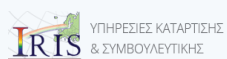




Καινοτόμο Σύστημα Παιχνιδοποιημένης Μάθησης



Το χρηματοδοτούμενο πρόγραμμα "*Edugamificating*" (*howlearn*) αποτελεί ένα Καινοτόμο Σύστημα Μάθησης, που εφαρμόζει Τεχνικές Παιχνιδοποίησης σε 3-D Εικονικά Περιβάλλοντα, καθώς και Αλγορίθμους Μηχανικής Μάθησης, προσφέροντας Εξατομικευμένη Ανατροφοδότηση Επίδοσης στους χρήστες του (Εκπαιδευτικοί Φορείς – Εκπαιδευτές – Σπουδαστές).

Βασικοί πυλώνες του howlearn είναι η ανάπτυξη προηγμένου ψυχαγωγικού λογισμικού και καινοτόμων τεχνολογιών παιγνίων και τεχνικών *gamification*, στην εκπαίδευση, όπως:

Δημιουργία μηχανών παιχνιδιών

Διενέργεια εκπαιδευτικών παιχνιδιών βάσει αλληλεπίδρασης χρηστών

Χρήση εικονικών χαρακτήρων

Συστήματα αλληλεπίδρασης/ διεπαφής ανθρώπου-μηχανής

3D απεικόνιση, υφές και μοντέλα για προσομοιώσεις/ σχεδιασμό παιχνιδιού

Διαμόρφωση προφίλ χρηστών και συναισθηματικών προφίλ

Η ομάδα-στόχος που επωφελείται από την ανάπτυξη του howlearn είναι ιεραρχικά:



Εκπαιδευτικοί φορείς

Καθορθώνουν, μέσω της πλατφόρμας του howlearn, να ενισχύσουν τη διαδικασία της μάθησης που προσφέρουν μέσω των ιδρυμάτων τους.



Καθηγητές

Αποκτούν τη δυνατότητα οριοθέτησης της διεξαγωγής του μαθήματος, με τρόπο που θα εκπληρώνει τις ανάγκες του μαθητικού τους κοινού, μέσω της χρήσης προηγμένου, παιχνιδιοποιημένου εκπαιδευτικού υλικού.



Μαθητές

Λαμβάνουν πολυδιάστατες γνώσεις, αξιοποιώντας, τόσο την αμεσότητα των χαρακτηριστικών των καινοτόμων διαδικασιών του howlearn, όπως είναι τα βιωματικά εικονικά θεματικά εργαστήρια, όσο και τη δυνατότητα λήψης εξατομικευμένης ανατροφοδότησης, ως προς την επίδοσή τους

Το έργο προσφέρει:

παιχνιδοποίηση με 3D σενάρια, διαδραστική αφήγηση, εικονικά εργαστήρια, προσομοιώσεις, σενάρια περιπτώσεων, μοντελοποίηση συμπεριφοράς χρήστη και **ανάλυση δεδομένων** για βέλτιστη εξατομικευμένη μάθηση

δυναμική **προσαρμογή** του συστήματος (της εκάστοτε εκπαιδευτικής διαδικασίας), στις ανάγκες και απαιτήσεις του μαθητή με έμφαση σε ηλικίες **6-15 ετών**, αλλά και σε ευρύτερα ωφελούμενους, μέσω συγχρηματοδοτούμενων προγραμμάτων

Σύγχρονη
πλατφόρμα
εκπαίδευσης
(Windows, Android/
iOS, web)

εξομίωση πραγματικών ρεαλιστικών συνθηκών, για αντιμετώπιση ελλείψεων φυσικών πόρων (π.χ. αίθουσες, εργαστήρια, υλικά), και προσφορά δυνατότητας, ή μη, φυσικής παρουσίας (π.χ. άλλες πόλεις, διαφορετικές χώρες)

διερεύνηση και πιθανή **επέκταση** για το σύνολο της εκπαιδευτικής κοινότητας αλλά και **άμεση αξιοποίησή** της από εκπαιδευτικούς οργανισμούς

Υπηρεσίες έργου:

Δημιουργία Εκπαιδευτικών
Ενοτήτων

Dashboard
Αποτελεσμάτων Επίδοσης-
Recommendation Systems

01

03

02

04

Βιβλιοθήκη
3D Πειραμάτων

Αποθετήριο
3D Αντικειμένων

για τα μαθήματα:



ΑΓΓΛΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ



ΤΕΧΝΕΣ



ΒΙΟΛΟΓΙΑ



ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
& ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ



ΤΠΕ



ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ



ΦΥΣΙΚΗ



ΜΗΧΑΝΙΚΗ



ΧΗΜΕΙΑ



Σκάνανε τον QR code
για να ανακαλύψεις την
πλατφόρμα του
howlearn!



ή μπες στην Ιστοσελίδα:

<https://howlearn.edu.gr/>

για να μάθεις περισσότερα !



info@howlearn.edu.gr