



SELCERT

Skills Development and Certification  
for Trainers of Synchronous  
Electronic Learning

# ΕΝΟΤΗΤΑ

## 2.2

Καθορισμός των εργαλείων

# ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

**Περίληψη:** Αυτή η ενότητα εισάγει τα εργαλεία και τις τεχνικές κατάρτισης που θα χρησιμοποιηθούν στο διαδικτυακό περιβάλλον. Επικεντρώνεται στις πλατφόρμες για την ηλεκτρονική μάθηση και σε άλλο υλικό και εφαρμογές που θα κάνουν τη Σύγχρονη Ηλεκτρονική Μάθηση πιο διαδραστική και συναρπαστική. Αναφέρεται επίσης στις αλλαγές που απαιτούνται για τη μετατροπή των μαθησιακών δραστηριοτήτων στον τεχνολογικό τομέα σε ηλεκτρονικές.

Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας θα είστε σε θέση να:

- Επιλέξετε την κατάλληλη πλατφόρμα (ή τις κατάλληλες πλατφόρμες) για τη Σύγχρονη Ηλεκτρονική Μάθηση
- Επιλέξετε εργαλεία και εφαρμογές για να κάνετε τη Σύγχρονη Ηλεκτρονική Μάθηση πιο διαδραστική και συναρπαστική
- Επιλέξετε την καταλληλότερη τεχνική για τη Σύγχρονη Ηλεκτρονική Μάθηση
- Μετατρέψετε τις μαθησιακές δραστηριότητες σε ηλεκτρονικές, τελειοποιώντας και μεθοδεύοντας την εφαρμογή των εργαλείων/εκπαιδευτικών υλικών/εφαρμογών ανάλογα με το θέμα που διδάσκεται και της χρησιμοποιούμενης πλατφόρμας/εργαλείου.

Η ενότητα περιέχει **47 διαφάνειες**.

**Διάρκεια της ενότητας:** 2 ώρες και 15 λεπτά

# ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

## Όσον αφορά τη γνώση:

16. Απαριθμήστε και κατονομάστε εργαλεία και εξοπλισμό για σύγχρονη διαδικτυακή εκπαίδευση και μάθηση (π.χ. πολυμέσα, κινούμενα σχέδια κ.λπ.)
17. Καταγράψτε τις πλατφόρμες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη ΣΗΜ (π.χ. zoom, teams, google meet, miro) .

## Όσον αφορά τις δεξιότητες:

18. Επιλέξτε ή/και παράγετε τα εργαλεία και τις τεχνικές εκπαίδευσης ΣΗΜ που θα χρησιμοποιηθούν στο διαδικτυακό περιβάλλον (π.χ. χρήση kahoot, mentimeter, slido, pollev και γραφή σε οθόνες).
19. Μετατροπή των εκπαιδευτικών τεχνικών της δια ζώσης εκπαίδευσης σε ηλεκτρονικές (π.χ. ηλεκτρονικό υλικό, ηλεκτρονικά βιβλία, ηλεκτρονικές εργασίες και τεστ, πολυμέσα, ηλεκτρονικές παρουσιάσεις, σενάρια για παιχνίδια ρόλων, κ.λπ.)

## Όσον αφορά τις ικανότητες:

20. Εναρμόνιση των μαθησιακών στοιχείων στο ψηφιακό πλαίσιο

# ΘΕΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

1. Πλαίσιο: από τη δια ζώσης στη διαδικτυακή κατάρτιση
2. Πλατφόρμες
3. Δραστηριότητες γνωριμίας ή ενεργοποίησης
4. Κουίζ και ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών
5. Διαδικτυακός καταιγισμός ιδεών, τεχνικές χιονοστιβάδας, ομαδικές και βιωματικές ασκήσεις
6. Διαδικτυακές αξιολογήσεις ή πλατφόρμες ανάλυσης εκπαιδευτικών αναγκών

# ΠΛΑΙΣΙΟ: ΑΠΟ ΤΗ ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ

## Πλαίσιο: από τη δια ζώσης στη διαδικτυακή κατάρτιση

- Τα μαθήματα περιέχουν θέματα που αντιστοιχούν στους μαθησιακούς στόχους.
- Κάθε μάθημα διδάσκει δύο ή περισσότερους συναφείς στόχους.
- Ξεκινήστε παρουσιάζοντας τον στόχο.
- Στη συνέχεια, δώστε παραδείγματα της εφαρμογής του στόχου.
- Τέλος, ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να εφαρμόσουν ανεπίσημα όσα έμαθαν μέσω πρακτικών ερωτήσεων και εξάσκησης.

# ΠΛΑΙΣΙΟ: ΑΠΟ ΤΗ ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ



Η διαδικτυακή εκπαίδευση δεν μπορεί να παρασχεθεί με τον ίδιο τρόπο όπως η κλασική δια ζώσης εκπαίδευση σε αίθουσα διδασκαλίας.



## Μαθησιακοί στόχοι



Ικανότητα μετάδοσης γνώσεων για τις τεχνολογικές πλατφόρμες και τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν στη ΣΗΜ

Ανάπτυξη ικανότητας επιλογής των καταλληλότερων τεχνικών για τη ΣΗΜ για την τόνωση της συμμετοχής, της διαδραστικότητας και της δέσμευσης

Αναπύξη της νοοτροπίας να γνωρίζετε και να καθοδηγείτε την εφαρμογή της σωστής προσέγγισης ανάλογα με το θέμα που διδάσκετε και τις πλατφόρμες/εργαλεία που χρησιμοποιείτε

# ΟΜΑΔΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

Ενεργός  
Αναστοχασμός



Ποια είναι τα κύρια  
στοιχεία που  
διαφοροποιούν τη  
διαδικτυακή μάθηση από  
τη δια ζώσης μάθηση;

[www.menti.com](https://www.menti.com)  
κωδικός 79 26 27 2



# ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΓΙΑ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ



Στοιχεία για τη διεξαγωγή της ΣΗΜ



1. Ενεργός συμμετοχή



2. Διαδραστικότητα



3. Δέσμευση





# ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Πλατφόρμες



Δραστηριότητες  
γνωριμίας ή  
ενεργοποίησης



Κουίζ και  
ερωτήσεις  
πολλαπλών  
επιλογών



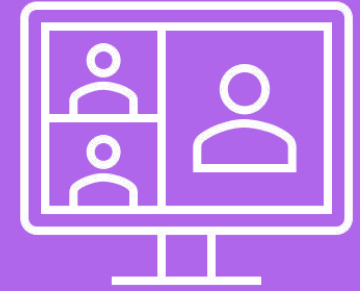
Διαδικτυακός  
καταιγισμός ιδεών,  
χιονοστιβάδα, ομαδικές  
και βιωματικές ασκήσεις



Διαδικτυακές  
αξιολογήσεις και  
Ανάλυση εκπαιδευτικών  
αναγκών

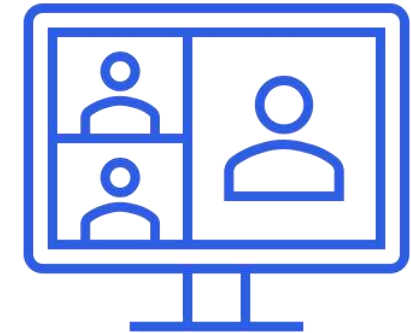


# ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ



## Ορισμός από το Λεξικό Cambridge:

- το υπερυψωμένο τμήμα του δαπέδου σε ένα μεγάλο δωμάτιο, από το οποίο εκφωνείτε μια ομιλία ή δίνετε μια μουσική παράσταση
- μια ευκαιρία να γνωστοποιήσετε δημόσια τις ιδέες ή τις πεποιθήσεις σας
- μια μέθοδος επικοινωνίας ή ψυχαγωγίας, για παράδειγμα η τηλεόραση, το ραδιόφωνο ή το διαδίκτυο
- ένα σύνολο δράσεων ή ιδεών που αποτελεί τη βάση για τη μελλοντική ανάπτυξη



# ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ



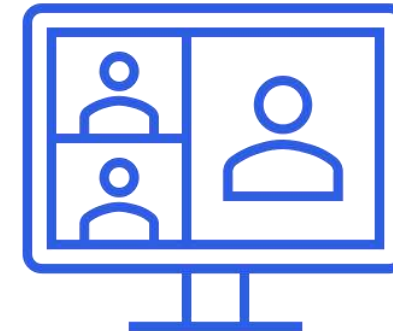
## Πλατφόρμες

Μια ψηφιακή πλατφόρμα είναι το περιβάλλον στο οποίο εκτελείται ένα κομμάτι λογισμικού.

