



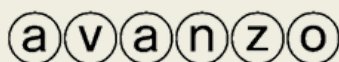
Co-funded by  
the European Union



# Games 4 You

Ψηφιακή μάθηση βασισμένη σε  
παιχνίδια. Παίζοντας για να διδάξουμε

ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66



# ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ

## Ενότητα 3

### 3. Εργαλεία και τεχνολογίες για Παιχνιδοποίηση.....1

3.1. Επισκόπηση των πλατφορμών, του λογισμικού και των χρήσιμων εργαλείων...2

3.1.2. Λογισμικό Παιχνιδοποίηση.....24

3.1.3. Χρήσιμα εργαλεία για Παιχνιδοποίηση.....30

3.1.4. Κριτήρια επιλογής για τεχνολογίες παιχνιδοποίησης.....33

Βιβλιογραφία.....44

### 3. Εργαλεία και τεχνολογία για την παιχνιδοποίηση



Η χρήση πλατφορμών παιχνιδιών είναι πολύ χρήσιμη στον τομέα της εκπαίδευσης, ιδιαίτερα για ενήλικες, καθώς επιτρέπει τη χρήση και τη συμπερίληψη μηχανισμών παιχνιδιού σε ένα μαθησιακό περιβάλλον. Είναι μια σημαντική καινοτομία στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης. Με βάση τις ψυχολογικές αρχές των παιχνιδιών για την τόνωση της δέσμευσης των μαθητών, αυτός ο τύπος πλατφόρμας προσφέρει κίνητρα για πρόοδο και επιτυχία.

Είναι ένας τρόπος επηρεασμού της συμπεριφοράς των χρηστών κάνοντας τις δραστηριότητες πιο ελκυστικές και αυξάνοντας την αφοσίωση των ενηλίκων. Είναι ένας τρόπος δημιουργίας εργαλείων που τραβούν την προσοχή των ανθρώπων. Αυτό καθιστά τις δραστηριότητες πιο συγκεκριμένες και δυναμικές, αποφεύγοντας το πλαίσιο που θα μπορούσε να είναι υπερβολικά θεωρητικό.

## **3.1 Επισκόπηση πλατφορμών, λογισμικού και χρήσιμων εργαλείων**

### **3.1.1. Επισκόπηση των πλατφορμών Gamification**

Το πρώτο μέρος παρουσιάζει τις πλατφόρμες παιχνιδιών, οι οποίες είναι πλήρη συστήματα που ενσωματώνουν διάφορα στοιχεία παιχνιδιού για να εμπλακούν και να παρακινήσουν τους χρήστες σε εκπαιδευτικά ή επαγγελματικά πλαίσια.

#### **1. Συστήματα διαχείρισης μάθησης (LMS) με χαρακτηριστικά Gamification:**

Το LMS είναι λογισμικό σχεδιασμένο για τη διαχείριση μιας διαδικτυακής πλατφόρμας και είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο για πιλοτική και καθοδήγηση εκπαίδευσης μάθησης και διαχείρισης. Το LMS συγκεντρώνει τους πόρους εκμάθησης, επιτρέποντας ευέλικτη, εξατομικευμένη πρόσβαση στους μαθητές.

Το **Moodle** πλατφόρμα είναι ένα σύστημα διδασκαλίας που έχει σχεδιαστεί για τη δημιουργία και τη διαχείριση διαδικτυακών χώρων μάθησης προσαρμοσμένων στις ανάγκες των εκπαιδευτικών, των μαθητών και των διαχειριστών.

Με πιο τεχνικούς όρους, είναι ένα διαδικτυακό σύστημα που δημιουργήθηκε για τη διαχείριση εικονικών περιβαλλόντων διδασκαλίας, βασισμένο σε βάσεις δεδομένων PHP και MySQL.

Η πρώτη έκδοση δημιουργήθηκε το 2002 από τον Αυστραλό εκπαιδευτικό και επιστήμονα υπολογιστών Martin Dougiamas και το αρχικό της όνομα προέρχεται από το ακρωνύμιο του Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment. Οι διαδικτυακές πλατφόρμες διδασκαλίας όπως το Moodle ονομάζονται επίσης LMS.

Οι διαδικτυακές πλατφόρμες διδασκαλίας όπως το Moodle ονομάζονται επίσης LMS.



Πως να  
εγκαταστήσεις  
το moodle σε  
ένα server?

Το moodle είναι μια εργασία που μπορεί να εκτελεστεί μόνο από άτομο που έχει γνώση υπολογιστών, διακομιστών και βάσεων δεδομένων.

Προυποθέσεις  
για να  
εγκαταστήσεις  
το moodle

Web Server (Apache or Nginx): Apache είναι το πιο διαδεδομένο.

Database (MySQL/MariaDB ή PostgreSQL): MySQL/MariaDB είναι οι πιο κοινές εφαρμογές που χρησιμοποιούνται PHP (version 7.4 ή υψηλότερη).



# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΤΟ MOODLE?

Δάσκαλον/Βοηθοί :

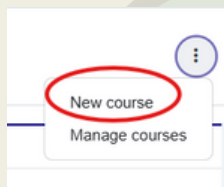
## 1. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑ

### 1. Εγγραψου ως δασκάλα:

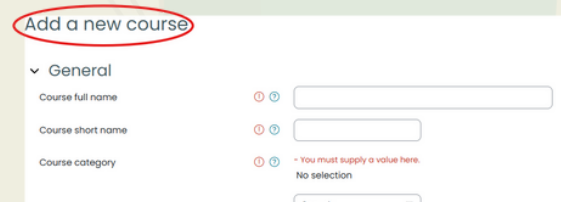
- ο Κάνε εισαγωγή στην πλατφόρμα Moodle and κάνε εγγραφή με τα στοιχεία σου ως δασκαλα.

### 2. Δημιουργησε ένα μάθημα:

- ο Από την αρχική σελίδα Moodle, πάτησε πάνω στο βοηθητικό κουμπί του μενου "Πρόσθεσε ένα καινούριο μάθημα" (αυτό μπορεί να ποικίλει ανάλογα με τις ρυθμίσεις).



- ο **Συμπλήρωσε τις βασικές λεπτομερειες του μαθήματος:**
  - Όνομα μαθηματος: Ενα καθαρός, περιγραφικός τίτλος.
  - Περίληψη μαθήματος: Πρόσθεσε μια συντομη περιγραφή.
  - Αρχικη και τελική ημερομηνια: Ορισε τις ημερομηνίες κλειδια.



- Μορφοποιηση μαθηματος: Επιλεξε τη μορφοποιηση (θεμα, εβδομαδιαιο κλπ).

### 3. Αποθήκευσε τις αλλαγές:

- ο Μόλις ολοκληρωσετε τη φόρμα, αποθηκευστε το μαθημα και θα δημιουργηθεί.

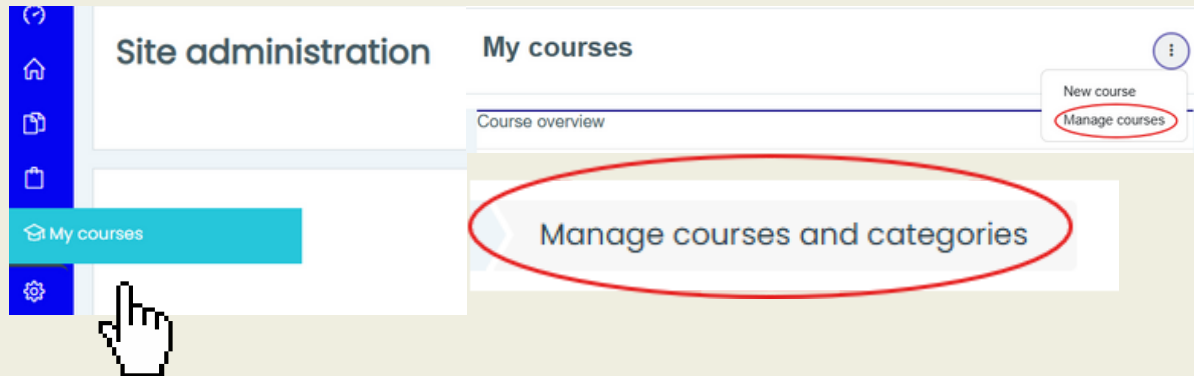
# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΤΟ MOODLE?

## ΔΑΣΚΑΛΟΙ/ΒΟΗΘΟΪ :

### 2. ΔΗΜΙΟΥΡΓΉΣΤΕ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

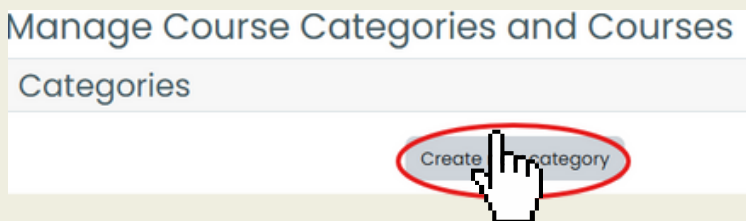
#### 1. Πρόσβαση στη Διαχείριση Ιστοσελίδας:

- Από την κεντρική σελίδα, μεταβείτε στη διεύθυνση “Διαχείριση ιστότοπου” > “Μαθήματα” > “Διαχείριση κατηγοριών και μαθημάτων”.



#### 2. Πρόσθεσε νέα κατηγορία:

- Πατησε πάνω "Προσθήκη κατηγορίας".
- Δωσε στην κατηγορία ένα όνομα και επίλεξε εαν θα είναι υποκατηγορία μιας υπάρχουσας.



#### 3. Αποθηκευση αλλαγών:

- Αποθηκευσε την κατηγορία και μπορείς να αναθεσεις μαθηματα σε αυτό.

# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΤΟ MOODLE?

## ΔΑΣΚΑΛΟΙ/ΒΟΗΘΟΙ :

### 3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

#### 1. Πρόσβαση στο Μάθημα:

Από την περιοχή "Τα Μαθήματά μου", επιλέξτε το μάθημα στο οποίο θέλετε να δημιουργήσετε την εργασία.

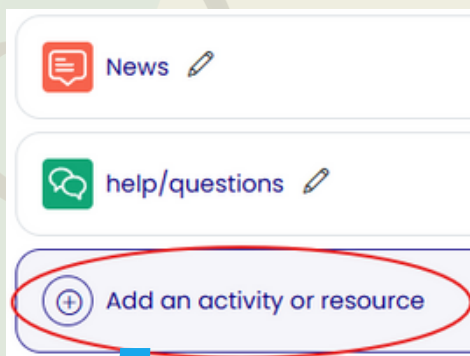
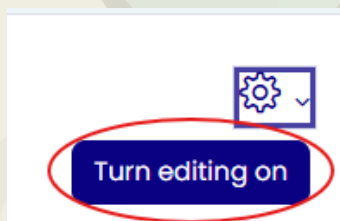
ο

#### 2. Ενεργοποίηση επεξεργασίας:

- Στο μάθημα, αναζητήστε το κουμπί «Ενεργοποίηση επεξεργασίας» (συνήθως επάνω δεξιά).

#### 3. Προσθήκη Δραστηριότητας ή Πόρου:

- Στο αντίστοιχο θέμα ή εβδομάδα, επιλέξτε "Προσθήκη δραστηριότητας ή πόρου".



#### 4. Επιλέξτε Εργασία:

- Επιλέξτε «Εργασία» από τη λίστα δραστηριοτήτων και κάντε κλικ στο «Προσθήκη».
- Διαμόρφωση της εργασίας: Όνομα: Εισαγάγετε ένα όνομα για την εργασία.
- Περιγραφή: Παρέχει λεπτομέρειες σχετικά με το τι πρέπει να κάνουν οι μαθητές.
- Ημερομηνία λήξης: Ορίστε την ημερομηνία λήξης.

#### 5. Τύπος υποβολής:

- Μπορείτε να επιτρέψετε στους μαθητές να ανεβάζουν αρχεία ή να εισάγουν κείμενο στο διαδίκτυο.

# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΤΟ MOODLE?

