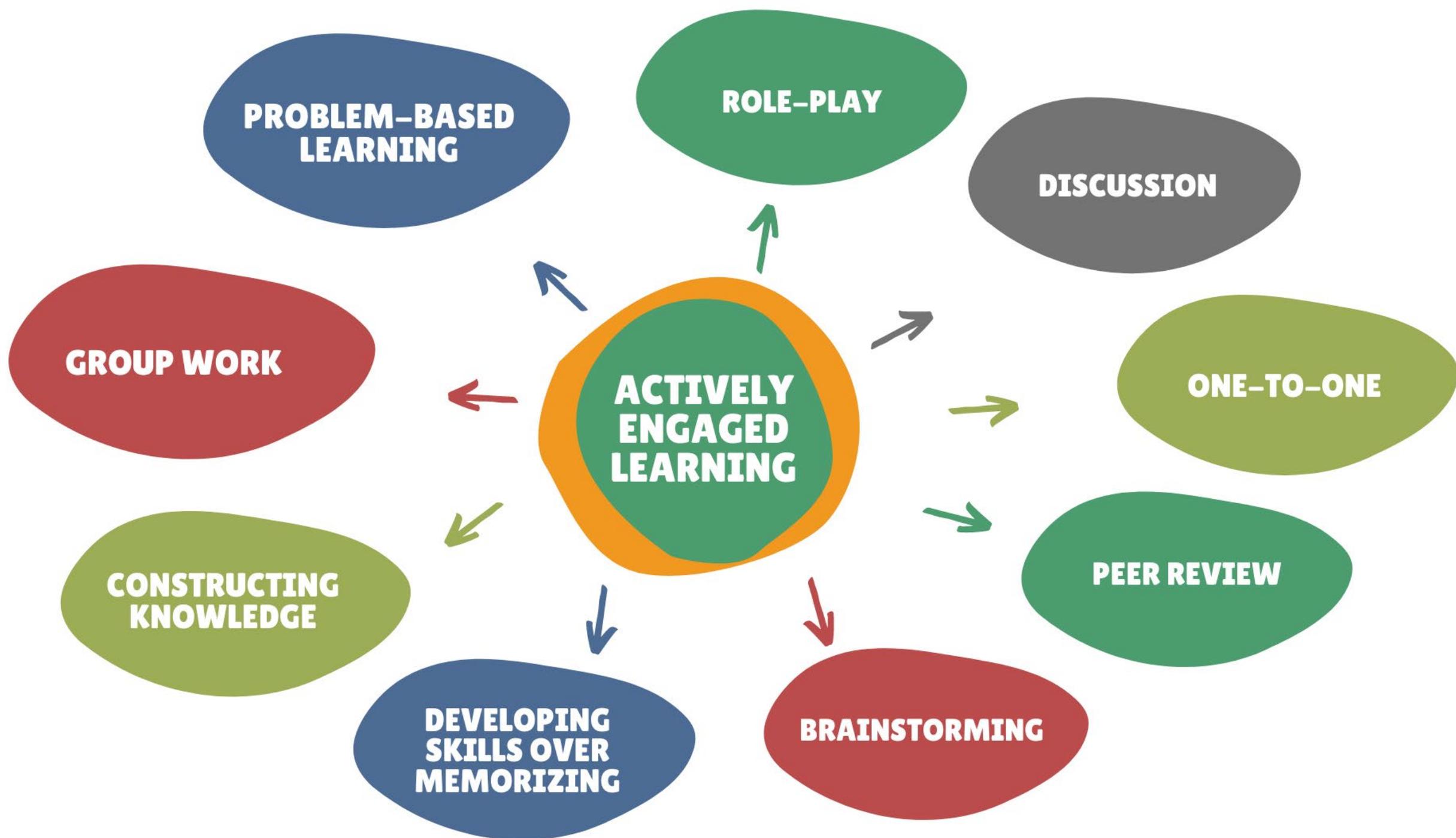


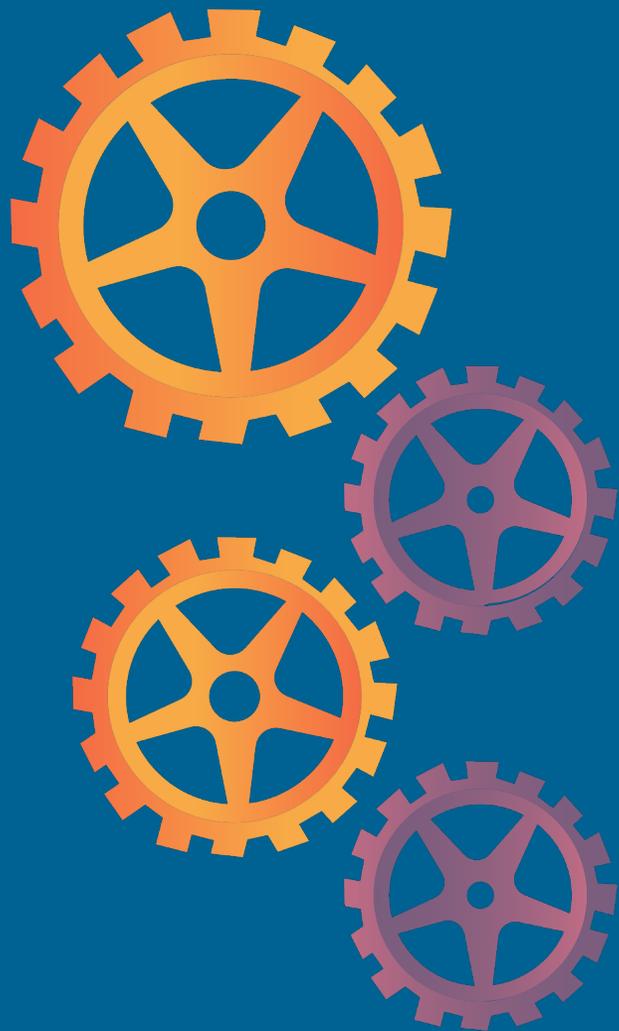
Πολιτισμική Εμπλοκή

Η πολιτισμική εμπλοκή αναφέρεται στην κουλτούρα μάθησης και ανάπτυξης στο σχολείο. Ο τρόπος διδασκαλίας θα πρέπει να ενθαρρύνει την επικοινωνία, τον εποικοδομητικό διάλογο και την ανατροφοδότηση και να προωθεί τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών.

