

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΤΕΥΞΗΣ ΤΩΝ ΣΤΟΧΩΝ ΤΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

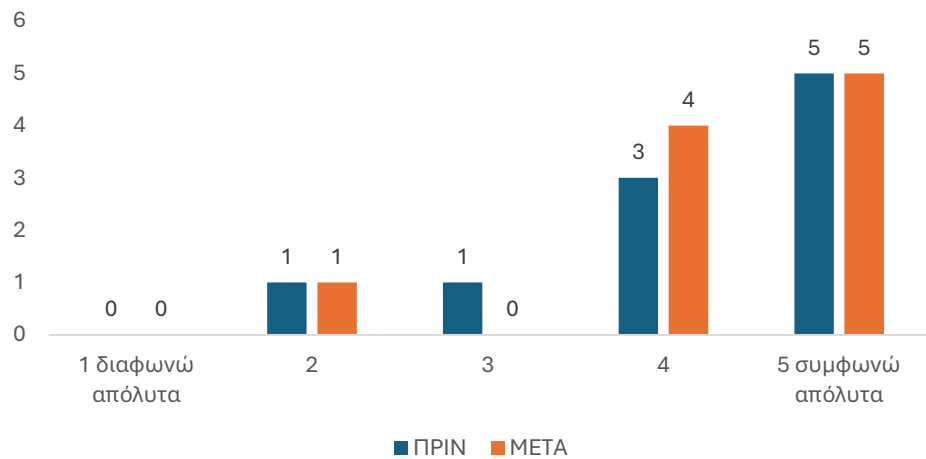
PRE AND POST EVALUATION

Οι συμμετέχοντες απάντησαν σε ερωτηματολόγια πριν και μετά την κινητικότητα για κατάρτιση. Τα ερωτηματολόγια σχεδιάστηκαν βάσει του προτύπου «EvaluationMadeEasybySALTOv1» . Στόχος ήταν να καταγραφούν αλλαγές σε σχετικές δεξιότητες (πληρέστερη κατανόηση του θέματος, γνώση εργαλείων κ.α.), στάσεις (μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στην χρήση ψηφιακών εργαλείων, αναθεώρηση διδακτικών πρακτικών κ.α.) και συμπεριφορές (εφαρμογή ψηφιακών παιχνιδιών, πρόθεση χρήσης τους στο μέλλον/σε άλλα μαθήματα).

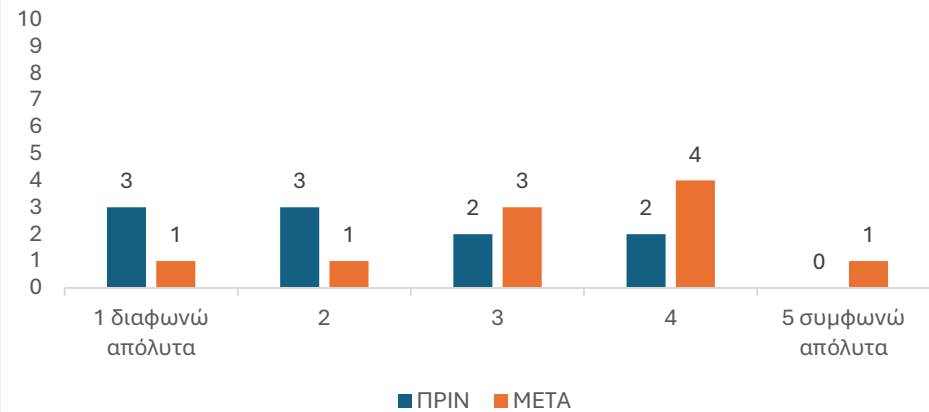
Η ανάλυση των απαντήσεων των εκπαιδευτικών πριν και μετά την κατάρτιση δείχνει σαφή βελτίωση τόσο στις γνώσεις όσο και στις στάσεις και τις προθέσεις χρήσης των ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μετά την επιμόρφωση, οι συμμετέχοντες δήλωσαν μεγαλύτερη εξοικείωση με τα ψηφιακά εργαλεία και τις σχετικές τεχνικές δεξιότητες, καθώς και πληρέστερη κατανόηση των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων των παιχνιδιών. Παράλληλα, αυξήθηκε σημαντικά η αυτοπεποίθησή τους ως προς την ενσωμάτωσή τους στο μάθημα και διαμορφώθηκε θετικότερη στάση ως προς τα μαθησιακά οφέλη και τη συμμετοχικότητα που προκύπτουν από τη χρήση τους. Τέλος, πολλοί εκπαιδευτικοί δήλωσαν πρόθεση να τα αξιοποιήσουν στο μέλλον τόσο για την εμπέδωση όσο και για την αξιολόγηση της γνώσης.