## ΔΑΣΚΑΛΟΙ/ΒΟΗΘΟΙ:

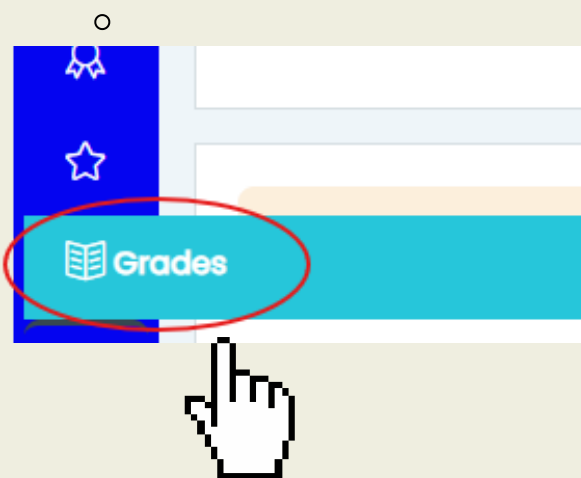
- Βαθμολογία: Ορίζει τον τύπο της βαθμολογίας.

### 6. Αποθήκευση αλλαγών και επιστροφή στο μάθημα.

## 4. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΒΑΘΜΩΝ

### 1. Πρόσβαση στο Βιβλίο Βαθμών:

Εντός του μαθήματός σας, μεταβείτε στην ενότητα "Βαθμοί" στο πλευρικό μενού διαχείρισης.



### 2. Αναθεώρηση, Βαθμολογία ή Εξαγωγή:

- Εδώ μπορείτε να δείτε βαθμολογημένες εργασίες, να εισαγάγετε χειροκίνητα βαθμούς ή να εξαγάγετε βαθμούς.



# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΤΟ MOODLE?

## ΜΑΘΗΤΕΣ :

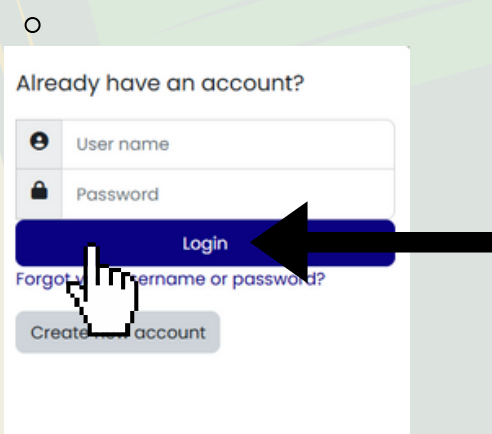
### 1. ΕΓΓΡΑΦΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ MOODLE

1. Μεταβείτε στην Αρχική Σελίδα:

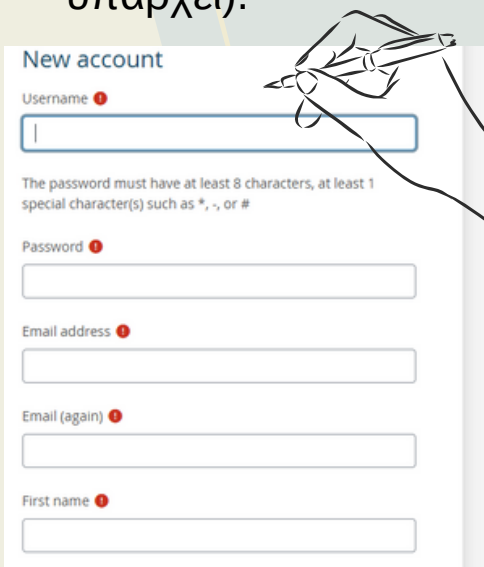
- Μεταβείτε στη διεύθυνση URL της πλατφόρμας Moodle του ιδρύματός σας.

#### 2. Δημιουργία Λογαριασμού:

- Αναζητήστε το κουμπί «Δημιουργία νέου λογαριασμού» ή «Εγγραφή» στην αρχική σελίδα (αυτό εξαρτάται από τον τρόπο ρύθμισης του Moodle του ιδρύματός σας).



- Συμπληρώστε τη φόρμα με τα προσωπικά σας στοιχεία, όπως όνομα, email και κωδικό πρόσβασης.
- Ελέγξτε το email σας για να επιβεβαιώσετε την εγγραφή (εάν υπάρχει).



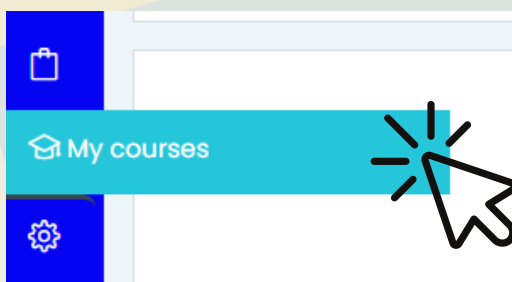
## 2. ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΜΑΘΗΜΑ

### 1. Σύνδεση:

- Χρησιμοποιήστε το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασής σας για να συνδεθείτε.

### 2. Αναζήτηση για το μάθημα:

- Μόλις εισέλθετε, χρησιμοποιήστε τη μηχανή αναζήτησης μαθημάτων ή τη λίστα των μαθημάτων στα οποία έχετε εγγραφεί (στο "Τα μαθήματά μου") για να βρείτε ένα μάθημα.



## 3. ΑΝΕΒΑΣΤΕ ΕΝΑ ΑΡΧΕΙΟ ΣΕ ΕΡΓΑΣΙΑ

### 1. Πρόσβαση στην Εργασία:

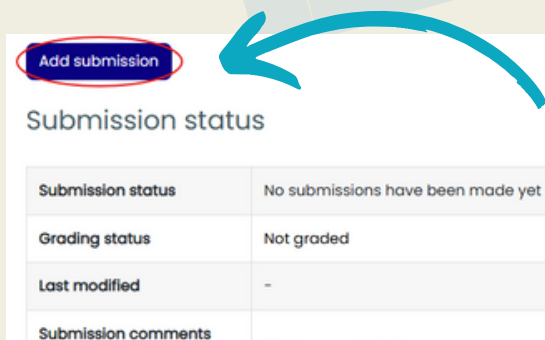
- Εισαγάγετε το μάθημα και αναζητήστε την εργασία στην αντίστοιχη ενότητα (εβδομάδες ή θέματα).

### 2. Προβολή λεπτομερειών εργασίας:

- Κάντε κλικ στο όνομα της εργασίας για να δείτε οδηγίες, ημερομηνία λήξης και επιτρεπόμενες μορφές.

### 3. Ανεβάστε το Αρχείο:

- Κάντε κλικ στην «Προσθήκη υποβολής» ή «Μεταφόρτωση αρχείου».



# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ MOODLE?

## Μαθητές:

- Χρησιμοποιήστε το κουμπί "Επιλογή αρχείου" για να επιλέξετε το αρχείο από τη συσκευή σας ή να το σύρετε απευθείας στην περιοχή μεταφόρτωσης.
- Επιβεβαιώστε ότι το αρχείο έχει μεταφορτωθεί σωστά και κάντε κλικ στο «Αποθήκευση αλλαγών».



### 4. Υποβολή για βαθμολόγηση:

Ανάλογα με τις ρυθμίσεις εργασιών, ίσως χρειαστεί να κάνετε κλικ στο "Υποβολή εργασίας" για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία.

◦

## 4. ΔΕΙΤΕ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΧΟΛΙΑ

### 1. ΔΕΙΤΕ ΤΟΥΣ ΒΑΘΜΟΥΣ ΣΑΣ:

- Στο πλαϊνό μενού, αναζητήστε την ενότητα "Βαθμοί".
- Εκεί μπορείτε να δείτε τις σημειώσεις των δραστηριοτήτων σας

|            |                                             |   |   |       |
|------------|---------------------------------------------|---|---|-------|
| QUIZ       | SESSION 1 -                                 |   |   |       |
| ASSIGNMENT | SESSION 2 -                                 |   |   |       |
| QUIZ       | SESSION 2 -                                 |   |   |       |
| ASSIGNMENT | SESSION 1 - ACTIVITY 2                      | - | - | 0-100 |
| QUIZ       | SESSION 1 - ACTIVITY 3 (TEST TRUE OR FALSE) | - | - | 0-10  |
| ASSIGNMENT | SESSION 1 - ACTIVITY 4                      | - | - | 0-100 |
| ASSIGNMENT | SESSION 2 - ACTIVITY 2                      | - | - | 0-100 |
| QUIZ       | SESSION 2 - ACTIVITY 3 (TEST 2)             | - | - | 0-10  |
| ASSIGNMENT | SESSION 3 - ACTIVITY 1 (OPEN ANSWER)        | - | - | 0-100 |

**Ο Μαυροπίνακας** είναι ένα ενδιαφέρον διαδικτυακό εργαλείο εκμάθησης για όσους θέλουν να διδάξουν ή να αποκτήσουν νέες δεξιότητες και γνώσεις. Είναι ένα Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (LMS) που χρησιμοποιείται διαδικτυακά από διαφορετικά εκπαιδευτικά ιδρύματα με στόχο τη διευκόλυνση της διδασκαλίας και της μάθησης.

Διαθέτει ένα ευρύ φάσμα χαρακτηριστικών και εργαλείων που μπορούν να προσαρμοστούν για την επίτευξη των στόχων του μαθήματος στο οποίο θα χρησιμοποιηθεί, διευκολύνει τη δημιουργία αναφορών και ανάλυση των δραστηριοτήτων που πραγματοποιούνται από τους μαθητές και επίσης ενισχύει τα κανάλια επικοινωνίας και διαδικτυακής συνεργασίας μεταξύ μαθητή και καθηγητή.



Ο μαυροπίνακας χωρίζεται σε δύο διαφορετικές πλατφόρμες.

1. Ο «**μαυροπίνακας μάθησης**», το οποίο είναι η κύρια πλατφόρμα του Συστήματος Διαχείρισης Μάθησης (LMS) του Blackboard για τη διαχείριση και την κοινή χρήση μαθημάτων.

Μέσω μιας διαδικτυακής σύνδεσης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να πραγματοποιήσουν, μεταξύ άλλων, αναφορά ή επικοινωνία.

2. Ο **μαυροπίνακας συνεργασίας** είναι η πλατφόρμα για βιντεοκλήσεις (δηλαδή για διδασκαλία μαθημάτων) και επιτρέπει σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να συνδέονται σε πραγματικό χρόνο και να συνεργάζονται στο διαδίκτυο.

# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΟΥΜΕ ΤΟ ΜΑΥΡΟΠΙΝΑΚΑ?

