



## ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

### Gamification στην εκπαιδευτική διαδικασία Create it, Share it, Game it!

Αθήνα, 19/05/2015

Την Πέμπτη 11 Ιουνίου 2015 και ώρα 6 μ.μ, στον Πολυχώρο Μουσικής Βιβλιοθήκης του Μεγάρου Μουσικής Αθηνών, θα πραγματοποιηθεί η ημερίδα «**Gamification στην εκπαιδευτική διαδικασία**» με αντικείμενο την αξιοποίηση της μεθοδολογίας μάθησης μέσω ψηφιακών παιχνιδιών (Game-based Learning).

Οι σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες επιβάλλουν μαθητοκεντρικά συστήματα διδασκαλίας σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες, σύγχρονες διδακτικές μεθόδους, πλούσια κοινωνική αλληλεπίδραση και πολιτιστική ζωή με την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών.

Στην κατεύθυνση αυτή, το ερευνητικό έργο που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος ΠΑΒΕΤ 2013, με τον τίτλο: **Gamelt** «Πλατφόρμα Σηματολογικής Διαχείρισης Γνώσης και δημιουργίας Διαδραστικών Εκπαιδευτικών Σεναρίων με χρήση Προηγμένων Τεχνολογιών Ανάπτυξης Πολυσυμμετοχικών Παιχνιδιών», συμβάλλει στο όραμα ενός ψυχαγωγικού, προσωποποιημένου και πάντα διαθέσιμου ψηφιακού περιβάλλοντος με διδακτικές δραστηριότητες.

Οι **μαθητές** συμμετέχουν σε εκπαιδευτικά παιχνίδια που διαδραματίζονται στο τρισδιάστατο περιβάλλον ενός νησιού, τα οποία δημιουργούν οι **εκπαιδευτικοί**, αναζητώντας εκπαιδευτικό περιεχόμενο στο αποθετήριο της πλατφόρμας. Παράλληλα έχουν τη δυνατότητα να προσθέτουν μαθησιακό υλικό υλοποιώντας σενάρια παιχνιδιών, μέσα από μία εύχρηστη διαδικασία σχεδιασμού.

Το περιβάλλον που αναπτύσσεται στο πλαίσιο του έργου, αποτελεί ένα **ισχυρό εργονομικό εργαλείο συγγραφής** στα χέρια των εκπαιδευτικών, που στόχο έχει την αξιοποίηση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία, βασισμένη στις τεχνικές της παιχνιδοποίησης.

Οι συνεργάτες του έργου, ερευνητές και εκπαιδευτικοί, που συνέλαβαν την ιδέα δημιουργίας της διαδραστικής αυτής εφαρμογής, προσκαλούν κάθε ενδιαφερόμενο για τις **νέες τάσεις και τις τεχνολογικές εξελίξεις στον χώρο της εκπαίδευσης** (εκπαιδευτικούς, ακαδημαϊκούς, πανεπιστημιακούς) αλλά και εκείνους που οι γνώσεις τους είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τομείς του συγκεκριμένου έργου (εταιρείες πληροφορικής και επικοινωνιών, πολυμέσων και εικονικής πραγματικότητας, έρευνας στον τομέα της γλωσσικής τεχνολογίας κ.ά.) στην πρώτη επίσημη παρουσίαση του **Gamelt**.

Οι μαθητές θα ενθουσιαστούν, οι δάσκαλοι θα το αξιοποιήσουν και το ευρύ κοινό θα γνωρίσει τις μεγάλες δυνατότητες του **Gamelt**. Η γνώση δεν έχει σύνορα... Η εκπαίδευση προσαρμόζεται στις σύγχρονες τεχνικές και αναδεικνύεται σε πυλώνα στήριξης καινοτόμων ιδεών.

Με ιδιαίτερη τιμή σας προσκαλούμε στην εκδήλωση αυτή, στην οποία θα συζητήσουμε για μία από τις σημαντικότερες τάσεις στην εκπαίδευση, που σηματοδοτείται από έγκυρους διεθνείς οργανισμούς.



### Περισσότερες πληροφορίες για τον συντάκτη

#### Διεπιφάνεια συγγραφής παιχνιδιών

Οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να αναπτύσσουν σενάρια παιχνιδιών σε έναν τρισδιάστατο εικονικό κόσμο και να χρησιμοποιούν πολυμεσικό υλικό από το σύστημα ολοκλήρωσης γνώσης.

Τα μαθησιακά αντικείμενα του συστήματος αποτελούν αυτόνομες και επαναχρησιμοποιήσιμες μονάδες ψηφιακού υλικού που μπορούν να αξιοποιηθούν για τη διδασκαλία και τη μάθηση.

Τα εκπαιδευτικά σενάρια στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, δημοσιεύονται στο αποθετήριο της πλατφόρμας και είναι διαθέσιμα για αναπαραγωγή ή περαιτέρω επεξεργασία - εμπλουτισμό από την κοινότητα.

Οι μαθητές, μέσα από αυτό το προσωποποιημένο μαθησιακό περιβάλλον, συμμετέχουν σε ένα διαδραστικό διαδικτυακό παιχνίδι με σύγχρονα γραφικά τριών διαστάσεων, έχοντας πολλαπλές αναπαραστάσεις για θέματα που άπτονται του αναλυτικού προγράμματος σπουδών.

### Σχετικά με τους συνεργάτες του έργου



Για την επίτευξη αυτής της σύγχρονης 3D πλατφόρμας χρειάστηκε η συνεργασία 5 εταιρών. Κάθε εταιρός συνέβαλλε με το αντικείμενο δραστηριότητάς του, στην ολοκλήρωση ενός περιβάλλοντος που απαιτεί εξειδίκευση στον τομέα των ολοκληρωμένων λύσεων πληροφορικής και επικοινωνιών (**BYTE**), στην εφαρμογή πολυμέσων και εικονικής πραγματικότητας {3D} (**Omega Technology**), στη βασική και εφαρμοσμένη έρευνα στον τομέα της γνωστικής τεχνολογίας (**Ινστιτούτο Επεξεργασίας Λόγου – Ερευνητικό Κέντρο «Αθηνά»**), καθώς και στη συμβολή ενός εκπαιδευτικού οργανισμού προσανατολισμένου στις ικανότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα (**Εκπαιδευτήρια Δούκα**), που απετέλεσαν τη βάση πάνω στην οποία στηρίχθηκε το πρωτοποριακό αυτό έργο, που ανέλαβε να επικοινωνήσει και να προβάλλει η εταιρεία **Viewmax**.

**Για περισσότερες πληροφορίες**

ViewMax: Ντίνα Παπαδοπούλου, τηλ.: 210 72.59.120,

e-mail: [info@viewmax.gr](mailto:info@viewmax.gr)

Δήλωση συμμετοχής: [bit.ly/gameitesperida](http://bit.ly/gameitesperida)

[www.gameit.gr](http://www.gameit.gr)  [bit.ly/gameitfacebook](http://bit.ly/gameitfacebook)