



Co-funded by
the European Union



Project Number:
2022-1-RO01-KA220-SCH-000086373



PAL LAB

Αναφορά
Για την Εκδήλωση PalLabs
AELIA PATH ΕΛΛΑΔΑ

Authors: M.THEODOSIOU

Date:





ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ

Η εκδήλωση PalLab πραγματοποιήθηκε διαδικτυακά από τη Θεσσαλονίκη, Ελλάδα, τη Δευτέρα 23 Σεπτεμβρίου 2024, συγκεντρώνοντας 20 καταγεγραμμένους συμμετέχοντες. Η ποικιλόμορφη ομάδα περιλάμβανε δασκάλους και εκπαιδευτικούς, αντιπροσώπους από εκπαιδευτικά και συμβουλευτικά ιδρύματα, καθώς και ακαδημαϊκούς διοικητές.

Η εκδήλωση ξεκίνησε με μια παρουσίαση που κάλυψε τους στόχους του έργου PalLab, το κοινό-στόχο και τα βασικά αποτελέσματα που έχουν επιτευχθεί μέχρι τώρα. Όλοι οι συμμετέχοντες παρακολούθησαν μέσω της πλατφόρμας Google Meet, όπου έλαβαν μια αναλυτική παρουσίαση της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης PalLab.

Ανατροφοδότηση από την Εκδήλωση PalLabs

- Η εκδήλωση ξεκίνησε με τις παρουσιάσεις και το καλωσόρισμα των συμμετεχόντων. Αφού παρουσιάστηκε η ατζέντα, έγινε ανασκόπηση του έργου PalLab, περιλαμβάνοντας τους στόχους του και τα κύρια αποτελέσματα που έχουν επιτευχθεί. Ακολούθησαν συζητήσεις σχετικά με το πώς αυτά τα αποτελέσματα θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν και να ενσωματωθούν σε τοπικές εκπαιδευτικές πρωτοβουλίες.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες καθοδηγήθηκαν στη διαδικασία εγγραφής στην πλατφόρμα, και πραγματοποιήθηκε μια πρακτική επίδειξη που κάλυψε τα βασικά χαρακτηριστικά και τις πτυχές χρηστικότητας. Η ανατροφοδότηση που συγκεντρώθηκε από τους παρευρισκόμενους περιλάμβανε τα εξής συμπεράσματα:

- Περιεχόμενο Εκπαίδευσης: Οι συμμετέχοντες βρήκαν το περιεχόμενο εκπαίδευσης της πλατφόρμας να είναι πλήρες και πολύτιμο. Επιπλέον, οι παρουσιάσεις και οι εξωτερικοί πόροι που



παρέχονται εκτιμήθηκαν ως χρήσιμα εργαλεία για αναφορά εκτός σύνδεσης.

Τεχνικές Πτυχές: Η εγγραφή στην πλατφόρμα και τα μαθήματα πραγματοποιήθηκε ομαλά, χωρίς τεχνικές δυσκολίες και με ελάχιστες απαιτήσεις σε πληροφορίες.

- Σχεδίαση Φιλική προς τον Χρήστη: Η διεπαφή χρήστη αξιολογήθηκε θετικά για την απλότητά της και την ευχρηστία της.
- Εμπειρία Κουίζ: Ορισμένοι συμμετέχοντες ανέφεραν δυσκολίες με την αυτόματη έναρξη και τον χρόνο του κουίζ. Παρά ταύτα, εκτίμησαν τη δομή του κουίζ, αναγνωρίζοντας ότι αν και οι 25 ερωτήσεις απαιτούν χρόνο, βρήκαν το κουίζ ενδιαφέρον και ήταν κινητοποιημένοι να το ολοκληρώσουν.

Συνολικά, η εκδήλωση ήταν παραγωγική και εποικοδομητική, και η ανατροφοδότηση που συλλέχθηκε θα είναι καθοριστική για τη βελτίωση της εμπειρίας χρήστη της πλατφόρμας PalLab.

Φωτογραφίες από την Εκδήλωση PalLab





The screenshot shows a Google Meet interface during an online event. The main content is a presentation slide titled "Σχετικό με το Μόδημο" (Related to the Mochimo). The slide contains the following text:

Πίνακας 1 - Συμπερίληψη των μαθητικών Ρομπότ
 Διάρθρωση – συνολικά 90 λεπτά
Δραστηριότητες: "Υπερπαιχνίδι κωδικοποίησης"
 Στόχος: Να γνωστούν οι συμμετέχοντες μεταξύ τους με έναν διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο, ενθαρρύνοντας παράλληλα την επίλυση και των προβληματικών σχετικά με τη σημασία των αποτελεσμάτων γλωσσικών δεξιοτήτων κατά τη διάρκεια των μαθητικών Ρομπότ.
Οδηγίες:
 1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες των 3-4-5 ατόμων.
 2. Εξοπλίστε όπως συμμετέχοντες ότι πρόκειται να δημιουργήσουν έναν χαρακτήρα "Υπερπαιχνίδι κωδικοποίησης" Έκριν (γλωσσών) μαζί ως ομάδα. Αυτός ο υπερπαιχνίδι θα πρέπει να έχει ειδικές κωδικοποιήσεις που σχετίζονται με την αποτελεσματική χρήση γλωσσικών δεξιοτήτων σε μια διαφορετική τάξη.
 3. Δείτε σε κάθε ομάδα έναν όπως μαθητικούς, χρηματιστή μαθήματα, παιδαγωγικούς σημειώσεις και ένα μεγάλο φύλλο χαρτί ή έναν πίνακα.
 4. Ζητήστε από τις ομάδες να κάνουν καταγραφή ιδεών και να σχεδιάσουν τον δικό τους υπερπαιχνίδι κωδικοποίησης Έκριν γλωσσών. Θα πρέπει να σωθούν κριτικές όπως:
 + Ποιες προκλήσεις βρήκαν οι υπερπαιχνίδι εκπαιδευτικοί να ξεπεράσουν οι μαθητές Ρομπότ στην τάξη;
 + Ποιες ειδικές δεξιότητες που σχετίζονται με τη γλώσσα χρειάζονται οι υπερπαιχνίδι διδασκάλους;
 + Ποιες αποτελεσματικές στρατηγικές διδασκάλους χρησιμοποιεί ο υπερπαιχνίδι διδασκάλους σας για να υποστηρίξει τους μαθητές Ρομπότ στην τάξη.

1. Μετά τον καταγραφή ιδεών, βάλτε κάθε ομάδα να παρουσιάσει την υπερπαιχνίδι κωδικοποίησης Έκριν γλωσσών στους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Ενθαρρύνετε τους να είναι δημιουργικοί και ενθουσιώδεις στην παρουσίασή τους.
 2. Αφού παρουσιάσουν όλες οι ομάδες, διευκολύνετε μια σύντομη συζήτηση σχετικά με το κύριο και κοινό περιγραφόμενο χαρακτηριστικό και κωδικοποιήσεις των υπερπαιχνίδι κωδικοποίησης Έκριν γλωσσών. Θέστε

The interface also shows a list of participants on the right side, including AeliaPath Education, Τάνα Αβέλλα, despoina nalmpanti, MOUMINE SIAMPAN, Christina Gkoutona, Thomas Vesis, and Afentoula Rodakopouli. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the time 6:15 μ.μ. and date 23/9/2024.