Υπάρχουν διάφορες ψηφιακές πλατφόρμες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

Οι πλατφόρμες που εντοπίστηκαν ως χρήσιμες για τη Σύγχρονη Ηλεκτρονική Μάθηση είναι:

- Moodle
- Microsoft Teams
- Google Classroom
- Ζουμ
- Classcraft
- EdApp



# MOODLE



Το Moodle είναι μια **δωρεάν πλατφόρμα μάθησης ανοικτού κώδικα** που έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στους εκπαιδευτικούς, τους διαχειριστές και τους μαθητές ένα ενιαίο ισχυρό, ασφαλές και ολοκληρωμένο σύστημα για τη δημιουργία εξατομικευμένου περιβάλλοντος μάθησης.



Το Moodle χρησιμοποιείται για **μικτή μάθηση, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, εναλλασσόμενες αίθουσες διδασκαλίας** και άλλα προγράμματα διαδικτυακής μάθησης σε **σχολεία, πανεπιστήμια, χώρους εργασίας** και άλλους τομείς.



Το Moodle είναι μια πλατφόρμα διαδικτυακής μάθησης που **σας επιτρέπει να δημιουργείτε διαδικτυακά μαθήματα**, να προσθέτετε εργασίες και να παρακολουθείτε την πρόοδο των εκπαιδευομένων.



Σας επιτρέπει επίσης να **επικοινωνείτε** με τους εκπαιδευόμενους και να ενθαρρύνετε την επικοινωνία μεταξύ τους σε φόρουμ και συζητήσεις.



Εν ολίγοις, η πλατφόρμα είναι **πολύπλευρη και ευέλικτη**, οπότε είναι σύνηθες να μπερδευτείτε όταν μαθαίνετε να τη χρησιμοποιείτε για πρώτη φορά.



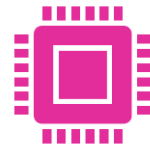
# MICROSOFT TEAMS



Το Microsoft Teams είναι μια **δωρεάν διαδικτυακή πλατφόρμα επικοινωνίας** από τη Microsoft, η οποία περιλαμβάνει ένα χώρο εργασίας για **συνομιλίες** και **τηλεδιασκέψεις**, **αποθήκευση αρχείων** και ενσωμάτωση εφαρμογών. Το εργαλείο αποτελεί μέρος του Microsoft 365.



Το Microsoft Teams μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην **καθημερινή ζωή της τάξης** ως εργαλείο για την οργάνωση τόσο των διασκέψεων όσο και των απλών συνομιλιών μεταξύ εκπαιδευομένων.



Επιπλέον, στην περίπτωση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, το Microsoft Teams μπορεί να αποτελέσει ένα **χρήσιμο εργαλείο για την αποθήκευση δεδομένων και αρχείων** και για τη **γενική επικοινωνία μεταξύ ομάδων**, για παράδειγμα, μεταξύ τάξεων.



Αυτό **διευκολύνει πολύ την επικοινωνία** και μπορεί επίσης να αντικαταστήσει κανάλια όπως το WhatsApp, τα οποία είναι λιγότερο αποτελεσματικά όσον αφορά την αποθήκευση δεδομένων.



# GOOGLE CLASSROOM



1

Το Google Classroom είναι μια **δωρεάν πλατφόρμα μικτής μάθησης** που αναπτύχθηκε από τη Google **για εκπαιδευτικά ιδρύματα** και έχει ως στόχο να απλοποιήσει τη δημιουργία, τη διανομή και τη βαθμολόγηση εργασιών.

2

Το Google Classroom βοηθά τους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν **συναρπαστικές μαθησιακές εμπειρίες που μπορούν να εξατομικεύσουν, να διαχειριστούν και να βαθμολογήσουν.**

3

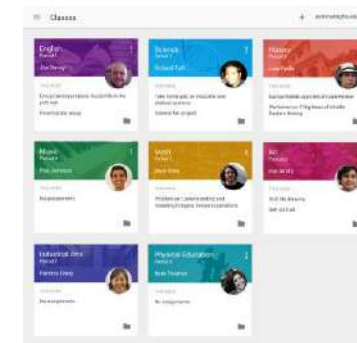
Έχει σχεδιαστεί χωρίς διαφημίσεις και για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

4

**Ψηφιακός χώρος στην τάξη** που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να αναρτούν **εργασίες, εκπαιδευτικό υλικό και βαθμούς.**

5

Παρέχει μια ηλεκτρονική πλατφόρμα που είναι οργανωμένη, διαδραστική και άυλη. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν **εύκολα να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών, καθώς και να παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση για όλες τις εργασίες.**



# ZOOM



Το Zoom είναι μια **πλατφόρμα επικοινωνιών** που επιτρέπει στους χρήστες να συνδέονται με βίντεο, ήχο, τηλέφωνο και συνομιλία.



Το Zoom είναι μια πλατφόρμα **τηλεδιάσκεψης βασισμένη στο cloud** που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για **συνεδριάσεις τηλεδιάσκεψης, φωνητικές τηλεδιασκέψεις, διαδικτυακά σεμινάρια, έγγραφές συνεδριάσεων και ζωντανή συνομιλία.**



Το Zoom συμβάλλει στην **ενοποίηση** των επικοινωνιών, στη **σύνδεση** των ανθρώπων και στην καλύτερη **συνεργασία** μεταξύ τους στην αίθουσα συνεδριάσεων, στην αίθουσα διδασκαλίας, και οπουδήποτε.



Το Zoom είναι ένα εργαλείο τηλεδιάσκεψης που παρέχει στους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευόμενους **έναν τρόπο να συναντώνται σε απευθείας σύνδεση συγχρονισμένα** μέσω προσωπικού υπολογιστή/φορητού υπολογιστή ή κινητού τηλεφώνου με ή χωρίς τη χρήση βίντεο.



Το Zoom προσφέρει ισχυρά **εργαλεία συνεργασίας και δέσμευσης** ως μέρος της τυπικής δωρεάν άδειας χρήσης, συμπεριλαμβανομένης της δυνατότητας σύνδεσης μέσω VoIP ή μέσω παραδοσιακού τηλεφώνου όταν το διαδίκτυο δεν είναι διαθέσιμο.

# zoom



# ΟΜΑΔΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ



Επίδειξη/Παρουσίαση:

Ρύθμιση των λειτουργιών του zoom για το υλικό της Σύγχρονης Ηλεκτρονικής Μάθησης - LIVE

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

The Zoom logo, consisting of the word "zoom" in a bold, blue, lowercase sans-serif font.



# CLASSCRAFT



Το Classcraft είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό εκπαιδευτικό παιχνίδι ρόλων που παίζουν εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενοι μαζί στην τάξη.

Χρησιμοποιώντας πολλές από τις συμβάσεις που παραδοσιακά συναντώνται στα σημερινά παιχνίδια, οι μαθητές μπορούν να ανέβουν επίπεδο, να εργαστούν σε ομάδες και να κερδίσουν δυνάμεις που έχουν πραγματικές συνέπειες.

Εισάγοντας το Classcraft γύρω από οποιοδήποτε υπάρχον πρόγραμμα σπουδών, το παιχνίδι μεταμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο οι εκπαιδευόμενοι βιώνουν την εμπειρία της τάξης καθ' όλη τη διάρκεια της χρονιάς.

Σχεδιασμένο από εκπαιδευτικούς, η ικανότητά του να υποστηρίζει τον συμμετέχοντα βρίσκει απήχηση στους εκπαιδευόμενους και προσφέρει ουσιαστικά αποτελέσματα.

Το Classcraft έχει ως επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο, έχει σχεδιαστεί για να παράγει μια συνεπή ροή δεδομένων υψηλής πιστότητας που παρέχει σαφείς πληροφορίες για τη συμπεριφορά των συμμετεχόντων και την κουλτούρα μάθησης.

Το σημαντικότερο είναι ότι υποδεικνύει ποιες πρακτικές λειτουργούν και ποιες αντίθετα πρέπει να βελτιωθούν.

