



Co-funded by the
European Union

Το πρόγραμμα αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Πίνακας Περιεχομένων

Σχετικά με το πρόγραμμα	3
Στόχοι της ενότητας	3
Προαπαιτούμενα	4
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα (δεξιότητες και ικανότητες)	4
Θέμα 1: Εργαλεία συνεργατικής επικοινωνίας	5
Θέμα 2: Εργαλεία συμμετοχής	8
Θέμα 3: Εργαλεία αξιολόγησης	11
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: Δημιουργήστε ένα μάθημα χρησιμοποιώντας το Wordwall και ανεβάστε το στο Google Classroom	13
Τι μάθαμε	18
Γλωσσάριο	18
Συμβουλές για περαιτέρω ανάγνωση	19



Σχετικά με το πρόγραμμα

Το έργο T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings επικεντρώνεται στην υποστήριξη των εκπαιδευτών ενηλίκων και των παρόχων τυπικής, μη τυπικής και άτυπης κατάρτισης, ώστε να στραφούν αποτελεσματικά προς την ψηφιακή εκπαίδευση και να παρέχουν το ίδιο επίπεδο αλληλεπίδρασης και «ανθρώπινης» εμπειρίας στους εκπαιδευόμενους, όπως στο φυσικό περιβάλλον. Ο γενικός στόχος του έργου είναι η ενίσχυση της ικανότητας των εκπαιδευτών ενηλίκων και των επαγγελματιών κατάρτισης να δημιουργούν και να διατηρούν αποτελεσματικές δυναμικές ομάδες σε ψηφιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, ώστε να εμπλέκουν καλύτερα τους διαδικτυακούς εκπαιδευόμενους.

Η ανάπτυξη κατευθυντήριων γραμμών για τον καλύτερο τρόπο δημιουργίας αποτελεσματικών δυναμικών ομάδων σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης θα βοηθήσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων και τους επαγγελματίες κατάρτισης να βελτιώσουν τις ικανότητές τους σχετικά με τις ιδιαιτερότητες της δημιουργίας και της διατήρησης αποτελεσματικών δυναμικών ομάδων στο διαδίκτυο και της διασφάλισης υψηλού επιπέδου εμπειρίας των εκπαιδευομένων στις ψηφιακές αίθουσες διδασκαλίας.

Οι 6 ενότητες παρέχουν γενικές μεθοδολογικές κατευθυντήριες γραμμές στους εκπαιδευτές ενηλίκων για το πώς να είναι πιο αποτελεσματικοί στην οικοδόμηση και τη διατήρηση της δυναμικής της ομάδας ως προς την επιμόρφωση της μαθησιακής διαδικασίας:

- ποια ψηφιακά εργαλεία και ποιο λογισμικό να χρησιμοποιούν
- ποια συμπεριφορά να υιοθετήσουν
- πώς να εμπλέξουν τους εκπαιδευόμενους σε διαδικτυακές δραστηριότητες μικρών ομάδων
- πώς να χρησιμοποιήσουν καλλιτεχνικές ασκήσεις, για να ενισχύσουν τη δημιουργικότητα των εκπαιδευομένων κ.λπ.

Στόχοι της ενότητας

Στόχος αυτής της ενότητας είναι να αξιοποιήσετε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ορισμένα από τα διαθέσιμα εργαλεία για τη διεξαγωγή διαδικτυακών μαθημάτων. Αυτοί είναι οι διαφορετικοί τύποι εργαλείων που έχουμε επιλέξει:

- ❖ Επικοινωνιακά εργαλεία συνεργασίας



- ❖ Εργαλεία δέσμευσης
- ❖ Εργαλεία αξιολόγησης

Μαθησιακοί στόχοι

- ❖ να είναι σε θέση να δημιουργήσουν ένα διαδικτυακό μάθημα χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία: κοινή χρήση πίνακα, εγγράφων, αρχείων, δημιουργία εργασιών κ.λπ,
- ❖ να δημιουργούν παιχνίδια για την ενίσχυση της μάθησης, κάνοντάς την παράλληλα πιο διασκεδαστική,
- ❖ να αναπτύσσουν δραστηριότητες αξιολόγησης χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία που διευκολύνουν τη δημιουργία διαδικτυακών μαθημάτων.

Προαπαιτούμενα

- ❖ Να έχετε πρόσβαση σε υπολογιστή, φορητό υπολογιστή ή tablet με πρόσβαση στο Διαδίκτυο.
- ❖ Να γνωρίζετε πώς να εγκαθιστάτε λογισμικό και εφαρμογές στις παραπάνω συσκευές καθώς και σε ένα smartphone.
- ❖ Να είστε εξοικειωμένοι με τη βασική χρήση όλων αυτών των συσκευών.
- ❖ Να γνωρίζετε πώς να χρησιμοποιούν την κάμερα και το μικρόφωνο.
- ❖ Να είστε εξοικειωμένοι με τη χρήση του διαδικτύου.
- ❖ Να είστε πρόθυμοι να μάθετε νέες μεθόδους, προσεγγίσεις και εργαλεία διδασκαλίας.

Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα (δεξιότητες και ικανότητες)

Στο τέλος της ενότητας οι εκπαιδευτές θα:

- ❖ Θα εξοικειωθούν με διάφορα ψηφιακά εργαλεία για να κάνουν τα μαθήματα εξ αποστάσεως/μεικτής μάθησης πιο αποτελεσματικά και διαδραστικά,

Το πρόγραμμα αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



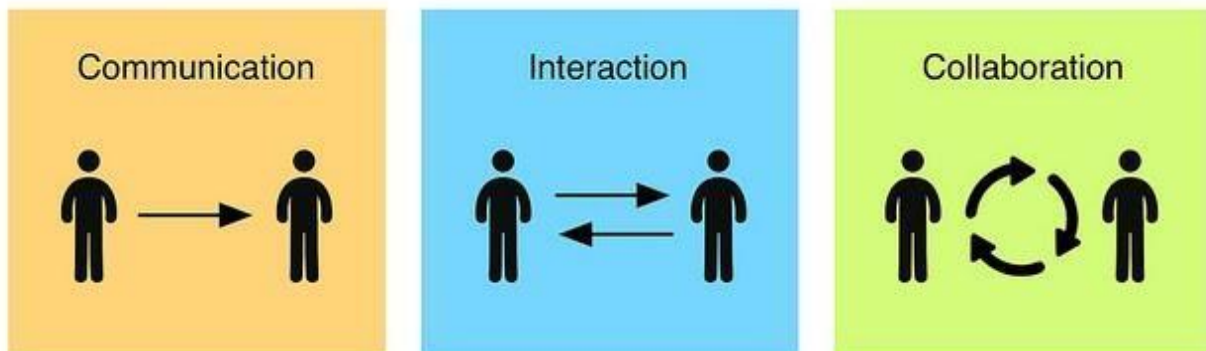
- ❖ Θα είναι σε θέση να αναζητούν μη καταγεγραμμένες εφαρμογές και λογισμικό που ανταποκρίνονται καλύτερα στις ανάγκες των εκπαιδευόμενων σας και εσάς,
- ❖ Να συνδυάζουν διαφορετικά εργαλεία για να αξιοποιούν στο έπακρο τις διαδικτυακές/μεικτές τάξεις σας,
- ❖ Να ενεργοποιούν τους εκπαιδευόμενούς τους και να κάνουν την τάξη πιο ευχάριστη με τη χρήση διαφορετικών ψηφιακών εργαλείων,
- ❖ Να αξιολογήσουν τους εκπαιδευόμενούς τους σε ένα ψηφιακό περιβάλλον μάθησης.

