

Το Ψηφιακό Παιχνίδι στην Εκπαίδευση

/ [Πεμπτούσια](#)



Η Διαδραστική Έκθεση Επιστήμης και Τεχνολογίας του Ιδρύματος Ευγενίδου, το Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Συστημάτων Επικοινωνιών και Υπολογιστών του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου και το Βρετανικό Συμβούλιο σας προσκαλούν, την Τετάρτη 12 Φεβρουαρίου, στην πρωτότυπη εκδήλωση με θέμα: «Το Ψηφιακό Παιχνίδι στην Εκπαίδευση: Σχεδίαση, δημιουργία και χρήση».

Η εκδήλωση, η οποία πραγματοποιείται στο Ίδρυμα Ευγενίδου, απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων και των ειδικοτήτων, σε γονείς και παιδιά. Για την παρακολούθηση των δραστηριοτήτων και των ομιλιών δεν είναι απαραίτητη η εξοικείωση με τον προγραμματισμό.

Οι επισκέπτες θα γνωρίσουν τις δυνατότητες που παρέχει σήμερα η τεχνολογία στην εκπαίδευση. Συγκεκριμένα, θα έχουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν Έκθεση ψηφιακών παιχνιδιών με εκπαιδευτικό στόχο, ενδιαφέρουσες σχετικές ομιλίες αλλά και παρουσιάσεις του scratch, που επιτρέπει τη δημιουργία αυτοσχέδιων διαδραστικών παιχνιδιών, κινουμένων σχεδίων και ιστοριών. Σημειώνεται ότι η είσοδος στην εκδήλωση είναι ελεύθερη.

Επιπλέον, όλο τον μήνα Φεβρουάριο διοργανώνονται σχετικές ομιλίες ερευνητών στη Διαδραστική Έκθεση και σεμινάρια για εκπαιδευτικούς. Οι εκδηλώσεις πραγματοποιούνται με την υποστήριξη της Πανελλήνιας Ένωσης Καθηγητών Πληροφορικής.

Κεντρική εκδήλωση στο Ίδρυμα Ευγενίδου: Τετάρτη 12 Φεβρουαρίου 2014

18:00-21:00 Έκθεση εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών στη Διαδραστική Έκθεση του Ιδρύματος Ευγενίδου (Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Συστημάτων Επικοινωνιών και Υπολογιστών, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών).



Στην έκθεση αυτή θα έχετε την ευκαιρία να δείτε πληθώρα παιχνιδιών στις ακόλουθες κατηγορίες:

- Χωροευαίσθητα παιχνίδια περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης σχεδιασμένα από μαθητές γυμνασίου, παιχνίδια με πειρατές, παιχνίδια που βοηθούν τα παιδιά στην αντιμετώπιση και στη δημιουργική επίλυση των διαμαχών στο σχολικό περιβάλλον, παιχνίδια με «μαγικά φίλτρα» και διασκεδαστικούς χάρτες.
- Παιχνίδια για κινητά και υπολογιστές με στόχο την εκπαίδευση αυτόνομης μετακίνησης για άτομα με αναπηρίες αλλά και την προετοιμασία σε θέματα αυτονομίας.
- Παιχνίδια που έχουν σχεδιάσει και μας παρουσιάζουν σχολικές ομάδες.

18:00-19:30 Ομιλίες στο Αμφιθέατρο με θέμα: «Το Ψηφιακό Παιχνίδι στην Εκπαίδευση

: Σχεδίαση, δημιουργία και χρήση».



Πρόγραμμα

- **18:00 «Μαθαίνοντας με τα ψηφιακά παιχνίδια: μια ιστορία με δράκους, πριγκίπισσες και... θυμωμένα πουλιά»** (Κώστας Καρπούζης, κύριος ερευνητής Ερευνητικού Πανεπιστημιακού Ινστιτούτου Συστημάτων Επικοινωνιών και Υπολογιστών - Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο).
- **18:20 «Χρήση εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας στην τάξη»** (Φώτης Λιαροκάπης, Διευθυντής Διαδραστικών Κόσμων, Πανεπιστήμιο Coventry, Τμήμα Πληροφορικής).
- **18:40 «Διαδραστικά Παιχνίδια στο Kinect για παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες: Διακρίνοντας τα πρώτα σημάδια αποτελεσματικότητας»** (Συμεών Ρετάλης, καθηγητής Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστημίου Πειραιά).
- **18:55 «Η αξιοποίηση παιχνιδιών στην εκπαιδευτική εμπειρία: ερωτήματα και προοπτικές»** (Μαρία Σαριδάκη, ερευνήτρια του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, στην Εκπαίδευση και στα ΜΜΕ, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών).
- **19:10 Εκπαιδευτικοί που έχουν φτιάξει παιχνίδια στην τάξη μοιράζονται τις εμπειρίες τους.**

- **19:30 Ερωτήσεις.**

19:40 και 20:20 Παρουσίαση Scratch: Τι είναι, τι δυνατότητες έχει;

Το Scratch είναι μία νέα γλώσσα οπτικού προγραμματισμού, που επιτρέπει τη δημιουργία αυτοσχέδιων διαδραστικών ιστοριών, κινουμένων σχεδίων, παιχνιδιών, μουσικής και τέχνης. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από παιδιά 8 ετών και πάνω αλλά και από ενήλικες, ώστε να τους μάθει βασικές έννοιες προγραμματισμού. Μέσα από αυτές τις παρουσιάσεις, οι ενδιαφερόμενοι, θα μάθουν πώς μπορούν να φτιάχνουν εύκολα και γρήγορα δικά τους προγράμματα στο Scratch.