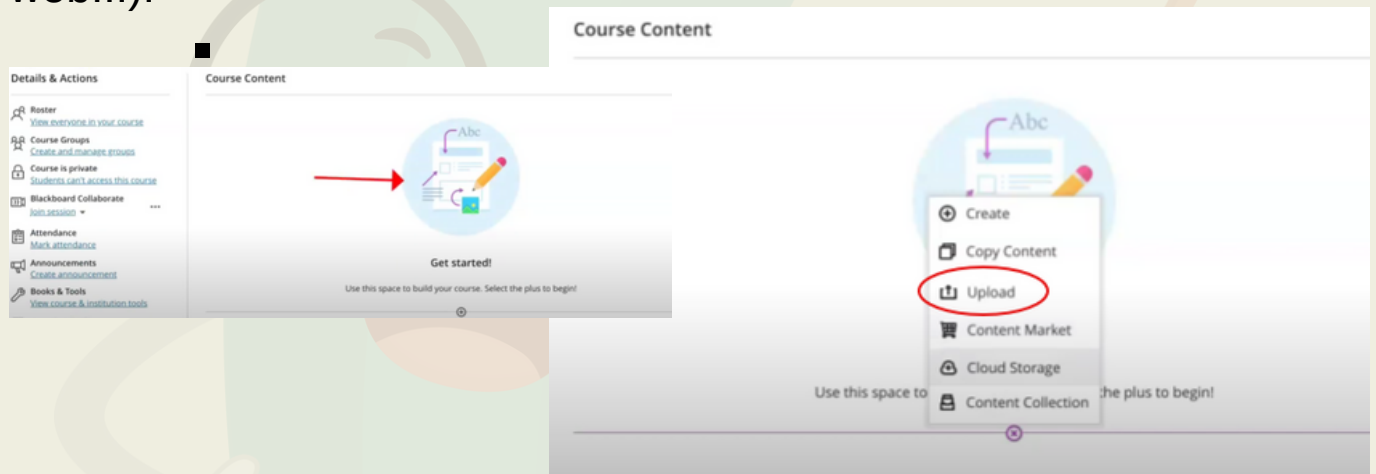
Δασκαλοι/Βοηθοί:

## 1. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑ

### 1. ΕΙΣΟΔΟΣ ΩΣ ΔΑΣΚΑΛΟΣ:

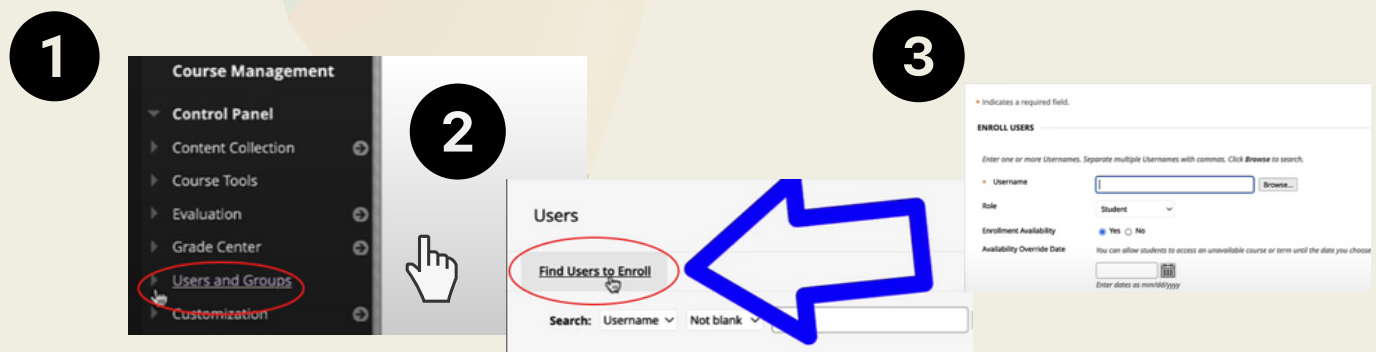
- Συνδεθείτε στην πλατφόρμα μέσω της ιστοσελίδας της και δημιουργήστε ένα διαδικτυακό μάθημα.
- Εισαγάγετε τις βασικές πληροφορίες του μαθήματος: ημερομηνία έναρξης και λήξης, όνομα.

Από το κεντρικό μενού, επιλέξτε την επιλογή «προσθήκη περιεχομένου» και ανεβάστε το αντίστοιχο αρχείο (PDF, ήχος, web...).



## 2. ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΜΑΘΗΤΕΣ:

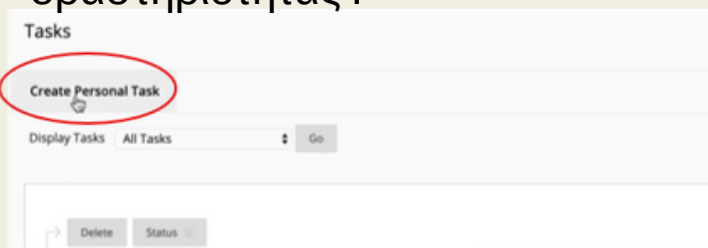
Προσθέστε μαθητές από την επιλογή «διαχείριση χρήστη» στο κύριο μενού.



# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΟΥΜΕ ΤΟ ΜΑΥΡΟΠΙΝΑΚΑ? ΔΑΣΚΑΛΟΙ/ΒΟΗΘΟΙ:

## 2. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΜΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

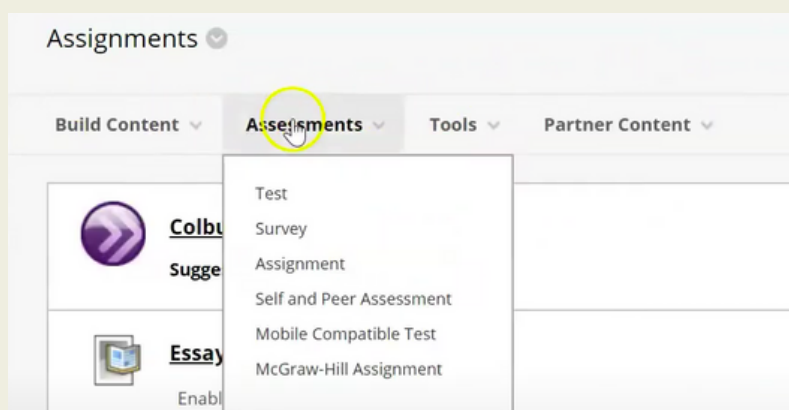
1. Πηγαίνετε στο βασικό μενού και πατήστε πάνω 'δημιουργία δραστηριότητας'.



## 3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΜΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση πρέπει να επιλέγεται από τον καθηγητή κατά τη διαμόρφωση του μαθήματος μέσω του κύριου μενού στην ενότητα «δημιουργία αξιολόγησης».

- Ο δάσκαλος θα μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε πολλές επιλογές αξιολόγησης: εξέταση, έρευνες.



## 4. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΜΑΘΗΤΕΣ

1. Για να ενθαρρύνει την επικοινωνία μεταξύ καθηγητών και μαθητών, ο διαχειριστής μπορεί να ανοίξει την επιλογή «δημιουργία συνομιλίας» στο κύριο μενού ως μέσο επικοινωνίας.

## Ο ΜΑΥΡΟΠΙΝΑΚΑΣ ΕΠΙΤΡΠΕΙ ΣΤΟΥΣ ΔΑΣΚΑΛΟΥΣ/ΒΟΗΘΟΥΣ ΝΑ

1. Δημιουργήστε μαθήματα εντός της πλατφόρμας χρησιμοποιώντας μια μεγάλη ποικιλία πόρων.
2. Διαχειριστείτε δραστηριότητες, αξιολογήσεις και παρακολουθήστε τους μαθητές.
3. Επικοινωνήστε με τους μαθητές μέσω φόρουμ, ομάδων εργασίας και διαδικτυακής συνομιλίας.
4. Διεξάγετε αναφορές παρακολούθησης και αναλύσεις για να παρακολουθείτε την πρόοδο των μαθητών.
5. Πραγματοποιήστε μια πιο εξατομικευμένη εκπαίδευση των μαθητών καθώς διαθέτει διαφορετικά εργαλεία όπως η προσαρμογή περιεχομένου ή ατομικές αξιολογήσεις.

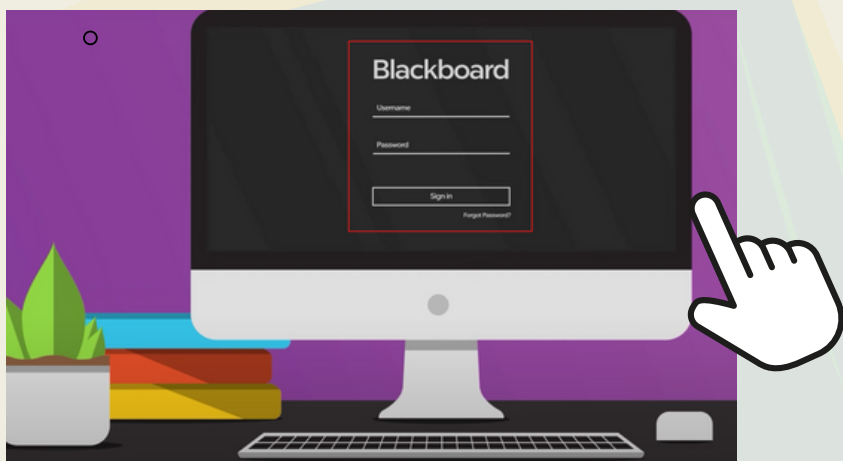
# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΜΑΥΡΟΠΙΝΑΚΑ?

## ΜΑΘΗΤΕΣ:

### 1. ΚΑΝΤΕ ΕΙΣΟΔΟ ΣΤΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ

#### 1. Δημιουργήστε έναν λογαριασμό:

- Αρχικά, πρέπει να συνδεθείτε στον ιστότοπο Blackboard Learn του αντίστοιχου ιδρύματος.
- Εγγραφείτε στη δεξιά πλευρά της οθόνης ως φοιτητής με το email και τον κωδικό πρόσβασής σας.



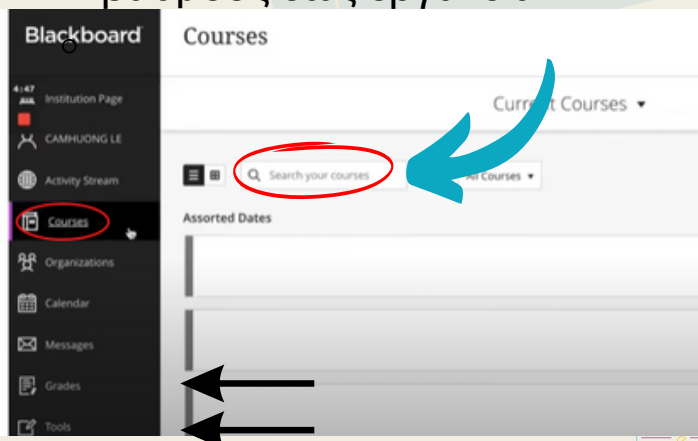
### 2. ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΔΟΔΟ ΣΕ ΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑ

#### 1. Εγγραφή:

- Δημιουργήστε ένα username και password για να εισελθετε.

#### 2. Αναζήτηση του μαθήματος:

- Θα πρέπει να περιμένετε μέχρι ο καθηγητής να προσθέσει το περιεχόμενο και να το προσθέσει στο μάθημα για να μπορέσετε να αρχίσετε να το χρησιμοποιείτε. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας, θα δείτε όλες τις πληροφορίες από βαθμούς έως εργαλεία.

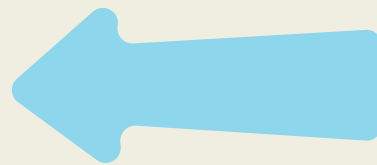
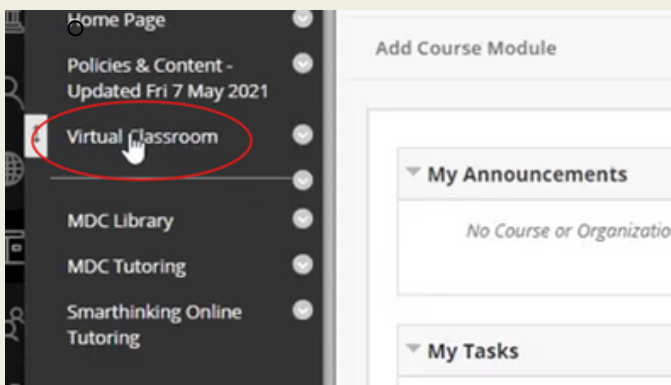


# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΜΑΥΡΟΠΙΝΑΚΑ?

## ΜΑΘΗΤΕΣ:

### 3. Αποκτήστε πρόσβαση στο μάθημα:

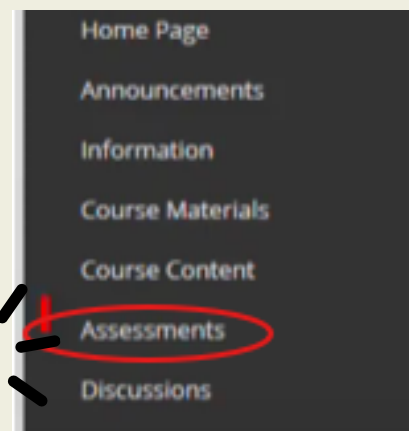
- Μόλις βρεθείτε μέσα στο μάθημα, θα μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτό μέσω της ενότητας «εικονική τάξη».
- Αφού βρείτε τα μαθήματα στα οποία βρίσκονται, θα μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτό μέσω της ενότητας «μαθήματα». Εκεί, μπορείτε να επιλέξετε την ενότητα του καθηγητή, ημερομηνία, ολοκληρωμένα μαθήματα.