Θέμα 1: Εργαλεία συνεργατικής επικοινωνίας

Όταν κάνετε έρευνα στο Διαδίκτυο, συνήθως συναντάτε μια ποικιλία ψηφιακών εργαλείων που μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά. Για παράδειγμα, υπάρχουν κάποια που ενθαρρύνουν τη συνεργασία μεταξύ όλων των συμμετεχόντων, άλλα προωθούν τη δημιουργικότητα και άλλα χρησιμοποιούνται για αξιολόγηση. Το βέβαιο είναι ότι τα πάντα στη ζωή μαθαίνονται με την πράξη, και η διδασκαλία και η χρήση ψηφιακών εργαλείων δεν αποτελούν εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα. Σύμφωνα με τους Μπρίντλεϊ, Γουόλτι και Μπλάσκε (2009), η διαδικτυακή μάθηση θα πρέπει να παρέχει:

μια ευκαιρία για αλληλεπίδραση και σύνδεση. Τα ποιοτικά μαθησιακά περιβάλλοντα περιλαμβάνουν ευκαιρίες για τους εκπαιδευόμενους να συμμετέχουν σε διαδραστικές και συνεργατικές δραστηριότητες με τους συμμαθητές τους- έχει αποδειχθεί ότι τέτοια περιβάλλοντα συμβάλλουν σε καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα, συμπεριλαμβανομένης της ανάπτυξης δεξιοτήτων σκέψης ανώτερης τάξης.¹

Η συνεργασία γίνεται καθημερινά όλο και πιο σημαντική για την καινοτομία. Η χρήση εργαλείων που επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να επικοινωνούν αποτελεσματικά και να αναπτύξουν ένα είδος συλλογικής νοημοσύνης εγγυάται καλύτερα αποτελέσματα.



Θα πρέπει να θυμόμαστε ότι σε μια εικονική τάξη, οι καθηγητές δεν είναι πλέον οι πρωταγωνιστές της μάθησης: τώρα είναι οι εκπαιδευόμενοι και πρέπει να παρακινούνται να επικοινωνούν. Μπορεί να μην αισθάνονται άνετα να μιλήσουν σε εσάς, αλλά τολμούν να μιλήσουν στους συμμαθητές τους,

¹https://www.researchgate.net/publication/26627896_Creating_Effective_Collaborative_Learning_Groups_in_an_Online_Environment



και αυτή είναι η σημασία της προώθησης της συνεργασίας. Είναι σημαντικό οι εκπαιδευόμενοι να μην αισθάνονται μόνοι τους σε ένα εικονικό μάθημα, σε μια πλατφόρμα που δεν γνωρίζουν, και να αισθάνονται ότι εσείς, ως καθηγητής ή εικονικός εκπαιδευτής, είστε εκεί για να τους υποστηρίξετε. Η μοναξιά είναι ένας από τους λόγους για τους οποίους οι εκπαιδευόμενοι μπορεί να εγκαταλείψουν ένα εικονικό μάθημα..

Παρ' όλα αυτά, οι εκπαιδευόμενοι σε εικονικές τάξεις είναι συχνά λιγότερο πρόθυμοι να μιλήσουν και αν αυτό δεν ληφθεί υπόψη, μπορεί να επηρεαστεί η πρόοδός τους. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να μιλούν και να δέχονται διορθώσεις για να παραμένουν παρακινημένοι, να ενισχύουν την αυτοπεποίθησή τους και να βελτιώνουν την ευχέρεια και την ακρίβειά τους. Παρακάτω παρουσιάζονται ορισμένες στρατηγικές που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να κάνουμε τους εκπαιδευόμενους να μιλούν περισσότερο στα διαδικτυακά μαθήματα:

Χρήση αίθουσών διαλείμματος. Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να χωρίσετε τους εκπαιδευόμενους σε μικρότερες ομάδες. Μπορείτε στη συνέχεια να μετακινήστε μεταξύ των ομάδων, να παρατηρείτε, να ακούτε, να δίνετε ανατροφοδότηση κ.λπ. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να χρησιμοποιήσετε τις αίθουσες διαλείμματος με επιτυχία. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις διαχωριστικές αίθουσες με διάφορους τρόπους, όπως π.χ:

- **Επικοινωνιακές δραστηριότητες:** Η συζήτηση σε μικρότερες ομάδες συχνά κάνει τους εκπαιδευόμενους να αισθάνονται πιο άνετα. Φοβούνται λιγότερο να κάνουν λάθη και έχουν περισσότερες ευκαιρίες να μιλήσουν. Ο δάσκαλος μπορεί να μετακινείται μεταξύ των δωματίων και να κάνει άμεσες διορθώσεις, οι οποίες μπορούν να είναι πιο εξατομικευμένες από τις εργασίες σε ολόκληρες ομάδες. Μια άλλη επιλογή είναι να κρατάτε σημειώσεις και στη συνέχεια να συγκεντρώνετε τους εκπαιδευόμενους στην κύρια αίθουσα για μια συνεδρία ανατροφοδότησης.
- **Σύγκριση των απαντήσεων ανά ζεύγη:** Όπως και στην πραγματική τάξη, μπορείτε να ζητήσετε από τους εκπαιδευόμενους να συζητήσουν τις απαντήσεις τους μαζί πριν τις μοιραστούν με την ομάδα. Αυτό θα τους δώσει μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση όταν δίνουν τις απαντήσεις τους μπροστά σε ολόκληρη την τάξη.
- **Ομαδικά παιχνίδια:** Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συζητήσουν τις απαντήσεις σε κουίζ, γρίφους κ.λπ. με τους συμμαθητές τους πριν δώσουν τις απαντήσεις τους. Αυτό το ανταγωνιστικό στοιχείο αυξάνει τα κίνητρα και προσθέτει ποικιλία.
- **Μίνι-διδασκαλίες:** Αν θέλετε να μιλήσετε σε έναν μαθητή για τη φοίτηση, την πρόοδό του, τις βαθμολογίες του τεστ κ.λπ. μπορείτε να προτείνετε ένα μίνι-διδασκαλείο σε μια αίθουσα



μικρών ομάδων. Αυτό είναι πιο προσωπικό από ένα ηλεκτρονικό μήνυμα και επιτρέπει στον μαθητή να μιλήσει πιο ελεύθερα.

Χρησιμοποιήστε ηχογραφήσεις. Μπορεί να ακούγεται αντιφατικό να πιστεύετε ότι οι εκπαιδευόμενοι δεν θέλουν να μιλούν διαδικτυακά, αλλά αν κάνετε ηχογραφήσεις, μπορείτε να αφιερώσετε χρόνο για να σχεδιάσετε τι θέλετε να πείτε και να το ηχογραφήσετε αρκετές φορές αν χρειαστεί. Οι ντροπαλοί ή λιγότερο συμμετοχικοί εκπαιδευόμενοι έχουν την ευκαιρία να δώσουν το στίγμα τους. Η ανάθεση μπορεί να είναι πιο ελεύθερη ή πιο ελεγχόμενη, ανάλογα με τον στόχο. Ο καθηγητής μπορεί να θέσει αυστηρά χρονικά όρια και όρια περιεχομένου ή να αφήσει τους εκπαιδευόμενους να αποφασίσουν. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ακούσει τις ηχογραφήσεις κατά τη διάρκεια ή μετά το μάθημα και να κάνει λεπτομερείς διορθώσεις. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να ακούσουν τις ηχογραφήσεις ο ένας του άλλου, να κάνουν διορθώσεις, να ανταλλάξουν ιδέες και απαντήσεις, κ.λπ. Οι ηχογραφήσεις είναι εύκολο να μοιραστούν, να επεξεργαστούν και να επανεξεταστούν. Για παράδειγμα, μπορείτε να ζητήσετε από τους εκπαιδευόμενους να ηχογραφήσουν τον εαυτό τους περιγράφοντας ένα δίλημμα. Στη συνέχεια στέλνουν αυτή την ηχογράφιση σε έναν συμμαθητή τους, ο οποίος ηχογραφεί μια απάντηση με μια προτεινόμενη λύση.

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε μερικά παραδείγματα εργαλείων συνεργατικής επικοινωνίας:

- **Google classroom:** (δωρεάν ή συνδρομητικό πρόγραμμα) Πρόκειται για ένα εικονικό περιβάλλον μάθησης (VLEE) που μπορείτε να βρείτε στο Google Workspace for Education. Προσφέρει έναν χώρο στο σύννεφο για να είστε σε επαφή με τους εκπαιδευόμενους σας, να αναθέτετε διάφορες εργασίες, να μοιράζεστε υλικό, να κάνετε ερωτήσεις και να εργάζεστε με συνεργατικό τρόπο.

