

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

2021-1-EL01-KA220-000024942

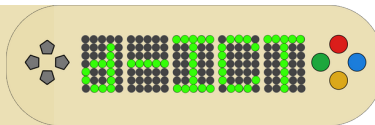


 Co-funded by  
the European Union



## 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 ενδυναμώσει **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



## Προκλήσεις στη μετάβαση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση:

Απρόβλεπτες ανατροπές αυξάνουν τους κινδύνους εγκατάλειψης της μάθησης, απαιτώντας καινοτόμες λύσεις



**Καινοτόμες μέθοδοι εξ αποστάσεως εκπαίδευσης:** eLearning για τις ανάγκες της εκπαίδευσης μετά την πανδημία



## Πολυδιάστατη προσέγγιση:

eLearning, συγχώνευση της παιχνιδοποίησης με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση

**Πιθανός αντίκτυπος στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση:** Επανάσταση στην ΕΕΚ με μειωμένη εγκατάλειψη της μάθησης μέσω παιχνιδιού

## Προσαρμοστικότητα και μακροβιότητα:

Προσαρμόσιμες ψηφιακές λύσεις για διαρκή βελτίωση της εκπαίδευσης στην ΕΕΚ

**Ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών και των μαθητών:** Ενίσχυση των δεξιοτήτων, ενεργός συμμετοχή στη διαμόρφωση του ψηφιακού μέλλοντος



## Συνεργατική επικοινωνία:

Διευκόλυνση της αλληλεπίδρασης, επέκταση των πλεονεκτημάτων πέραν των συμμετεχόντων για την εξέλιξη της ΕΕΚ

**Παιχνιδοποιημένη λύση eLearning:** Αλληλεπιδραστική προσέγγιση που αντιμετωπίζει την πλήξη, ενισχύει την εμπλοκή και μειώνει τις εγκαταλείψεις στη μάθηση





## 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



Το έργο d-ICT πρωτοπορεί σε μια παραδειγματική αλλαγή **στην Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ΕΕΚ)**, ανταποκρινόμενο με καινοτόμο τρόπο στις προκλήσεις που θέτει η πανδημία COVID-19. Αξιοποιώντας **λύσεις εξ αποστάσεως εκπαίδευσης αιχμής**, το d-ICT στοχεύει να εξοπλίσει τους εκπαιδευτικούς της ΕΕΚ με τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες και εργαλεία για να περιηγηθούν στο εξελισσόμενο εκπαιδευτικό τοπίο.

Στο επίκεντρο του έργου βρίσκεται ένα ολοκληρωμένο ηλεκτρονικό εργαλείο, το οποίο είναι σχολαστικά σχεδιασμένο για να παρέχει στους εκπαιδευτικούς **πρακτική καθοδήγηση και πόρους** για την εφαρμογή αποτελεσματικών στρατηγικών ψηφιακής εκπαίδευσης. Οι πιλοτικές συνεδρίες που θα διεξαχθούν σε έξι χώρες θα χρησιμεύσουν ως **πεδία δοκιμών στον πραγματικό κόσμο**, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να επικυρώσουν και να βελτιώσουν το υλικό που αναπτύχθηκε σε διαφορετικά εκπαιδευτικά πλαίσια.

Τελικά, το έργο d-ICT φιλοδοξεί **να καταλύσει μια πολιτισμική αλλαγή στην κοινότητα της ΕΕΚ**, εμπνέοντας μια δέσμευση για συνεχή βελτίωση και καινοτομία.

Ενδυναμώνοντας τους εκπαιδευτικούς με τις γνώσεις και τα εργαλεία για την παροχή δυναμικής ψηφιακής εκπαίδευσης, το d-ICT στοχεύει να ανοίξει το δρόμο για **έναν πιο ανθεκτικό και προσαρμοστικό τομέα ΕΕΚ**, ικανό να ανταποκριθεί στις ανάγκες των εκπαιδευομένων σε έναν διαρκώς μεταβαλλόμενο κόσμο.



Co-funded by  
the European Union