Παρακάτω παρουσιάζονται τόσο τα γραφήματα με τα αποτελέσματα όσο και το ερωτηματολόγιο που κοινοποιήθηκε και συμπληρώθηκε ηλεκτρονικά από τους εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν στην κινητικότητα.

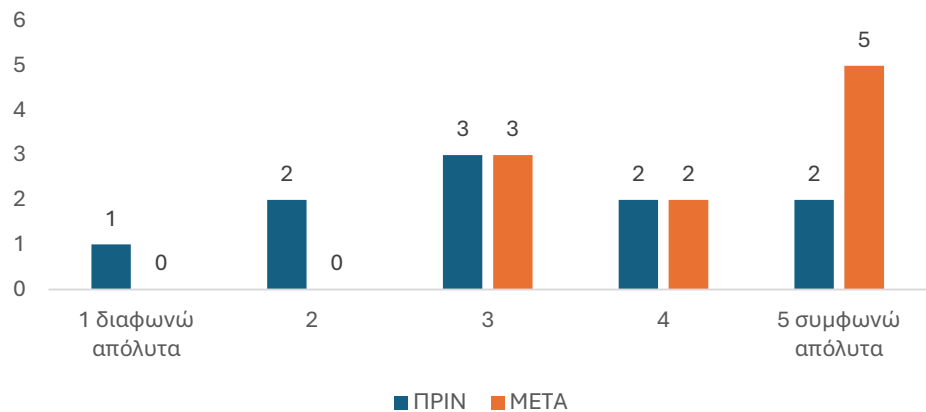
1. Είμαι εξοικειωμένος/η με την χρήση Η/Υ



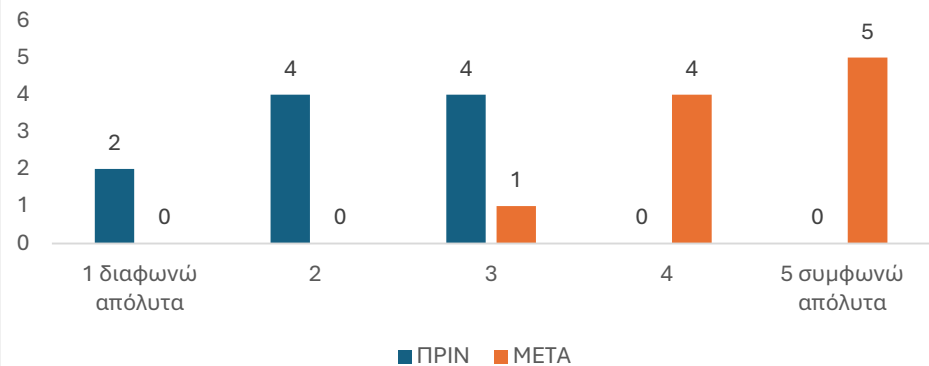
2. Έχω τις τεχνικές δεξιότητες για την χρήση ψηφιακών παιχνιδιών