Ένα πλεονέκτημα του Google classrom είναι ότι ενώ δεν παρέχει άμεσα περιεχόμενο, η ενσωμάτωσή του με τη σφαίρα Google καθιστά εύκολη τη δημιουργία συνδέσμων προς τις διαλέξεις, τα φύλλα εργασίας και τα βίντεο που χρειάζεστε για ένα ελκυστικό και επιτυχημένο μάθημα. Οι εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν επίσης γρήγορα το περιβάλλον εργασίας, καθώς μοιάζει ήδη με τον κόσμο της Google με τον οποίο είναι αναμφίβολα εξοικειωμένοι. Ένα παρόμοιο εργαλείο είναι το Microsoft Teams.

Υπόδειγμα: <https://www.youtube.com/watch?v=pl-tBjAM9g4>

- **Easyclass:** (δωρεάν) πρόκειται για μια πλατφόρμα που επιτρέπει σε εκπαιδευτικούς και καθηγητές να δημιουργούν διαδραστικές διαδικτυακές τάξεις, όπου μπορεί να αποθηκευτεί το υλικό των μαθημάτων και να γίνει εύκολη διαχείριση των εργασιών. Το Easyclass επιτρέπει



στους εκπαιδευτικούς να διαχειρίζονται τεστ και εξετάσεις, καθώς και να παρακολουθούν τις ημερομηνίες λήξης και τους βαθμούς - όλα σε ένα μέρος. Η λειτουργία Integrated Gradebook λειτουργεί προσθέτοντας μια στήλη κάθε φορά που μια εργασία ή ένα τεστ αναρτάται στην ψηφιακή τάξη. Οι βαθμοί των εκπαιδευόμενων εισάγονται στη συνέχεια αυτόματα στο βαθμολόγιο όταν ο εκπαιδευτής βαθμολογεί μια συγκεκριμένη εργασία ή ένα κουίζ. Η ενότητα MyFiles είναι σαν μια εικονική βιβλιοθήκη στην οποία οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση και να ενημερώνουν οποτεδήποτε και οπουδήποτε. Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να οργανώνουν, να αποθηκεύουν, να μοιράζονται και να διαχειρίζονται όλα τα έγγραφα τους απευθείας στους λογαριασμούς τους. Όλο το περιεχόμενο που δημιουργείται εντός της πλατφόρμας για τις διαδικτυακές τάξεις μπορεί να προβληθεί μόνο από τα μέλη της τάξης.

Υπόδειγμα: <https://www.youtube.com/watch?v=F9HTUrrq93o>



Θέμα 2: Εργαλεία συμμετοχής

Είναι αρκετά δύσκολο να αιχμαλωτίσετε τους εκπαιδευόμενους στην τάξη, αλλά ευτυχώς αποδεικνύεται ότι τα κόλπα που χρησιμοποιείτε εκεί λειτουργούν και στο διαδίκτυο. Και παραδόξως, δεν είναι τόσο δύσκολο να ενσωματώσετε αποδεδειγμένες πρακτικές εργασίας για να κάνετε τους εκπαιδευόμενους να μάθουν.

Το να είστε παρόντες για τους εκπαιδευόμενους μπορεί να είναι πραγματικά δύσκολο με τη διαδικτυακή και την υβριδική διδασκαλία. Και όμως, αυτό είναι τελικά αυτό που ανοίγει την πόρτα στις περισσότερες άλλες ευκαιρίες για την αύξηση της δέσμευσης των εκπαιδευόμενων. Αν δημιουργήσετε ένα περιβάλλον όπου είστε διαθέσιμος, κατανοητός και χρήσιμος, οι εκπαιδευόμενοι σας θα είναι πιο ανοιχτοί και θα έχουν κίνητρο να επικοινωνήσουν. Το να είστε ανοιχτοί θα βοηθήσει επίσης τους εκπαιδευόμενους να διατηρήσουν τις γνώσεις από το μάθημα. Η δημιουργία μιας σύνδεσης με τους εκπαιδευόμενους σας θα αυξήσει τη δέσμευσή τους στην ηλεκτρονική μάθηση. Ένας τρόπος για να είστε περισσότερο παρόντες θα μπορούσε να είναι η δημιουργία ενός εξατομικευμένου βίντεο. Ένα παράδειγμα ενός καλού εργαλείου για το σκοπό αυτό θα μπορούσε να είναι το TedEd:



- **TEDEd:** (δωρεάν) Επιλέξτε ένα βίντεο, προσθέστε μια περιγραφή, προσθέστε ένα κουίζ και προτρέψτε σε κάποια συζήτηση. Υπάρχει επίσης μια διαδικτυακή εφαρμογή που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν μαθήματα βίντεο που μπορούν να αναλάβουν δράση. Η μορφή του μαθήματος αποτελείται από έναν τίτλο μαθήματος, μια γραπτή εισαγωγή ("Ας ξεκινήσουμε"), μια σειρά ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής ή ανοικτού τύπου ("Σκεφτείτε"), ένα μέρος για πρόσθετες πηγές που ενθαρρύνουν την περαιτέρω διερεύνηση ("Σκάψτε βαθύτερα"), μια διαδραστική συζήτηση στην τάξη ("Συζητήστε") και ένα συμπέρασμα ("Και τέλος"). Μόλις "δημοσιεύσετε" το μάθημα, μπορείτε να μοιραστείτε τον σύνδεσμο με όποιον και όπως θέλετε. Το μάθημα παραμένει ιδιωτικό. Στην πλατφόρμα, μπορείτε εύκολα να αναζητήσετε βίντεο με βάση το θέμα ή να εισαγάγετε τη διεύθυνση URL οποιουδήποτε βίντεο του YouTube βρείτε. Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα από τα πρωτότυπα TED -Ed ως έχει και να βάλετε τους εκπαιδευόμενούς σας να συμμετέχουν σε δημόσιες συζητήσεις ή να τροποποιήσετε το μάθημα για τους στόχους της τάξης.

Ως δημιουργός του μαθήματος, θα ειδοποιηθείτε όταν οι εκπαιδευόμενοι σας ολοκληρώσουν το μάθημα και μπορείτε να δείτε μια σύνοψη των αποτελεσμάτων και να σχολιάσετε τις ατομικές τους απαντήσεις. Οι μεμονωμένες απαντήσεις των εκπαιδευόμενων - συμπεριλαμβανομένων των ανοικτών απαντήσεων - μπορούν επίσης να μεταφορτωθούν ως αρχείο CSV και να εισαχθούν στο Excel.

Με την προφανή επιφύλαξη ότι πρέπει να έχετε βρει ένα κατάλληλο βίντεο, πρόκειται για ένα εργαλείο που μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί για τους σκοπούς της προαξιολόγησης, της διαμορφωτικής αξιολόγησης ή της συνοπτικής αξιολόγησης, αλλάζοντας τους τύπους των ερωτήσεων που θέτετε. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το βίντεο ως προτροπή για ένα θέμα που μόλις αρχίζετε να καλύπτετε και να ζητήσετε από τους εκπαιδευόμενους να σας πουν τι γνωρίζουν πέρα από το περιεχόμενο του βίντεο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το βίντεο στη μέση ενός μαθήματος για να μετρήσετε την πρόοδο ως προς τους μαθησιακούς στόχους. Ή, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε στο τέλος ενός μαθήματος για να ζητήσετε από τους εκπαιδευόμενους να εφαρμόσουν όσα έμαθαν στο πλαίσιο που παρουσιάζεται στο βίντεο.²

Υπόδειγμα: <https://www.youtube.com/watch?v=1fL9YixMB88>



Ένας άλλος εύκολος τρόπος για να δημιουργήσετε τους δικούς σας διδακτικούς πόρους με βάση το περιεχόμενο που θέλετε να διδάξετε και προσαρμοσμένο στην πραγματικότητα των εκπαιδευόμενων σας είναι το εργαλείο Wordwall:

- **Wordwall:** (δωρεάν) Αυτό το εργαλείο επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς όχι μόνο να δημιουργούν διαδραστικά παιχνίδια αλλά και έντυπο υλικό. Ο εκπαιδευτικός χρειάζεται

² <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/teded/>

Το πρόγραμμα αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



μόνο να εισάγει το περιεχόμενο που θέλει να χρησιμοποιήσει με τους εκπαιδευόμενους του και το Wordwall αυτοματοποιεί τα υπόλοιπα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία διαδραστικών και εκτυπώσιμων δραστηριοτήτων. Τα περισσότερα πρότυπα είναι διαθέσιμα σε διαδραστικές και εκτυπώσιμες εκδόσεις. Οι διαδραστικές δραστηριότητες μπορούν να αναπαραχθούν σε οποιαδήποτε συσκευή με πρόγραμμα περιήγησης στο διαδίκτυο, όπως σε υπολογιστή, tablet, τηλέφωνο ή διαδραστικό πίνακα. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να παίξουν ατομικά ή με την καθοδήγηση του δασκάλου, εναλλάσσοντας στο μπροστινό μέρος της τάξης. Τα εκτυπώσιμα μπορούν να εκτυπωθούν απευθείας ή να μεταφορτωθούν ως αρχείο PDF. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως συνοδευτικές δραστηριότητες ενός διαδραστικού παιχνιδιού ή ως αυτόνομες δραστηριότητες.

Υπόδειγμα: <https://www.youtube.com/watch?v=7clIANVFezk>

- Για να κάνετε απλώς τα μαθήματα πιο διαδραστικά και διασκεδαστικά, υπάρχει η πλατφόρμα **Nearpod** (δωρεάν και συνδρομητική). Οι ίδιοι εξηγούν τέσσερις τρόπους με τους οποίους υποστηρίζουν την ακαδημαϊκή εμπλοκή³:
 - Πλούσια μέσα στη διαδραστική διδασκαλία. Αν και οι διαδικτυακές τάξεις δεν σας επιτρέπουν να επισκεφθείτε μουσεία ή να κάνετε ασκήσεις δια ζώσης, οι εικονικές τάξεις δεν χρειάζεται να στερούνται πρακτικών εμπειριών. Με το Nearpod, μπορείτε να περάσετε από την παθητική στην ενεργητική μάθηση, ενσωματώνοντας εικονική πραγματικότητα (VR), διαδραστικά βίντεο και προσομοιώσεις για να δημιουργήσετε συνδέσεις και να διεγείρετε την εξερεύνηση, ενώ παράλληλα ενσωματώνετε ερωτήσεις που διεγείρουν την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα.
 - Δέσμευση για διαμορφωτικές αξιολογήσεις. Ο έλεγχος της κατανόησης κατά τη διάρκεια του μαθήματος όχι μόνο προάγει τη δέσμευση των εκπαιδευόμενων, αλλά δίνει επίσης στους εκπαιδευτικούς πληροφορίες σε πραγματικό χρόνο σχετικά με τη μάθηση των εκπαιδευόμενων. Όταν οι τάξεις δεν συναντώνται σε ένα μέρος, είναι ακόμη πιο σημαντικό για τους εκπαιδευόμενοι να μπορούν να δείξουν τι γνωρίζουν και για τους εκπαιδευτικούς να έχουν μια αίσθηση του τι έχουν μάθει οι εκπαιδευόμενοι τους. Η διαμορφωτική αξιολόγηση αποτελεί σήμα κατατεθέν του Nearpod. Μπορείτε να επιλέξετε από μια ποικιλία τύπων ερωτήσεων που δίνουν στους εκπαιδευόμενους πολλαπλές ευκαιρίες να αποδείξουν τη μάθησή τους (και να διασκεδάσουν κάνοντάς το!) Παραδείγματα περιλαμβάνουν: Έρευνα, "Ωρα για αναρρίχηση", κουίζ "Ζωγραφίζω" και πολλά άλλα. Αυτές οι δραστηριότητες θα είναι

³ <https://nearpod.com/blog/distance-learning-guide-four-ways-to-increase-engagement-and-participation/>

Το πρόγραμμα αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανakλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



ελκυστικές για τους εκπαιδευόμενους σας και θα σας παρέχουν αξιόπιστα δεδομένα σχετικά με το επίπεδο δεξιοτήτων τους. Προσθέστε τις λειτουργίες αξιολόγησης του Nearpod σε οποιοδήποτε σημείο του μαθήματος ή του βίντεο για να ελέγξετε την κατανόηση και ακούστε από κάθε μαθητή για κάθε δραστηριότητα!

- Πρωώθηση της κοινότητας της τάξης. Η κοινότητα της τάξης παραμένει ένα σημαντικό στοιχείο για την προώθηση της δέσμευσης και της συμμετοχής των εκπαιδευόμενων, ακόμη και αν αυτή η κοινότητα πρέπει να είναι εικονική. Οι ρουτίνες και τα τελετουργικά της τάξης έχουν γίνει ακόμη πιο σημαντικά για πολλούς εκπαιδευτικούς καθώς οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευόμενοι προσαρμόζονται στις εικονικές τάξεις. Με το Nearpod, μπορείτε να προωθήσετε και να διατηρήσετε την κοινότητα της τάξης, ακόμη και εξ αποστάσεως. Το Nearpod προσφέρει τρεις τρόπους για να το κάνετε αυτό: Gamification, Collaborate Boards και Flocabulary (βίντεο χιπ-χοπ που αντικατοπτρίζουν το ενδιαφέρον και την ταυτότητα των εκπαιδευόμενων κατά τη διάρκεια της τάξης).
- Αλληλεπίδραση μέσω βίντεο. Η διδασκαλία μέσω βίντεο είναι ένα ισχυρό εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς, ειδικά στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Ωστόσο, τα βίντεο μπορεί να είναι από μόνα τους παθητικά- οι εκπαιδευόμενοι απλά κάθονται και παρακολουθούν αντί να αλληλεπιδρούν με τις πληροφορίες. Σε μια φυσική αίθουσα διδασκαλίας, πιθανότατα θα σταματούσατε και θα κάνατε ερωτήσεις σε καίριες στιγμές του βίντεο. Με το Nearpod, μπορείτε να ορίσετε αυτούς τους ελέγχους κατανόησης εκ των προτέρων, ακόμη και κατά τη διάρκεια ασύγχρονων μαθημάτων, και κάθε μαθητής έχει την ευκαιρία να απαντήσει στη συσκευή του. Μπορείτε να ανεβάσετε ένα βίντεο του εαυτού σας, να βρείτε το τέλειο βίντεο στο YouTube ή να ελέγξετε τη βιβλιοθήκη μας με πάνω από 1.000 βίντεο με ήδη ενσωματωμένες ερωτήσεις! Το Nearpod είναι ενσωματωμένο με το Flipgrid. Το Flipgrid είναι ένας τύπος φόρουμ συζητήσεων που χρησιμοποιεί βίντεο αντί για κείμενο. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για αναφορές βιβλίων, προβληματισμούς, διασκέψεις καθηγητών-εκπαιδευόμενων και συζητήσεις στην τάξη.

Υπόδειγμα: <https://youtu.be/NlgSFEb4H9Q>



Θέμα 3: Εργαλεία αξιολόγησης

Η εκπαιδευτική αξιολόγηση είναι μια συνεχής και εξατομικευμένη διαδικασία για τον προσδιορισμό της εξέλιξης κάθε μαθητή, προκειμένου να παρέχονται μέτρα ενίσχυσης ή αντιστάθμισης, όταν αυτό είναι απαραίτητο. Σκοπός είναι να διασφαλιστεί ότι επιτυγχάνονται οι εκπαιδευτικοί στόχοι που έχουν καθοριστεί για κάθε επίπεδο. Αποτελεί επομένως ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για τη λήψη εκπαιδευτικών αποφάσεων για τη βελτίωση της απόδοσης ενός μαθητή.