Η πιο αποτελεσματική υποστήριξη στις συμπεριφορές των συμμετεχόντων είναι προληπτική και βασίζεται στα δεδομένα.



## Classcraft



# EDAPP



Το EdApp είναι μια πλατφόρμα κατάρτισης για κινητά.



Ένα καλύτερο κινητό LMS (Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης) και ένα ολοκληρωμένο εργαλείο συγγραφής που έχει σχεδιαστεί για τις σημερινές ψηφιακές ανάγκες, παρέχοντας πιο ελκυστική και αποτελεσματική μάθηση απευθείας στις συσκευές των χρηστών, οποιαδήποτε στιγμή και οπουδήποτε.



Το EdApp είναι μια πλατφόρμα μάθησης για κινητά που εισάγει έναν καλύτερο τρόπο για την εκπαίδευση ομάδων οποτεδήποτε, οπουδήποτε, σε οποιαδήποτε συσκευή.

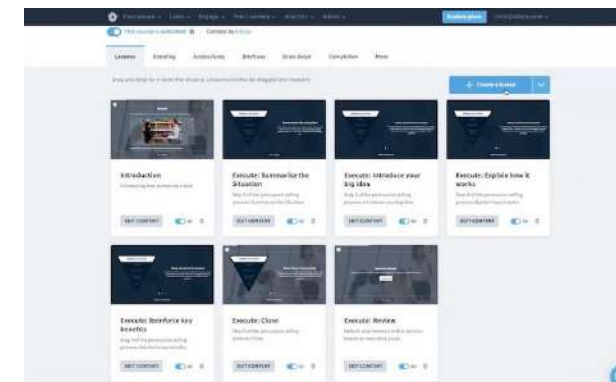


Με τα χαρακτηριστικά LMS όπως η μικρομάθηση, η παιχνιδοποίηση, η επανάληψη ανά διαστήματα, η μετάφραση AI και η δημιουργία μαθημάτων AI, οι διαχειριστές μπορούν να παρέχουν κορυφαίο περιεχόμενο εκπαίδευσης, κατάρτισης και διδασκαλίας ανεξάρτητα από το περιεχόμενο ή το πού βρίσκονται.



Το εργαλείο χρησιμοποιείται σε βιομηχανίες για επαγγελματική κατάρτιση αλλά και στην εκπαίδευση.

**edapp**  
by **SafetyCulture**



# ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ



Οι δραστηριότητες γνωριμίας και ενεργοποίησης είναι απαραίτητες για να ξεκινήσουν ή να ενισχύσουν τις δραστηριότητες διαδικτυακής κατάρτισης.

**Η δραστηριότητα γνωριμίας (icebreaker)** είναι μια (γρήγορη) δραστηριότητα που πραγματοποιείται στην αρχή ενός μαθήματος ή μιας διδασκαλίας για να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους και τον εκπαιδευτή να γνωριστούν μεταξύ τους.

Οι δραστηριότητες ενεργοποίησης (**energizers**) είναι δραστηριότητες βασισμένες στην τάξη και ενσωματώνουν τη σωματική δραστηριότητα (ΣΔ) με ακαδημαϊκές έννοιες.

Τα εργαλεία που εντοπίστηκαν ως χρήσιμα για τη Σύγχρονη Ηλεκτρονική Μάθηση είναι:

- Miro
- Kahoot
- Mentimeter



# MIRO



Το Miro είναι ένας **ψηφιακός πίνακας** που διευκολύνει τη **συνεργασία με άλλους**.

Το Miro είναι μια πλατφόρμα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την **ηλεκτρονική μάθηση**, η οποία σας επιτρέπει να ενεργοποιήσετε τους εκπαιδευόμενους και να τους παρακινήσετε στην έκφραση των σκέψεών τους.



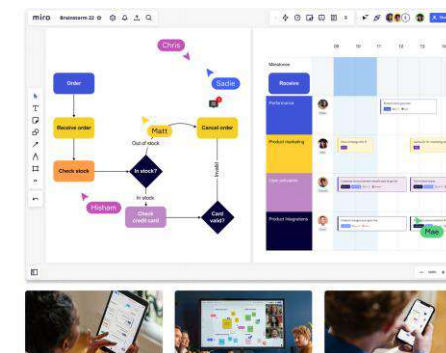
Το λογισμικό επιτρέπει τη **δημιουργία σημειώσεων και σχεδίων, τη μετακίνηση αντικειμένων και την επικοινωνία** μέσω ενσωματωμένων βιντεοκλήσεων ή διαδικτυακών συνομιλιών.



**Σας επιτρέπει** επίσης να **επικοινωνείτε** με τους μαθητές και να ενθαρρύνετε τον καταγισμό και την ανταλλαγή ιδεών.



Το Miro **χρησιμοποιείται** για μικτή μάθηση, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, εναλλασσόμενες αίθουσες διδασκαλίας και άλλα προγράμματα διαδικτυακής μάθησης σε σχολεία, πανεπιστήμια, χώρους εργασίας και άλλους τομείς.



# KAHOOT



Το Kahoot είναι ένα εργαλείο που **κάνει και παρουσιάζει ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους.**



Είναι ένα **παιχνίδι** που οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να παίξουν είτε **ατομικά είτε σε ομάδες**. Οι εκπαιδευτές παρέχουν τις **ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής**. Διοργανώνονται Kahoot lives για διδασκαλία και ανάθεση προκλήσεων στους εκπαιδευόμενους.



Το Kahoot **χρησιμοποιείται** για μικτή μάθηση, εξ αποστάσεως εκπαίδευση και άλλη ζωντανή ή διαδικτυακή μάθηση σε σχολεία, πανεπιστήμια και χώρους εργασίας.



Το Kahoot είναι **ένα αστείο και ελκυστικό εργαλείο** που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για online μάθηση και επιτρέπει την ενεργοποίηση των εκπαιδευομένων ζωντανά στην τάξη ή με τηλεδιάσκεψη όπου συνδέονται εικονικά!



**Οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις εμφανίζονται** σε μια κοινή οθόνη, ενώ οι εκπαιδευόμενοι απαντούν στις συσκευές τους, αλλά υπάρχει η δυνατότητα να εμφανίζονται οι ερωτήσεις και στις συσκευές τους!



Το Kahoot θα μπορούσε επίσης να είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να ελεγχθεί το επίπεδο κατανόησης κατά τη διάρκεια της παρουσίασης/διδασκαλίας.

# Kahoot!



# MENTIMETER



Το Mentimeter είναι ένα **διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας παρουσιάσεων** που διευκολύνει την εμπλοκή των συμμετεχόντων.



Το εργαλείο αυτό επιτρέπει σε αυτούς που παρουσιάζουν να συμπεριλάβουν **δημοσκοπήσεις, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και ανοικτού τύπου, κουίζ και κλίμακες** με τις οποίες τα μέλη του ακροατηρίου μπορούν να αλληλεπιδρούν ζωντανά.



Το Mentimeter **χρησιμοποιείται** για μικτή μάθηση, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ανεστραμμένη μάθηση και άλλα προγράμματα διαδικτυακής μάθησης σε σχολεία, πανεπιστήμια, χώρους εργασίας.



Το Mentimeter είναι μια πλατφόρμα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διαδικτυακή μάθηση, η οποία δίνει τη δυνατότητα να συνεργασίας με τη χρήση παρουσιάσεων και κουίζ, ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής, ταξινομήσεων και βαθμολογιών.



**Παρακολουθήστε το επίπεδο κατανόησης** με ερωτήσεις και λήψη αποτελεσμάτων. Επικοινωνήστε και αλληλεπιδράστε με τους εκπαιδευόμενους.



