



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them



Proj. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

# Δραστηριότητες Ηλεκτρονικής Εκπαίδευσης

Αναπτύχθηκε από Universidade de Aveiro





---

### **Οικολογική σκέψη!**

*Σκεφτείτε πριν εκτυπώσετε οποιοδήποτε υλικό διάδοσης, αν αυτό είναι απαραίτητο. Σε περίπτωση που κάτι πρέπει να εκτυπωθεί, αξίζει να σκεφτείτε πού θα το εκτυπώσετε (π.χ. τοπικό τυπογραφείο, οικολογικό ηλεκτρονικό τυπογραφείο κ.λπ.), σε τι είδους χαρτί (π.χ. ανακυκλωμένο χαρτί, χαρτί από χόρτο, άλλες εναλλακτικές λύσεις στο συνηθισμένο λευκό χαρτί) και με τι είδους χρώματα.*

**Ας προστατεύσουμε το περιβάλλον μας!**



## Δραστηριότητα 1

<b>Τομέας</b>	<b>Ηλεκτρονική Εκπαίδευση</b>
<b>Καλυπτόμενο θέμα</b>	Εισαγωγή στην ηλεκτρονική εκπαίδευση, τα πλεονεκτήματα και οι προκλήσεις της
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα και Ικανότητες που μπορούν να αποκτηθούν</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μάθετε για την ύπαρξη της διαδικτυακής εκπαίδευσης</li> <li>• Μάθετε για την ύπαρξη διαφορετικών τύπων διαδικτυακής εκπαίδευσης και μαθημάτων</li> <li>• Να κατανοήσουν ποια είναι τα πλεονεκτήματα και οι προκλήσεις της ηλεκτρονικής εκπαίδευσης</li> </ul>
<b>Διάρκεια</b>	30 λεπτά
<b>Είδος μεθόδου</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• παρουσίαση</li> <li>• διαδραστική συζήτηση</li> </ul>
<b>Απαιτούμενα υλικά</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• φορητός υπολογιστής</li> <li>• σύνδεση στο διαδίκτυο</li> </ul>
<b>Περιβάλλον μάθησης και περιγραφή δραστηριότητας</b>	<p>Για τη δραστηριότητα αυτή, ο εκπαιδευτής/εκπαιδευτής εισάγει το θέμα, με μια γενική, διαδραστική συζήτηση, πριν προχωρήσει στα πιο πρακτικά στοιχεία.</p> <p>Εισαγωγική παρουσίαση με κάποιες ερωτήσεις που σπάνε τον πάγο. Ο εκπαιδευτής μπορεί να διεξάγει προφορική συζήτηση ή/και να χρησιμοποιήσει μια διαδικτυακή πλατφόρμα για τη συλλογή και οπτικοποίηση των απαντήσεων, π.χ. Mentimeter (<a href="https://www.mentimeter.com/app/presentation/al3gs4o1vq83q4ysfc2oq57bd42or8be/1bjnpfn7csk/edit">https://www.mentimeter.com/app/presentation/al3gs4o1vq83q4ysfc2oq57bd42or8be/1bjnpfn7csk/edit</a>), etc.</p> <p>Ο εκπαιδευτής μπορεί στη συνέχεια να εξετάσει το σύνολο των απαντήσεων και να συζητήσει τις ερωτήσεις και τις αντιλήψεις του ακροατηρίου σχετικά με την ηλεκτρονική εκπαίδευση.</p> <p>Παραδείγματα ερωτήσεων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εισαγωγή της συνεδρίας:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Θεωρείτε την ηλεκτρονική εκπαίδευση χρήσιμη;</li> <li>• Έχετε παρακολουθήσει ποτέ ηλεκτρονικά μαθήματα;</li> <li>• Πιστεύετε ότι όλα τα διαδικτυακά μαθήματα είναι επί πληρωμή;</li> </ul>

