



Π.Δ.Ε.Δ.Ε.
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ και ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ



Erasmus+
Ανοίγει δρόμους, αλλάζει ζωές



ΑΡΣΑΚΕΙΑ – ΤΟΣΙΤΣΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ
ARSAKEIA – TOSITSEIA SCHOOLS
ΑΡΣΑΚΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ ΠΑΤΡΩΝ



ΠΕΚΕΣ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ
Regional Center for Educational Planning of Western Greece

3^η ΔΙΗΜΕΡΙΔΑ

Ανταλλαγής Καλών Πρακτικών Erasmus+

**Καινοτομία Ευρωπαϊκή
Διάσταση στην Εκπαίδευση**

10 - 11 Απριλίου 2024

09:00 - 13:30

Εστία Επιστημών Πάτρας
Αρσάκεια Σχολεία Πατρών

**GameWork: A Gamified Environment for
Organizing and Doing Homework**

Ηλίας Καραδήμας

Αρσάκειο Λύκειο Πάτρας

2021-1-EL01-KA220-SCH-000034399

Συνεργάτες



- Πανεπιστήμιο Πατρών / Τμήμα Μηχανικών Η/Υ και Πληροφορικής, Ελλάδα (Συντονιστής)
- Maieutica Cooperativa De Ensino Superior (ISMAI), Πορτογαλία
- Αρσάκειο Λύκειο Πατρών, Ελλάδα
- Kaunas Juozas Grusas Art Gymnasium, Λιθουανία
- Agrupamento de Escolas de Freixo, Πορτογαλία



Ιδέα – Στόχοι

➔ Ο κύριος στόχος του έργου είναι να αναπτύξει ένα διαδικτυακό παιγνιώδες περιβάλλον, κάνοντας χρήση των μηχανισμών κινήτρων των παιχνιδιών, βοηθώντας τους μαθητές να ασχοληθούν καλύτερα με τα μαθήματά τους, στο σπίτι, βελτιώνοντας παράλληλα τα μαθησιακά τους αποτελέσματα.

- Στροφή από τις παραδοσιακές διαδικασίες μάθησης στην ψηφιακή.
- Ευέλικτο εκπαιδευτικό εργαλείο



- ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ
- ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΜΑΘΗΤΩΝ
- ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΠΡΟΟΔΟΥ

2022|2024

- Οργάνωση εργασιών για το σπίτι
- Συμμετοχή μαθητών
- Παρακολούθηση προόδου



Συναντήσεις εταίρων



- Εναρκτήρια συνάντηση (kick-off meeting) – Πάτρα, Μάιος 2022
- 2^η Συνάντηση – Καunas, Λιθουανία, Νοέμβριος 2022,
- 3^η Συνάντηση – Porto, Πορτογαλία, Ιούνιος 2023
- 4^η Συνάντηση – Πάτρα, Εστία Επιστημών , Δεκέμβριος 2023



Multiplier events

1^o Multiplier event – Αρσάκειο Λύκειο Πατρών, Σεπτέμβριος 2022

Συμμετείχαν περισσότερα από 50 άτομα.

Τοπικοί φορείς, γονείς μαθητών, εκπαιδευτικοί αλλά και άλλοι επαγγελματίες που σχετίζονται με τους μαθητές.



Αναμενόμενα αποτελέσματα – PR1

1. Ανάλυση αναγκών
2. Επιλογή μαθημάτων
3. Χαρακτηριστικά παιχνιδιοποίησης
 - Ερωτηματολόγιο σε google forms.
 - 173 απαντήσεις (76 - Λιθουανία, 49 - Ελλάδα και 48 – Πορτογαλία).

Αναμενόμενα αποτελέσματα – PR1

Από την παραπάνω έρευνα προέκυψαν δύο αναφορές σχετικά με :

α) Ανάλυση των χαρακτηριστικών παιχνιδιού που επιθυμούν οι μαθητές

- Επιτεύγματα/Αποστολή/Στόχος

Π.χ. «Για να πάρεις 5 επιπλέον πόντους πρέπει να λύσεις 3 ασκήσεις

Μαθηματικών»

- Πόντοι

- Πρόοδος

Π.χ.