### 3. ΑΝΕΒΑΣΤΕ ΜΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

#### 1. Αποκτήστε πρόσβαση στη δραστηριότητα:

- Οι μαθητές, επιλέγοντας εργαλεία και εργασίες στη δεξιά πλευρά της οθόνης τους, θα μπορούν να δημοσιεύουν εργασίες μέσω της ενότητας «αναθέσεις».



### 4. . ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

1. Οι μαθητές θα μπορούν να έχουν πρόσβαση στις συνομιλίες μέσω της καρτέλας «προβολή μαθήματος». Οι μαθητές θα βρουν διαδικτυακή συνομιλία, φόρουμ.

## Ο ΜΑΥΡΟΠΙΝΑΚΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ

*Συμπέρασμα:*

Ο μαυροπίνακας είναι  
χρήσιμος για μαθητές, και  
ειδικά για εκπαιδευτικούς,  
επειδή είναι διαισθητικός  
χρησιμοποιεί και  
συγκεντρώνει το υλικό της  
τάξης, τις εργασίες, τη  
βαθμολόγηση και τις  
επικοινωνίες σε α  
ενιαία πλατφόρμα,  
διευκολύνοντας τη  
διαχείριση της μάθησης και  
την αλληλεπίδραση  
εικονικά.

**Canvas** είναι ένα ενδιαφέρον Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (LMS) που προσφέρει μια δυναμική και ελκυστική επιλογή για μάθηση. Αυτή η διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαδικτυακά, πρόσωπο με πρόσωπο ή υβριδικά μαθήματα.



- Για να αποκτήσουν πρόσβαση σε αυτήν την πλατφόρμα, οι χρήστες πρέπει να εγγραφούν με τον λογαριασμό email τους ή μπορούν να δημιουργήσουν έναν λογαριασμό που σχετίζεται με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Facebook, twitter...) και τον κωδικό πρόσβασής τους. Αυτό που την κάνει μία από τις καλύτερες πλατφόρμες είναι η προσβασιμότητά της για όλες τις ηλικίες.
- Η διεπαφή του ιστότοπου Canvas είναι πολύ διαισθητική. Τόσο για μαθητές όσο και για καθηγητές, έχει ένα σταθερό πλευρικό μενού που μας βοηθά να μην χανόμαστε και να βρισκόμαστε πάντα στη σελίδα.

# ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ CANVAS?

Όσον αφορά το κομμάτι του **εκπαιδευτικού**, ο χώρος εργασίας είναι ευρύς και απλός

- Θα πρέπει να κοιτάξετε στο αριστερό μενού και από εκεί να αποκτήσετε πρόσβαση στα «μαθήματα», στην ενότητα «δημιουργία μαθήματος».
- Μόλις δημιουργηθεί το μάθημα και ενσωματωθούν οι φοιτητές, μπορούν να προστεθούν οι διαφορετικές ενότητες που το αποτελούν για να προσθέσετε τις πληροφορίες μέσα.
- Διαθέτει διαφορετικά εργαλεία για εργασία, για παράδειγμα, σύγχρονες τάξεις, ανέβασμα αρχείων, συνδέσμων... και άλλες δραστηριότητες όπως ερωτηματολόγια ή ομαδική εργασία.
- Από το μενού μπορείτε επίσης να αποκτήσετε πρόσβαση στους μαθητές της τάξης και να δείτε αν είναι ενεργοί αυτή τη στιγμή ή ποιες εργασίες έχουν παραδώσει.

Ως **φοιτητής** ο τρόπος εγγραφής είναι ο ίδιος, μέσω email ή μέσω κοινωνικών δικτύων και κωδικού πρόσβασης.

- Το μενού εμφανίζεται επίσης στην αριστερή πλευρά της οθόνης όπου θα δείτε τα μαθήματα στα οποία έχετε εγγραφεί και από εκεί θα έχετε πρόσβαση σε διάφορα στοιχεία όπως αρχεία, βαθμολογίες, φόρουμ συζητήσεων.....

## ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΟΥ CANVA

Ένα από τα πιο ευνοϊκά σημεία αυτού του LMS είναι ότι έχει διαφορετικές εφαρμογές:

- Canvas Student για φοιτητές
- Canvas Teacher για δασκάλους
- Canvas Parent για τους γονείς να παρακολουθούν την ανάπτυξη των παιδιών τους στο μάθημα.

Αυτές οι εφαρμογές μπορούν να ληφθούν μέσω του Play Store στο σύστημα Android ή του App Store στο σύστημα iOS.



## 2. Αποκλειστικές πλατφόρμες παιχνιδιού:

Οι αποκλειστικές πλατφόρμες παιχνιδιών είναι λογισμικό που επιτρέπει σε ορισμένους οργανισμούς να σχεδιάζουν και να ενσωματώνουν στοιχεία που μοιάζουν με παιχνίδια, μάλλον διαδραστικά σε τομείς όπως η εκπαίδευση. Είναι ένας τρόπος συνδυασμού ενός εκπαιδευτικού εργαλείου με ένα διαδραστικό και διασκεδαστικό.

Το **Quizizz**, για παράδειγμα, είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα λογισμικού που χρησιμοποιεί τεχνητή νοημοσύνη για να δημιουργήσει διασκεδαστικά κουίζ για τους συμμετέχοντες. Ο στόχος είναι να γίνει η μάθηση πιο διασκεδαστική και αποτελεσματική. Οι δραστηριότητες δημιουργούνται από περιεχόμενο που μπορεί να προταθεί απευθείας από τον δάσκαλο. Το λογισμικό χρησιμοποιεί στοιχεία παιχνιδιού, όπως πόντους κατάταξης και σήματα για να παρακινήσει τους συμμετέχοντες. Επιπλέον, το γεγονός ότι τα αποτελέσματα είναι άμεσα διαθέσιμα σημαίνει ότι τα σφάλματα μπορούν να εντοπιστούν άμεσα, επιτρέποντας στους χρήστες να βελτιώσουν τις γνώσεις τους.

# Quizizz

**Kahoot!** είναι μια πλατφόρμα κουίζ που βασίζεται σε σύννεφο, ιδανική τόσο για μαθητές όσο και για καθηγητές. Λόγω του παιχνιδιάρικου χαρακτήρα του, επιτρέπει τη δημιουργία νέων κουίζ από την αρχή, προσφέροντας έτσι τη δυνατότητα προσαρμογής της μαθησιακής εμπειρίας με δημιουργικό τρόπο προσαρμοσμένο στις ανάγκες των μαθητών.

Με περισσότερα από 40 εκατομμύρια παιχνίδια ήδη διαθέσιμα, το Kahoot! προσφέρει γρήγορη και εύκολη πρόσβαση σε ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευτικού περιεχομένου, καθιστώντας το ιδιαίτερα κατάλληλο για υβριδική ή εξ αποστάσεως εκπαίδευση όπου ο χρόνος και οι πόροι είναι περιορισμένοι.

Λειτουργία του Kahoot! είναι διαισθητικό: μόλις δημιουργηθεί ένα κουίζ, οι παίκτες μπορούν να συμμετάσχουν εισάγοντας έναν κωδικό PIN μέσω της εφαρμογής για κινητά. Χρησιμοποιώντας τη συσκευή τους ως τηλεχειριστήριο, μπορούν εύκολα να απαντήσουν στις ερωτήσεις που εμφανίζονται στην οθόνη. Στο τέλος του κουίζ, ένα βήθρο βραβεύει τους συμμετέχοντες με την υψηλότερη βαθμολογία.

Αν και Kahoot! έχει σχεδιαστεί κυρίως για εκπαιδευτικούς σκοπούς, μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για απλή ψυχαγωγία. Η ιδέα πίσω από αυτό είναι να μαθαίνεις διασκεδάζοντας, παρόλο που η φύση των ερωτήσεων τείνει περισσότερο προς την ενίσχυση παρά την εμβάθυνση. Ωστόσο, ο δάσκαλος ή ο συντονιστής του παιχνιδιού έχει τον απόλυτο έλεγχο του ρυθμού του κουίζ, επιτρέποντας τις απαραίτητες εξηγήσεις και παύσεις όταν είναι απαραίτητο.

# Kahoot!

Το **Classcraft** είναι μια πλατφόρμα παιχνιδιού που βοηθά στην ανάπτυξη μαθημάτων μέσω ενός διαδικτυακού παιχνιδιού ρόλων, συμβάλλοντας στη βελτίωση του περιβάλλοντος της τάξης φέρνοντας την τεχνολογία πιο κοντά στην εκπαίδευση στην οποιοδήποτε θέμα και για οποιαδήποτε ηλικιακή ομάδα.

Με βάση τα ομαδικά παιχνίδια ρόλων, στην αρχή κάθε παιχνιδιού, οι μαθητές δημιουργούν το avatar τους επιλέγοντας ένα επάγγελμα (πολεμιστής, μάγος ή γεροϋσιαστής) που θα τους δώσει διαφορετικές εξουσίες. Θα δημιουργηθούν ομάδες των 4-5 παικτών που θα πρέπει να συνεργαστούν για να αρχειοθετήσουν τα οφέλη. Οι ενέργειες που κάνουν οι μαθητές στο παιχνίδι θα αντικατοπτρίζονται στην πραγματική ζωή, στους βαθμούς τους. Αυτά μπορεί να είναι αρνητικά ή θετικά. Παιχνιδοποιώντας την τάξη, τα περιεχόμενα κάθε θέματος επεξεργάζονται με πιο ευχάριστο τρόπο για τους μαθητές.

Ένα από τα πιο θετικά στοιχεία αυτής της πλατφόρμας είναι ότι οι μαθητές δεν χρειάζεται να εγγραφούν με τη διεύθυνση e-mail τους, καθώς μπορούν να το κάνουν μέσω κωδικού που παρέχει ο δάσκαλος, προσφέροντας έτσι μεγαλύτερη ασφάλεια, ειδικά στην περίπτωση των ανηλίκων. Μια άλλη θετική πτυχή είναι ότι μέσω ενός εξατομικευμένου κώδικα, οι νόμιμοι κηδεμόνες μπορούν να έχουν πρόσβαση στην πρόοδο των παιδιών τους.



# Classcraft

### 3.1.2. Λογισμικό παιχνιδοποίησης

Το λογισμικό παιχνιδοποίησης εστιάζει στη δημιουργία διαδραστικού και ψυχαγωγικού περιεχομένου.

#### 1. Λογισμικό ανάπτυξης παιχνιδιών:

Το λογισμικό ανάπτυξης παιχνιδιών είναι ένα απαραίτητο εργαλείο για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών. Προσφέρουν λειτουργίες για γραφικό σχεδιασμό, προγραμματισμό, 3D animation και διαχείριση ήχου, καθιστώντας δυνατή την ανάπτυξη παιχνιδιών για διάφορες πλατφόρμες. Προσβάσιμα σε αρχάριους χάρη σε πολυάριθμα σεμινάρια και μια ενεργή κοινότητα, αυτά τα πακέτα λογισμικού διευκολύνουν την ταχεία δημιουργία πρωτοτύπων και την ανάπτυξη πολύπλοκων παιχνιδιών. Επιτρέπουν τη μετατροπή των δημιουργικών ιδεών σε συναρπαστικές, διαδραστικές εμπειρίες, πολύ περισσότερο καθώς το λογισμικό έχει δωρεάν άδεια χρήσης και είναι εύκολο στη λήψη.