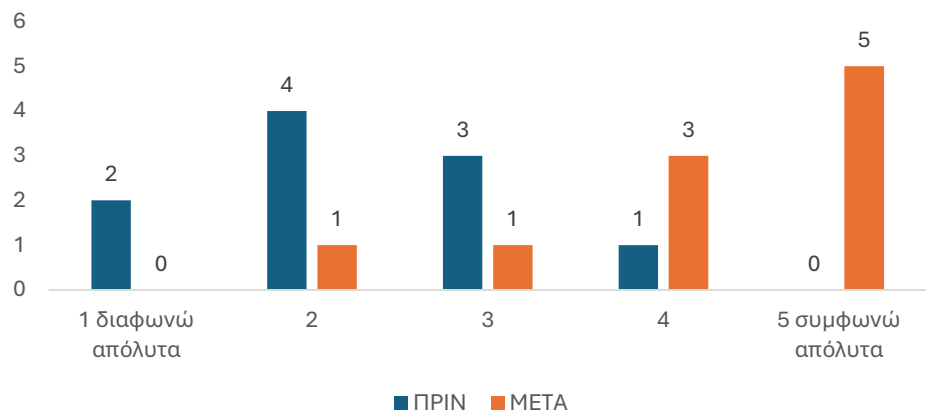
3. Κατανοώ την εκπαιδευτική αξία των ψηφιακών παιχνιδιών



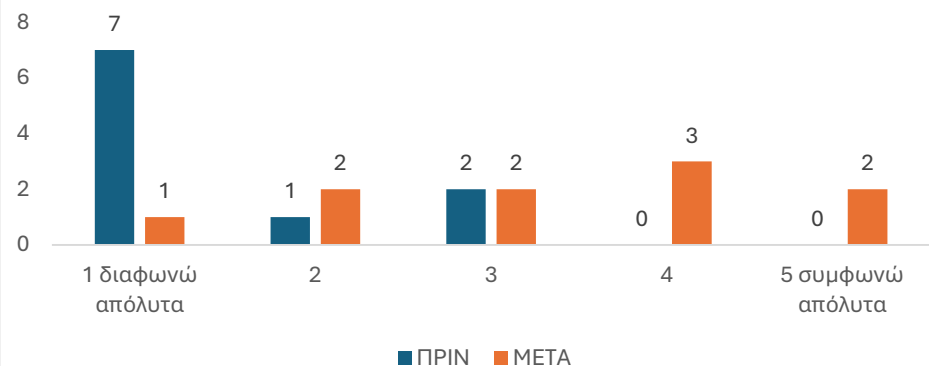
4. Γνωρίζω τους διαφορετικούς τύπους ψηφιακών παιχνιδιών (π.χ. προσομοιώσεις, εκπαιδευτικές εφαρμογές, παιχνίδια κουίζ)



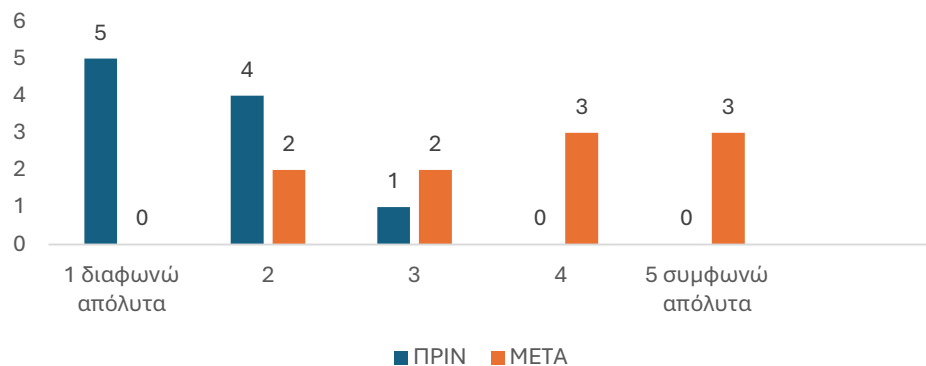
5. Γνωρίζω τα ψηφιακά εργαλεία για την δημιουργία και διανομή ψηφιακών παιχνιδιών



