



2021-1-EL01-KA220-000024942

# Βελτίωση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ μέσω μιας παιχνιδοποιημένης μεθοδολογίας ασύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης

Το έργο d-ICT φέρνει επανάσταση στην Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ΕΕΚ) με την εισαγωγή καινοτόμων λύσεων εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Αντιμετωπίζοντας τις προκλήσεις που θέτει η πανδημία COVID-19, ενισχύει τις ψηφιακές δεξιότητες των εκπαιδευτών ΕΕΚ και δημιουργεί ελκυστικές εμπειρίες ηλεκτρονικής μάθησης με παιχνιδοποίηση. Μέσω ενός ολοκληρωμένου ηλεκτρονικού εργαλείου και πιλοτικών συνεδριών σε έξι χώρες, το έργο ενδυναμώνει τους εκπαιδευτικούς να παρέχουν αποτελεσματική, διαδραστική και εμπνευσμένη ψηφιακή εκπαίδευση. Στόχος του είναι να μειώσει τα ποσοστά εγκατάλειψης, να προωθήσει τη συνεργασία και να εμπνεύσει μια κουλτούρα συνεχούς βελτίωσης στις εγκαταστάσεις επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης. Τα αποτελέσματα του έργου περιλαμβάνουν πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό, μια παιχνιδοποιημένη πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και ένα δυναμικό διαδικτυακό κέντρο πόρων. Μέσω εκδηλώσεων διάδοσης και εμπλοκής των ενδιαφερομένων μερών, το d-ICT επιδιώκει να αποτελέσει καταλύτη θετικών αλλαγών στην εκπαίδευση στην ΕΕΚ, ανοίγοντας το δρόμο για ένα πιο ανθεκτικό και καινοτόμο μαθησιακό περιβάλλον.



## Στόχοι του έργου

- Βελτίωση των **ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων** των εκπαιδευτών ΕΕΚ στον τομέα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης
- Δημιουργία μιας **καινοτόμου παιχνιδοποιημένης εμπειρίας ασύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης**
- Συνδυασμός των πλεονεκτημάτων της **παιχνιδοποίησης και της εξ αποστάσεως μάθησης**
- Να ενισχύσει το ενδιαφέρον και την περιέργεια **των εκπαιδευομένων της ΕΕΚ** και να τους κρατήσει προσηλωμένους στη διαδικασία της διδασκαλίας, μειώνοντας έτσι τα φαινόμενα εγκατάλειψης λόγω της πλήξης που δημιουργεί η μη διαδραστική εξ αποστάσεως διδασκαλία
- Να ενδυναμώνει **την αλληλεπίδραση και την ομαδική εργασία** με τους συμμαθητές υπό συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης
- Να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με τη σημασία **της διευκόλυνσης της μεθοδολογίας** της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης μέσω διαδραστικών προσεγγίσεων όπως η ψηφιακή παιχνιδοποίηση

### Αποτέλεσμα έργου 1

**Διδάγματα:** Διερεύνηση των αποφάσεων που ελήφθησαν με στόχο τη διευκόλυνση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην εποχή του COVID-19

### Αποτέλεσμα έργου 2

**d-ICT e-Toolkit:** Εισαγωγή πρακτικών εξ αποστάσεως μάθησης και ψηφιακών εργαλείων για τη διευκόλυνση της εμπειρίας της ηλεκτρονικής μάθησης και τη δημιουργία θερμού κλίματος ηλεκτρονικής τάξης

### Αποτέλεσμα έργου 3

**Παιχνίδι Honeycomb:** Παιχνιδοποιημένη εμπειρία ασύγχρονης μάθησης



Co-funded by  
the European Union