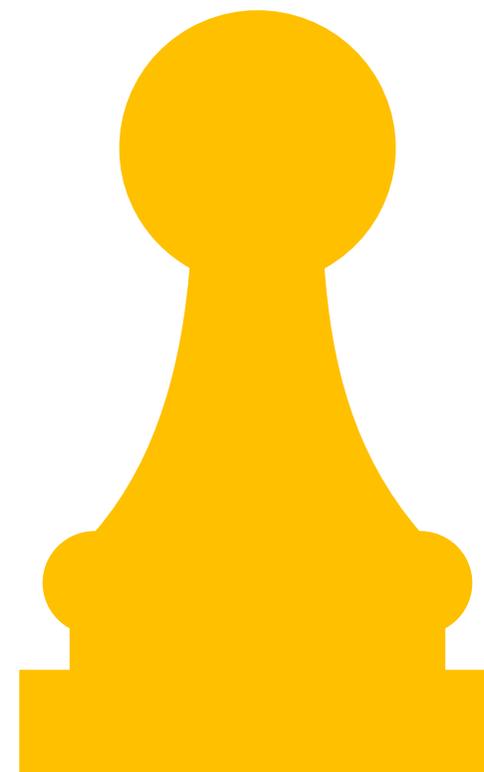


*Πώς μπορούμε να επιτύχουμε
ενεργητική μάθηση στις τάξεις μας;*



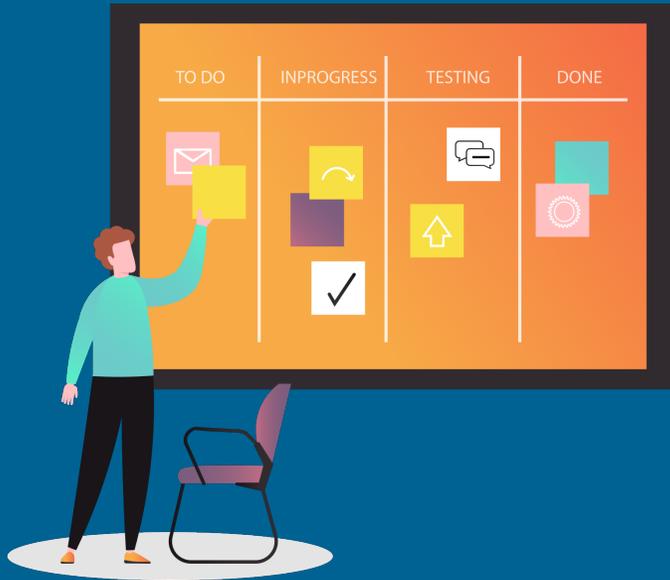


Παιχνιδοποίηση





Τι είναι η Παιχνιδοποίηση



Ο όρος παιχνιδοποίηση (gamification) χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 2002 από τον προγραμματιστή Nick Pelling. Ο όρος αναφερόταν στην αρχή της χρήσης στοιχείων παιχνιδιού σε περιβάλλον εκτός παιχνιδιού. Φυσικά, το gamification ήταν εδώ πριν από το 2002 και χρησιμοποιήθηκε κυρίως σε στρατηγικές μάρκετινγκ. Σήμερα, το gamification χρησιμοποιείται σε διάφορους τομείς.

Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση χρησιμοποιείται κυρίως κατά τη διάρκεια μαθημάτων και σεμιναρίων κατάρτισης, για να παρακινήσει και να εμπλέξει περισσότερο τους συμμετέχοντες στο θέμα και να τους ενεργοποιήσει σε επιμέρους εργασίες.

Τα στοιχεία παιχνιδιού μας επιτρέπουν επίσης να συνδέσουμε πιο εύκολα τα αποτελέσματα και τις επακόλουθες ενέργειες μετά το μάθημα/την κατάρτιση με την πραγματικότητα των συμμετεχόντων/μαθητών.

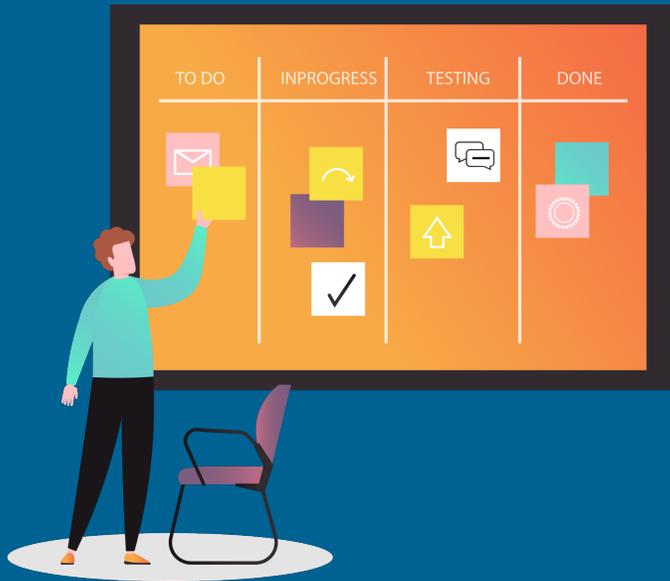
Το Gamification έχει ένα σύστημα παρακολούθησης, επίπεδα, ανταμοιβές και κυρώσεις και έχει την φυσική ικανότητα να διατηρεί την προσοχή των μαθητών.



Γιατί να χρησιμοποιούμε Παιχνιδοποίηση

Η Παιχνιδοποίηση συνδέεται στενά με την **κινητροποίηση** διότι διαθέτει την ικανότητα να αυξάνει τα κίνητρα των μαθητών.

