



ΤΟ 1^ο ΕΠ.Λ. ΧΑΛΑΣΤΡΑΣ ΣΤΗ ΜΑΔΡΙΤΗ 20/02/2020 – 06/03/2020



ΜΕ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ERASMUS+

2019-1-EL01-KA102-062329

«Η ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

ΣΤΗΝ ΠΡΟΛΗΨΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ

ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΠΑΧΥΣΑΡΚΙΑΣ»

- Κατά τη σχολική χρονιά 2019-2020, 20 μαθητές του ΕΠΑ.Λ. Χαλάστρας από τους τομείς Υγείας, Πρόνοιας & Ευεξίας και Πληροφορικής συμμετείχαν
- στο Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα Erasmus+ με τίτλο: «Η παιχνιδοποίηση (Gamification) στην πρόληψη και αντιμετώπιση της παιδικής παχυσαρκίας».
- Το πρόγραμμα περιλάμβανε:
 - α) την περίοδο προετοιμασίας από τον Οκτώβριο 2019 έως τα μέσα Φεβρουαρίου 2020 κατά την οποία οι μαθητές εκπαιδεύτηκαν στις αιτίες εμφάνισης της παιδικής παχυσαρκίας και στους τρόπους πρόληψης και αντιμετώπισής της. Η συγκεκριμένη εκπαίδευση πραγματοποιήθηκε με ενημέρωση των μαθητών για αυτό το θέμα από την καθηγήτρια του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, της Σ.Ε.Φ.Α.Α., κ. Ζήση Βασιλική, με επίσκεψη στο μουσείο ανθρώπινου σώματος και με ενδοσχολικά εργαστήρια.
 - β) την περίοδο κινητικότητας στη Μαδρίτη όπου οι μαθητές εκπαιδεύτηκαν κυρίως στην παιχνιδοποίηση ως μέσο πρόληψης και αντιμετώπισης της παιδικής παχυσαρκίας με διαλέξεις από ειδικούς, επισκέψεις μελέτης στο Πανεπιστήμιο της Μαδρίτης, στο τμήμα Πληροφορικής, στο μουσείο video games της Μαδρίτης, στην Ένωση Βοηθών Νοσηλευτών Μαδρίτης, στην Ένωση Παιδιών με Σακχαρώδη Διαβήτη, στην Έκθεση για την Παιδεία Μαδρίτης. Σημαντικό μέρος του προγράμματος υπήρξαν και οι επισκέψεις πολιτιστικού περιεχομένου σε μουσεία, μνημεία, άλλες ιστορικές πόλεις της Ισπανίας.
 - γ) την περίοδο διάχυσης των αποτελεσμάτων του προγράμματος μέσω τηλεδιάσκεψης η οποία πραγματοποιήθηκε στο σχολικό συγκρότημα του 1ου ΕΠΑΛ Χαλάστρας την Πέμπτη 12 Ιουνίου 2020 και τη δημοσίευση στην ιστοσελίδα του σχολείου, σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τοπικές ηλεκτρονικές εφημερίδες.

Η παιχνιδοποίηση (gamification) στην πρόληψη & αντιμετώπιση της παιδικής παχυσαρκίας



Η ενσωμάτωση μηχανισμών παιχνιδιού στη διαδικασία μάθησης

“παιχνίδια γαλιόλες”
και
“παιχνίδια μαθησής”



Η παιχνιδοποίηση στην ψηφιακή εποχή

Εφαρμογές σε Η/Υ, κινητό, tablet, χρήσιμες και στη φροντίδα υγείας

Πως;



Η παρακίνηση για άσκηση και σωστές διατροφικές συνήθειες μέσω της επιβράβευσης οδηγεί στην πρόληψη και αντιμετώπιση της παιδικής παχυσαρκίας



2019-1-EL01-KA102-062329

Ισπανία, Μαδρίτη
20/02/20 – 06/03/20



Ε Π Α . Λ .
Χ Α Λ Λ Α Σ Τ Ρ Α Σ
Ε π α γ γ ε λ μ α τ ι κ ό

Συμμετέχοντες μαθητές:

ΒΟΛΙΑΤΣ ΜΑΡΙΑΝΘΗ
ΒΛΑΧΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΓΚΟΥΜΑΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ
ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΚΕΧΑΦΙΑ ΕΥΓΕΝΙΑ
ΚΟΥΡΤΕΛΟΥ ΑΝΝΕΤΑ
ΛΕΜΟΝΤΖΗΣ ΑΧΙΛΛΕΑΣ
ΜΠΑΤΣΙΟΛΑ ΓΕΩΡΓΙΑ
ΠΑΡΑΣΧΟΥ ΔΕΣΠΟΙΝΑ
ΠΙΑΡΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ-ΜΑΡΙΝΑ

ΡΑΓΚΑΤΣΗ ΕΛΕΝΗ
ΡΟΥΣΟΜΑΝΗ ΕΥΑΝΘΙΑ-
ΜΑΡΙΑ
ΣΑΧΙΝΗ ΜΑΡΙΑ
ΣΙΑΦΑΛΙΔΟΥ ΦΩΤΕΙΝΗ
ΣΙΑΛΙΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
ΤΡΙΤΣΚΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
ΤΣΕΠΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ
ΧΡΗΣΤΙΔΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗ
ΙΣΑΚΟΥ ΑΝΤΡΙΚΕΛ
ΒΟΤΙ ΖΟΖΕΦ



ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: ΜΠΕΓΚΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ: ΖΗΣΗ ΘΩΜΑΗ
ΣΥΝΟΔΟΙ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΜΑΡΤΙΝΙΟΥ ΜΑΡΙΝΑ
ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ ΠΑΥΛΟΣ

ΦΟΡΕΑΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ: 1^ο Ε Π Α . Λ . Χ Α Λ Λ Α Σ Τ Ρ Α Σ

✓ Εφαρμογές στη Φροντίδα Υγείας...

Μια εφαρμογή gamification ενισχύει ψυχολογικά τα παιδιά με χρόνια νοσήματα όπως Σακχαρώδη Διαβήτη: μαθαίνουν τη σωστή δοσολογία ινσουλίνης. Με βιντεάκια κι άλλες ασκήσεις η εκπαίδευσή τους είναι εύκολη, γρήγορη και αποτελεσματική.



✓ Εφαρμογές για φυσική δραστηριότητα

Μέτρηση απόστασης, βημάτων και θερμίδων που καταναλώνονται. Η εφαρμογή θέτει στόχους με επιβράβευση.



✓ Εφαρμογές σωστής διατροφής...

Για να μάθουν τα παιδιά να τρέφονται υγιεινά και να αποφεύγουν το πρόχειρο και γρήγορο φαγητό.



✓ Πως μπορεί το App Inventor να συμβάλει στην παιχνιδοποίηση ;

Με το App Inventor μπορούμε να δημιουργήσουμε εφαρμογές που χρησιμοποιούν τους αισθητήρες κίνησης ενός κινητού και επιβραβεύουν το παιδί για τις προσπάθειές του. Πολύ γνωστό παράδειγμα η εφαρμογή “Just Dance now”



**Ένας σοφός είπε:
“μαθαίνεις παίζοντας και
παίζοντας μαθαίνεις”.**