	<p>Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να σχηματίσουν ομάδες και να καταγράψουν τις μεγαλύτερες δυσκολίες που θεωρούν ότι αντιμετωπίζουν κατά την αναζήτηση διαδικτυακών μαθημάτων.</p> <p>Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής παρουσιάζει ορισμένες κατευθυντήριες γραμμές για την αναζήτηση και την εύρεση διαδικτυακών μαθημάτων.</p> <p>Τέλος, ο εκπαιδευτής δίνει μια σύντομη περίληψη για το τι προσοχή πρέπει να δίνεται στο διαδίκτυο και κατά την αναζήτηση διαδικτυακών μαθημάτων, αποδεικνύοντας ότι οι δυνατότητες της διαδικτυακής μάθησης είναι ατελείωτες.</p>
<b>Αξιολόγηση δραστηριότητας/ Αναστοχασμός</b>	<p>Το κοινό θα κατανοήσει τι είναι ένα διαδικτυακό μάθημα και θα είναι σε θέση να το αναζητήσει μόνο του.</p> <p>Οι ερωτήσεις που χρησιμοποιήθηκαν για την έναρξη της συνεδρίας θα γίνονταν για άλλη μια φορά και οι απαντήσεις πριν και μετά τη δραστηριότητα θα συγκρίνονταν για να διαπιστωθεί πόσο έμαθαν οι μαθητές από αυτήν.</p>
<b>Υποστηρικτικό υλικό</b>	<p><a href="https://www.mentimeter.com/app/presentation/al3gs4o1vg83q4ysfc2oq57bd42or8be/1bjpnpf7csk/edit">https://www.mentimeter.com/app/presentation/al3gs4o1vg83q4ysfc2oq57bd42or8be/1bjpnpf7csk/edit</a></p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1emml_BWViqjHVQ1KjDu3HGfRVMIL23XD/edit#slide=id.p1">https://docs.google.com/presentation/d/1emml_BWViqjHVQ1KjDu3HGfRVMIL23XD/edit#slide=id.p1</a></p>

## Δραστηριότητα 2

<b>Τομέας</b>	<b>Ηλεκτρονική Εκπαίδευση</b>
<b>Καλυπτόμενο θέμα</b>	Εισαγωγή στις πλατφόρμες και τους πόρους ηλεκτρονικής εκπαίδευσης
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα και ικανότητες που μπορούν να αποκτηθούν</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να εξοικειωθείτε με την ύπαρξη διαδικτυακής εκπαίδευσης</li> <li>• Να μάθετε για την ύπαρξη διαφορετικών τύπων διαδικτυακής εκπαίδευσης και μαθημάτων</li> <li>• Να μάθετε πώς να βρίσκετε διαφορετικά μαθήματα και διαδικτυακές πλατφόρμες</li> </ul>
<b>Διάρκεια</b>	60 λεπτά

<b>Είδος μεθόδου</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● παρουσίαση</li> <li>● διαδραστική συζήτηση</li> <li>● πρακτική άσκηση</li> <li>● μη τυπική εκπαίδευση</li> </ul>
<b>Απαιτούμενα υλικά</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● φορητός υπολογιστής</li> <li>● σύνδεση στο διαδίκτυο</li> </ul>
<b>Περιβάλλον μάθησης και περιγραφή δραστηριότητας</b>	<p>Για τη δραστηριότητα αυτή, ο εκπαιδευτής/εκπαιδευτής εισάγει το θέμα, με μια γενική, διαδραστική συζήτηση, πριν προχωρήσει στα πιο πρακτικά στοιχεία.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Εισαγωγική παρουσίαση με μερικές ερωτήσεις για να σπάσει ο πάγος. Ο εκπαιδευτής μπορεί να διευθύνει μια προφορική συζήτηση ή/και να χρησιμοποιήσει μια διαδικτυακή πλατφόρμα για τη συλλογή και οπτικοποίηση των απαντήσεων, π.χ. Kahoot, Mentimeter κ.λπ.</li> <li>2. Ο εκπαιδευτής μπορεί στη συνέχεια να εξετάσει το σύνολο των απαντήσεων και να συζητήσει τα ζητήματα και τις αντιλήψεις του ακροατηρίου σχετικά με την ηλεκτρονική εκπαίδευση.</li> <li>3. Παραδείγματα ερωτήσεων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εισαγωγή της συνεδρίας (<a href="https://www.mentimeter.com/app/presentation/al25gus3ybeewpqbgtomfg5h1wwdxtr6/4whfu3t1p5fg/edit">https://www.mentimeter.com/app/presentation/al25gus3ybeewpqbgtomfg5h1wwdxtr6/4whfu3t1p5fg/edit</a>): <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ποιες από αυτές τις πλατφόρμες γνωρίζετε;</li> </ul> </li> <li>4. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να χωριστούν σε ομάδες και να αναζητήσουν πιθανά διαδικτυακά μαθήματα. Μετά την έρευνα, τους ζητείται να περιγράψουν το μάθημα και να εξηγήσουν τα οφέλη από την παρακολούθηση ενός τέτοιου μαθήματος.</li> </ol>
<b>Αξιολόγηση δραστηριότητας/ Αναστοχασμός</b>	<p>Το κοινό θα κατανοήσει τι είναι ένα διαδικτυακό μάθημα και θα είναι σε θέση να το αναζητήσει μόνο του.</p> <p>Οι ερωτήσεις που χρησιμοποιήθηκαν για την έναρξη της συνεδρίας θα γίνονταν για άλλη μια φορά και οι απαντήσεις πριν και μετά τη δραστηριότητα θα συγκρίνονταν για να διαπιστωθεί πόσο έμαθαν οι μαθητές από αυτήν.</p>