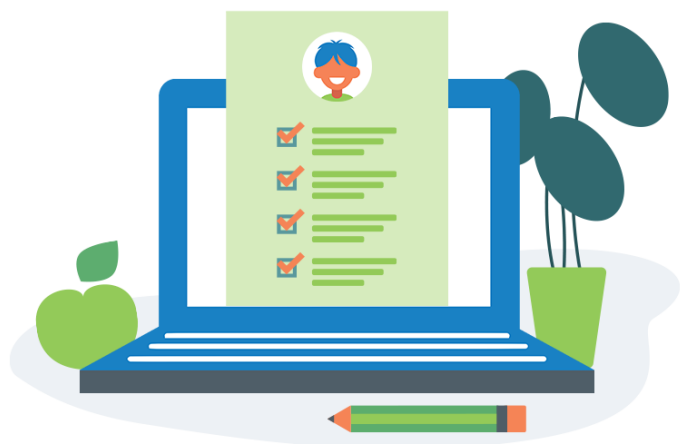
Σύμφωνα με τους ειδικούς της εκπαίδευσης, η αξιολόγηση είναι χρήσιμη τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους εκπαιδευόμενους:

- Για τους εκπαιδευτικούς, επειδή έχουν την ευκαιρία να επικοινωνήσουν τους μαθησιακούς στόχους και τις προσδοκίες στους εκπαιδευόμενους και επειδή μπορούν να ελέγξουν την αποτελεσματικότητα των μεθόδων διδασκαλίας που χρησιμοποιούν.
- Για τους εκπαιδευόμενους, η αξιολόγηση μπορεί να χρησιμεύσει ως θετικό κίνητρο για την αναγνώριση των προσπαθειών τους μέσω των βαθμών και τους αναγκάζει να επανεξετάσουν προηγούμενα θέματα μάθησης, να ενισχύσουν αυτά που έχουν μάθει και να αποσαφηνίσουν ιδέες..

Είναι σημαντικό να ενημερώνετε τους εκπαιδευόμενους από την αρχή ότι θα κάνετε αξιολόγηση. Βεβαιωθείτε ότι η μάθηση που προωθείται από τη δραστηριότητα αξιολόγησης είναι τοποθετημένη και μεταβιβάσιμη μάθηση, δηλαδή ότι δημιουργεί μια σύνδεση μεταξύ ακαδημαϊκής και πραγματικής ζωής, ότι δημιουργεί μια σύνδεση μεταξύ της τάξης και της κοινότητας. Με αυτόν τον τρόπο, είναι πιθανό να θέσετε παρακινητικές εργασίες που είναι πιο κοντά στους εκπαιδευόμενους σας, κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους και είναι πιο εύκολο να τις ακολουθήσουν. Φυσικά, μην ξεχνάτε το εκπαιδευτικό επίπεδο στο οποίο εργάζεστε!

Και αφού αποφασίσουμε τι θα αξιολογήσουμε και το μοιραστούμε με τους εκπαιδευόμενους, πρέπει να κάνουμε τις

παρουσιάσεις μας, είτε προφορικές, είτε κειμένου, είτε οπτικοακουστικές, όσο το δυνατόν πιο καθαρές και σαφείς. Και όχι μόνο θα τους ενημερώσουμε, αλλά και θα τους ακούσουμε, θα τους





δώσουμε την ευκαιρία να κάνουν ερωτήσεις ή προτάσεις και να συμφωνήσουμε σχετικά με τις προτεινόμενες δραστηριότητες αξιολόγησης. Ωστόσο, είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι δεν μπορούμε να απαντάμε στα μηνύματά τους όλη την ημέρα, οπότε πρέπει να διαχειριστούμε τις προσδοκίες των εκπαιδευόμενων θέτοντας κανόνες για το πώς και πότε θα πρέπει να γίνεται η αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτικό.

- **Socratic:** (δωρεάν και με συνδρομή) Με αυτό το εργαλείο οι εκπαιδευόμενοι θα είναι απασχολημένοι από την αρχή, αφού μπορείτε να δημιουργήσετε κάθε είδους δραστηριότητα, όποιες κι αν είναι οι ανάγκες σας. Μπορείτε να επιλέξετε από κουίζ μέχρι δημοσκοπήσεις που περνούν μέσα από εισιτήρια εξόδου. Ορισμένες από τις δραστηριότητες που είναι διαθέσιμες στην εφαρμογή είναι οι εξής: "Κουίζ", "Διαστημικός αγώνας" (κουίζ με αντίστροφη μέτρηση) ή "Εισιτήριο εξόδου" (κουίζ με βαθμολογημένα αποτελέσματα). Ο τύπος των απαντήσεων μπορεί επίσης να επιλεγεί μεταξύ 'Πολλαπλής επιλογής', 'Σωστό ή Λάθος' και 'Σύντομης απάντησης'. Και στις τρεις περιπτώσεις, ο καθηγητής μπορεί να δει ζωντανά τις απαντήσεις του μαθητή και να τις ελέγξει στο τέλος του τεστ σε μια αναφορά που αποθηκεύεται στην ίδια την εφαρμογή. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να δείτε την ακαδημαϊκή πρόοδο του κάθε μαθητή, αλλά και τις ερωτήσεις με τις λανθασμένες απαντήσεις σε ολόκληρη την τάξη, ώστε να μπορείτε να επανεξετάσετε ξανά το περιεχόμενο αν το κρίνετε σκόπιμο.

Υπόδειγμα: <https://www.youtube.com/watch?v=VgygybD8KNw>

- **Quizalize:** Το Quizalize είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να έχουν πρόσβαση και να δημιουργούν άμεσα τις δικές τους διδακτικές αξιολογήσεις, ώστε οι εκπαιδευόμενοι τους να μπορούν να εξασκούνται δωρεάν σε οποιοδήποτε θέμα σε οποιαδήποτε συσκευή. Πρόκειται για μια δυναμική πλατφόρμα με περισσότερα από 80.000 έτοιμα προς χρήση τεστ που έχουν δημιουργηθεί από περισσότερους από 100.000 εκπαιδευτικούς από περισσότερες από 110 χώρες. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κάνουν το τεστ σε οποιαδήποτε συσκευή - υπολογιστή, tablet ή smartphone - χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα περιήγησης, χωρίς να χρειάζεται να κατεβάσουν λογισμικό ή εφαρμογές- καθιστώντας το μια εξαιρετική επιλογή για περιβάλλοντα μάθησης BYOD. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ταυτόχρονα στην τάξη ή ως εργασία για το σπίτι, ανάλογα με την προτίμηση του εκπαιδευτικού. Η χρήση του Quizalize στην τάξη επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να βλέπουν σε πραγματικό χρόνο ποιοι εκπαιδευόμενοι χρειάζονται βοήθεια με ποιες εργασίες.



Υπόδειγμα: <https://www.youtube.com/watch?v=wfZOUQxZhUo>

- **Peergrade:** Το Classtime είναι μια λύση για την τάξη που συμπληρώνει τη διδασκαλία στην τάξη με άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με το επίπεδο κατανόησης των εκπαιδευόμενων. Είναι ένα καλό εργαλείο για την προετοιμασία των εκπαιδευόμενων για απαιτητικές εξετάσεις. Παρέχει στους εκπαιδευτικούς εύχρηστα εργαλεία για τη δημιουργία ποικίλων τύπων ερωτήσεων, όπως πολλαπλές σωστές απαντήσεις, κείμενο που μπορεί να επισημανθεί, ερωτήσεις πίνακα, ερωτήσεις hot-spot κ.λπ. Στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για την παροχή διαδικτυακών μαθημάτων με άμεση διδασκαλία. Για παράδειγμα, μπορείτε να παρουσιάσετε την αρχή του μαθήματος με ένα κατάστρωμα διαφανειών Google και στη συνέχεια να το στείλετε στο Classtime, όπου μπορείτε να ελέγξετε αμέσως την κατανόηση. Καθώς οι εκπαιδευόμενοι απαντούν σε ερωτήσεις, μπορείτε να βλέπετε τις απαντήσεις τους σε πραγματικό χρόνο. Μπορείτε επίσης να στείλετε προσωπικά μηνύματα σε οποιονδήποτε μαθητή μέσω της συνομιλίας Classtime. Πολλοί καθηγητές δυσκολεύονται να θέσουν τους εκπαιδευόμενους τους προ των ευθυνών τους μέσω του υπολογιστή, αλλά με το Classtime μπορείτε να ελέγξετε αμέσως ποιος συμμετέχει στην τάξη. Το Classtime είναι ένας από τους λίγους δικτυακούς τόπους που συνδυάζουν την εξέταση με την εμπλοκή με τα κινούμενα σχέδια και τους γρίφους του.