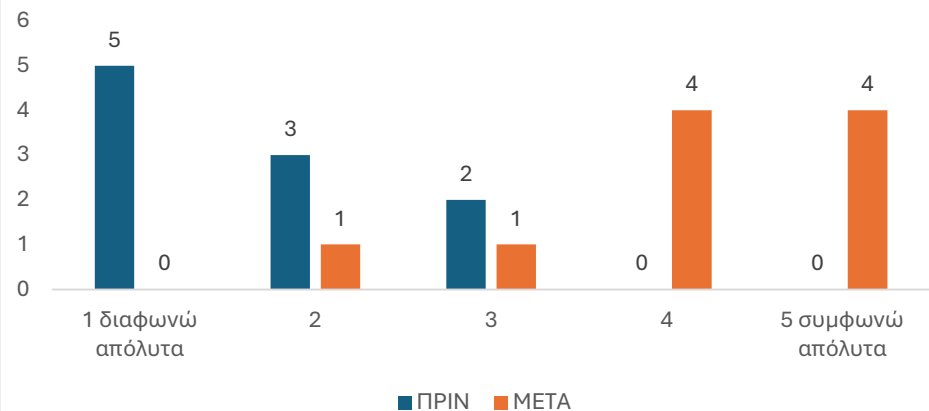
6. Ξέρω να αξιολογώ τα μαθησιακά αποτελέσματα που επιτυγχάνονται μέσω της μάθησης με βάση το ψηφιακό παιχνίδι



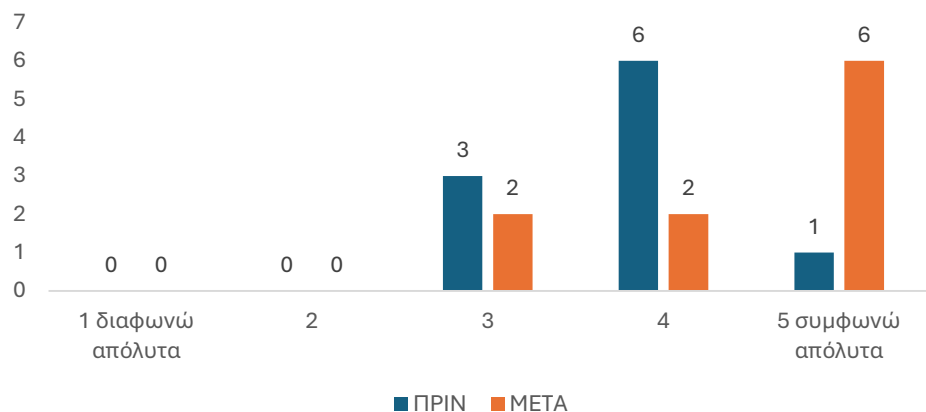
7. Γνωρίζω τους πιθανούς κινδύνους και τις προκλήσεις που σχετίζονται με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών



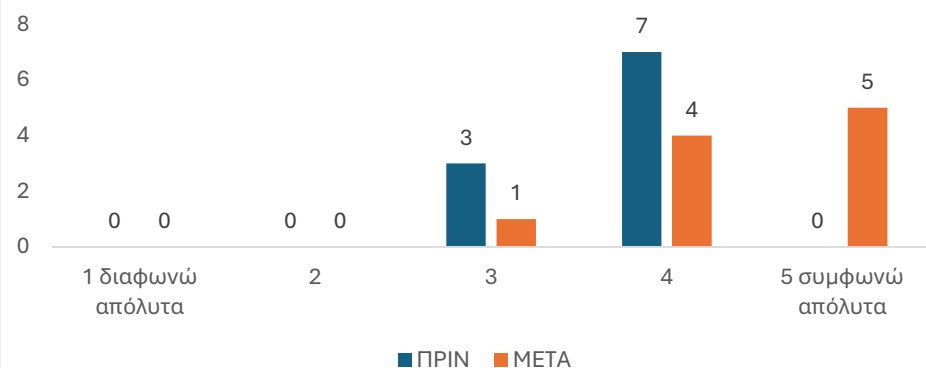
8. Μπορώ άνετα να ενσωματώνω τα ψηφιακά παιχνίδια στη διδασκαλία