#### ΠΑΡΑΔΕΪΓΜΑΤΑ ΘΕΜΑΤΩΝ:

- Επαγγελματική ανάπτυξη (π.χ. εικονικά εργαστήρια για την ανάπτυξη διαχείρισης)
- Γλωσσική και πολιτιστική εκπαίδευση (π.χ. παιχνίδια εκμάθησης γλωσσών με ρεαλιστικούς διαλόγους, εικονικά ταξίδια για εξερεύνηση διαφορετικών πολιτισμών)
- Εκπαίδευση για την υγεία και την ασφάλεια (π.χ. προαγωγή της υγείας μέσω διασκεδαστικών δραστηριοτήτων, προσομοιώσεις διαχείρισης έκτακτης ανάγκης)
- Τεχνική εκπαίδευση και εκπαίδευση πληροφορικής (π.χ. παιχνίδια προγραμματισμού και κωδικοποίησης)
- Δημιουργική και καλλιτεχνική ανάπτυξη (π.χ. μουσικά και θεατρικά έργα σε παιχνιδιάρικη μορφή, παιχνίδια για την προώθηση της δημιουργικότητας)

# **ΠΩΣ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΠΑΙΧΝΊΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΪΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΊΚΩΝ;**

## **1. Καταιγισμός ιδεών και ανάπτυξη εννοιών:**

- Ορισμός ομάδας στόχου: Ποιος θα παίξει το παιχνίδι; Ποια ενδιαφέροντα και ανάγκες έχει αυτή η ομάδα-στόχος;
- Αναπτύξτε την ιδέα του παιχνιδιού: Ποια ιδέα είναι ελκυστική; Π.χ. εκπαιδευτικό παιχνίδι, παιχνίδι προσομοίωσης ή διασκεδαστικό.

## **2. Σχεδιασμός και σχεδιασμός:**

- Μηχανικοί και κανόνες παιχνιδιού: Προσδιορίστε πώς λειτουργεί το παιχνίδι, ποιοι κανόνες ισχύουν και ποιους στόχους πρέπει να επιτύχουν οι παίκτες.
- Ιστορία και χαρακτήρες: Ανάπτυξη μιας συναρπαστικής ιστορίας και ενδιαφέροντων χαρακτήρων.
- Γραφικά και ήχος: Δημιουργία/προμήθεια γραφικών, κινούμενων εικόνων και ήχων που ταιριάζουν στο θέμα και το στυλ του παιχνιδιού σας.

## **3. Τεχνική υλοποίηση:**

- Γλώσσα προγραμματισμού και πλατφόρμα: επιλογή κατάλληλης γλώσσας προγραμματισμού για το παιχνίδι (π.χ. JavaScript, Python) και πλατφόρμα (π.χ. web, κινητό).
- Εργαλεία ανάπτυξης παιχνιδιών: Χρησιμοποιήστε εργαλεία και κινητήρες όπως το Unity, το Unreal Engine ή το Godot για να διευκολύνετε την ανάπτυξη.
- Πρωτότυπο: Δημιουργήστε πρωτότυπα του παιχνιδιού για να δοκιμάσετε τους βασικούς μηχανισμούς.

## **4. Δοκιμές και σχόλια:**

- Δοκιμή beta: κάντε δοκιμαστικό παιχνίδι για μικρές ομάδες για να βρείτε σφάλματα και να συγκεντρώσετε σχόλια.
- Προσαρμογές και βελτιώσεις: Χρησιμοποιήστε σχόλια για να βελτιώσετε το παιχνίδι/διορθώσετε τυχόν προβλήματα.

## **5. Έκδοση και μάρκετινγκ:**

- Επιλέξτε πλατφόρμες: Επιλέξτε πλατφόρμες για τη δημοσίευση του παιχνιδιού (π.χ. Steam, App Store, Google Play).
- Υποστήριξη: Προσφέρετε υποστήριξη μετά την κυκλοφορία.



## ΚΑΠΟΙΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το λογισμικό ανάπτυξης παιχνιδιών βοηθά μεμονωμένους προγραμματιστές, εταιρείες τυχερών παιχνιδιών και εκπαιδευτικά ιδρύματα να δημιουργούν, να διανέμουν και να δημιουργούν έσοδα από παιχνίδια. Αυτές οι λύσεις προσφέρουν συχνά πρόσθετες δυνατότητες, όπως ανάλυση συμπεριφοράς χρηστών, μάρκετινγκ και κοινωνικές λειτουργίες. Παρέχει ένα περιβάλλον ανάπτυξης για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού με ελάχιστη δουλειά. Φροντίζει τα πάντα: εικόνες, βίντεο, κινούμενα σχέδια, σκηνές, ηχητικά εφέ, φυσική παιχνιδιών κ.λπ.

Το **Unity** προορίζεται για ομάδες ή μεμονωμένους προγραμματιστές που θέλουν να δημιουργήσουν τίτλους 2D ή 3D με γραφικά πρώτης κατηγορίας.



- Υπάρχει μια δωρεάν έκδοση με ένα ενσωματωμένο mini-game που μπορείτε να κατεβάσετε και να δοκιμάσετε πριν δεσμευτείτε για μεγαλύτερα έργα και μια συνδρομή.
- Υπάρχουν δοκιμαστικές εκδόσεις των προγραμμάτων καθώς και δύο δωρεάν εκδόσεις, μία για φοιτητές (κάτω των 16 ετών) και μία άλλη για άτομα που έχουν κερδίσει λιγότερα από 100.000 \$ σε έσοδα ή χρηματοδότηση τον τελευταίο χρόνο.
- Το Unity έχει μια ενεργή κοινότητα όπου μοιράζονται συμβουλές που μπορούν να βοηθήσουν στη μηχανή παιχνιδιών και τη συνολική ανάπτυξη του παιχνιδιού.
- Τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν με το Unity είναι χωρίς άδεια χρήσης και υποστηρίζουν πολλαπλές πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένης της εικονικής πραγματικότητας.
- Συνολικά, το Unity είναι κατάλληλο για τις περισσότερες περιπτώσεις χρήσης, ανεξάρτητα από το μέγεθος και τον προγραμματιστή, είτε είναι νέος είτε έμπειρος.

**Unreal Engine** είναι μια ευέλικτη και ισχυρή μηχανή γραφικών που είναι κατάλληλη τόσο για ομάδες όσο και για μεμονωμένους προγραμματιστές που θέλουν να δημιουργήσουν τίτλους 2D ή 3D με γραφικά πρώτης κατηγορίας.



- Χρησιμοποιείται από επαγγελματίες του κλάδου, γενικά όχι για αρχάριους. Ωστόσο, η Unreal κυκλοφόρησε το Blueprints, ένα οπτικό εργαλείο δέσμης ενεργειών που βοηθά.
- Προορίζεται για υποψηφίους που στοχεύουν κυρίως σε τρισδιάστατη απεικόνιση τριπλού Α επιπέδου και είναι πρόθυμοι να μάθουν προγραμματισμό στο πλάι.
- Αυτός ο επεξεργαστής παιχνιδιών συνδυάζεται με μια αγορά περιουσιακών στοιχείων freemium που διαχειρίζεται η Epic Games (η μητρική εταιρεία) και η βάση χρηστών της Unreal Engine. Εκτός από τις δυνατότητές του, τα δυνατά σημεία της Unreal είναι η εκτενής τεκμηρίωση, η μεγάλη κοινότητα και τα δωρεάν σεμινάρια.
- Είναι δωρεάν για λήψη και χρήση μέχρι το παιχνίδι σας να κερδίσει περισσότερα από 1 εκατομμύριο \$. Μετά από αυτό, απαιτείται τέλος άδειας 5%.
- Τελικά, αυτός είναι ο πιο ισχυρός κατασκευαστής παιχνιδιών σε αυτήν τη λίστα, αλλά απαιτεί επίσης τη μέγιστη δέσμευση από τους χρήστες του.

Με το **Construct**, μπορούν να αναπτυχθούν παιχνίδια 2D χωρίς καμία γνώση προγραμματισμού. Η Javascript υποστηρίζει και σας βοηθά να εξοικειωθείτε με τον προγραμματισμό των παιχνιδιών.



- Το Javascript δεν συνδέεται με μια συγκεκριμένη μηχανή παιχνιδιών, επομένως ό,τι έχετε μάθει μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί αλλού.
- Έχει μια καθαρή διεπαφή ιστού που μπορεί να εκτελεστεί από οποιοδήποτε πρόγραμμα περιήγησης. Όταν φορτωθεί, εκτελείται ακόμη και χωρίς ενεργή σύνδεση στο Διαδίκτυο.
- Η Construct περιγράφει τον εαυτό της ως την καλύτερη μηχανή παιχνιδιών 2D. Διαθέτει επίσης μια σειρά από λειτουργίες 3D, συμπεριλαμβανομένων πολυδιάστατων αντικειμένων και παραμόρφωσης πλέγματος.
- Αυτή η μηχανή παιχνιδιών διευκολύνει επίσης την προσθήκη προηγμένων κινούμενων εικόνων. Η μηχανή φυσικής, ο ενσωματωμένος επεξεργαστής εικόνας, οι προσαρμοσμένες συγκρούσεις, η εξαιρετική εύρεση διαδρομής κ.λπ. το καθιστούν αγαπημένο τόσο για αρχάριους όσο και για ειδικούς.
- Επιπλέον, τα δωρεάν και επί πληρωμή πρόσθετα ενισχύουν την εμπειρία παιχνιδιού. Όλα αυτά τα οφέλη συνδυάζονται με άμεσες προεπισκοπήσεις χωρίς μεγάλες καθυστερήσεις και απομακρυσμένες προεπισκοπήσεις που μπορείτε να λάβετε σε διάφορες συσκευές σαρώνοντας κωδικούς QR.
- Το Construct έχει μια δωρεάν έκδοση με σημαντικούς περιορισμούς που μπορεί να δοκιμαστεί χωρίς πληρωμή ή εγγραφή. Τα παιχνίδια που δημιουργούνται με την Construct είναι 100% χωρίς άδεια χρήσης και χωρίς καμία κατανομή κερδών.

## 2. Software για παιχνιδοποίηση:

Αυτές οι πλατφόρμες έχουν σχεδιαστεί για εταιρική εκπαίδευση, εισαγωγή νέων εργαζομένων και ανάπτυξη δεξιοτήτων. Αυτά τα εργαλεία κάνουν την εκπαίδευση πιο ευέλικτη και προσιτή, ενώ χρησιμοποιούν στοιχεία παιχνιδιού για να διατηρήσουν το ενδιαφέρον και το κίνητρο των μαθητών.

Το TalentLMS είναι μια πλατφόρμα διαχείρισης ηλεκτρονικής μάθησης (LMS) που επιτρέπει σε εταιρείες, εκπαιδευτικά ιδρύματα και οργανισμούς κατάρτισης να δημιουργούν, να διαχειρίζονται και να διανέμουν εύκολα προγράμματα κατάρτισης. Χάρη στη διαισθητική διεπαφή του, οι χρήστες μπορούν να σχεδιάζουν μαθήματα ενσωματώνοντας διάφορους τύπους περιεχομένου, όπως βίντεο, παρουσιάσεις, έγγραφα και διαδραστικά κουίζ. Τα χαρακτηριστικά παιχνιδιού, όπως τα σήματα, οι βαθμοί και οι βαθμολογίες, αυξάνουν τη δέσμευση των μαθητών κάνοντας τη διαδικασία μάθησης πιο διασκεδαστική. Επιπλέον, το TalentLMS παρέχει λεπτομερή εργαλεία αναφοράς και ανάλυσης για την παρακολούθηση της προόδου των μαθητών και την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των προγραμμάτων κατάρτισης. Η πλατφόρμα είναι επίσης προσβάσιμη σε μια ποικιλία συσκευών, επιτρέποντας την ευέλικτη, εξ αποστάσεως εκπαίδευση.



### 3.1.3. Χρήσιμα εργαλεία για την παιχνιδοποίηση

Τα εργαλεία παιχνιδιού είναι συγκεκριμένες εφαρμογές που έχουν σχεδιαστεί για να προσθέτουν στοιχεία παιχνιδιού σε συγκεκριμένες εργασίες, όπως δημιουργία σημάτων, κουίζ ή παρακολούθηση προόδου, συχνά ως συμπλήρωμα σε υπάρχουσες πλατφόρμες ή λογισμικό.

#### 1. Δημιουργοί σημάτων και πιστοποιητικών:

Τα σήματα και τα πιστοποιητικά αναγνωρίζουν τα επιτεύγματα των μαθητών. Είναι ένας τρόπος βεβαίωσης των δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν.

