







| ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ | |
| --- | --- |
| Ενότητα | ***Ενότητα 6: Σχεδιασμός μάθησης και αξιολόγησης για τάξεις ανώτερης πρωτοβάθμιας/κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με βάση το πλαίσιο TINKER*** |
| Κεφάλαιο | *6.3:*  *Διαδικτυακά εργαλεία διδασκαλίας και αξιολόγησης* |
| Ομάδα-στόχος | Εκπαιδευτικοί/Εκπαιδευτές/-τριες ανώτερης πρωτοβάθμιας/κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης |
| Διάρκεια | 60 λεπτά (συμπεριλαμβανομένου του προσωπικού χρόνου μελέτης) |
| Προαπαιτούμενα | Έννοιες που σχετίζονται με την αυθεντική και συμπεριληπτική μάθηση |
| Μονάδες ECTS | 0,04 |

| ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ | |
| --- | --- |
| 1 | **Να προσδιορίζετε και να περιγράφετε ψηφιακά εργαλεία για τη διδασκαλία της πληροφορικής:** Εξερευνήστε εργαλεία όπως τα συστήματα απόκρισης κοινού, το H5P και τα παιχνίδια κωδικοποίησης. |
| 2 | **Να εξηγείτε**  **πώς τα ψηφιακά εργαλεία ενισχύουν την εμπλοκή και τη μάθηση των μαθητών/-τριών:** Συζητήστε τον αντίκτυπο των διαδραστικών εργαλείων στα μαθησιακά αποτελέσματα. |
| 3 | **Να συγκρίνετε διαφορετικά διαδικτυακά εργαλεία για την αξιολόγηση των ικανοτήτων πληροφορικής:** Αναλύστε εργαλεία όπως τα κουίζ του Moodle, το Kahoot και τα chatbots . |
| 4 | **Να μοιράζεστε βέλτιστες πρακτικές για τη χρήση ψηφιακών εργαλείων:** Προσθέστε παραδείγματα από την προσωπική σας πείρα στην κοινότητα TINKER. |

| ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ (επιλέξτε αυτές που ισχύουν) | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| √ | Μάθηση με βάση την εμπειρία |  | Μάθηση μεταξύ συνομηλίκων |
| √ | Μάθηση με βάση σχέδια εργασίας (PBL) |  | Πρακτική μάθηση |
| √ | Στρατηγικές ενεργητικής μάθησης |  | Συνεργατική μάθηση |
| √ | Μεικτή μάθηση |  |  |

| ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ | |
| --- | --- |
| Απαιτούμενος υλικοτεχνικός εξοπλισμός | * Διαφάνειες PowerPoint * Έντυπο με διάγραμμα σύγκρισης ψηφιακών εργαλείων - [link](https://drive.google.com/drive/folders/1gX6GBciQjxmJk5bTV8TNJL-EbI5MGIUJ?usp=drive_link) * Κατευθυντήριες οδηγίες του Πλαισίου TINKER [(Έργο TINKER](https://tinker-project.eu/)) * Διαδικτυακές πλατφόρμες: Moodle και Kahoot |
| Πρόσθετοι πόροι | Σύνδεσμοι (links) σε εκπαιδευτικό υλκό για τη χρήση του H5P και του Moodle στη δημιουργία αξιολογήσεων:   * Gilje, Ø. (2024). Digital pedagogy in educational chronotopes – didactical choices for teaching, learning, and assessment. Pedagogies: An International Journal, 19(3), 439–455. <https://doi.org/10.1080/1554480X.2024.2379789>. * Abid Haleem, Mohd Javaid, Mohd Asim Qadri, Rajiv Suman, Understanding the role of digital technologies in education: A review, Sustainable Operations and Computers, Volume 3, 2022, Pages 275-285, ISSN 2666-4127, <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>. * Εκπαιδευτικό Βίντεο για Κουίζ του H5P (Question Set): <https://www.youtube.com/watch?v=-t8vC25bGI4&pp=ygUkcHJhY3RpY2FsIHVzZXMgb2YgaDVwIHF1aXogcXVlc3Rpb25z> * Moodle 4.1 - Ενσωμάτωση Διαδραστικών Ερωτήσεων Κουίζ (Βίντεο): <https://www.youtube.com/watch?v=TeZbOTszyCQ&pp=ygUncHJhY3RpY2FsIHVzZXMgb2YgTW9vZGxlIHF1aXogcXVlc3Rpb25z> |

| ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ | |
| --- | --- |
| Εισαγωγή | Στο σημερινό ταχέως εξελισσόμενο εκπαιδευτικό τοπίο, τα ψηφιακά εργαλεία διαδραματίζουν σπουδαίο ρόλο στην εκπαίδευση στην πληροφορική, καθώς βελτιώνουν τόσο τη διδασκαλία όσο και τις μαθησιακές εμπειρίες. Για να διερευνήσουμε περαιτέρω αυτό το θέμα:   * Θα συζητήσουμε τη σημασία των ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση της πληροφορικής και πώς συμβάλλουν στην αποτελεσματικότερη μάθηση. * Θα συνδέσουμε αυτό το θέμα με τις προηγούμενες εμπειρίες των συμμετεχόντων/-χουσών αναλογιζόμενοι/-νες τη χρήση των διαδικτυακών εργαλείων διδασκαλίας και τον αντίκτυπο στις διδακτικές πρακτικές τους. * Θα επισημάνουμε τον τρόπο με τον οποίο αυτά τα ψηφιακά εργαλεία ευθυγραμμίζονται με το Πλαίσιο TINKER προωθώντας συμπεριληπτικές και αυθεντικές μαθησιακές εμπειρίες για όλους/-λες τους/τις μαθητές/-τριες.   Η συζήτηση αυτή θα προσφέρει πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τον εξελισσόμενο ρόλο της τεχνολογίας στην εκπαίδευση διασφαλίζοντας παράλληλα τη συμμετοχικότητα και την εμπλοκή στα περιβάλλοντα μάθησης. |
| Δραστηριότητες | 1. Εξερεύνηση διαδικτυακών εργαλείων για τη διδασκαλία της πληροφορικής (15 λεπτά)  * **Διαφάνειες:** Χρησιμοποιήστε τις Διαφάνειες 5-10 από την παρεχόμενη παρουσίαση. * **Βήματα:**   1. **Γιατί να χρησιμοποιείτε ψηφιακά εργαλεία (3 λεπτά):** Εξηγήστε πώς τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να φανούν χρήσιμα (Διαφάνειες 5-8).   2. **Διαδραστική Eπίδειξη (3 λεπτά):** Παρουσιάστε τρία εργαλεία: H5P (δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου ), Kahoot (ζωντανά κουίζ), και Coding Games (π.χ. CodeCombat) - (Διαφάνειες 9-10).   3. **Συζήτηση (5 λεπτά):** Συζητήστε πώς κάθε εργαλείο ενισχύει την εμπλοκή, τη δημιουργικότητα και την αξιολόγηση. * **Εκπαιδευτικά Αποτελέσματα:**   1. Προσδιορισμός των βασικών χαρακτηριστικών και των λειτουργιών του H5P, του Kahoot και των παιχνιδιών κωδικοποίησης.   2. Αξιολόγηση του τρόπου με τον οποίο τα διάφορα ψηφιακά εργαλεία ενισχύουν την εμπλοκή, τη δημιουργικότητα και την αξιολόγηση στην εκπαίδευση στην πληροφορική.   3. Αναστοχασμός σχετικά με τις προσωπικές προτιμήσεις για την ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων στις διδακτικές πρακτικές των εκπαιδευτικών. |
| 2. Σχεδιασμός κουίζ με ένα διαδικτυακό εργαλείο (20 λεπτά)  * **Διαφάνειες:** Ανατρέξτε στις Διαφάνειες 13-24 για το πρότυπο δημιουργίας κουίζ. * **Βήματα:**   1. **Επιλογή Εργαλείων (5 λεπτά):** Παρουσιάστε συνοπτικά τα εργαλεία κουίζ του H5P (Διαφάνεια 18) και του Moodle (Διαφάνεια 21).   2. **Πρακτική Εξάσκηση (10 λεπτά):** Οι συμμετέχοντες/-χουσες σχεδιάζουν ένα κουίζ 5 ερωτήσεων για ένα θέμα πληροφορικής (π.χ. «Εισαγωγή στους Αλγόριθμους») χρησιμοποιώντας το H5P.   3. **Αξιολόγηση μεταξύ Ομοτίμων (5 λεπτά):** Οι συμμετέχοντες/-χουσες ελέγχουν ο/η ένας/μία τα κουίζ του/της άλλου/-λης και παρέχουν ανατροφοδότηση. * **Εκπαιδευτικά Αποτελέσματα:**   1. Επίδειξη κατανόησης των εργαλείων δημιουργίας διαδικτυακών κουίζ (H5P και Moodle) επιλέγοντας το κατάλληλο εργαλείο.   2. Εφαρμογή των αρχών σχεδιασμού κουίζ δημιουργώντας ένα κουίζ 5 ερωτήσεων για ένα θέμα πληροφορικής.   3. Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής αξιολόγησης μέσω της αξιολόγησης μεταξύ ομοτίμων και της ανατροφοδότησης σχετικά με τον σχεδιασμό κουίζ. |
| 3. Ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών και εμπειριών (10 λεπτά))  * **Βήματα:**   1. **Συζήτηση (5 λεπτά):** Οι συμμετέχοντες/-χουσες μοιράζονται παραδείγματα ψηφιακών εργαλείων που έχουν χρησιμοποιήσει με επιτυχία στις τάξεις τους.   2. **Δημοσίευση στο Φόρουμ TINKER (5 λεπτά):** Οι συμμετέχοντες/-χουσες δημοσιεύουν τις εμπειρίες τους στον πίνακα συζητήσεων TINKER του εν λόγω μαθήματος. * **Εκπαιδευτικά Αποτελέσματα:**   1. Σύνθεση προσωπικών εμπειριών με ψηφιακά εργαλεία στην εκπαίδευση της πληροφορικής μέσω ομαδικής συζήτησης.   2. Συμβολή σε μια συνεργατική κοινότητα μάθησης, ανταλλάσσοντας απόψεις στον πίνακα συζητήσεων TINKER.   3. Αναστοχασμός σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές για τη χρήση ψηφιακών εργαλείων με στόχο τη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων των μαθητών/-τριών. |
| Αξιολόγηση | * Συλλέξτε τα κουίζ των συμμετεχόντων/-χουσών για επανεξέταση. * Χρησιμοποιήστε ένα νήμα (thread) συζήτησης για την αξιολόγηση της κατανόησης των βασικών εννοιών της συνεδρίας. |

| ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ | |
| --- | --- |
| Αναστοχασμός και Συμπέρασμα | **Ανακεφαλαίωση:** Επισημάνετε τα πλεονεκτήματα της χρήσης διαδικτυακών εργαλείων στη διδασκαλία και την αξιολόγηση.  **Ερωτήσεις Αναστοχασμού:**   1. Ποιο εργαλείο χρησιμοποιείτε με μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στην τάξη σας; 2. Πώς υποστηρίζουν τα διαδικτυακά εργαλεία διαφορετικά στυλ μάθησης; 3. Ποιες προκλήσεις μπορεί να αντιμετωπίσετε κατά την εφαρμογή αυτών των εργαλείων; |
| Εργασίες για το Σπίτι/ Πρόσθετες Εργασίες | **Συνεισφορά στον πίνακα συζητήσεων του TINKER:** Μοιραστείτε ένα παράδειγμα ψηφιακού εργαλείου που έχετε χρησιμοποιήσει στην τάξη σας και εξηγήστε τον αντίκτυπό του στη μάθηση των μαθητών/-τριών σας.  **Περαιτέρω Εξάσκηση:** Εξερευνήστε τον δικτυακό τόπο (website) του TINKER και δημιουργήστε μια πρόσθετη διαδραστική δραστηριότητα για τους/τις μαθητές/-τριές σας.  Επίσημος δικτυακός τόπος (website) του ΈργουTINKER: <https://tinker-project.eu/>  Moodle του Έργου TINKER (για συζητήσεις): <https://tinkerlms.ucd.ie/> |