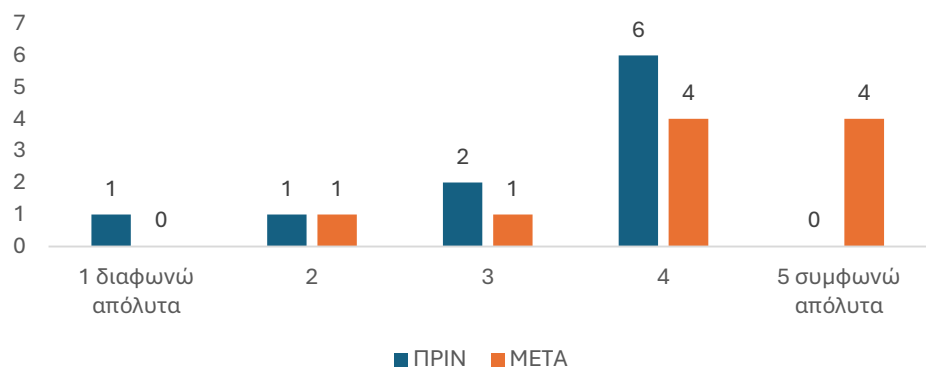
9. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να ενισχύσουν την μάθηση και τις επιδόσεις



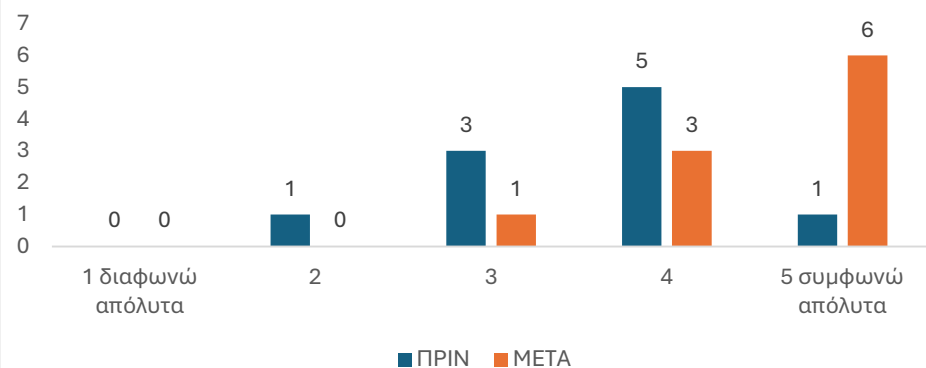
10. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βοηθούν στην διατήρηση και την εφαρμογή της γνώσης



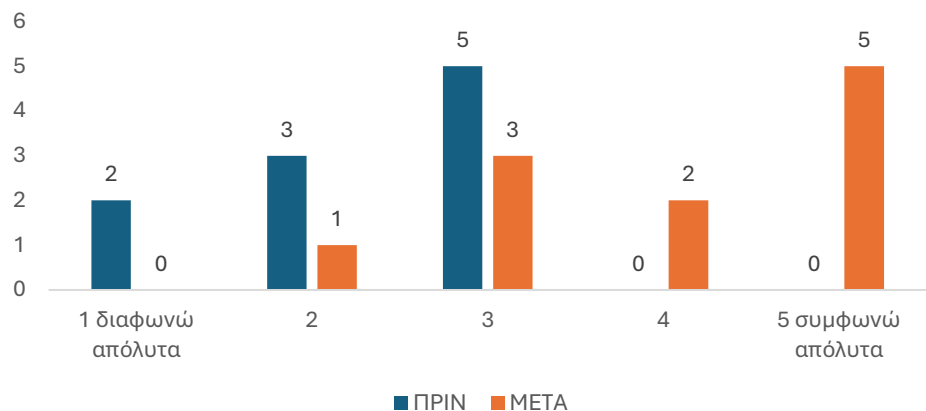
11. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βοηθούν στην προετοιμασία και την οργάνωση του μαθήματος