Ο T. W. Malone, Αμερικανός ψυχολόγος, έκανε μια [έρευνα](#) γύρω από τα κίνητρα ([SkillUp Game](#), 2021). Καθόρισε δύο βασικούς τύπους κινήτρων - το εσωτερικό και το εξωτερικό. Ανακάλυψε επίσης ότι όταν οι μαθητές έχουν κίνητρο να μάθουν, αφιερώνουν περισσότερο χρόνο σε αυτό, είναι πιο πιθανό να προσπαθήσουν να βρουν λύσεις σε προβλήματα και είναι πιο πιθανό να χρησιμοποιήσουν τη γνώση που έχουν αποκτήσει στο μέλλον.



Ακολουθως παρατίθενται κάποια πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης:

- Κάνει τη μάθηση διασκεδαστική και διαδραστική
- Προσφέρει ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο
- Βελτιώνει την μαθησιακή εμπειρία
- Αυξάνει το κίνητρο

Στοιχεία Παιχνιδοποίησης

- Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού αποτελείται από στοιχεία παιχνιδιού που χρησιμοποιούνται όπως απαιτείται. Υπάρχουν πολλά στοιχεία παιχνιδιού, αλλά αναφέρουμε μόνο τα πιο συνηθισμένα.
- Στα περισσότερα παιχνίδια, μπορούμε να βρούμε τρία βασικά στοιχεία παιχνιδιού – **πόντους, κατάταξη και τρόπαια**. Αυτά είναι γνωστά, εύχρηστα στοιχεία, τα οποία, ωστόσο, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν πάντα σε κάθε περίπτωση.

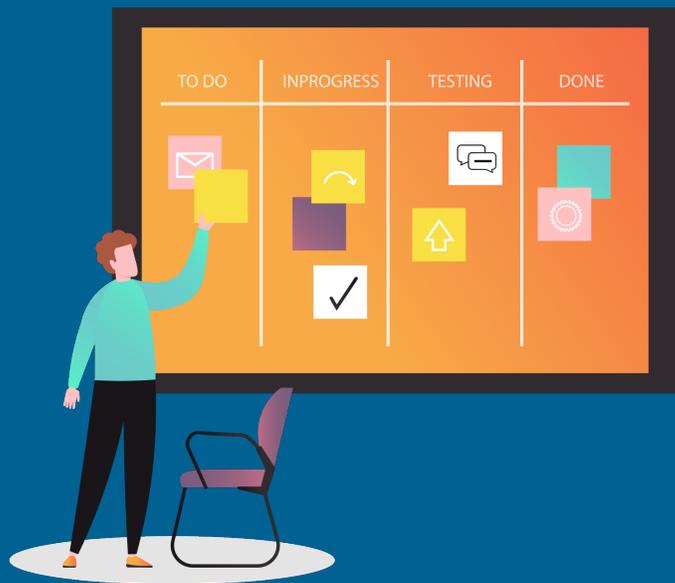
Periodic Table of Gamification Elements



1 Rr Random Rewards										2 Fr Fixed Reward	3 Td Time Dependent
4 Ob On-boarding	5 Si Signposting	6 La Loss Aversion	7 I Investment					8 Pf Progress / Feedback	9 T Theme	10 N Narrative	11 C Curiosity
12 Tp Time Pressure	13 S Scarcity	14 St Strategy	15 F Flow	16 Co Consequences	17 Gt Guilds / Teams	18 Sn Social Network	19 Ss Social Status	20 Sd Social Discovery	21 Sp Social Pressure	22 Cm Competition	
23 Ch Challenges	24 Ce Certificates	25 L Learning	26 Q Quests	27 Lp Levels / Progression	28 Bb Boss Battles	29 E Exploration	30 Bc Branching Choices	31 Ee Easter Eggs	32 U Unlockables	33 Ct Creativity Tools	
34 Cu Customisation	35 Ap Altruistic Purpose	36 Cg Care Taking	37 A Access	38 Cn Collection	39 Gs Gifting / Sharing	40 Ks Knowledge Share	41 P Points	42 Pr Prizes	43 Le Leaderboards	44 B Badges	
		45 Ve Virtual Economy	46 Lo Lottery	47 Ip Innovation Platform	48 V Voting	49 Dt Development Tools	50 A Anonymity	51 Lt Light Touch	52 An Anarchy		

Reward Schedule	General	Socialiser	Achiever	Free Spirit	Philanthropist	Player	Disruptor
-----------------	---------	------------	----------	-------------	----------------	--------	-----------

Στοιχεία Παιχνιδοποίησης



☆☆☆ **Συλλογή πόντων** είναι το απλούστερο κίνητρο. Μπορούμε να το συγκρίνουμε με τη συγκέντρωση χρημάτων, τη συλλογή likes στο FB, βιβλία, γραμματόσημα,... που είναι ένα μεγάλο κίνητρο για πολλούς από εμάς. Οι πόντοι μπορούν επίσης να καθορίσουν μια νίκη ή ήττα ή να χρησιμεύσουν ως εξωτερική δήλωση της προόδου του παίκτη στο παιχνίδι.



Κατάταξη δείχνει μια σύγκριση κάποιας κατάστασης στο παιχνίδι. Μπορεί να είναι σύγκριση παικτών/Ομάδων ή σύγκριση προηγούμενης και τρέχουσας κατάστασης ενός παίκτη/ομάδας.



Τρόπαια είναι παρόμοια με τους πόντους, ονομάζονται επίσης ως ειδική έκδοση των πόντων και είναι μια οπτική αναπαράσταση της ολοκλήρωσης μιας συγκεκριμένης εργασίας.