Το Credly είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που ειδικεύεται στην αναγνώριση και επικύρωση δεξιοτήτων μέσω ψηφιακών σημάτων. Χρησιμοποιείται από εταιρείες, εκπαιδευτικά ιδρύματα και φορείς πιστοποίησης, το Credly επιτρέπει τη δημιουργία, διαχείριση και διανομή σημάτων που πιστοποιούν δεξιότητες που αποκτήθηκαν, ολοκληρωμένη εκπαίδευση ή επαγγελματικά επιτεύγματα. Τα ψηφιακά σήματα είναι οπτικές και επίσημες αναπαραστάσεις δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένων πληροφοριών για το τι έχει επιτευχθεί, από ποιον και πώς. Αυτά τα σήματα μπορούν να κοινοποιηθούν σε κοινωνικά δίκτυα ή να ενσωματωθούν σε επαγγελματικά προφίλ όπως το LinkedIn. Το Credly διευκολύνει έτσι την επίσημη αναγνώριση των δεξιοτήτων που μπορούν εύκολα να μοιραστούν. Επιπλέον, η πλατφόρμα προσφέρει εργαλεία ανάλυσης για την παρακολούθηση του αντίκτυπου των σημάτων και των προγραμμάτων πιστοποίησης, επιτρέποντας στους οργανισμούς να μετρήσουν την αποτελεσματικότητα των πρωτοβουλιών ανάπτυξης δεξιοτήτων τους. Πράγματι, υπάρχει πραγματική συνέχεια στη χρήση αυτής της πλατφόρμας.

## 2. Εργαλεία κουίζ και ψηφοφορίας:

Αυτά τα εργαλεία διευκολύνουν τη δημιουργία κουίζ, δημοσκοπήσεων και ερευνών, με δυνατότητες ανάδρασης σε πραγματικό χρόνο. Πρόκειται για δραστηριότητες στις οποίες συμμετέχουν ενεργά οι συμμετέχοντες.

Το Mentimeter είναι μια διαδραστική διαδικτυακή πλατφόρμα που μετατρέπει τις παρουσιάσεις σε ελκυστικές, συνεργατικές εμπειρίες. Χρησιμοποιείται από δασκάλους, εκπαιδευτές, εισηγητές και επαγγελματίες, είναι μια πλατφόρμα για την ενσωμάτωση διαδραστικών ερωτήσεων, ζωντανών δημοσκοπήσεων, κουίζ και άλλων διαδραστικών στοιχείων στις παρουσιάσεις. Οι συμμετέχοντες μπορούν να αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο από οποιαδήποτε συσκευή που είναι συνδεδεμένη στο Διαδίκτυο, διευκολύνοντας τη συμμετοχή και τη συμμετοχή. Τα αποτελέσματα εμφανίζονται αμέσως, προσφέροντας άμεση ανατροφοδότηση.

Επιπλέον, η εξαιρετικά διαισθητική διεπαφή του Mentimeter το καθιστά εύκολα προσβάσιμο στο ευρύτερο δυνατό φάσμα **ατόμων και παισίων**.



## 3.Εργαλεία διαδραστικής παρουσίασης:

Αυτά τα εργαλεία επιτρέπουν τη δημιουργία διαδραστικών διαφανειών, προάγοντας τη συνεργασία μεταξύ ατόμων, ενώ προσφέρουν διαισθητική λειτουργικότητα.

Το Nearpod είναι μια διαδραστική εκπαιδευτική πλατφόρμα που δίνει τη δυνατότητα στους δασκάλους να δημιουργούν και να μοιράζονται καθηλωτικά μαθήματα με τους μαθητές τους μέσω διαδικτυακής συνεργασίας.

Στόχος του είναι να ενισχύσει τη διαδραστικότητα και τη συμμετοχή στην τάξη. Το Nearpod διαθέτει στοιχεία πολυμέσων, όπως βίντεο, κουίζ, δημοσκοπήσεις, προσομοιώσεις και δραστηριότητες εικονικής πραγματικότητας στα μαθήματα.

Το Nearpod προσφέρει επίσης συνεργατικά εργαλεία, όπως συζητήσεις εντός της τάξης και διαδραστικούς πίνακες, διευκολύνοντας την ενεργό συμμετοχή. Οι δάσκαλοι μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδο της εργασίας των μαθητών με άμεσες, λεπτομερείς αναφορές. Είναι επίσης προσβάσιμο τόσο για την τάξη όσο και για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση.



#### **4. Εργαλεία παρακολούθησης προόδου και ανάλυσης:**

Αυτά τα εργαλεία επιτρέπουν την άμεση παρακολούθηση της προόδου των μαθητών, παρέχοντας άμεση ανατροφοδότηση για την ενθάρρυνση της προόδου.

Το ClassDojo είναι μια πλατφόρμα επικοινωνίας και διαχείρισης τάξης που έχει σχεδιαστεί για να ενισχύσει τη σύνδεση μεταξύ δασκάλων, μαθητών και γονέων. Είναι μια κοινότητα με πάνω από 50 εκατομμύρια δασκάλους και οικογένειες που εργάζονται μαζί. Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν και να διαχειρίζονται τη συμπεριφορά των μαθητών απονέμοντας θετικούς ή αρνητικούς βαθμούς, προσαρμοσμένους σύμφωνα με συγκεκριμένα κριτήρια όπως η συμμετοχή ή ο σεβασμός. Το ClassDojo διευκολύνει επίσης την επικοινωνία και την κοινή χρήση μέσω βίντεο, φωτογραφιών και ανακοινώσεων στην τάξη, επιτρέποντας στους γονείς να ενημερώνονται για την πρόοδο των παιδιών τους και τις σχολικές δραστηριότητες. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακά χαρτοφυλάκια να μοιραστούν τη δουλειά και τα έργα τους, προσφέροντας άμεση προβολή σε γονείς και δασκάλους.

Προσβάσιμο από υπολογιστές, tablet και smartphone, το ClassDojo είναι εύκολο στη χρήση και δίνει έμφαση στην ασφάλεια και την εμπιστευτικότητα των δεδομένων. Στην πραγματικότητα, είναι ένα λογισμικό που ενισχύει τη συμμετοχή των μαθητών, ενισχύει την επικοινωνία μεταξύ γονέων και δασκάλων και διευκολύνει τη διαχείριση της τάξης με διαδραστικό και ασφαλή τρόπο.



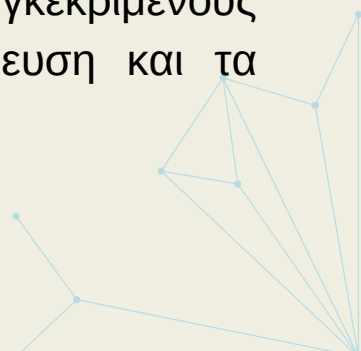
# ClassDojo

### 3.1.4. Επιλογή κριτηρίων για τις εφαρμογές παιχνιδιοποίησης

Κατά την επιλογή τεχνολογιών παιχνιδιών, πολλά κριτήρια πρέπει να αξιολογούνται προσεκτικά για να διασφαλιστεί η καταλληλότητα και η αποτελεσματικότητά τους σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο. Κάθε ένα από τα κριτήρια παίζει κρίσιμο ρόλο στον καθορισμό του πόσο καλά ένα εργαλείο παιχνιδιοποίησης μπορεί να βελτιώσει τη μαθησιακή εμπειρία, να παρακινήσει τους μαθητές και να ενσωματωθεί στα υπάρχοντα εκπαιδευτικά πλαίσια. Εστιάζοντας σε αυτά τα κριτήρια, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να λάβουν τεκμηριωμένες αποφάσεις που μεγιστοποιούν τα οφέλη της παιχνιδιοποίησης στις διδακτικές τους πρακτικές. Κριτήρια όπως:

### Ευθυγράμμιση με Μαθησιακούς Στόχους

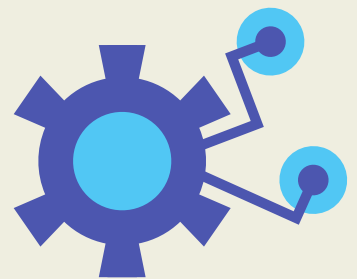
Η ευθυγράμμιση με τους μαθησιακούς στόχους είναι θεμελιώδης κατά την επιλογή τεχνολογιών παιχνιδιών. Αυτή η ευθυγράμμιση διασφαλίζει ότι τα χαρακτηριστικά και οι μηχανισμοί των εργαλείων gamification υποστηρίζουν αποτελεσματικά συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, ενισχύοντας τελικά τη δέσμευση και τα μαθησιακά αποτελέσματα.



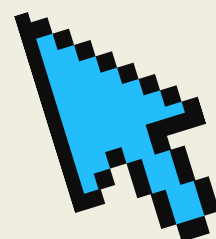
Είναι σημαντικό να καθοριστούν με σαφήνεια οι μαθησιακοί στόχοι. Αυτοί θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν μαθησιακούς στόχους όπως η βελτίωση της διατήρησης της γνώσης, η ενθάρρυνση της κριτικής σκέψης ή η ενίσχυση της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών. Για παράδειγμα, ένας στόχος μπορεί να είναι η ανάπτυξη αναλυτικών δεξιοτήτων ενθαρρύνοντας τους μαθητές να αξιολογήσουν διαφορετικές απόψεις.

Μόλις καθοριστούν οι μαθησιακοί στόχοι, το επόμενο βήμα είναι να αξιολογηθεί πώς η τεχνολογία παιχνιδιών μπορεί να διευκολύνει αυτούς τους στόχους. Τα βασικά χαρακτηριστικά που πρέπει να λάβετε υπόψη περιλαμβάνουν:

- **Συστήματα και σήματα πόντων:** Πολλές πλατφόρμες παιχνιδιών, όπως η **Kahoot**, χρησιμοποιούν συστήματα σημείων που ανταμείβουν τους χρήστες για τα επιτεύγματά τους. Η απόκτηση σημάτων για συγκεκριμένα επιτεύγματα μπορεί να παρακινήσει τους μαθητές να ασχοληθούν πιο βαθιά με το περιεχόμενο και να αγωνιστούν για συνεχή βελτίωση.



- **Προκλήσεις και Αποστολές:** Τεχνολογίες όπως το **Classcraft** επιτρέπουν στους χρήστες να αναλαμβάνουν αποστολές που περιλαμβάνουν την επίλυση προβλημάτων του πραγματικού κόσμου ή την ολοκλήρωση προκλήσεων που σχετίζονται με το πρόγραμμα σπουδών. Αυτή η προσέγγιση προωθεί την κριτική σκέψη και την ομαδική εργασία, καθιστώντας τη μάθηση πιο διαδραστική και ελκυστική.



- **Άμεση ανατροφοδότηση:** Εργαλεία όπως το Edmodo παρέχουν σχόλια σε πραγματικό χρόνο για κουίζ και εργασίες. Αυτή η άμεση ανατροφοδότηση βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν την πρόοδό τους, να εντοπίσουν τομείς προς βελτίωση και να προσαρμόσουν ανάλογα τις στρατηγικές μελέτης τους.



Επιπλέον, η διασφάλιση ότι οι τεχνολογίες παιχνιδιών ευθυγραμμίζονται με τα καθιερωμένα παιδαγωγικά πλαίσια μπορεί να ενισχύσει την αποτελεσματικότητά τους. Για παράδειγμα, η χαρτογράφηση δραστηριοτήτων σε πλαίσια όπως το Bloom's Taxonomy μπορεί να βοηθήσει να διασφαλιστεί ότι η τεχνολογία προωθεί μια σειρά από δεξιότητες, από τη βασική ανάκληση έως τη σκέψη ανώτερης τάξης.

Η ευθυγράμμιση των τεχνολογιών παιχνιδιών με τους μαθησιακούς στόχους είναι απαραίτητη για τη μεγιστοποίηση του αντικτύπου τους. Διασφαλίζοντας ότι τα χαρακτηριστικά και οι μηχανισμοί αυτών των τεχνολογιών υποστηρίζουν σαφώς καθορισμένους στόχους, οι χρήστες μπορούν να ενισχύσουν τη δέσμευση και να δημιουργήσουν μια πιο αποτελεσματική και ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία.

