



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

# Σχεδιασμός Ψηφιακών Εφαρμογών Παιγνιώδους Μάθησης

## ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΜΑΘΗΜΑ

*Μαρία Κορδάκη*

*Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας*



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

# Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



# Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



# Σχεδιασμός ψηφιακών εφαρμογών παιγνιώδους μάθησης

**M. Κορδάκη, PhD., MEdU**

**Επίκουρη καθηγήτρια Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας**  
**Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας**  
**Πανεπιστήμιο Αιγαίου**

# Περίγραμμα του μαθήματος

- Στόχοι
- Υποχρεώσεις
- Περιεχόμενα
- Πηγές

# Στόχοι

**Να γίνουν οι φοιτητές ικανοί:**

- (α) να γνωρίζουν** βασικές αρχές και μεθοδολογίες σχεδίασης ειδικών ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών (παιχνίδια, μικρόκοσμοι και ψηφιακή αφήγηση) και
- (β) να υλοποιούν** αυτές τις μεθοδολογίες στη σχεδίαση και υλοποίηση πραγματικών ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών.
- (γ) να γνωρίζουν** βασικές αρχές και μεθοδολογίες διαμορφωτικής αξιολόγησης ψηφιακών εκπ/κών εφαρμογών και να λαμβάνουν υπόψη τους τα αποτελέσματα της αξιολόγησης στη σχεδίαση ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών

# Υποχρεώσεις

- **Εργασίες 100%**

# Περιεχόμενα

**Διάλεξη 1:** Μάθηση με βάση τα κίνητρα: το μοντέλο ARCS

**Διάλεξη 2:** Τα παιχνίδια ως ένα σημαντικό εργαλείο στη διδασκαλία και τη μάθηση

**Διάλεξη 3-4-5:** Παιχνίδια με κάρτες: ρόλος, σχεδίαση, παραδείγματα, υλοποίηση

**Διάλεξη 6:** Η διαμορφωτικά αξιολόγηση στη σχεδίαση ψηφιακών περιβαλλόντων μάθησης – αξιολόγηση παιχνιδιών με κάρτες



# Περιεχόμενα

**Διάλεξη 7:** Ο ρόλος των ψηφιακών ιστοριών στη διδασκαλία και τη μάθηση

**Διάλεξη 8:** Εκπαιδευτικά Λογισμικά Ψηφιακής αφήγησης (ΕΛΨΑ)

**Διάλεξη 9-10:** Μοντέλα αξιολόγησης ΕΛΨΑ -Αξιολόγηση συγκεκριμένων ΕΛΨΑ

**Διάλεξη 11:** Προδιαγραφές σχεδίασης ψηφιακών ιστοριών σύμφωνα με τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης

**Διάλεξη 12-13:** Σχεδίαση, υλοποίηση και αξιολόγηση συγκεκριμένων ψηφιακών ιστοριών

# Πηγές

- Σημειώσεις του μαθήματος
- Κατάλληλα άρθρα και δικτυακοί τόποι