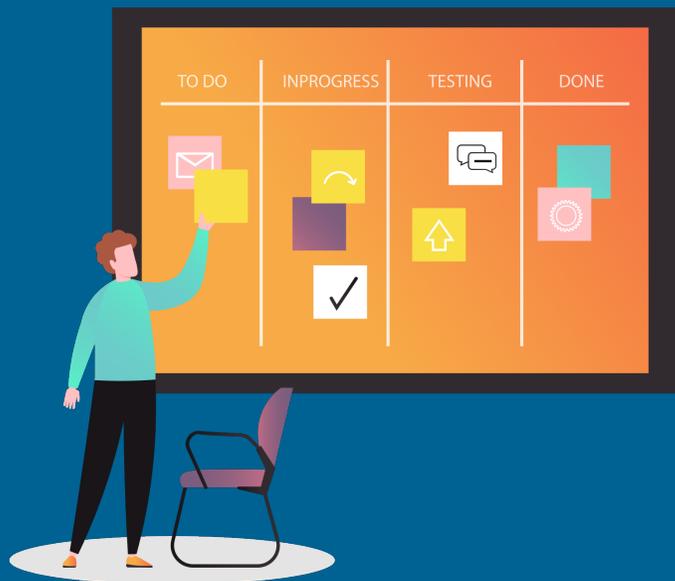


Πρόοδος (levelling) δείχνει την πρόοδο του παίκτη μέσα στο παιχνίδι και επίσης προσαρμόζει τη δυσκολία και το περιεχόμενο ανάλογα με το επίπεδο.



Αποστολές/εργασίες είναι προπαρασκευασμένες προκλήσεις που ένας παίκτης πρέπει να ξεπεράσει. Αυτό είναι το στοιχείο που εξελίσσει την ιστορία του παιχνιδιού. Μετά την ολοκλήρωση ο παίκτης λαμβάνει ανταμοιβή.

Στοιχεία Παιχνιδοποίησης



Συλλογή σετ, παρόμοια με τα τρόπαια, συμβολίζουν τι έχουν καταφέρει οι παίκτες στο παιχνίδι. Αυτά έχουν σχεδιαστεί ειδικά για πολύ ανταγωνιστικούς παίκτες.



Ομάδες – ομάδα παικτών που συνεργάζονται για να πετύχουν τον ίδιο στόχο. Αυτό το στοιχείο του παιχνιδιού επικεντρώνεται στην κοινωνική συνεργασία μεταξύ των παικτών.



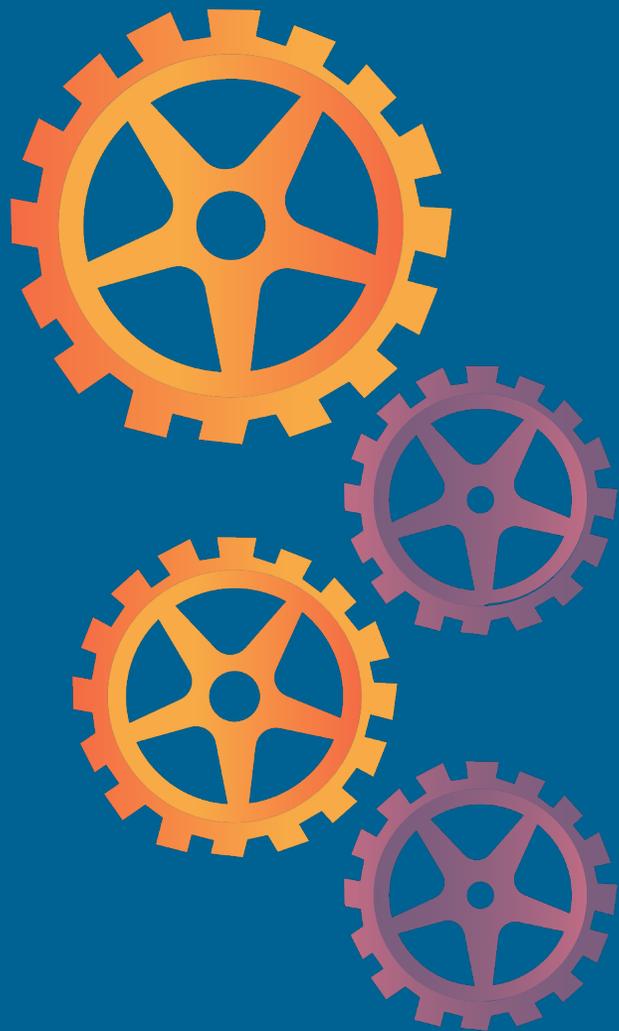
Μάχη με το αφεντικό επικεντρώνεται επίσης στο κοινωνικό κομμάτι. Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε ένας παίκτης να μην μπορεί να το ολοκληρώσει μόνος του. Το θέμα είναι να συνεργαστεί με άλλους παίκτες για να ξεπεράσει την πρόκληση/εμπόδιο.



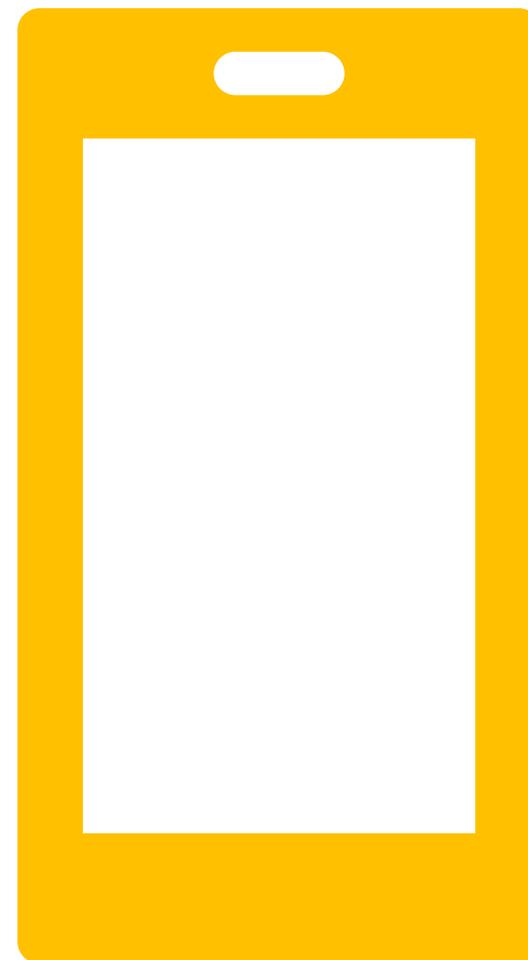
Μυστηρώδης θησαυρός, συνήθως είναι μπόνους, είναι κρυφό μέρος του παιχνιδιού, που όλοι γνωρίζουν ότι υφίσταται, αλλά δεν ξέρουν τι έχει μέσα. Δεν είναι διαθέσιμο για τους παίκτες μέχρι να φτάσουν σε κάποιο επίπεδο, έναν αριθμό πόντων ή ένα κλειδί.