**Mentimeter**



# ΑΣΚΗΣΗ ΣΤΟ MIRO



[https://miro.com/welcomeonboard/cTVjdzYzdXBRWVdmVjhPVI  
NFZDIxUIRhOFgwdVJkbFpaczNEdUd1czh0NW50c1VqVGJ3W  
XRXM0JzSmJVaU9DTHwzNDU4NzY0NTQxNjMxOTk4NDgxZDI  
=?share\\_link\\_id=580110429246](https://miro.com/welcomeonboard/cTVjdzYzdXBRWVdmVjhPVI<br/>NFZDIxUIRhOFgwdVJkbFpaczNEdUd1czh0NW50c1VqVGJ3W<br/>XRXM0JzSmJVaU9DTHwzNDU4NzY0NTQxNjMxOTk4NDgxZDI<br/>=?share_link_id=580110429246)



[https://miro.com/app/board/uXjVMq3HJK0=?share\\_link\\_id=898182877383](https://miro.com/app/board/uXjVMq3HJK0=?share_link_id=898182877383)

# ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΚΑΙ ΚΟΥΙΖ



Το κουίζ είναι μια γρήγορη και ανεπίσημη αξιολόγηση των γνώσεων των συμμετεχόντων.

Η άσκηση πολλαπλής επιλογής (MC), αντικειμενική απάντηση ή MCQ (για ερώτηση πολλαπλής επιλογής) είναι μια μορφή αντικειμενικής αξιολόγησης στην οποία οι ερωτώμενοι καλούνται να επιλέξουν μόνο τις σωστές απαντήσεις από τις επιλογές που προσφέρονται ως λίστα.

Τα εργαλεία που εντοπίστηκαν ως χρήσιμα για τη Σύγχρονη Ηλεκτρονική Μάθηση είναι:

- EdApp
- Flippity
- Wakelet
- Wordwall
- Genially
- Socrative
- Crossword Compiler







# FLIPPITY

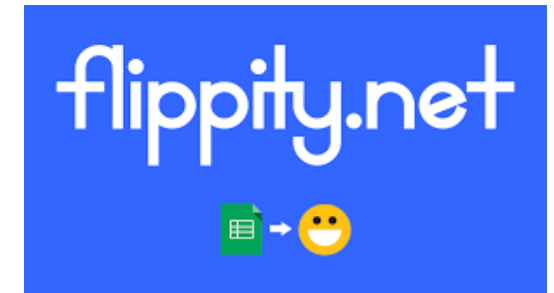
Το Flippity είναι ένας απλός διαδικτυακός τρόπος δημιουργίας διαδραστικών παιχνιδιών ή εργαλείων για την εμπλοκή των εκπαιδευομένων σε μαθησιακές δραστηριότητες. Μπορεί επίσης να δημιουργήσει χρήσιμα εργαλεία για να βοηθήσει τους εκπαιδευτές στη διαχείριση της τάξης.

Το Flippity χρησιμοποιείται για μικτή μάθηση, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ανεστραμμένη μάθηση και άλλα προγράμματα διαδικτυακής μάθησης σε σχολεία, πανεπιστήμια και χώρους εργασίας.

Το Flippity μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαδικτυακή μάθηση και αφού ρυθμίσετε το πρότυπο, μπορείτε να δημοσιεύσετε τη δραστηριότητα στο διαδίκτυο πριν μοιραστείτε το σύνδεσμο με τους μαθητές μέσω συνομιλίας, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή στο Google Classroom.

Το Flippity μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη ΣΗΜ ως:

- Δραστηριότητα γνωριμίας (icebreaker)
- Έλεγχος κατανόησης
- Εργαλείο αυτοαξιολόγησης
- Εργαλείο με επίκεντρο τη γνώση, όπως κάρτες Flash, χρονολόγιο, τεστ δακτυλογράφησης, δραστηριότητες ορθογραφίας, σταυρόλεξα, μπίνγκο.



# WAKELET



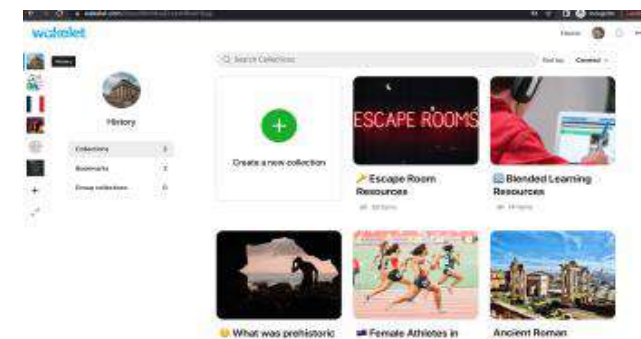
Το Wakelet είναι μια **διαδικτυακή πλατφόρμα που επιτρέπει στους εκπαιδευτές και τους χρήστες να συγκεντρώνουν, να οργανώνουν και να μοιράζονται** πόρους **πολυμέσων** (κείμενο, εικόνες, βίντεο, podcasts, τραγούδια) με εκπαιδευόμενους, συναδέλφους και κοινότητες μάθησης.



Το Wakelet **χρησιμοποιείται** για μικτή και δια ζώσης μάθηση, διαδικτυακά σεμινάρια, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ανεστραμμένη μάθηση και άλλες δραστηριότητες διαδικτυακής μάθησης στα σχολεία.



Το Wakelet δίνει τη δυνατότητα **δημιουργίας μιας συλλογής** με κείμενο, συνδέσμους, εικόνες, αρχεία PDF, tweets, βίντεο και πολλά άλλα. Οι συλλογές μπορούν να προστεθούν στο Google Classroom ή στο Teams και να χρησιμοποιηθούν ως πόροι, ώστε οι εκπαιδευτές και οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να οργανώσουν ένα μικτό περιεχόμενο με εύκολη πρόσβαση και να εργαστούν συνεργατικά.



# WORDWALL



Το Wordwall είναι ένα **διαδικτυακό εργαλείο για τη δημιουργία μαθησιακών δραστηριοτήτων**. Οι εκπαιδευτές μπορούν να εισάγουν το θέμα που θα ήθελαν να καλύψουν στην τάξη στο Wordwall και να λάβουν μια ποικιλία έτοιμων, προσαρμοσμένων δραστηριοτήτων, όπως κουίζ, παιχνίδια λέξεων και πολλά άλλα.



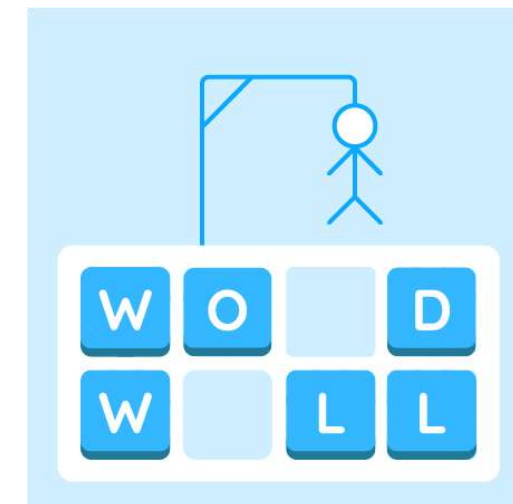
Το Wordwall **χρησιμοποιείται** για μικτή μάθηση, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ανεστραμμένη μάθηση και άλλα προγράμματα διαδικτυακής μάθησης σε σχολεία, πανεπιστήμια και χώρους εργασίας.



Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν τοίχους από λέξεις που **ενισχύουν τη μάθηση παρέχοντας παραδείγματα λέξεων που αναδεικνύουν τη δύσκολη έννοια**.



Το Wordwall είναι μια πλατφόρμα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαδικτυακή μάθηση, αποτελώντας ένα διαδραστικό εργαλείο μεταξύ των εκπαιδευομένων το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη ακαδημαϊκού λεξιλογίου.



# GENIALLY



Το Genially είναι ο παγκόσμιος ηγέτης στη **διαδραστική οπτική επικοινωνία**.



Ένα διαδικτυακό εργαλείο για τη δημιουργία εντυπωσιακών **παρουσιάσεων, διαδραστικών εικόνων, παιχνιδιών, κουίζ, χαρτοφυλακίων** και τον εμπλουτισμό τους με διαδραστικότητα και εφέ κινουμένων σχεδίων σε δευτερόλεπτα.



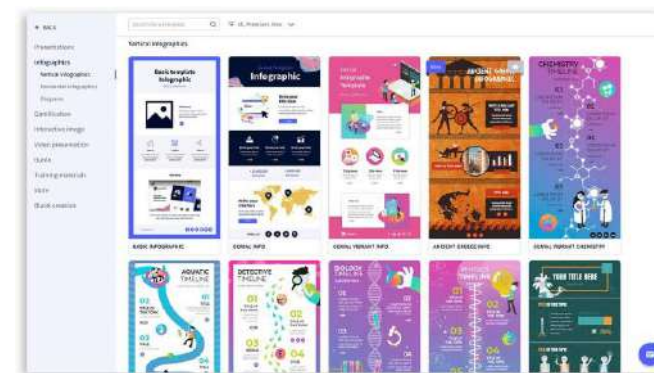
Το Genially **χρησιμοποιείται** για μικτή μάθηση, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ανεστραμμένη μάθηση και άλλα προγράμματα διαδικτυακής μάθησης σε σχολεία, πανεπιστήμια, χώρους εργασίας.