- Αυξανόμενη δυσκολία

- Δεύτερη ευκαιρία

- Επίπεδα

- Άλλα χαρακτηριστικά : Ανατροφοδότηση, Βραβεία, Κουίζ

Table 5. Most wanted gamified elements/ mechanisms

Gamified elements/ mechanisms	PT	GR	LT
Changes	✓		
Levels	✓		
Achievements/Mission/Goal	✓	✓	✓
Progression		✓	
Points		✓	✓
Increasing difficulty			✓

Αναμενόμενα αποτελέσματα – PR2

Ανάπτυξη παιχνιδοποιημένου περιβάλλοντος σε τρεις εκδόσεις:
Άλφα, Βήτα και Τελική έκδοση.

- Σχεδιασμός της πλατφόρμας με βάση τα συμπεράσματα του PR1 (Τμήμα Η/Υ του Πανεπιστημίου Πατρών)
- Εμπλουτισμός της πλατφόρμας με εκπαιδευτικό υλικό (Arsakeio, Freixo, KJGAG)
- Εφαρμογή – αξιολόγηση από τους καθηγητές και μαθητές των τριών σχολείων (Arsakeio, Freixo, KJGAG - UMAIA).

Αναμενόμενα αποτελέσματα – PR3

1. Εφαρμογή αμέσως μετά την 1^η έκδοση της πλατφόρμας.
 - α) Μόνο στο μάθημα των Αγγλικών, περιορισμένος αριθμός μαθητών
 - β) Μετά την 2^η έκδοση σε μεγαλύτερο αριθμό μαθητών (τουλάχιστον 100), σε δύο ακόμη μαθήματα στη μητρική γλώσσα.
 - γ) Μετά την τελική έκδοση ([platform](#))
Συνολικά : 7 μαθήματα σε 4 διαφορετικές γλώσσες
2. Σχόλια μαθητών – καθηγητών με συνεντεύξεις και ερωτηματολόγια.
3. Αναφορά σχετικά με τα αποτελέσματα της εφαρμογής στους μαθητές.

Newsletter – Ανατροφοδότηση από μαθητές



Students' first impressions of the Alpha version of the environment

We've been hearing from students about their experiences with GameWork. Their feedback so far is very positive and we wanted to share some of their quotes with you:

“ Freixo School Cluster student: I like innovative things! They are more interesting to me. ”

“ Arsakeio student: GameWork organises homework in one place! ”

“ KJGAG student: It was fun to do my homework on this platform. ”

Two photographs showing students in a classroom. The left photo shows a student from behind, sitting at a desk with a laptop, looking at a large screen displaying a presentation. The right photo shows a close-up of a student's hands typing on a laptop keyboard, with the laptop screen visible in the background.

My courses



Homework
21/11/2023

3 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
20/11/2023

5 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
13/10/2023

5 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
12/10/2023

2 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
11/10/2023

4 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
10/10/2023

3 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
09/10/2023

5 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
06/10/2023

4 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
05/10/2023

3 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
04/10/2023

5 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
03/10/2023

3 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
02/10/2023

5 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
29/09/2023

3 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
28/09/2023

3 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
27/09/2023

4 lessons

CONTINUE STUDYING



Homework
26/09/2023

3 lessons

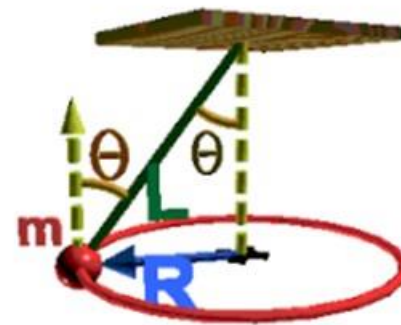
CONTINUE STUDYING

✓ Φυσική

Μελέτη ειδικών εφαρμογών κεντρομόλου δύναμης.

Μελέτη: σελίδες 19-22 σχολικού βιβλίου.

Ασκήσεις φυλλαδίου Δ11, Δ18.