<b>Υποστηρικτικό υλικό</b>	<a href="https://www.mentimeter.com/app/presentation/al25gus3yb eewpqbgtomfg5h1wwdxtr6/4whfu3t1p5fg/edit">https://www.mentimeter.com/app/presentation/al25gus3yb eewpqbgtomfg5h1wwdxtr6/4whfu3t1p5fg/edit</a> <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1EKESodEyVdq93jo sT-cJ0VDZAWGJRQXX/edit#slide=id.p1">https://docs.google.com/presentation/d/1EKESodEyVdq93jo sT-cJ0VDZAWGJRQXX/edit#slide=id.p1</a>
----------------------------	--

### Δραστηριότητα 3

<b>Τομέας</b>	<b>Ηλεκτρονική Εκπαίδευση</b>
<b>Καλυπτόμενο θέμα</b>	Αξιοποίηση ορισμένων πλατφορμών/πόρων ηλεκτρονικής εκπαίδευσης
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα και ικανότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να παγιώσουν και να εξασκήσουν τις γνώσεις που αποκτήθηκαν στην προηγούμενη δραστηριότητα</li> <li>• Να μάθουν πώς να περιηγηστείτε στις διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης</li> </ul>
<b>Διάρκεια</b>	60 λεπτά (40 λεπτά εξερεύνησης των πλατφορμών και 20 λεπτά συζήτησης)
<b>Είδος μεθόδου</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση</li> <li>• Μη τυπική εκπαίδευση</li> <li>• Πρακτική άσκηση</li> <li>• Μάθηση μέσω της πράξης</li> <li>• Διαδραστική συζήτηση</li> </ul>
<b>Απαιτούμενα υλικά</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• φορητός υπολογιστής</li> <li>• Σύνδεση στο Διαδίκτυο</li> </ul>
<b>Περιβάλλον μάθησης και περιγραφή δραστηριότητας</b>	<p>Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, ο εκπαιδευτής/εκπαιδευτής θα προτείνει στο ακροατήριο την εξερεύνηση διαδικτυακών εκπαιδευτικών πλατφορμών, προκειμένου να εφαρμόσει στην πράξη όσα έμαθε νωρίτερα.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Εισαγωγική παρουσίαση, όπου παρουσιάζονται στο κοινό ορισμένες πλατφόρμες και τους ζητείται να εξερευνήσουν τους εν λόγω ιστότοπους. Μία από τις προτεινόμενες πλατφόρμες θα ήταν η Coursera, αλλά το κοινό θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει πλήρως οποιαδήποτε προτιμώμενη πλατφόρμα κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.</li> <li>2. Αφού δοθεί στο κοινό λίγος χρόνος για να εξερευνήσει τα διάφορα διαδικτυακά μαθήματα στις αντίστοιχες πλατφόρμες, ο εκπαιδευτής/εκπαιδευτής θα</li> </ol>

	<p>ξεκινήσει μια συζήτηση, στην οποία κάθε συμμετέχων θα μπορεί να μιλήσει για την εμπειρία του.</p> <p>3. Μετά από αυτό και χρησιμοποιώντας έναν διαδικτυακό πίνακα (<a href="https://lucidspark.com/">https://lucidspark.com/</a>) ζητήστε από κάθε μαθητή να μοιραστεί ποια μαθήματα βρήκε. Ελέγξτε μεταξύ των μαθητών ποια μαθήματα είναι κοινά.</p>
<b>Αξιολόγηση δραστηριότητας/ Αναστοχασμός</b>	<p>Οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν μια διαδικτυακή πλατφόρμα διδασκαλίας και να αναζητούν διαδικτυακά μαθήματα της αρεσκείας τους μέχρι το τέλος της δραστηριότητας.</p>
<b>Υποστηρικτικό υλικό</b>	<p><a href="https://www.coursera.org/?irclid=To%3AwIxUT6xyNRN-yNSwHVVDhUkAzR8z9g1ORVA0&amp;irgwc=1&amp;utm_medium=partners&amp;utm_source=impact&amp;utm_campaign=3030402&amp;utm_content=b2c">https://www.coursera.org/?irclid=To%3AwIxUT6xyNRN-yNSwHVVDhUkAzR8z9g1ORVA0&amp;irgwc=1&amp;utm_medium=partners&amp;utm_source=impact&amp;utm_campaign=3030402&amp;utm_content=b2c</a></p> <p><a href="https://lucidspark.com/">https://lucidspark.com/</a></p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1uVwDDD8mMM75PjEfk_YAj7kWBKKmhtvg/edit#slide=id.p32">https://docs.google.com/presentation/d/1uVwDDD8mMM75PjEfk_YAj7kWBKKmhtvg/edit#slide=id.p32</a></p>



**Thank You !**