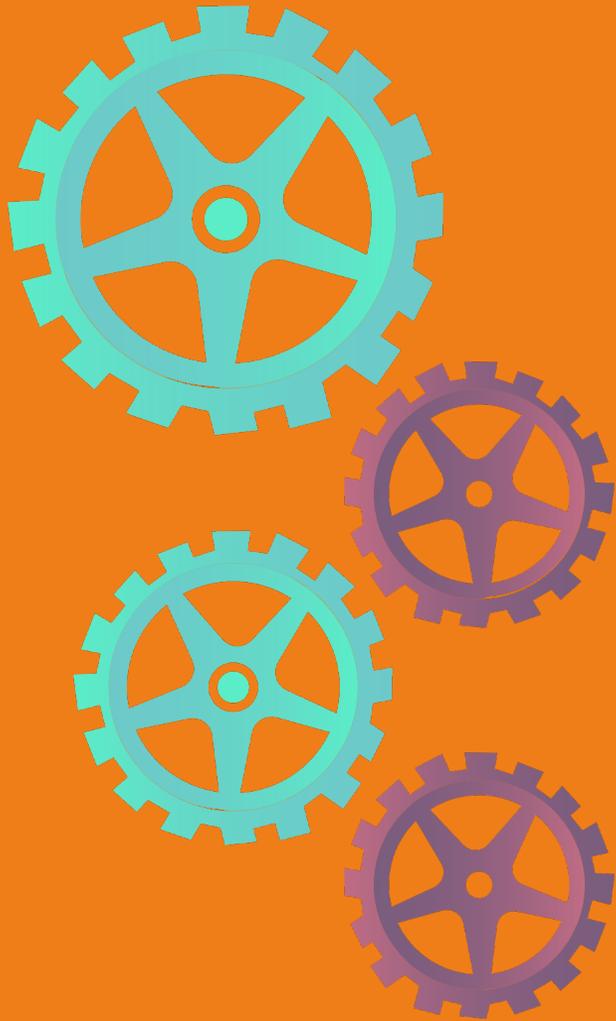


Ιστορία είναι το ουσιαστικό μέρος ενός παιχνιδιού που βάζει τους παίκτες σε ένα ιδιαίτερο περιβάλλον. Επηρεάζει τη διάθεση και τα οπτικά στοιχεία του παιχνιδιού. Το Σενάριο έχει ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό για να προσελκύει τους ανθρώπους στο παιχνίδι.



Διαδικτυακά Εργαλεία





Κινητά τηλέφωνα, iPad, υπολογιστές... όλα αποσπούν την προσοχή των μαθητών κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Μήπως να σκεφτούμε πώς να χρησιμοποιήσουμε τα τηλέφωνα ως πλεονέκτημα;

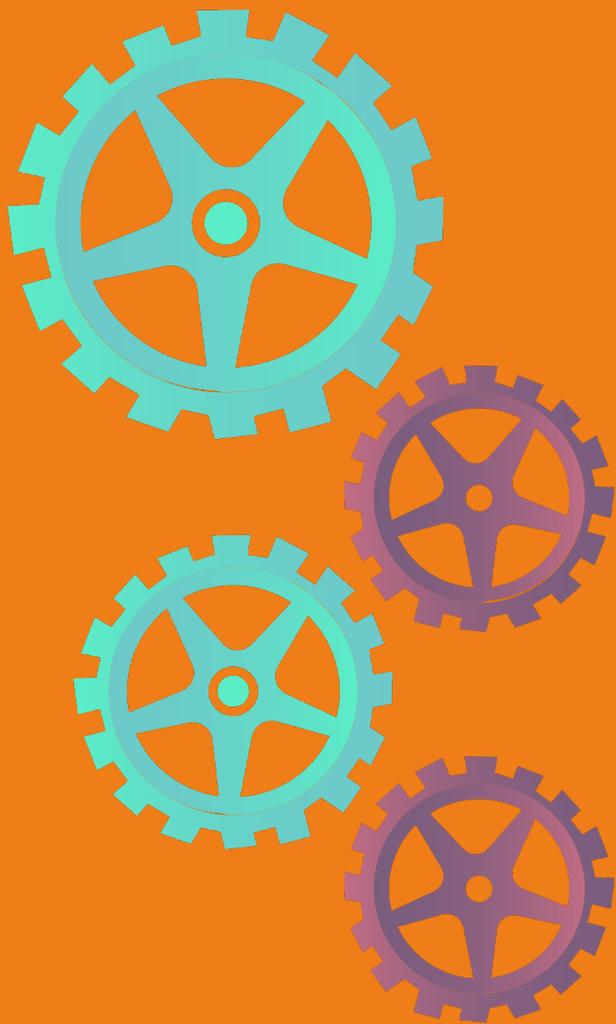
Σε αυτήν την ψηφιακή εποχή, τα ψηφιακά εργαλεία είναι απαραίτητα και θα ήταν αντιπαραγωγικό να προσπαθήσουμε να εμποδίσουμε τους μαθητές να τα χρησιμοποιήσουν. Όταν μεγαλώσουν, θα τα χρησιμοποιήσουν ούτως ή άλλως. Ας κάνουμε λοιπόν τα τηλέφωνα και τους υπολογιστές εργαλεία που προσελκύουν τους μαθητές, αυξάνουν τα κίνητρα και ενθαρρύνουν την ενεργητική μάθηση.

Έχουμε ήδη μιλήσει αρκετά για τα διαδικτυακά εργαλεία εμπλοκής σε προηγούμενες ενότητες, επομένως σε αυτήν την ενότητα αναφέρουμε μόνο μερικά.