Το Genially είναι μια πλατφόρμα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαδικτυακή μάθηση και η οποία δίνει τη δυνατότητα συνεργασίας με τους εκπαιδευόμενους **δημιουργώντας απλές παρουσιάσεις διαφανειών και προσφέροντας μεγαλύτερο βάθος με διαδραστικές εικόνες.**



Είναι δυνατό να προστεθούν σύνδεσμοι βίντεο, κείμενο και άλλα κρυφά στοιχεία ώστε οι ακροατές να τα ανακαλύψουν στη συνέχεια και να αλληλεπιδράσετε μαζί τους.



# SOCRATIVE



Το Socrative είναι ένα **διαδραστικό διαδικτυακό σύστημα απαντήσεων** που βοηθά τους εκπαιδευτές να **αξιολογούν, να τροφοδοτούν τη συζήτηση και να διευκολύνουν τη μάθηση μέσω δημοσκοπήσεων και κουίζ.**



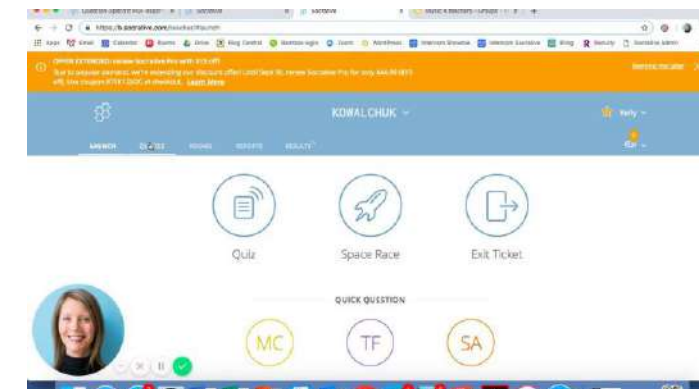
Το Socrative **χρησιμοποιείται** για μικτή μάθηση, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ανεστραμμένη μάθηση και άλλα προγράμματα διαδικτυακής μάθησης σε σχολεία ή πανεπιστήμια.



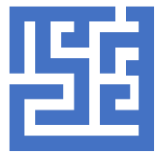
Μπορείτε να **δημιουργήσετε το δικό σας κουίζ το οποίο βαθμολογείται αυτόματα.** Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε εκθέσεις αναφορές για την αξιολόγηση των γνώσεων των εκπαιδευομένων.



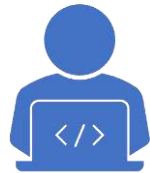
Το Socrative είναι μια πλατφόρμα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διαδικτυακή μάθηση με κουίζ και αξιολογήσεις κατά τη διάρκεια του μαθήματος.



# CROSSWORD COMPILER



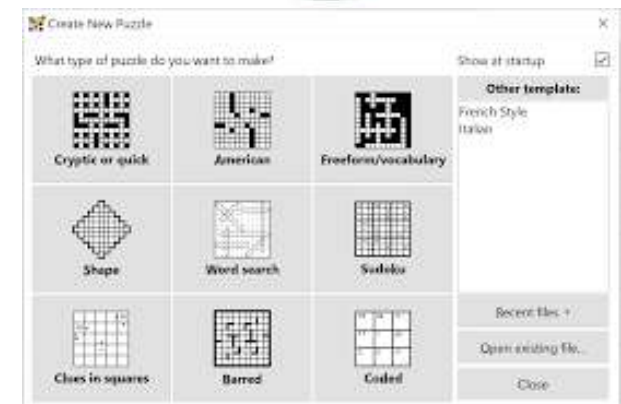
Το Crossword Compiler είναι μια **μηχανή αναζήτησης λέξεων, sudoku και δημιουργίας σταυρόλεξων** για τα Windows. Ένας εύκολος τρόπος για να δημιουργήσετε σταυρόλεξα σε διάφορες γλώσσες.



Το Crossword Compiler **χρησιμοποιείται** για μικτή μάθηση, εξ αποστάσεως εκπαίδευση και άλλα προγράμματα διαδικτυακής μάθησης σε σχολεία, πανεπιστήμια και χώρους εργασίας.



Το Crossword Compiler είναι ένα λογισμικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαδικτυακή μάθηση, παρέχοντας στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να **αξιολογήσουν τις γνώσεις τους** και απαιτώντας από αυτούς να **δώσουν προσοχή στην ορολογία και τη σωστή ορθογραφία**.



# ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΚΑΤΑΙΓΙΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΧΙΟΝΟΣΤΙΒΑΔΑΣ, ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΚΑΙ ΒΙΩΜΑΤΙΚΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ



**Ο διαδικτυακός καταιγισμός ιδεών,** γνωστός και ως εικονικός καταιγισμός ιδεών ή διαδικτυακή παραγωγή ιδεών, είναι μια συνεργατική διαδικασία παραγωγής ιδεών, λύσεων ή δημιουργικών ιδεών μέσω ψηφιακών πλατφορμών.



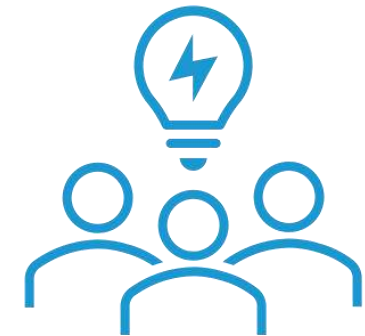
**Οι τεχνικές χιονοστιβάδας** είναι ερευνητικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για τη συλλογή δεδομένων από δυσπρόσιτους ή περιθωριοποιημένους πληθυσμούς. Περιλαμβάνει την έναρξη με έναν μικρό αριθμό συμμετεχόντων, που συχνά αναφέρονται ως "σπόροι", και στη συνέχεια την επέκταση του μεγέθους του δείγματος μέσω παραπομπών από αυτούς τους αρχικούς συμμετέχοντες.



**Οι ομαδικές ασκήσεις** είναι δομημένες δραστηριότητες που διεξάγονται σε ένα συνεργατικό περιβάλλον για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων. Αυτές οι ασκήσεις αξιοποιούν τη δύναμη της συλλογικής σκέψης και της αλληλεπίδρασης μεταξύ των συμμετεχόντων για την ενίσχυση των μαθησιακών αποτελεσμάτων.



**Οι βιωματικές ασκήσεις** βάζουν τους συμμετέχοντες σε πρακτικά, πραγματικά σενάρια για την προώθηση της μάθησης μέσω της άμεσης εμπλοκής. Αυτές οι ασκήσεις συχνά προσομοιώνουν καταστάσεις σχετικές με το αντικείμενο, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν θεωρητικές έννοιες σε πρακτικό πλαίσιο.

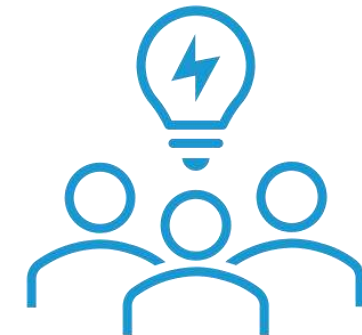


# ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΚΑΤΑΙΓΙΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΧΙΟΝΟΣΤΙΒΑΔΑΣ, ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΚΑΙ ΒΙΩΜΑΤΙΚΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ



Τα εργαλεία/τεχνικές που εντοπίστηκαν ως χρήσιμα να χρησιμοποιηθούν για τη Σύγχρονη Ηλεκτρονική Μάθηση είναι:

- Miro
- Cmap
- Padlet
- Coggle
- Creately
- Mindmomo
- Lucidchart

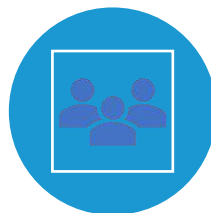




# MIRO



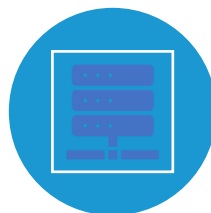
Το Miro είναι μια **διαδικτυακή πλατφόρμα συνεργατικού πίνακα** που επιτρέπει σε ομάδες να **συνεργάζονται από απόσταση οπτικά**. Παρέχει έναν **ψηφιακό καμβά** όπου οι χρήστες μπορούν να δημιουργούν, να οργανώνουν και να μοιράζονται ιδέες, πληροφορίες και εργασίες σε πραγματικό χρόνο, προωθώντας την αποτελεσματική ομαδική εργασία και τις συνεδρίες καταιγισμού ιδεών.