Εκτιμώμενος χρόνος: 30 λεπτά



QUIZ
Κίνηση σε Οριζόντιο επιπεδο

Game



Score
91



Ranking
82° / 191



Level
2

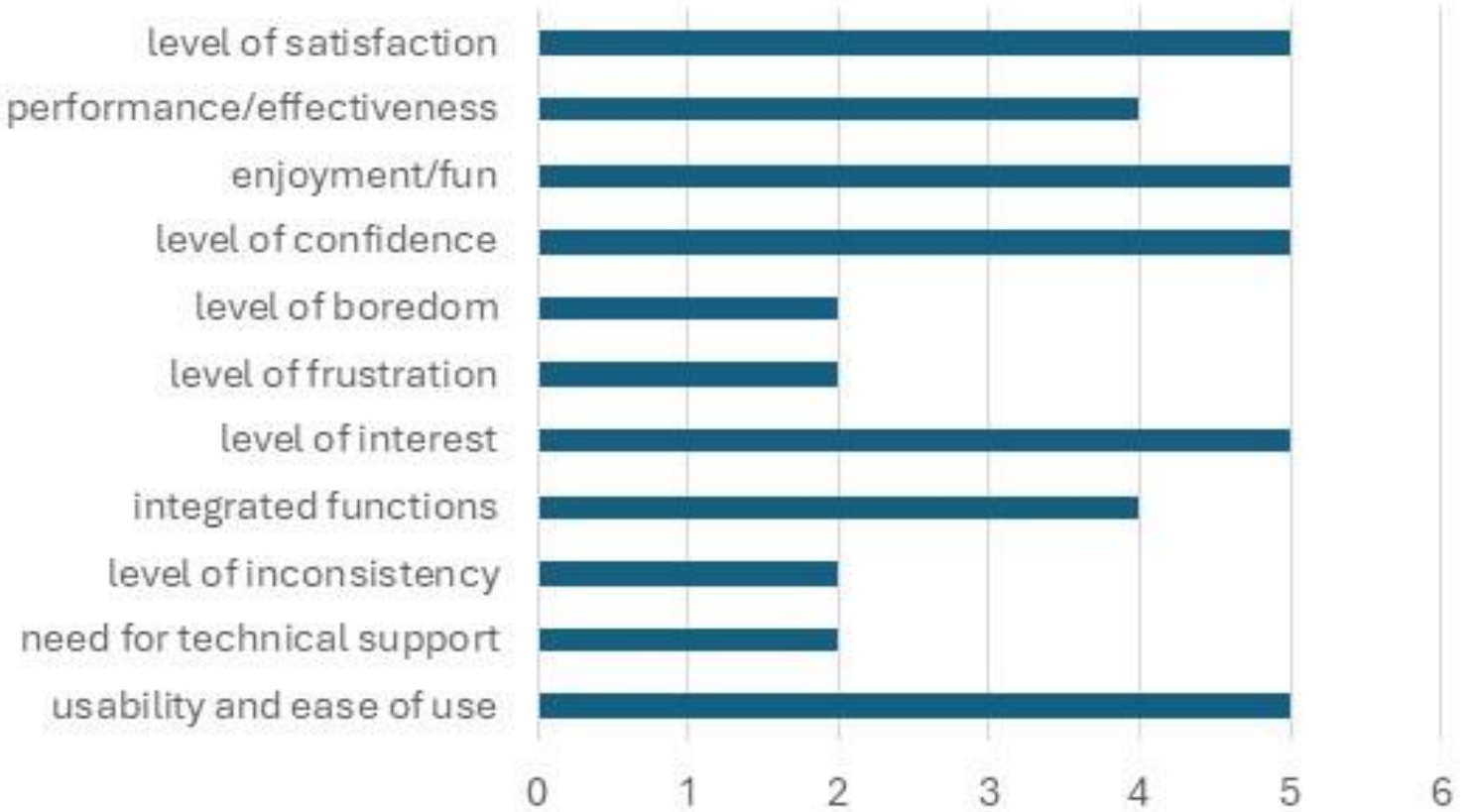
75.8%

Next level =>120sco



Στατιστική ανάλυση

mean value of measures



Επικοινωνία

- Ιστοσελίδα: <https://game-work.eu/>
- Facebook: <https://www.facebook.com/GamifiedTeam>
- Instagram:
https://www.instagram.com/gamework_project_eu/



Ευχαριστώ για την προσοχή σας !