Παραδείγματα διαδικτυακών εργαλείων

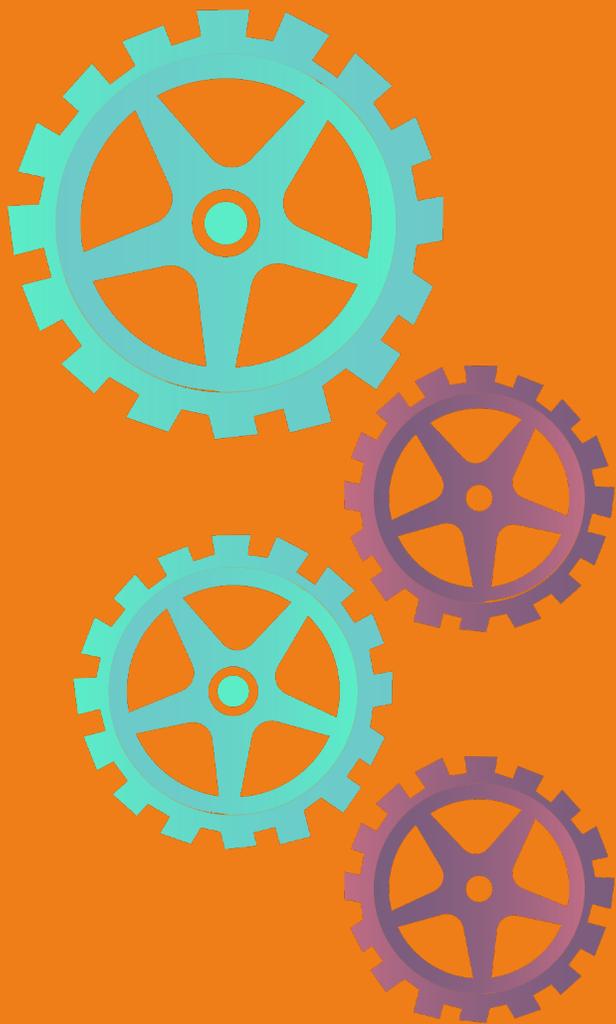
- Miro whiteboard & mind map
- MURAL whiteboard & mind map
- Canva whiteboard & mind map
- Mentimeter quizzes & polls
- Slido quizzes & polls
- Kahoot! quizzes & polls
- Breakout Rooms GoogleMeet, Zoom, Microsoft Teams





Whiteboard & Mind Map

- **Miro** – ψηφιακός **πίνακας** που επιτρέπει τη διαδικτυακή συνεργασία με συνεργάτες. Το λογισμικό σας επιτρέπει να δημιουργείτε σημειώσεις και σχέδια, να μετακινείτε πράγματα και να επικοινωνείτε μέσω ενσωματωμένων βιντεοκλήσεων ή διαδικτυακών συνομιλιών. Προσφέρει σειρά προκατασκευασμένων προτύπων που μπορούν να εμπνεύσουν ή να χρησιμεύσουν ως αφετηρία για το ομαδικό έργο, τον καμβά, τις εικόνες και επιτρέπει την ευέλικτη ροή εργασίας. Εδώ παραθέτουμε έναν [οδηγό υπό μορφή βίντεο](#) για αρχάριους.
- **Mural** – **οπτική συνεργασία**, χρησιμοποιείται για την οργάνωση ιδεών σε λίστες, διαγράμματα ροής, πλαίσια ή σχέδια. Στην πράξη, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για καταιγισμό ιδεών, εργαστήρια, εμπλοκή πελατών, για στρατηγική και σχεδιασμό ή έρευνα σχεδιασμού. Εδώ είναι σύντομο εισαγωγικό [βίντεο](#).
- **Canva** – μια πλατφόρμα **γραφιστικής**, η οποία χρησιμοποιείται για τη δημιουργία γραφικών για social media, παρουσιάσεων, πόστερ, αρχείων, βίντεο και άλλο οπτικό υλικό. Εδώ μπορείτε να βρείτε τον σύνδεσμο για τον οδηγό [υπό μορφή βίντεο](#).





Κουίζ & Δημοσκόπηση

Mentimeter – είναι ένα λογισμικό διαδραστικής παρουσίασης που χρησιμοποιεί κουίζ, δημοσκοπήσεις και συννεφόμελα για να απασχολήσει το κοινό - μαθητές. Είναι κατασκευασμένο για να χρησιμοποιείται τόσο στην ηλεκτρονική εκπαίδευση όσο και κατά την δια ζώσης διδασκαλία. Η διαφορά μεταξύ της παρουσίασης διαφανειών είναι ότι το Mentimeter επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να εμπλέκει τους μαθητές σε πραγματικό χρόνο με δημοσκοπήσεις ή συννεφόμελα. Αυτό το εργαλείο είναι προσβάσιμο μέσω οποιασδήποτε συσκευής ή προγράμματος περιήγησης και η εργασία με αυτό είναι πολύ απλή. Οι αποκλειστικές εφαρμογές κάνουν τη χρήση ευκολότερη. Εάν έχετε μια παρουσίαση PPT και θέλετε να χρησιμοποιήσετε το Mentimeter poll (Δημοσκόπηση) ή το word cloud (Συννεφόμελο), μπορείτε εύκολα να τα ενσωματώσετε στην παρουσίαση.

- Εάν δημιουργήσετε ένα κουίζ, μια δημοσκόπηση ή ένα συννεφόμελο, το κοινό σας χρησιμοποιεί τα smartphone του για να συνδεθεί με την παρουσίαση μέσω ενός απλού κώδικα όπου μπορεί να απαντήσει σε ερωτήσεις. Η παρουσίαση του Mentimeter οπτικοποιεί τις απαντήσεις τους σε πραγματικό χρόνο και δημιουργεί μια διασκεδαστική και διαδραστική εμπειρία στην τάξη.
- Το Mentimeter είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για καταιγισμό ιδεών ή ψηφοφορία στις τάξεις, είτε διαδικτυακά είτε δια ζώσης. Ωστόσο, το λογισμικό εστιάζει περισσότερο στην παρουσίαση, τις δημοσκοπήσεις και τα συννεφόμελα παρά στα κουίζ.
- Εδώ είναι το link στον οδηγό χρήστη [υπό μορφή βίντεο](#).