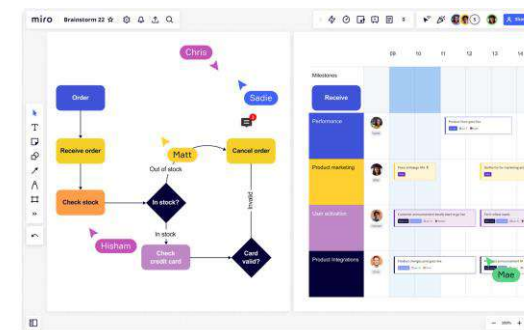
Το Miro είναι μια ψηφιακή πλατφόρμα συνεργασίας που έχει σχεδιαστεί για να **διευκολύνει την επικοινωνία και τη διαχείριση εργασιών απομακρυσμένων και διανεμημένων ομάδων**.



Το Miro **χρησιμοποιείται** ευρέως σε διάφορες βιομηχανίες και τομείς, όπως οι επιχειρήσεις, η εκπαίδευση, ο σχεδιασμός, η ανάπτυξη προϊόντων, η διαχείριση έργων και πολλά άλλα.



Είναι ιδιαίτερα πολύτιμο για **απομακρυσμένες ομάδες εργασίας** και οργανισμούς που επιδιώκουν να **βελτιώσουν τις διαδικασίες συνεργασίας τους**.



# CMAP



Το Cmap είναι ένα **λογισμικό χαρτογράφησης εννοιών** που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν **οπτικές αναπαραστάσεις ιδεών και εννοιών**, γνωστές ως εννοιολογικοί χάρτες.



Αυτοί οι χάρτες αποτελούνται από **κόμβους που αντιπροσωπεύουν έννοιες και γραμμές που τους συνδέουν** για να δείξουν τις σχέσεις μεταξύ τους, παρέχοντας έναν σαφή και οργανωμένο τρόπο αναπαράστασης πολύπλοκων πληροφοριών.



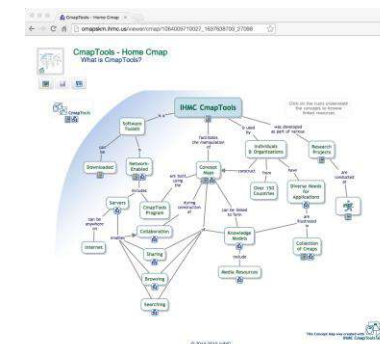
**Παρέχει τη δυνατότητα στους χρήστες να κατασκευάζουν, να περιηγούνται, να μοιράζονται και να αξιολογούν μοντέλα γνώσης** που αναπαρίστανται ως εννοιολογικοί χάρτες.



Το Cmap **χρησιμοποιείται** σε διάφορα εκπαιδευτικά και επαγγελματικά περιβάλλοντα, όπως αυτά των τάξεων, των ερευνητικών έργων, του στρατηγικού σχεδιασμού και της διαχείρισης γνώσης.



Είναι ιδιαίτερα πολύτιμο για την **οργάνωση και την κατανόηση σύνθετων θεμάτων και τη διευκόλυνση της συνεργατικής μάθησης και των διαδικασιών λήψης αποφάσεων**.



# PADLET



Η Padlet είναι μια νεοσύστατη εκπαιδευτική εταιρεία τεχνολογίας με έδρα το Σαν Φρανσίσκο της Καλιφόρνια και τη Σιγκαπούρη. Η Padlet παρέχει ένα **λογισμικό-ως-υπηρεσία βασισμένο στο cloud**, φιλοξενώντας μια **συνεργατική διαδικτυακή πλατφόρμα σε πραγματικό χρόνο, στην οποία οι χρήστες μπορούν να ανεβάζουν, να οργανώνουν και να μοιράζονται περιεχόμενο σε εικονικούς πίνακες ανακοινώσεων** που ονομάζονται "padlets".



Πρόκειται για ένα διαδικτυακό εργαλείο που λειτουργεί ως **εικονικός πίνακας ανακοινώσεων**, επιτρέποντας στους χρήστες να αναρτούν και να οργανώνουν ψηφιακό περιεχόμενο, όπως κείμενο, εικόνες, βίντεο και συνδέσμους, σε οπτική και διαδραστική μορφή.



**Χρησιμοποιείται σε αίθουσες διδασκαλίας, εργαστήρια, συνεδριάσεις καταιγισμού ιδεών, διαχείριση έργων και ανταλλαγή γνώσεων/απόψεων.** Η προσαρμοστικότητα και η ευελιξία του εργαλείου το καθιστούν πολύτιμο για ένα **ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων.**



Το Padlet βρίσκει εφαρμογή σε διάφορα εκπαιδευτικά, επαγγελματικά και δημιουργικά πλαίσια.



# padlet



# COGGLE



Το **Coggle** είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο σχεδιασμένο για τη δημιουργία οπτικών χαρτών και διαγραμμάτων. Πρόκειται για μια δωρεάν διαδικτυακή εφαρμογή νοητικής χαρτογράφησης.



Το **Coggle** παράγει ιεραρχικά δομημένα έγγραφα, όπως ένα δέντρο με διακλαδώσεις: **οργανώνει ιδέες, έννοιες και πληροφορίες μέσω διασυνδεδεμένων κόμβων και διακλαδώσεων**, παρέχοντας μια σαφή και δυναμική αναπαράσταση των σχέσεων.



Με το έξυπνο περιβάλλον εργασίας και τα χαρακτηριστικά ομαδικής εργασίας, **το Coggle είναι ιδανικό για καταιγισμό ιδεών, προγραμματισμό, καταγραφή σημειώσεων και οργάνωση γνώσεων.**

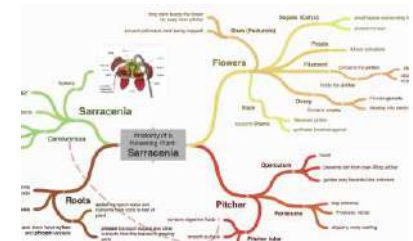


Το **Coggle** χρησιμοποιείται σε **διάφορους τομείς:**

**Εκπαίδευση:** Ενίσχυση της μάθησης μέσω οπτικής οργάνωσης θεμάτων και εννοιών.

**Επιχειρηματική συνεργασία:** Διευκόλυνση του καταιγισμού ιδεών, του σχεδιασμού έργων και της στρατηγικής σκέψης, επιτρέποντας στις ομάδες να δομούν συλλογικά και να μοιράζονται τις ιδέες.

**Προσωπική παραγωγικότητα:** Οργάνωση σκέψεων, λίστες εργασιών και καταγραφή δημιουργικών ιδεών.



# CREATELY



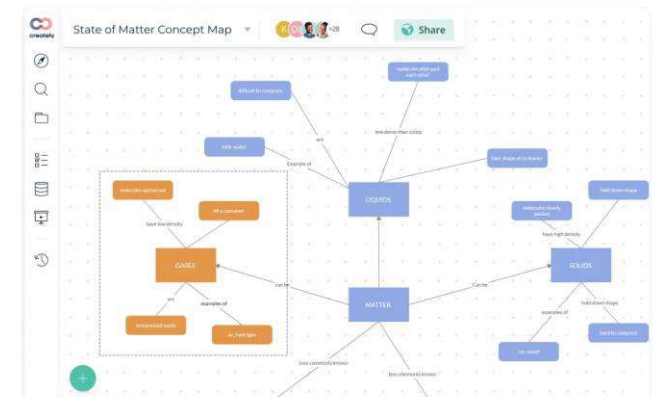
Το Creately είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν, να συνεργάζονται και να μοιράζονται διάφορους τύπους διαγραμμάτων, διαγράμματα ροής, εννοιολογικούς χάρτες και προσχέδια.