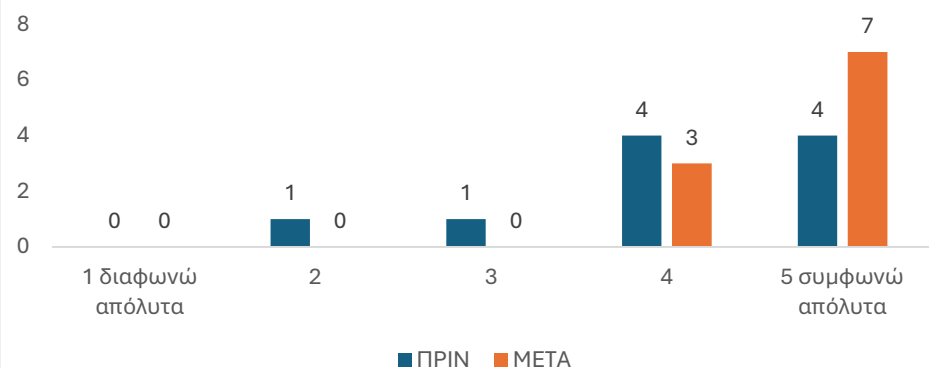
12. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βοηθούν στην κινητοποίηση και την συμμετοχή των μαθητών



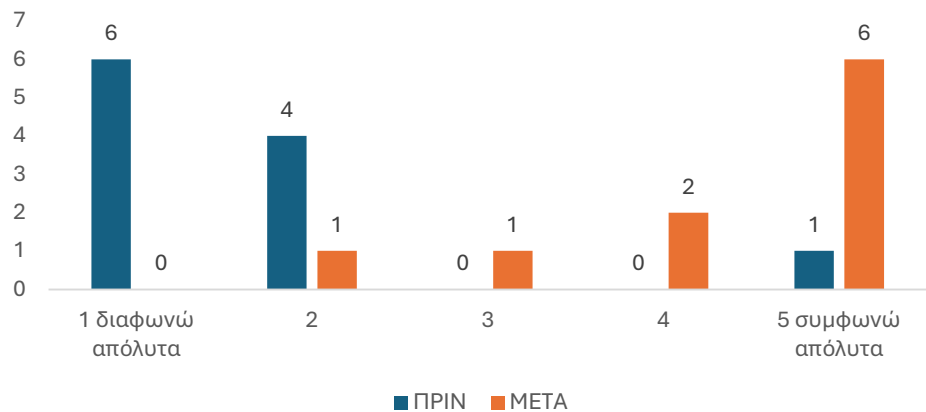
13. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βοηθούν στην αξιολόγηση των μαθητών



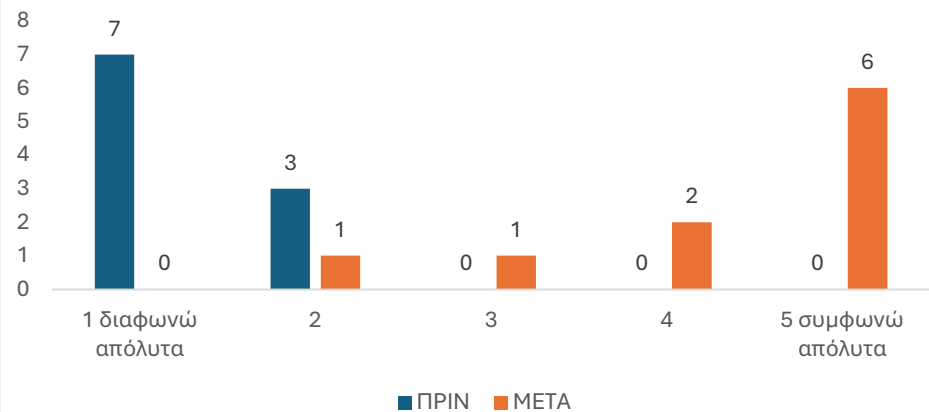
14. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βοηθούν στην δημιουργία θετικού κλίματος στην τάξη