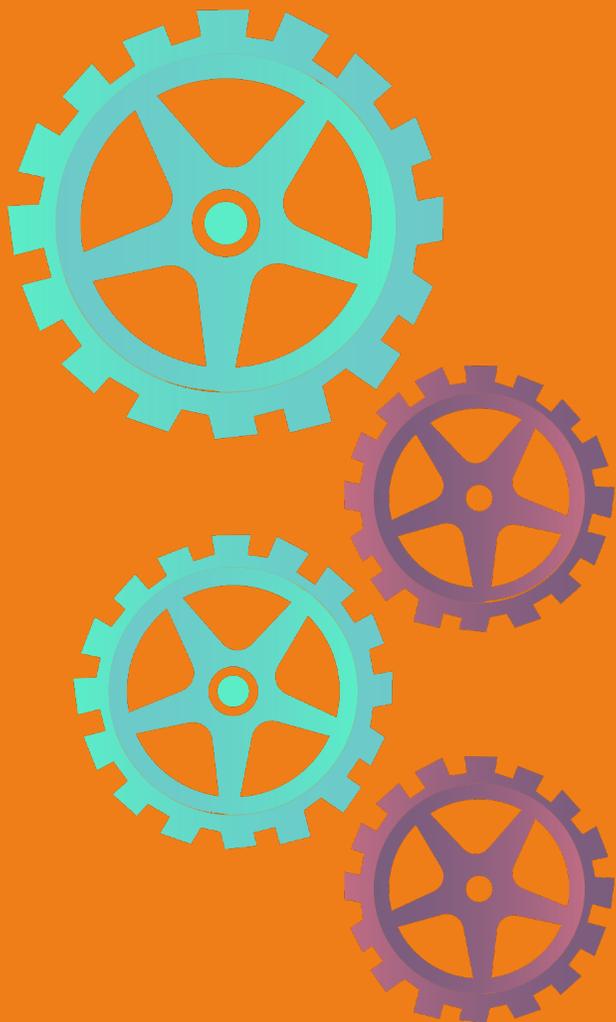
Κουίζ & Δημοσκοπήση

- **Slido** – είναι μια πλατφόρμα **E&A και δημοσκοπήσεων** για ζωντανές, απομακρυσμένες ή υβριδικές συναντήσεις, εκδηλώσεις, μαθήματα και διαδικτυακά σεμινάρια. Οι διοργανωτές εκδηλώσεων μπορούν να οργανώσουν μια εκδήλωση Slido σε λιγότερο από ένα λεπτό, ενώ το μόνο που χρειάζεται για να συμμετάσχουν οι συμμετέχοντες στη συνομιλία είναι ένας απλός κωδικός εκδήλωσης ή ένας σύνδεσμος. Αυτό το εργαλείο εμπλοκής κοινού επιτρέπει στους διοργανωτές της εκδήλωσης να εντοπίζουν τις επαναλαμβανόμενες ερωτήσεις κοινού, να μεγιστοποιούν τον χρόνο Ερωτήσεων & Απαντήσεων επιτρέποντας στο κοινό να ψηφίζει τις αγαπημένες του ερωτήσεις, να συμμετέχει σε ζωντανές δημοσκοπήσεις και κουίζ, να έχει άμεση ανατροφοδότηση μέσω δημοσκοπήσεων ή να παράγει καταγισμούς ιδεών με θετικές ψήφους για ένα επιλεγμένο θέμα. Εδώ είναι ο σύνδεσμος προς τον οδηγό χρήστη [υπό μορφή βίντεο](#).
- **Kahoot!** – είναι μια ψηφιακή πλατφόρμα εκμάθησης που χρησιμοποιεί **παιχνίδια τύπου κουίζ** για να βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν προσφέροντας τις πληροφορίες με διασκεδαστικό τρόπο. Το βασικό παιχνίδι Kahoot προσφέρει ερωτήσεις και απαντήσεις πολλαπλών επιλογών που μπορούν να πλαισιωθούν με εικόνες ή βίντεο. Δίνει πόντους για κάθε σωστή απάντηση και τηρεί βαθμολογίες και χρόνο απόκρισης – ο γρηγορότερος παίρνει τους μέγιστους πόντους. Με βάση τους βαθμούς των παικτών, το Kahoot κάνει κατάταξη παικτών. Αυτό το εργαλείο ενεργοποιεί όλους τους εμπλεκόμενους λόγω του παιχνιδιού και της προσπάθειας για νίκη και προσφέρει δυνατότητες μάθησης – για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Kahoot για να συνοψίσετε ένα μάθημα. Εδώ μπορείτε να βρείτε ένα [εισαγωγικό βίντεο](#) και ένα βίντεο χρήσης [Kahoot για εκπαιδευτικούς](#).



Breakout Rooms

- Οι αίθουσες επιμέρους συσκέψεων (Breakout Rooms) είναι **συνδέσεις που διαχωρίζονται από την κύρια σύσκεψη** που διαχειρίζεται ο συντονιστής. Επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να συναντώνται σε μικρότερες ομάδες με δικό τους ήχο και βίντεο και μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της κύριας συνεδρίας για συνεργασία, συζήτηση ή οποιονδήποτε άλλο σκοπό εξυπηρετεί έναν χρήστη. Ωστόσο, δεν μπορούν να καταγραφούν. Ο συντονιστής μπορεί επίσης να τερματίσει τις αίθουσες επιμέρους συσκέψεων και οι συμμετέχοντες έχουν 30 δευτερόλεπτα για να ολοκληρώσουν τη συζήτησή τους προτού μεταφερθούν αυτόματα πίσω στην κύρια αίθουσα. Οι συμμετέχοντες σε αίθουσες συσκέψεων έχουν επίσης τη δυνατότητα να επιστρέψουν αυτόνομα στην κύρια αίθουσα.
- Ο οδηγός χρήσης για τις αίθουσες επιμέρους συσκέψεων για το [Google Meet](#), [Zoom](#), και [Microsoft Teams](#). Υπάρχουν επίσης **βίντεο οδηγοί** για [Google Meet](#), [Zoom](#), και [Microsoft Teams](#).