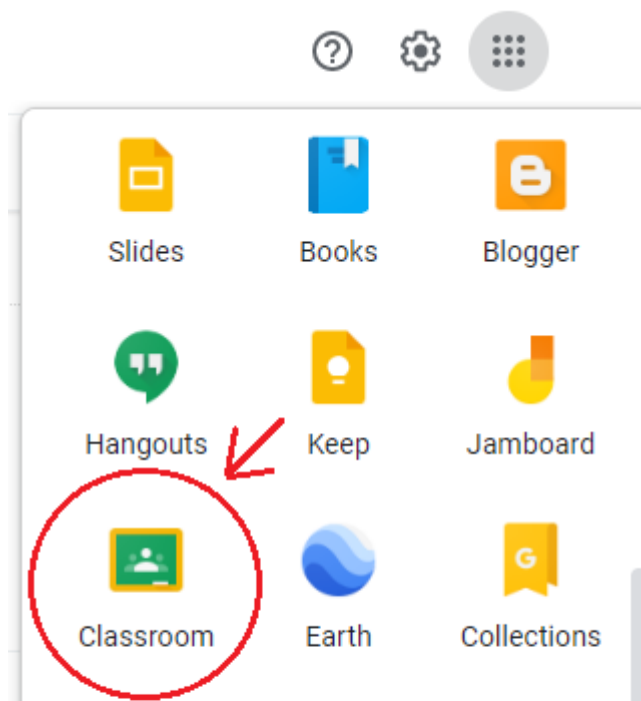
Υπόδειγμα: <https://youtu.be/gGNE8YX9IsI>



ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: Δημιουργήστε ένα μάθημα χρησιμοποιώντας το Wordwall και ανεβάστε το στο Google Classroom.

Οι εκπαιδευόμενοι θα δημιουργήσουν μια δραστηριότητα χρησιμοποιώντας το Wordwall, την οποία θα ανεβάσουν αργότερα στο Google Classroom ακολουθώντας τα επόμενα βήματα:

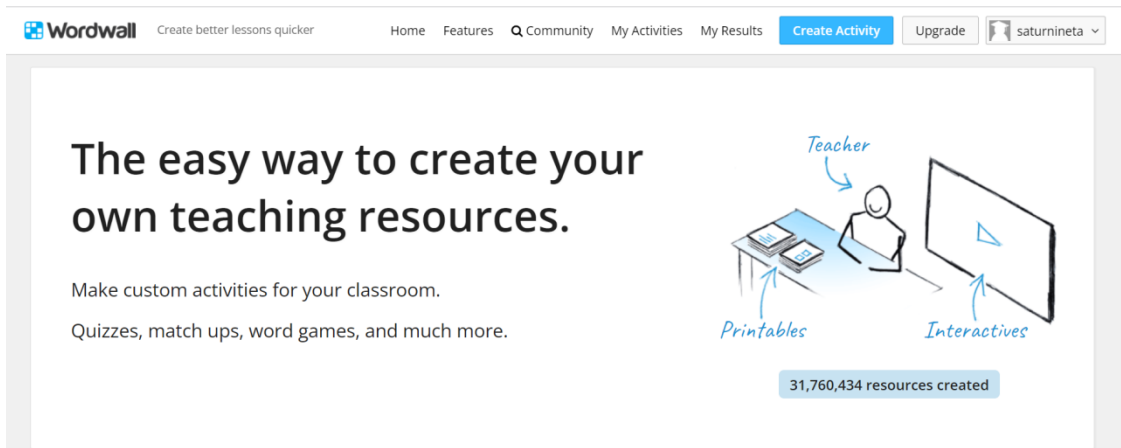
1. Δημιουργήστε έναν λογαριασμό στο Gmail (<https://accounts.google.com/signup/>) και έναν άλλο στο Wordwall (<https://wordwall.net/account/basicsignup>).
2. Ανοίξτε το Google Classroom (πάνω δεξιά στη σελίδα του Gmail):



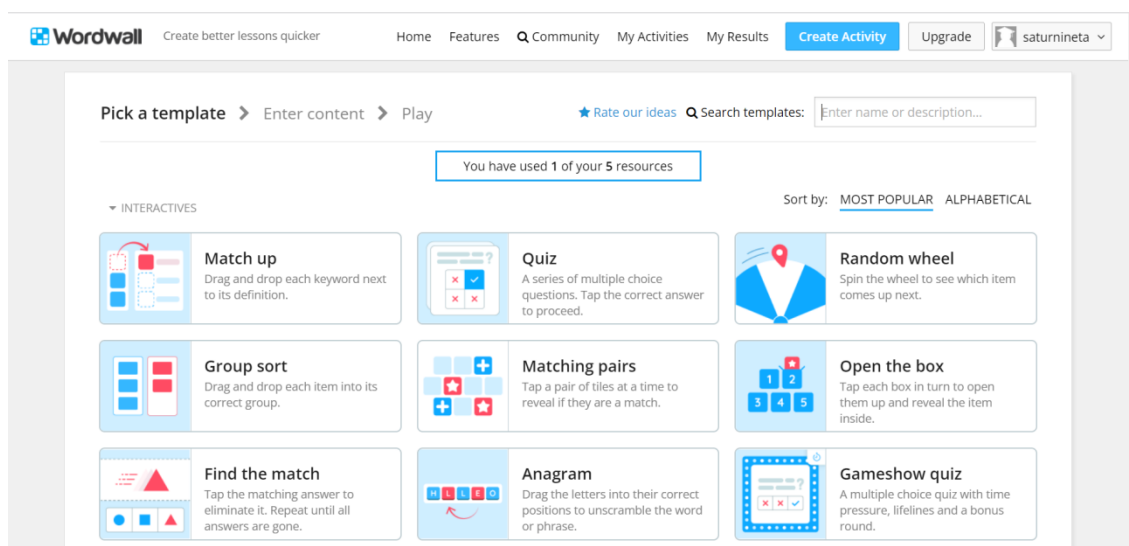
3. Δημιουργήστε μια τάξη.



4. Προετοιμάστε μια δραστηριότητα χρησιμοποιώντας το Wordwall. Συνδεθείτε και πατήστε "Δημιουργία δραστηριότητας":