15. Αξιοποιώ τα ψηφιακά παιχνίδια στην εμπέδωση της ύλης



16. Αξιοποιώ τα ψηφιακά παιχνίδια στην αξιολόγηση των μαθητών



Erasmus+ training course: Digital Game-Based Learning and Augmented Reality for Schools

Pre evaluation form

* Υποδεικνύει απαιτούμενη ερώτηση

1. Διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου *

2. 1. Είμαι εξοικιωμένος/η με την χρήση Η/Υ *

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

3. **2. Έχω τις απαραίτητες τεχνικές δεξιότητες για να χρησιμοποιήσω ψηφιακά παιχνίδια στην τάξη**

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

4. **3. Κατανώ τα πιθανά εκπαιδευτικά οφέλη από την χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στην διδασκαλία**

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

5. **4. Γνωρίζω τους διαφορετικούς τύπους ψηφιακών παιχνιδιών που είναι κατάλληλα για διάφορους εκπαιδευτικούς σκοπούς (π.χ. προσομοιώσεις, εκπαιδευτικές εφαρμογές, παιχνίδια κουίζ)**

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4

Δια Συμφωνώ απόλυτα

6. 5. Γνωρίζω τα διάφορα εκπαιδευτικά ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες για τη δημιουργία και τη διανομή ψηφιακών παιχνιδιών που είναι διαθέσιμα

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

7. 6. Γνωρίζω πώς να αξιολογώ τα μαθησιακά αποτελέσματα που επιτυγχάνονται μέσω της μάθησης με βάση το ψηφιακό παιχνίδι

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

8. 7. Γνωρίζω τους πιθανούς κινδύνους και τις προκλήσεις που σχετίζονται με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη, όπως ανησυχίες σχετικά με τον χρόνο οθόνης ή ζητήματα απορρήτου

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

9. 8. Μπορώ άνετα να ενσωματώσω τα ψηφιακά παιχνίδια στη διδασκαλία

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

10. 9. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμο εργαλείο για την ενίσχυση της μάθησης και των επιδόσεων των μαθητών

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

11. 10. Κατά τη γνώμη μου, τα παιχνίδια στην τάξη βοηθούν τους μαθητές να διατηρούν και να εφαρμόζουν τη γνώση καλύτερα από τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

12. 11. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βοηθούν στην προετοιμασία και την οργάνωση του μαθήματος

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

13. 12. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βοηθούν στην κινητοποίηση και την συμμετοχή των μαθητών

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

14. 13. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βοηθούν στην αξιολόγηση των μαθητών

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

15. 14. Πιστεύω ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βοηθούν στην δημιουργία θετικού κλίματος στην τάξη

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

16. 15. Αξιοποιώ τα ψηφιακά παιχνίδια στην εμπέδωση της ύλης

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

17. 16. Αξιοποιώ τα ψηφιακά παιχνίδια στην αξιολόγηση των μαθητών

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια Συμφωνώ απόλυτα

18. **17. Από τις παρακάτω πλατφόρμες ψηφιακών παιχνιδιών έχω χρησιμοποιήσει στη διδασκαλία**

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- Εκπαιδευτικές εφαρμογές (π.χ. Kahoot, Quizlet)
- Προσομοιώσεις (π.χ. Διαδραστικές Προσομοιώσεις PhET)
- Συστήματα διαχείρισης παιχνιδιοποιημένης μάθησης (π.χ. eclass)
- Σοβαρά παιχνίδια (π.χ. Minecraft: Education Edition)
- Κανένα
- Άλλο: _____

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