Η έξυπνη διεπαφή με τον χρήστη και οι δυνατότητες συνεργασίας σε πραγματικό χρόνο το καθιστούν ένα ευέλικτο εργαλείο για την οπτικοποίηση ιδεών, διαδικασιών και εννοιών.

Το Creately έχει δύο εκδόσεις: μια online έκδοση cloud και μια offline έκδοση για υπολογιστές που είναι συμβατή με Windows, Mac και Linux.

Το Creately βρίσκει εφαρμογές σε διάφορους τομείς:

- **Εκπαίδευση:** Διευκόλυνση της διαδραστικής μάθησης μέσω οπτικών αναπαράστασεων των εννοιών και των διαδικασιών.
- **Επιχειρήσεις:** Υποστήριξη του σχεδιασμού έργων, της χαρτογράφησης διαδικασιών και της ομαδικής συνεργασίας. Παρέχει οπτικές εφαρμογές που συνδέονται με τα δεδομένα για τον εξορθολογισμό των προσπαθειών και των διαδικασιών.
- **Σχεδιασμός και διαχείριση έργων:** Σχεδιασμός προϊόντων, σχεδιασμός λογισμικού, πληροφορική, ανθρώπινο δυναμικό, μάρκετινγκ, πωλήσεις.



# MINDOMO



Το Mindomo είναι ένα ευπροσάρμοστο **συνεργατικό εργαλείο νοητικής χαρτογράφησης**. Είναι υψηλής ποιότητας και δωρεάν.

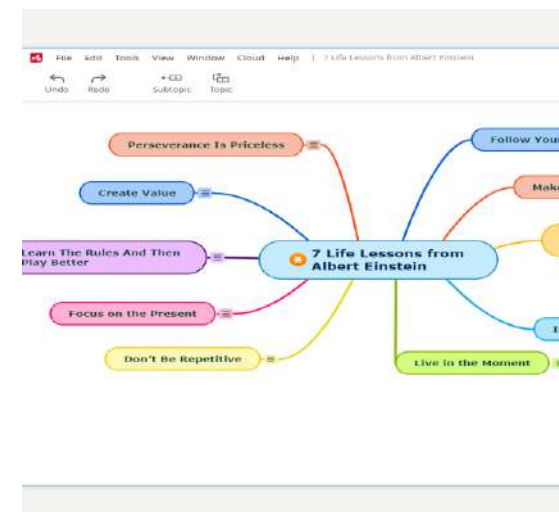
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την **ανάπτυξη ιδεών και τον διαδραστικό καταιγισμό ιδεών**, με λειτουργίες που περιλαμβάνουν κοινή χρήση, συνεργασία, διαχείριση εργασιών, παρουσίαση και διαδραστική δημοσίευση στο διαδίκτυο.

Το Mindomo είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που προσφέρει ένα **φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον εργασίας και διάφορα χαρακτηριστικά** για την ενίσχυση της οργάνωσης ιδεών, της δημιουργικότητας και της συνεργασίας.

- **Εκπαίδευση:** Ενεργοποίηση της διαδραστικής μάθησης μέσω οπτικών αναπαράστασεων εννοιών και γνώσεων.
- **Επιχειρήσεις:** Υποστήριξη της διαχείρισης έργων, του στρατηγικού σχεδιασμού και των συνεδριών ιδεοληψίας.
- **Προσωπική παραγωγικότητα:** Οργάνωση σκέψεων, καθορισμός στόχων και δόμηση ιδεών.



## Mindomo



# LUCIDCHART



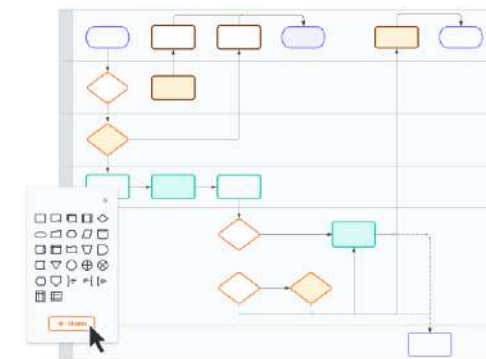
Το Lucidchart είναι ένα **ευέλικτο εργαλείο διαγράμμισης και οπτικοποίησης**.

Δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να δημιουργούν ένα **ευρύ φάσμα διαγραμμάτων, γραφημάτων, διαγραμμάτων ροής, εννοιολογικών χαρτών, προσχεδίων και πολλά άλλα**. Το εργαλείο βασίζεται στο cloud, πράγμα που σημαίνει ότι οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση στα διαγράμματά τους από οποιαδήποτε συσκευή με σύνδεση στο διαδίκτυο.

Το Lucidchart **βρίσκει εφαρμογές** σε διάφορους τομείς:

- **Εκπαίδευση:** Διευκόλυνση της οπτικής μάθησης, των συνεργατικών εργασιών και της εννοιολογικής χαρτογράφησης.
- **Επιχειρήσεις:** Υποστήριξη της διαχείρισης έργων, της τεκμηρίωσης διαδικασιών και της επικοινωνίας σύνθετων ιδεών. Προσφέρει λύσεις για απομακρυσμένες ομάδες, μηχανικούς, IT, επιχειρήσεις, προϊόντα και πωλήσεις.
- **Σχεδιασμός:** Δημιουργία διαδραστικών πλαισίων, ροών χρήστη και πρωτοτύπων

 **Lucidchart**



# ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ Ή ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ



Οι εταίροι του έργου εντόπισαν τις **πλατφόρμες** που χρησιμοποιούνται σε διάφορες χώρες και πλαίσια όπου παρέχεται Σύγχρονη Ηλεκτρονική Μάθηση για **διαδικτυακές αξιολογήσεις ή ανάλυση εκπαιδευτικών αναγκών**.

Οι προκλήσεις περιλαμβάνουν **τεχνικές** πολυπλοκότητες όπως διακοπές της συνδεσιμότητας, πιθανή αποδέσμευση των συμμετεχόντων, κινδύνους ακαδημαϊκής ανεντιμότητας, προστασία της ιδιωτικής ζωής και ασφάλειας, ανισότητες στον ψηφιακό γραμματισμό, πιθανή προκατάληψη και υποκειμενική ερμηνεία.

Η **Ανάλυση Εκπαιδευτικών Αναγκών (ΑΕΑ)** εντοπίζει **συστηματικά τα κενά μεταξύ των επιθυμητών και των πραγματικών δεξιοτήτων, γνώσεων και ικανοτήτων**. Η **ΑΕΑ εξ αποστάσεως** μπορεί να συναντήσει παρόμοιες δυσκολίες και οι διαδικτυακές πλατφόρμες μπορεί να στερούνται τον άμεσο διαδραστικό χαρακτήρα των διαπροσωπικών αλληλεπιδράσεων, επηρεάζοντας ενδεχομένως το βάθος και την ποιότητα των πληροφοριών που συλλέγονται κατά τη διάρκεια της ανάλυσης.

Ωστόσο, η υπέρβαση αυτών των εμποδίων είναι δυνατή και ο εξοπλισμός των συμμετεχόντων και των διαχειριστών με μια καλή κατανόηση των λειτουργιών της πλατφόρμας μπορεί να εξασφαλίσει μια απρόσκοπτη **διαδικασία αξιολόγησης** που θα είναι ουσιαστικής σημασίας.





# ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ Ή ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ



Τα εργαλεία που εντοπίστηκαν  
ως χρήσιμα για τη σύγχρονη  
ηλεκτρονική μάθηση είναι:

- Microsoft Forms
- Google Forms
- Google Sheets
- Netigate
- EdApp



# MICROSOFT FORMS



Το Microsoft Forms είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας ερευνών και φορμών που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν έρευνες, κούιζ, δημοσκοπήσεις και ερωτηματολόγια. Παρέχει διάφορους τύπους ερωτήσεων, επιλογές προσαρμογής και παρακολούθηση των απαντήσεων σε πραγματικό χρόνο.