## Ευκολία χρήσης

Η ευκολία χρήσης είναι ένας κρίσιμος παράγοντας κατά την επιλογή τεχνολογιών gamification, καθώς επηρεάζει τόσο την αφοσίωση των χρηστών όσο και τη συνολική αποτελεσματικότητα. Μια φιλική προς τον χρήστη διεπαφή είναι απαραίτητη, καθώς επιτρέπει τόσο στους εκπαιδευτικούς όσο και στους μαθητές να πλοηγούνται στην πλατφόρμα. Ένας διαισθητικός σχεδιασμός μειώνει την καμπύλη μάθησης, επιτρέποντας στους χρήστες να εστιάζουν στο περιεχόμενο αντί να παλεύουν με την τεχνολογία. Για παράδειγμα, πλατφόρμες όπως το Quizizz και το Kahoot! έχουν σχεδιαστεί με απλή πλοήγηση, διασφαλίζοντας ότι οι χρήστες μπορούν να έχουν γρήγορη πρόσβαση σε λειτουργίες, να δημιουργούν

κουίζ και δείτε τα αποτελέσματα χωρίς περιττές επιπλοκές.

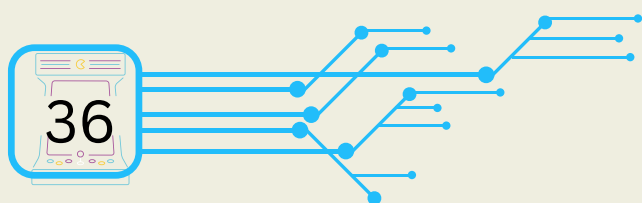
Εκτός από τη σχεδίαση διεπαφής, η αποτελεσματική εκπαίδευση και οι διαδικασίες ενσωμάτωσης είναι ζωτικής σημασίας. Τα εργαλεία παιχνιδιών θα πρέπει να προσφέρουν ολοκληρωμένα σεμινάρια, οδηγούς και πόρους που βοηθούν τους χρήστες να γίνουν γρήγορα ικανοί. Για παράδειγμα, το Classcraft παρέχει ενσωματωμένο υλικό και βίντεο που καθοδηγούν τους δασκάλους και τους μαθητές στις δυνατότητές του.

Η συνεχής υποστήριξη είναι επίσης απαραίτητη. Οι τεχνολογίες που παρέχουν ισχυρή εξυπηρέτηση πελατών, τα διαδικτυακά κέντρα βοήθειας και τα φόρουμ κοινότητας βελτιώνουν σημαντικά την εμπειρία του χρήστη. Για παράδειγμα, πλατφόρμες όπως το Edmodo προσφέρουν εκτεταμένους πόρους και μια υποστηρικτική κοινότητα όπου οι χρήστες μπορούν να κάνουν ερωτήσεις και να ανταλλάσσουν εμπειρίες.

## **Κόστος και Προσβασιμότητα**

Το κόστος και η προσβασιμότητα είναι ζωτικής σημασίας για την επιλογή τεχνολογιών παιχνιδιών. Η κατανόηση του συνολικού κόστους ιδιοκτησίας είναι ζωτικής σημασίας. Αυτό περιλαμβάνει το αρχικό κόστος αγοράς, τις χρεώσεις συνδρομής και τυχόν πρόσθετα έξοδα. Όλοι πρέπει να αξιολογήσουν εάν η οικονομική επένδυση ευθυγραμμίζεται με τους περιορισμούς του προϋπολογισμού τους.

Η προσβασιμότητα είναι συνυφασμένη με το κόστος. Είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι η επιλεγμένη τεχνολογία είναι προσιτή και διαθέσιμη σε όλους τους μαθητές. Οι πλατφόρμες που προσφέρουν δωρεάν ή κλιμακωτά μοντέλα τιμολόγησης μπορούν να φιλοξενήσουν διάφορους προϋπολογισμούς. Για παράδειγμα, Kahoot! προσφέρει μια δωρεάν έκδοση με δυνατότητα αναβάθμισης για premium χαρακτηριστικά, καθιστώντας την προσβάσιμη σε ένα ευρύ φάσμα χρηστών.

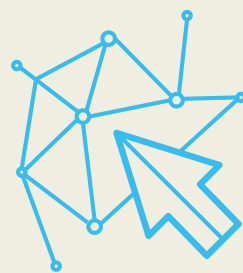


Επιπλέον, εξετάστε εάν η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλές συσκευές, συμπεριλαμβανομένων των smartphone, των tablet και των υπολογιστών, για τη διευκόλυνση της εκμάθησης σε διάφορα περιβάλλοντα. Αυτή η ευελιξία αυξάνει την προσβασιμότητα, επιτρέποντας στους χρήστες να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο με την άνεσή τους.

## Ενσωμάτωση και συμβατότητα

Κατά την επιλογή τεχνολογιών παιχνιδιών, η συμβατότητα και η ενσωμάτωση είναι κρίσιμοι παράγοντες επειδή καθορίζουν πόσο αποτελεσματικά λειτουργεί ένα εργαλείο με τις τρέχουσες πλατφόρμες και εκπαιδευτικά συστήματα. Μια αποτελεσματική στρατηγική παιχνιδιού θα πρέπει να λειτουργεί σε συνδυασμό με τις υπάρχουσες εκπαιδευτικές τεχνολογίες, τα συστήματα διαχείρισης περιεχομένου και τα συστήματα διαχείρισης μάθησης (LMS). Λόγω αυτής της διαλειτουργικότητας, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν παιχνιδοποιημένα στοιχεία όπως πίνακες κατάταξης, σήματα και κουίζ χωρίς να παρεμβαίνουν στις τρέχουσες ροές εργασίας τους.

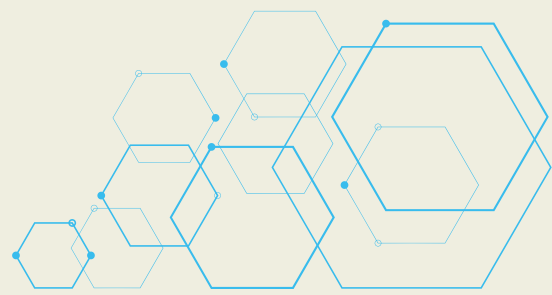
Παραδείγματα συστημάτων που παρέχουν δυνατότητες ενοποίησης με διαφορετικές εφαρμογές τρίτων είναι το Edmodo και το Google Classroom. Αυτό διατηρεί το περιβάλλον μάθησης ενιαίο, ενώ επιτρέπει στους δασκάλους να προσθέτουν παιχνιδοποιημένα στοιχεία στις τάξεις τους. Ένα άλλο κρίσιμο στοιχείο είναι η ικανότητα κοινής χρήσης δεδομένων μεταξύ συστημάτων. Τα επιτυχημένα εργαλεία παιχνιδιού θα πρέπει να επιτρέπουν την εισαγωγή και εξαγωγή δεδομένων, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν την ανάπτυξη και να αξιολογούν τα αποτελέσματα σε διάφορες πλατφόρμες. Αυτή η δυνατότητα βελτιώνει ολόκληρη την εκπαιδευτική διαδικασία, προσφέροντας οξυδερκή δεδομένα σχετικά με την απόδοση και τη συμμετοχή των μαθητών



## Επεκτασιμότητα και Ευελιξία

Η επεκτασιμότητα και η ευελιξία είναι κρίσιμες για την εξέλιξη της τεχνολογίας gamification και την προσαρμογή στις μεταβαλλόμενες εκπαιδευτικές ανάγκες. Ένα επεκτάσιμο σύστημα μπορεί να χειριστεί έναν αυξανόμενο αριθμό χρηστών, είτε σε μια ενιαία τάξη είτε σε ολόκληρο το ίδρυμα. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τις επιχειρήσεις και τα εκπαιδευτικά ιδρύματα που έχουν χώρο να επεκταθούν ή που απαιτούν την τεχνολογία σε διάφορα περιβάλλοντα.

Το **Classcraft** και οι παρόμοιες πλατφόρμες μπορούν εύκολα να αναπτυχθούν για να φιλοξενήσουν επιπλέον χρήστες και έχουν κατασκευαστεί για να υποστηρίζουν μια σειρά μεγεθών τάξης. Λόγω της επεκτασιμότητας του, οι δάσκαλοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τεχνικές παιχνιδιών τόσο σε μεγάλες όσο και σε μικρές ομάδες χωρίς να χάσουν τον αντίκτυπό τους. Εξίσου κρίσιμη είναι η ευελιξία, η οποία επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να τροποποιούν τη διαδικασία παιχνιδιοποίησης ώστε να ταιριάζει σε συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους και να φιλοξενεί διάφορες διδακτικές φιλοσοφίες. Με τη χρήση τεχνολογιών που παρέχουν προσαρμόσιμα χαρακτηριστικά, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσαρμόσουν τη μαθησιακή διαδικασία στις ανάγκες των μαθητών τους. Παραδείγματα αυτών των χαρακτηριστικών περιλαμβάνουν διάφορες μορφές υλικού, ρυθμιζόμενη δυναμική παιχνιδιού και διάφορα συστήματα κινήτρων. Μια πλατφόρμα gamification θα πρέπει επίσης να κάνει τις αναβαθμίσεις και τις βελτιώσεις απλές. Η τεχνολογία θα πρέπει να είναι αρκετά ευέλικτη ώστε να φιλοξενεί νέα χαρακτηριστικά και λειτουργίες που συμπληρώνουν τις αναπτυσσόμενες παιδαγωγικές τάσεις καθώς αλλάζουν οι εκπαιδευτικές πρακτικές. Αυτή η ευελιξία εγγυάται Αυτή η ευελιξία εγγυάται ότι οι τεχνικές gamification εξακολουθούν να είναι εφαρμόσιμες και επιτυχείς στην επίτευξη μαθησιακών στόχων.



Συμπερασματικά, η επιλογή τεχνολογιών παιχνιδιών σε εκπαιδευτικά πλαίσια απαιτεί προσεκτική εξέταση πολλαπλών κριτηρίων για να διασφαλιστεί η αποτελεσματικότητά τους και η ευθυγράμμισή τους με τους εκπαιδευτικούς στόχους. Εστιάζοντας στην ευθυγράμμιση με τους μαθησιακούς στόχους, την ευκολία χρήσης, το κόστος και την προσβασιμότητα, την ολοκλήρωση και τη συμβατότητα, καθώς και την επεκτασιμότητα και την ευελιξία, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις που βελτιώνουν τη μαθησιακή εμπειρία. Καθώς το εκπαιδευτικό τοπίο συνεχίζει να εξελίσσεται, η αξιοποίηση των σωστών εργαλείων gamification μπορεί να ενισχύσει τη βαθύτερη δέσμευση, να προωθήσει την κριτική σκέψη και να υποστηρίξει ποικίλες μαθησιακές ανάγκες, συμβάλλοντας τελικά σε ένα πιο δυναμικό και αποτελεσματικό εκπαιδευτικό περιβάλλον.