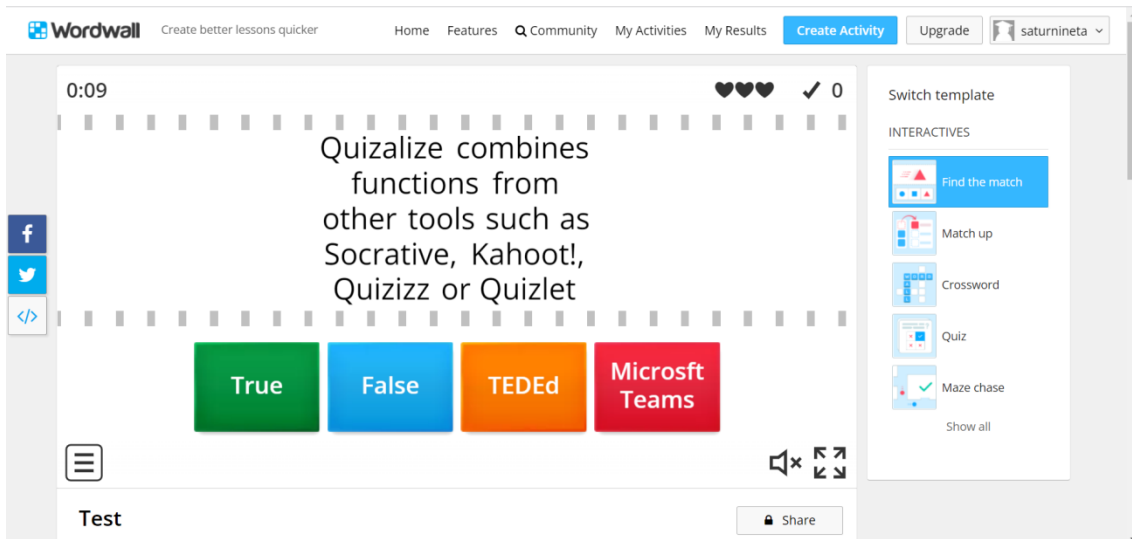


5. Επιλέξτε τον τύπο της δραστηριότητας. Υπάρχει μια μεγάλη γκάμα για να διαλέξετε: αεροπλάνα, κουίζ, σταυρόλεξα, unjumble κ.λπ. Εμείς επιλέγουμε το "Βρες την αντιστοιχία".

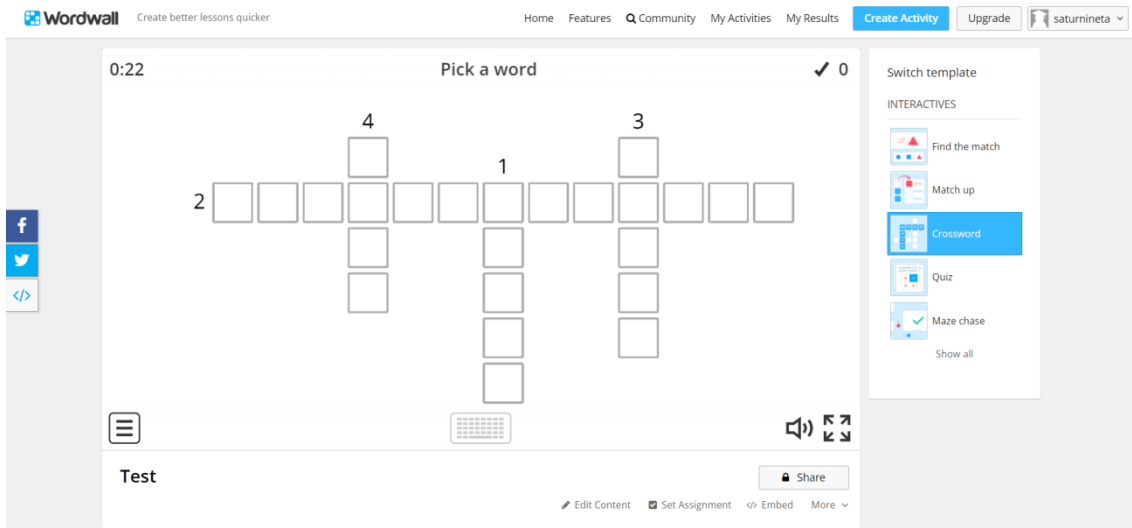


Το πρόγραμμα αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

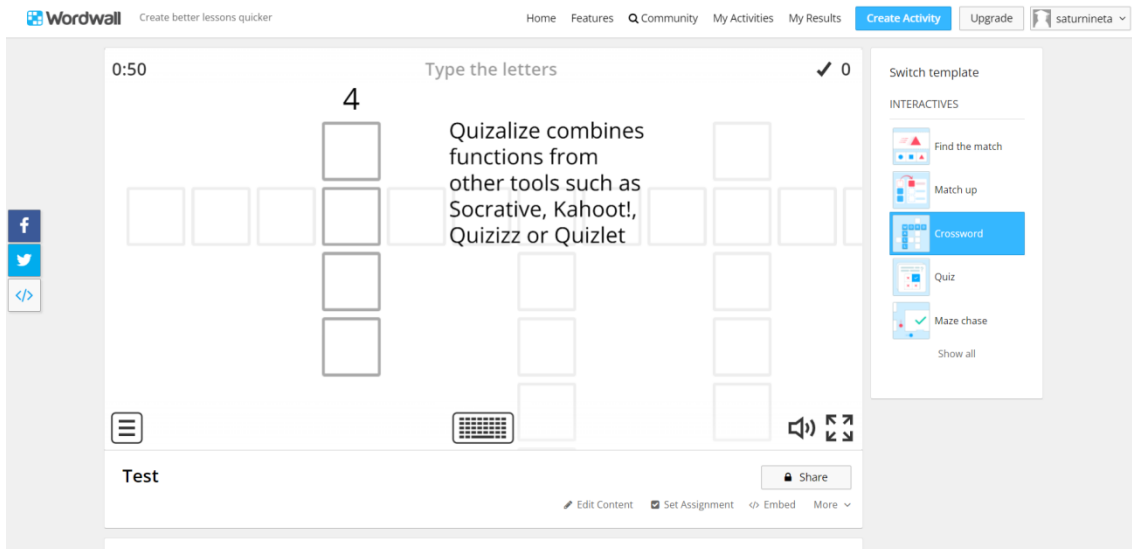
6. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να σκεφτούν ερωτήσεις και διαφορετικές απαντήσεις και να φροντίσουν να επιλέξουν τη σωστή απάντηση.



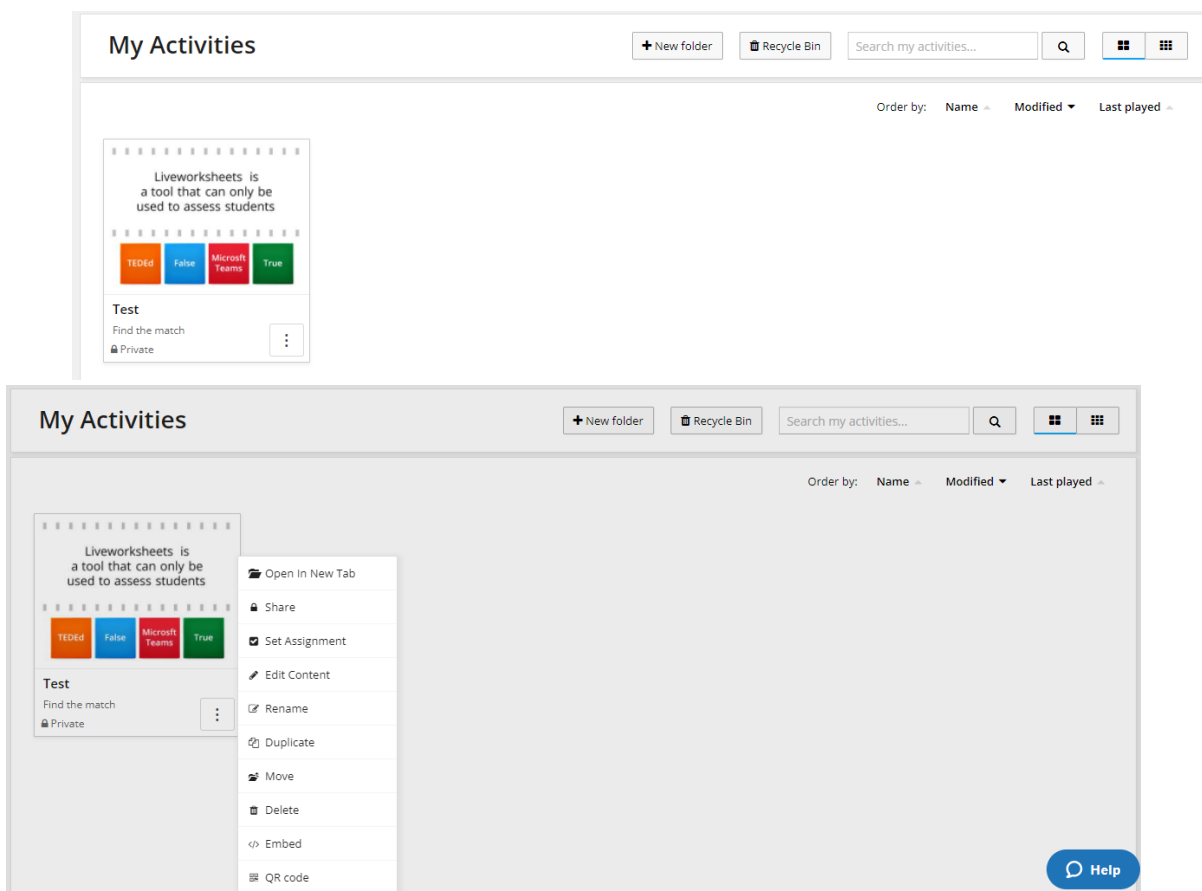
7. Παρόλο που έχουμε επιλέξει αυτό το είδος δραστηριότητας, μόλις δημιουργήσετε την πρώτη, οι υπόλοιπες δραστηριότητες δημιουργούνται αυτόματα:



Το πρόγραμμα αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



8. Το επόμενο βήμα είναι να ανεβάσετε τη δραστηριότητα στο Google Classroom. Αυτό μπορεί να γίνει από τον λογαριασμό Wordwall. Ανοίξτε το "Οι δραστηριότητές μου" και κάντε κλικ στις τρεις τελείες δίπλα από το σημείο που λέει "ιδιωτική" και κάντε κλικ στο "Ορισμός ανάθεσης":



Το πρόγραμμα αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



9. Επιλέξτε "Google Classroom", συμπληρώστε τα πεδία και κάντε κλικ στο "Start":

Wordwall Create better lessons quicker Home Features Community My Activities My Results Create Activity Upgrade satumineta

Assignment setup

Results title
Result 3 for 'Test'

Registration
 Enter name
Students must enter a name before they start.
 Anonymous
No registration or name required - just play it.
 Google Classroom
Share this activity on Google Classroom
Maximum points: 100

Deadline
 None 9:00 DD/MM/YYYY

End of game
 Show answers
 Leaderboard
 Start again

◀ Back Start ▶

Help

10. Θα εμφανιστεί μια οθόνη. Πατήστε "Συμφωνώ". Η δραστηριότητα θα εμφανιστεί τώρα στο Google Classroom:

T4T Instructions Student work M

Test

Mónica Isern · 11:27
100 points

Test - Teaching resource
<https://wordwall.net/pla...> - via W...

Class comments

Add class comment...

Το πρόγραμμα αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανakλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Τι μάθαμε

Έχετε φτάσει στο τέλος της ενότητας 2. Μέχρι τώρα, θα πρέπει να έχετε μάθει πώς να κάνετε τα μαθήματά σας πιο διαδραστικά χρησιμοποιώντας μια ποικιλία διαθέσιμων ψηφιακών εργαλείων. Τώρα μπορείτε να αναζητήσετε και να εγκαταστήσετε λογισμικό και εφαρμογές στις συσκευές σας και να αναζητήσετε άλλα που μπορεί να μην αναφέρονται εδώ, ανάλογα με τις ανάγκες σας και τις ανάγκες των εκπαιδευόμενων σας.

Είναι σημαντικό να επιλέγετε τα ψηφιακά εργαλεία που θα βοηθήσουν εσάς και τους εκπαιδευόμενους σας, και δεν χρειάζεται να είναι τα πιο δημοφιλή. Είναι σημαντικό να θυμάστε ότι τα εργαλεία που είναι διαθέσιμα δωρεάν τώρα μπορεί να μην είναι δωρεάν στο μέλλον. Αλλάζουν διαρκώς και πρέπει να είστε ενημερωμένοι.

Γλωσσάριο

Μικτή μάθηση - Ένα στυλ εκπαίδευσης στο οποίο οι εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν μέσω ηλεκτρονικών και διαδικτυακών μέσων καθώς και μέσω της παραδοσιακής δια ζώσης διδασκαλίας.

Αναποδογυρισμένη τάξη - είναι ένα είδος μικτής μάθησης, όπου η μελέτη που "παραδοσιακά γινόταν στην τάξη γίνεται τώρα στο σπίτι και αυτό που παραδοσιακά ήταν εργασία για το σπίτι ολοκληρώνεται τώρα στην τάξη" (Bergmann & Sams, 2012). Σε μια τυπική προσέγγιση της ανεστραμμένης μάθησης, οι εκπαιδευόμενοι παρακολουθούν την εξήγηση ενός καθηγητή για κάτι σε βίντεο στο σπίτι, και στη συνέχεια εξασκούνται σε αυτό που έχουν μάθει όταν έρχονται στην τάξη.

Ψηφιακά εργαλεία - εκπαιδευτικά προγράμματα, ιστότοποι ή διαδικτυακοί πόροι και συστήματα ψηφιακής επεξεργασίας που ενθαρρύνουν την ενεργητική μάθηση, την οικοδόμηση γνώσεων και την εξερεύνηση στη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης. Πηγή: <https://www.igi-global.com/dictionary/digital-tools/66587>.

Εργαλεία συνεργασίας - τα διαδικτυακά εργαλεία συνεργασίας είναι εφαρμογές, προγράμματα λογισμικού ή πλατφόρμες που βοηθούν τις επιχειρήσεις και τους ανθρώπους τους να εξορθολογίσουν τη δημιουργική διαδικασία και να συνεργαστούν πιο αποτελεσματικά και αποδοτικά. Πηγή: <https://www.bynder.com/en/glossary/collaboration-tools/>.

Εργαλεία δέσμευσης - εργαλεία που μας βοηθούν να αλληλεπιδρούμε καλύτερα, στο πλαίσιο αυτό, με τους εκπαιδευόμενους μας και μεταξύ των ίδιων των εκπαιδευόμενων.



Συμβουλές για περαιτέρω ανάγνωση

- ❖ **Brindley and Walti (2009) Creating Effective Collaborative Learning Groups in an Online Environment** – <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ847776.pdf>
- ❖ **Ομαδική εργασία: Χρήση ομάδων συνεργατικής μάθησης αποτελεσματικά** – <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/setting-up-and-facilitating-group-work-using-cooperative-learning-groups-effectively/>
- ❖ **Arden, M. (2021) Τα 20 καλύτερα εργαλεία για την εικονική και εξ αποστάσεως μάθηση** – <https://www.prodigygame.com/main-en/blog/virtual-learning-tools/>
- ❖ **Thompson, S. (2017) 7 διαδικτυακά εργαλεία επικοινωνίας που μπορούν να σας βοηθήσουν να συνεργαστείτε στις ομάδες ηλεκτρονικής μάθησης** – <https://elearningindustry.com/7-online-communication-tools-collaborate-elearning-teams>
- ❖ **Gurta, P. (2016) Εργαλεία, συμβουλές και πόροι που πρέπει να γνωρίζουν οι εκπαιδευτικοί για να μάθουν για την παιχνιδοποίηση της εκπαίδευσης** – <https://edtechreview.in/trends-insights/insights/2293-gamification-of-education>
- ❖ **Βασικά εργαλεία Gamification** – <https://educationalresources.online/essential-gamification-tools/>

Δείτε επίσης τη βιβλιοθήκη του T4T. Εδώ είναι μερικοί χρήσιμοι σύνδεσμοι:

- ❖ **Reissman, H. (2018) 7 έξυπνοι τρόποι χρήσης της τεχνολογίας στην τάξη** – <https://ideas.ted.com/7-smart-ways-to-use-technology-in-classrooms/>
- ❖ **Miller, M. (2019) 30 διαδραστικές δραστηριότητες Google Slides** – <http://ditchthattextbook.com/8-interactive-google-slides-activities-for-classroom-excitement/>
- ❖ **TeachThought Staff (2012) Πώς η βαθύτερη μάθηση συμβάλλει στην ψηφιακή μάθηση** – <https://www.teachthought.com/technology/digital-learning-tools-function/>



Co-funded by the
European Union

Το πρόγραμμα αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.