Παράλληλες δραστηριότητες: Ομιλίες στη Διαδραστική Έκθεση του Ιδρύματος Ευγενίδου, τον Φεβρουάριο

Σάββατο 8 Φεβρουαρίου, 19:00

Ομιλία, Δρ. Μιχάλη Βαφόπουλου, ερευνητή του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου. Τίτλος ομιλίας: «**Πώς θα ζήσω με το Διαδίκτυο;**».

Το Διαδίκτυο βρίσκεται πλέον παντού. Στην εκδήλωση αυτή παρουσιάζουμε βασικά στοιχεία για το Διαδίκτυο που θα πρέπει να γνωρίζει ο κάθε γονιός, ο δάσκαλος και ο χρήστης, ο καθένας μας. Αναδεικνύεται επίσης ο τρόπος που μπορεί κάποιος να ζημιωθεί ή να ωφεληθεί χρησιμοποιώντας το Διαδίκτυο, προβάλλοντας απτά παραδείγματα μέσα σε ένα πλαίσιο ασφάλειας και δημιουργικότητας. Οι συμβουλές για την αποφυγή των κινδύνων του Διαδικτύου συμπληρώνονται και εξελίσσονται μέσα από θετικές και βιωματικές παρεμβάσεις για τους τρόπους κατανόησης των περιορισμών και της αξιοποίησης των δυνατοτήτων του.

Πιστεύουμε ότι η ζωή παραμένει έξω από το Διαδίκτυο, αλλά μπορεί να γίνει καλύτερη ή χειρότερη μέσα από αυτό. Και αυτό εξαρτάται και από εμάς.

Σάββατο 15 Φεβρουαρίου, 19:00.

Ομιλία, Δρ. Κώστα Καρπούζη, κύριου ερευνητή ΕΠΙΣΕΥ-ΕΜΠ. Τίτλος ομιλίας: «**Εκπαίδευση στη διαχείριση των διαμαχών μέσα από ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι**».

Στην ομιλία αυτή ο Δρ. Κώστας Καρπούζης θα αναφερθεί στο παιχνίδι Siren, που στοχεύει στην αντιμετώπιση και δημιουργική επίλυση των διαμαχών στο σχολικό περιβάλλον, υποστηρίζοντας το ρόλο των δασκάλων στην εκπαίδευση των μαθητών (10-14 ετών) σε ό,τι αφορά στην κατανόηση και στην επίλυση των διαφορών τους. Το παιχνίδι έχει τη δυνατότητα να παράγει δυναμικά σενάρια διαμαχών που ταιριάζουν στις μαθησιακές ανάγκες ομάδων παιδιών με ποικίλο

πολιτισμικό υπόβαθρο και εξοικείωση με τους υπολογιστές. Τα σενάρια αυτά υλοποιούν τους μαθησιακούς στόχους που ορίζει ο δάσκαλος, κάνοντας δυνατή τη χρήση του σε σχολεία σε όλη την Ευρώπη, χωρίς προηγούμενη τεχνική εκπαίδευση. Στην ομιλία θα αναφερθούν τα πρώτα αποτελέσματα των δοκιμών του παιχνιδιού.

Σεμινάρια για εκπαιδευτικούς

Στα σεμινάρια αυτά οι συμμετέχοντες θα εκπαιδευθούν στη δημιουργία ηλεκτρονικών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού. Για την συμμετοχή στα σεμινάρια δεν απαιτείται κάποια ιδιαίτερη εξοικείωση με τον προγραμματισμό. Αρκούν οι βασικές γνώσεις χρήσης των υπολογιστών. Θα πραγματοποιηθούν δύο σεμινάρια, ένα για δασκάλους κι ένα για καθηγητές φυσικών επιστημών. Για τη συμμετοχή στα σεμινάρια θα δίνεται βεβαίωση συμμετοχής. Το πρόγραμμα των σεμιναρίων θα αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του Ιδρύματος Ευγενίδου, στις 10 Φεβρουαρίου.

Περισσότερες πληροφορίες για την εκδήλωση θα βρείτε στη σελίδα του Ιδρύματος Ευγενίδου: www.eef.edu.gr

Σημείωση: Σε περίπτωση μεγάλης προσέλευσης στις εκδηλώσεις θα τηρηθεί σειρά προτεραιότητας. Σημειώνεται επίσης ότι υπάρχει η δυνατότητα διερμηνείας στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα, κατόπιν έγκαιρης επικοινωνίας με γραπτό μήνυμα στο τηλέφωνο 6936 177 143 ή στην ηλεκτρονική διεύθυνση: rd@eugenfound.edu.gr

Στις σελίδες και στα κανάλια που ακολουθούν θα βρείτε πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό με πειράματα, ντοκιμαντέρ για την ιστορία της επιστήμης και ομιλίες ερευνητών, που μας ενημερώνουν για τις τελευταίες επιστημονικές εξελίξεις:

YouTube: <http://www.youtube.com/user/eugenfound>

Vimeo: <https://vimeo.com/channels/248278>

Facebook: <http://www.facebook.com/Diadraseis>

Twitter: <https://twitter.com/diadraseis>

Google +: plus.google.com/107522114164251174816