# Όλα τα εκπαιδευτικά εργαλεία και τα πλεονεκτήματά τους

| Μαθησιακά εργαλεία                                                                                                           | Πλεονεκτήματα                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><br><b>MOODLE</b>                       | <p><b>MOODLE</b> βοηθά στη διαχείριση διαδικτυακών χώρων μάθησης προσαρμοσμένων στις ανάγκες των εκπαιδευτικών, των μαθητών και των διαχειριστών πλατφόρμα μάθησης ανοικτού κώδικα που επιτρέπει την εύκολη δημιουργία και διαχείριση διαδικτυακών μαθημάτων.</p> <p>Προσφέρει χαρακτηριστικά όπως κουίζ, φόρουμ και βιβλία βαθμολογίας, και είναι ιδιαίτερα προσαρμόσιμη ώστε να ανταποκρίνεται σε διαφορετικές εκπαιδευτικές ανάγκες.</p> |
| <br><br><b>Blackboard</b>                 | <p><b>Blackboard</b> είναι χρήσιμο για τους εκπαιδευόμενους, και ιδιαίτερα για τους εκπαιδευτικούς, επειδή είναι διαισθητικό στη χρήση και συγκεντρώνει το υλικό της τάξης, τις εργασίες, τη βαθμολόγηση και τις επικοινωνίες σε μια ενιαία πλατφόρμα, διευκολύνοντας τη διαχείριση της μάθησης και την αλληλεπίδραση εικονικά.</p>                                                                                                         |
| <br><br><b>Canvas</b><br><br><b>QUIZZ</b> | <p>Αυτή η διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για online, δια ζώσης ή υβριδικά μαθήματα.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Quizizz</b>                                                                                                               | <p>Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν προσαρμοσμένο περιεχόμενο, ενώ στοιχεία παιχνιδοποίησης, όπως πόντοι, κρατούν τους συμμετέχοντες σε εγρήγορση. Η άμεση ανατροφοδότηση βοηθά τους εκπαιδευόμενους να εντοπίζουν τα λάθη.</p>                                                                                                                                                                                                    |

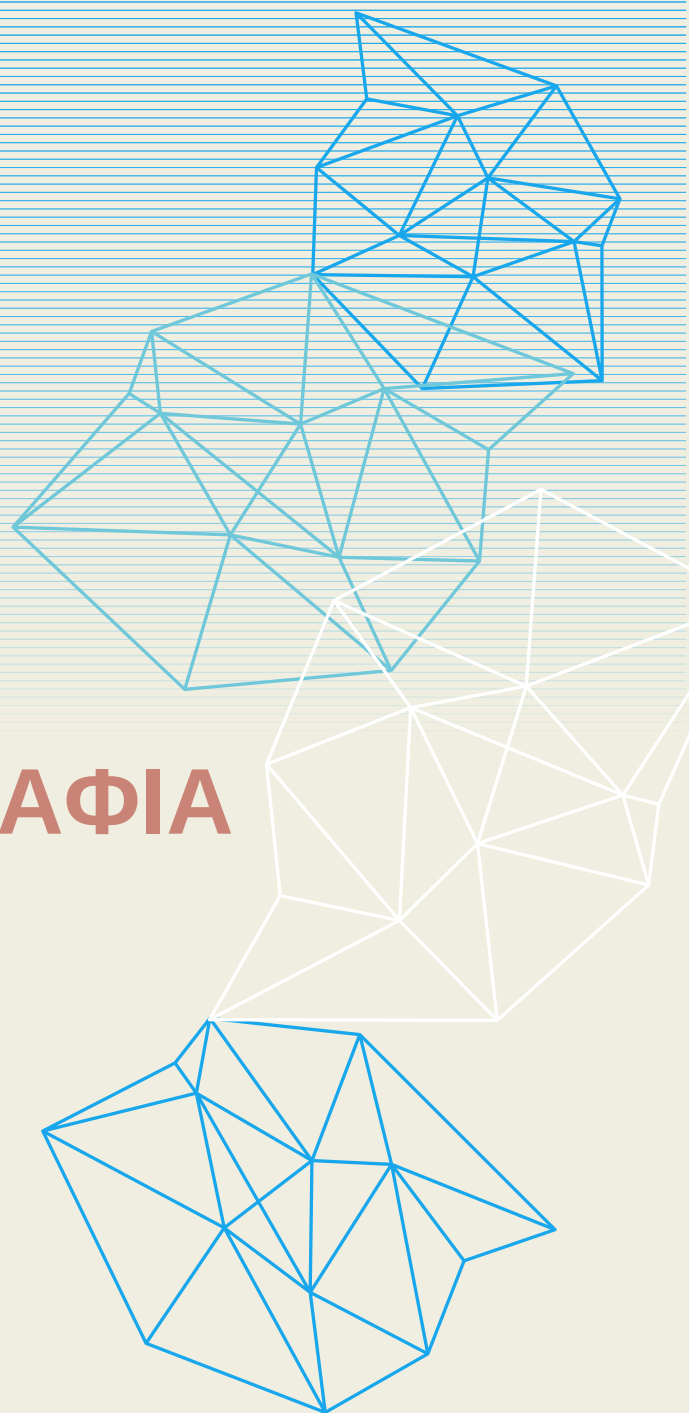
| Μαθησιακά εργαλεία                                                                                      | Πλεονεκτήματα                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>Kahoot!</b>     | <p><b>Kahoot</b> επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν κουίζ από την αρχή, επιτρέποντας εξατομικευμένα και δημιουργική εμπειρία μάθησης. Αυτή η ευελιξία βοηθά στην προσαρμογή του περιεχομένου ώστε να ανταποκρίνεται στις συγκεκριμένες ανάγκες των μαθητών, κάνοντας τη μάθηση πιο ελκυστική και διαδραστική.</p>                                                                                                                                                                                                    |
| <br><b>Classcraft</b>  | <p><b>Classcraft</b> βοηθά στην ανάπτυξη μαθημάτων μέσω ενός διαδικτυακού παιχνιδιού ρόλων, συμβάλλοντας στη βελτίωση του περιβάλλοντος της τάξης φέρνοντας την τεχνολογία πιο κοντά στην εκπαίδευση σε οποιοδήποτε μάθημα και για οποιαδήποτε ηλικιακή ομάδα.</p> <p>Ένα άλλο πλεονέκτημα είναι ότι οι μαθητές δεν χρειάζεται να εγγραφούν με τη διεύθυνση email τους, καθώς μπορούν να το κάνουν χρησιμοποιώντας έναν κωδικό που παρέχει ο δάσκαλος, προσφέροντας έτσι μεγαλύτερη ασφάλεια, ειδικά για ανηλίκους».</p> |
| <br><b>TalentLMS</b> | <p><b>TalentLMS</b> επιτρέπει στους οργανισμούς να δημιουργούν, να διαχειρίζονται και να διανέμουν εύκολα προγράμματα κατάρτισης. Υποστηρίζει διάφορους τύπους περιεχομένου, όπως βίντεο, παρουσιάσεις και διαδραστικά κουίζ. Τα χαρακτηριστικά παιχνιδιού, όπως τα σήματα, οι βαθμοί και οι βαθμολογίες ενισχύουν τη δέσμευση των μαθητών. Η πλατφόρμα προσφέρει επίσης λεπτομερή εργαλεία αναφοράς για την παρακολούθηση της προόδου και την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης.</p>                   |

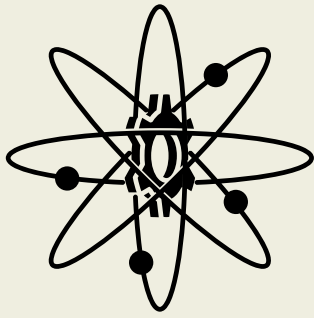
| Μαθησιακά εργαλεία                                                                                    | Πλεονεκτήματα                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Credly</p>       | <p><b>Credly</b> είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που επιτρέπει στους οργανισμούς να δημιουργούν, να διαχειρίζονται και να διανέμουν ψηφιακά σήματα για να αναγνωρίζουν δεξιότητες, επιτεύγματα και ολοκληρωμένη εκπαίδευση. Αυτά τα σήματα μπορούν εύκολα να κοινοποιηθούν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και στα επαγγελματικά προφίλ όπως το LinkedIn. Η Credly παρέχει επίσης εργαλεία για την παρακολούθηση του αντίκτυπου των σημάτων και των προγραμμάτων πιστοποίησης, βοηθώντας τους οργανισμούς να μετρήσουν την αποτελεσματικότητα των πρωτοβουλιών ανάπτυξης δεξιοτήτων τους</p> |
|  <p>Mentimeter</p> | <p><b>Mentimeter</b> βελτιώνει τις παρουσιάσεις ενσωματώνοντας ζωντανές δημοσκοπήσεις, κουίζ και διαδραστικές ερωτήσεις. Επιτρέπει στους συμμετέχοντες να συμμετέχουν σε πραγματικό χρόνο από οποιαδήποτε συσκευή που είναι συνδεδεμένη στο Διαδίκτυο, ενισχύοντας τη συνεργασία και την ενεργό συμμετοχή. Τα αποτελέσματα εμφανίζονται αμέσως, παρέχοντας άμεση ανατροφοδότηση τόσο στους παρουσιαστές όσο και στους συμμετέχοντες</p>                                                                                                                                                    |
|  <p>Nearpod</p>    | <p><b>Nearpod</b> προσφέρει λειτουργίες πολυμέσων όπως βίντεο, κουίζ, δημοσκοπήσεις και εικονική πραγματικότητα στα μαθήματα, ενισχύοντας την αφοσίωση. Περιλαμβάνει εργαλεία συνεργασίας όπως συζητήσεις και διαδραστικούς πίνακες για ενεργή συμμετοχή. Οι δάσκαλοι μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών με αναφορές σε πραγματικό χρόνο και είναι προσβάσιμο και για τα δύο.</p>                                                                                                                                                                                             |

| Μαθησιακά εργαλεία                                                                                                  | Πλεονεκτήματα                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>ClassDojo</p> <p>ClassDojo</p> | <p><b>ClassDojo</b> επιτρέπει στους δασκάλους να παρακολουθούν τη συμπεριφορά των μαθητών μέσω προσαρμόσιμων σημείων για συμμετοχή ή σεβασμό. Η πλατφόρμα επιτρέπει την επικοινωνία μέσω βίντεο, φωτογραφιών, μηνυμάτων και ανακοινώσεων, ενημερώνοντας τους γονείς. Επιπλέον, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακά χαρτοφυλάκια για να μοιραστούν τη δουλειά τους, προσφέροντας διαφάνεια και άμεση πρόσβαση στην πρόοδο τόσο για τους γονείς όσο και για τους δασκάλους.</p> |



# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ





## Σύνδεσμοι ιστού

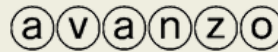
- <https://www.classdojo.com>
- <https://nearpod.com>
- <https://www.mentimeter.com>
- <https://info.credly.com>
- <https://www.talentlms.com>
- <https://unity.com/fr>
- <https://quizizz.com/?lng=fr>
- <https://www.gamify.com/what-is-gamification>
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gamification>
- <https://www.ispring.es/blog/what-is-lms>
- <https://medium.com/@projectmanagementandleadership/game-development-tools-and-software-1601420437bc>
- <https://www.bbc.com/future/article/20121204-can-gaming-transform-your-life>
- <https://help.blackboard.com/Learn/Student>
- <https://www.instructure.com/canvas>
- [https://intef.es/observatorio\\_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica/](https://intef.es/observatorio_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica/)
- [https://help.blackboard.com/Learn/Student/Ultra/Getting\\_Started/Log\\_in\\_to\\_Learn](https://help.blackboard.com/Learn/Student/Ultra/Getting_Started/Log_in_to_Learn)

# Βιβλιογραφία

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Longman.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).
- Kapp, K. M. (2012). Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2), 1-5.
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. Computers in Human Behavior, 71, 525-534.
- Molina, B. (2023, 20 noviembre). Blackboard qué es y cómo funciona: Todo lo que necesitas saber. Digital Experience School. <https://www.dexs.es/blackboard-que-es-como-functiona-pros-contras/>
- Romero, M., & Barberà, E. (2011). E-learning and Gamification: The New Trend in Education. International Journal of Engineering and Technology, 3(1), 135-139.



Co-funded by  
the European Union



## Δωρεάν άδεια χρήσης

Το προϊόν που αναπτύχθηκε εδώ στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+ "Ψηφιακή μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια. Playing to teach ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66" αναπτύχθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και εκφράζει αποκλειστικά τη γνώμη του συγγραφέα. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για το περιεχόμενο των εγγράφων

Η δημοσίευση λαμβάνει την άδεια Creative Commons CC BY- NC SA.



ΤΗ άδεια αυτή σας επιτρέπει να διανέμετε, να αναμειγνύετε, να βελτιώνετε και να αξιοποιείτε το έργο, αλλά μόνο μη εμπορικά. Όταν χρησιμοποιείτε το έργο καθώς και αποσπάσματα από αυτό πρέπει

1. Να αναφέρεται η πηγή και να δίνεται σύνδεσμος προς την άδεια χρήσης και να αναφέρονται οι πιθανές αλλαγές. Τα πνευματικά δικαιώματα παραμένουν στους συγγραφείς των εγγράφων.
2. Το έργο δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εμπορικούς σκοπούς.
3. Εάν ανασυνθέσετε, μετατρέψετε ή αξιοποιήσετε το έργο, οι συνεισφορές σας πρέπει να δημοσιεύονται με την ίδια άδεια χρήσης όπως το πρωτότυπο.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.