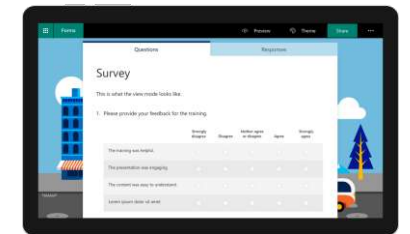


Τα Microsoft Forms χρησιμοποιούνται ευρέως σε εκπαιδευτικά ιδρύματα, επιχειρήσεις και οργανισμούς για τη διεξαγωγή ερευνών, αξιολογήσεων, τη συλλογή ανατροφοδότησης και την εγγραφή σε εκδηλώσεις.



Για να χρησιμοποιήσετε τα Microsoft Forms, μπορείτε να:

- **Δημιουργήστε μία Φόρμα:** Επιλέξτε από μια ποικιλία τύπων ερωτήσεων και προσθέστε ερωτήσεις στη φόρμα σας.
- **Προσαρμόστε:** Προσθέστε εικόνες, θέματα και άλλα στοιχεία σχεδιασμού.
- **Διανείμετε:** Μοιραστείτε τη φόρμα μέσω email, συνδέσμου ή ενσωματώστε την σε μια ιστοσελίδα.
- **Συλλέξτε απαντήσεις:** Από τους συμμετέχοντες καθώς τις υποβάλλουν.
- **Αναλύστε τα αποτελέσματα:** Προβολή και ανάλυση των συλλεχθέντων δεδομένων με ενσωματωμένα διαγράμματα και γραφήματα.



# GOOGLE FORMS



Το Google Forms είναι ένα **διαδικτυακό εργαλείο έρευνας και αξιολόγησης** που αναπτύχθηκε από την Google.



Επιτρέπει στους χρήστες να **δημιουργούν προσαρμοσμένες φόρμες, έρευνες, ερωτηματολόγια και κουίζ.**



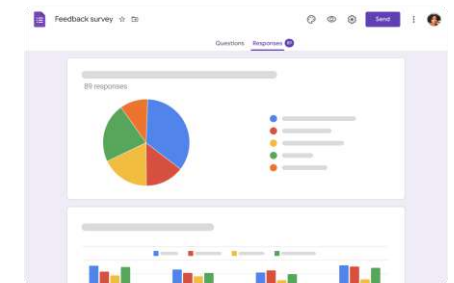
Το Google Forms **χρησιμοποιείται** ευρέως σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, επιχειρήσεις και οργανισμούς για τη συλλογή δεδομένων, τη διεξαγωγή ερευνών και τη διαχείριση κουίζ και αξιολογήσεων.



Τα Google Forms χρησιμοποιούνται αποτελεσματικά στην ΣΗΜ λόγω των **δυνατοτήτων συλλογής και ανάλυσης δεδομένων σε πραγματικό χρόνο.** Οι εκπαιδευτές δημιουργούν γρήγορα κουίζ, δημοσκοπήσεις και αξιολογήσεις για να μετρήσουν το βαθμό κατανόησης των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια ζωντανών συνεδριών.



Επιπλέον, οι **φόρμες συνεργασίας** μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διευκόλυνση ομαδικών συζητήσεων και τη συλλογή συλλογικών πληροφοριών σε πραγματικό χρόνο.



# GOOGLE SHEETS



Το Google Sheets είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή υπολογιστικών φύλλων που προσφέρεται στο πλαίσιο του πακέτου Google Workspace.



Επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν, να επεξεργάζονται και να συνεργάζονται πάνω σε υπολογιστικά φύλλα σε πραγματικό χρόνο. Σε αντίθεση με το παραδοσιακό λογισμικό υπολογιστικών φύλλων, το Google Sheets προσφέρει διάφορες λειτουργίες, όπως οργάνωση δεδομένων, υπολογισμούς και δημιουργία διαγραμμάτων.



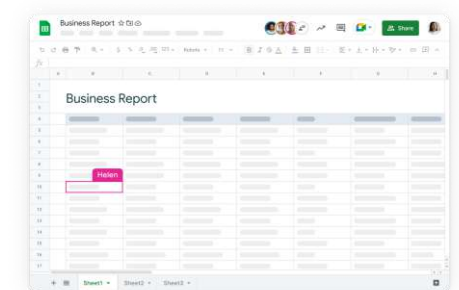
Το Google Sheets χρησιμοποιείται σε διάφορα πλαίσια, από τη διαχείριση προσωπικών δεδομένων έως την επαγγελματική συνεργασία.



Υποστηρίζει εργασίες όπως η παρακολούθηση βαθμών, η συλλογή δεδομένων και οι ομαδικές εργασίες σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.



Χρησιμοποιείται ευρέως σε επιχειρηματικά περιβάλλοντα για χρηματοοικονομική ανάλυση, διαχείριση έργων, παρακολούθηση δεδομένων και υποβολή εκθέσεων.



# NETIGATE



Το Netigate είναι μια ευέλικτη πλατφόρμα διαδικτυακής έρευνας και ανατροφοδότησης που έχει σχεδιαστεί για τη συλλογή πολύτιμων πληροφοριών από διάφορους ενδιαφερόμενους.



Προσφέρει ένα ευρύ φάσμα εργαλείων δημιουργίας και διανομής ερευνών, προηγμένες αναλύσεις και δυνατότητες υποβολής εκθέσεων.



Με τη φιλική προς το χρήστη διεπαφή του, το Netigate δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτές να διεξάγουν αποτελεσματικές αναλύσεις και αξιολογήσεις εκπαιδευτικών αναγκών.

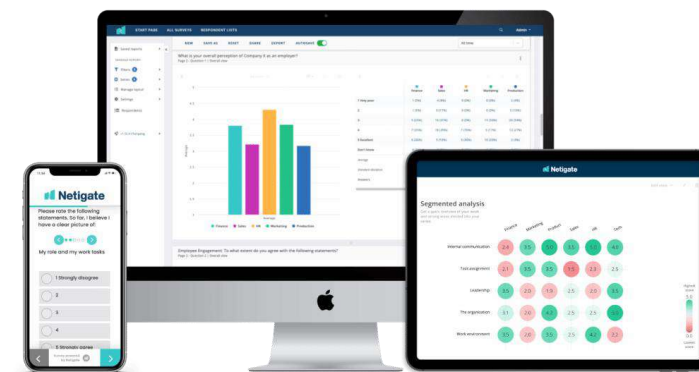


Το Netigate χρησιμοποιείται από επιχειρήσεις, εκπαιδευτικά ιδρύματα, μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς και κυβερνητικές υπηρεσίες για τη συλλογή ανατροφοδότησης, την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών αναγκών, τη μέτρηση της δέσμευσης των εργαζομένων και τη συλλογή των απόψεων των πελατών.



Προσφέρει λύσεις για διάφορες βιομηχανίες και τομείς, όπως το Ανθρώπινο Δυναμικό και το Μάρκετινγκ, αλλά όχι ρητά για την Εκπαίδευση.

# Netigate



# ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Δοκιμασία γνώσεων

[www.menti.com](http://www.menti.com)  
κωδικός 58 50 62 95



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ .

ΤΟ ΈΡΓΟ SELCERT ΕΦΕΡΕ ΣΕ ΕΠΑΦΗ ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΕΤΑΙΡΩΝ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΝΟΣ ΠΛΑΙΣΙΟΥ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ,  
ΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ ΤΗΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ.

ΟΙ ΕΤΑΙΡΟΙ ΜΑΣ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΕΜΠΕΙΡΟΓΝΩΜΟΣΥΝΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΤΗΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΚΑΙ ΤΗ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ  
ΕΜΠΕΙΡΟΓΝΩΜΟΣΥΝΗ ΣΕ ΘΕΜΑΤΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ.

[selcert.projectsgallery.eu](http://selcert.projectsgallery.eu)



Η ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΩΝ ΜΑΣ

ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΣΥΝΑΔΕΛΦΟΥΣ ΑΠΟ ΕΠΤΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ, ΠΟΥ  
ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΥΝ ΠΕΝΤΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΧΩΡΕΣ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΝΩΣΗΣ.

Αυτή η έκδοση αναπτύχθηκε από την **Asnor** στο πλαίσιο του έργου "Ανάπτυξη δεξιοτήτων και πιστοποίηση για εκπαιδευτές σύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης".

Αριθμός σύμβασης έργου: 2021-2-PL01-KA220-VET-000051360 Πρόγραμμα Erasmus+ KA220 Σύμπραξη συνεργασίας στο πλαίσιο της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