Αναφορές

The Glossary of Education Reform, on-line source available here: <https://www.edglossary.org/student-engagement/>

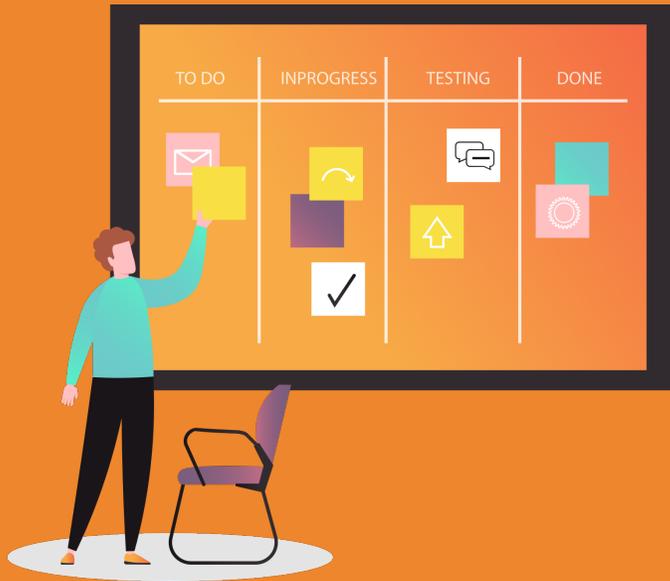
European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu" by the European Commission's Joint Research Centre, EUR 28775 EN, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466, <http://europa.eu/!gt63ch>, also available here: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework_en

5 Best Online Whiteboards for Real-Time Collaboration Know More about Online Whiteboards for Real-Time Collaboration. On-line article available here: https://www.edrawsoft.com/article/5-best-online-whiteboards.html?gclid=CjwKCAiAh9qdBhAOEiwAvxlok-OXDDEVMC0FH0iAtJu7nFOmCO63D_mZczRChoCBSnwhCQdupUdWKB0CZ6oQAvD_BwE

Selfa-Sastre M, Pifarré M, Cujba A, Cutillas L and Falguera E (2022) The Role of Digital Technologies to Promote Collaborative Creativity in Language Education. *Front. Psychol.* 13:828981. doi: 10.3389/fpsyg.2022.828981, to be found here: <https://www.researchgate.net/publication/358483347> [The Role of Digital Technologies to Promote Collaborative Creativity in Language Education](https://www.researchgate.net/publication/358483347)

Arthur W. Chickering and Zelda F. Gamson "Seven Principles for Good Practice," *AAHE Bulletin* 39: 3-7, March 1987.

Mello, D., Less, C. A., 2013. Effectiveness of active learning in the arts and sciences. *Humanities Department Faculty Publications & Research.* 45. To be found here: https://scholarsarchive.jwu.edu/humanities_fac/45



Αναφορές

Richard M. Felder & Rebecca Brent (1996) Navigating the Bumpy Road to Student-Centered Instruction, *College Teaching*, 44:2, 43-47, DOI: [10.1080/87567555.1996.9933425](https://doi.org/10.1080/87567555.1996.9933425)

Felder, R. M., Brent, R., 1996 Navigating the Bumpy Road to Student-Centered Instruction, *College Teaching*, 44:2, 43-47, DOI: [10.1080/87567555.1996.9933425](https://doi.org/10.1080/87567555.1996.9933425)

C. B. Howard, 2020. A Teacher's Guide to Student Engagement. Online article. Available on: <https://www.nametag.com/nametagexperience/student-engagement>

S. Lentz, 2022. What Is Learner Engagement (+ Strategies to Boost It in 2023). Online article. Available on: <https://xperiencify.com/learner-engagement/>

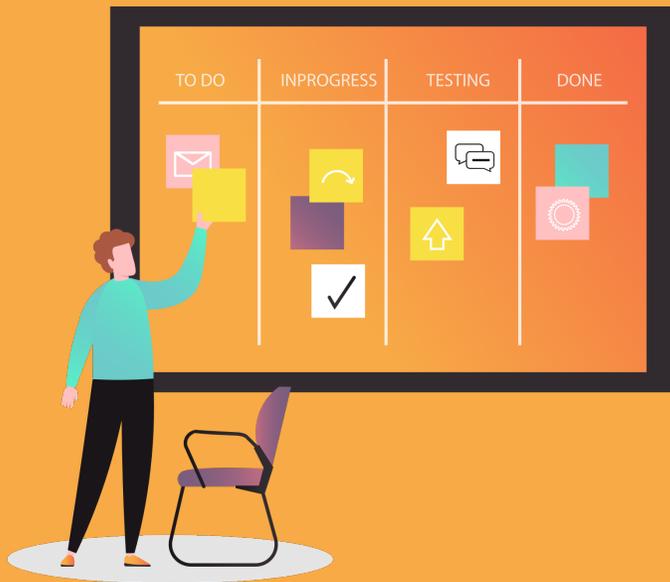
Malone, T. W., 1981. *Toward a theory of intrinsically motivating instruction*. *Cognitive Science*, Volume 5, Issue 4, p. 333-369.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0364021381800171>

Mulkeen, D., 2018. The Top 5 Benefits of Gamification in Learning. Online article. Available on: <https://www.learnlight.com/en/articles/5-benefits-of-gamification-in-learning/>

SkillUp Game, 2021. IO2: The use of gamification in training adults with lower skill levels, Methodology and Curriculum for trainers. Erasmus+ project. <https://skillup-game.eu/?redirect=0>

Steward, K., 2022. What are the Advantages and Disadvantages of Gamification? Online article. Available on: <https://echo360.com/what-are-the-advantages-and-disadvantages-of-gamification/>



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)