

**ΟΔΗΓΟΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ  
ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΤΠΕ) ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ:**

**ΟΔΗΓΟΣ ΕΝΙΣΧΥΣΗΣ  
ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ  
& ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ  
(Α' ΟΔΗΓΟΣ)**

**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:**

**ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΚΡΑΣΑΔΑΚΗ, ΜΑΛΑΜΑΤΕΝΙΑ ΖΑΧΑΡΙΟΥΔΑΚΗ, ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΛΑΖΙΔΗΣ**



**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΡΗΤΗΣ**  
REGION OF CRETE



**ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ  
ΚΡΗΤΗΣ**  
TECHNICAL  
UNIVERSITY  
OF CRETE



Κέντρο Υποστήριξης  
Διδασκαλίας & Μάθησης



Οι δύο Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του υποέργου «Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση» με φορέα χρηματοδότησης την Περιφέρεια Κρήτης από το έργο «Δράσεις Δια Βίου Μάθησης Περιφέρειας Κρήτης (Τ. Κ.Α. 2020ΕΠ00200035)» Κ.Α. 2022ΝΠ30200020 κωδικός ΟΠΣ (ΜΙΣ) 5162109 της ΝΠ302 Περιφέρειας Κρήτης, και με φορέα υλοποίησης τον ΕΛΚΕ του Πολυτεχνείου Κρήτης (ΚΕ 83022).

## **Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση: Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ**

Επιμέλεια υλικού: Ευαγγελία Κρασαδάκη

Φιλολογική Επιμέλεια: Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη

Εικόνα εξωφύλλου: Gruppo Design

Χανιά, 2024

Έκδοση: ηλεκτρονική, 1η έκδοση, ΚΕΔΙΜΑ Πολυτεχνείου Κρήτης

Δωρεάν διανομή



Ο Οδηγός διανέμεται υπό τις άδειες Creative Commons και συγκεκριμένα, Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση: Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ © 2024 by Ευαγγελία Κρασαδάκη, Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη, Απόστολος Λαζίδης is licensed under CC BY 4.0

Η ακριβής παραπομπή για τον Οδηγό είναι η εξής: Κρασαδάκη, Ε., Ζαχαριουδάκη, Μ., Λαζίδης, Α. (Επιμ.), 2024. *Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση: Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ*, Χανιά, ΚΕΔΙΜΑ Πολυτεχνείου Κρήτης.

Οδηγός Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι έκτακτες συνθήκες των τελευταίων χρόνων, όπως αυτές διαμορφώθηκαν κατά τη διάρκεια της πανδημίας, ανέδειξαν με ακόμη μεγαλύτερη ένταση την αναγκαιότητα για την εισαγωγή των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Σε όλο τον κόσμο τα βήματα που γίνονται σε αυτόν τομέα είναι σημαντικά και μεγάλα. Συνεχώς αυξάνεται η επιρροή των νέων τεχνολογιών στον τομέα της εκπαίδευσης, καθιστώντας τις νέες μεθόδους διδασκαλίας μέρος της καθημερινότητας μαθητών και εκπαιδευτικών, φοιτητών και ακαδημαϊκών. Για την Περιφέρεια Κρήτης, η αξιοποίηση της καινοτομίας σε όλους τους τομείς της διοίκησης, της παραγωγικής διαδικασίας και προφανώς στην εκπαίδευση, συνιστά μια πρόκληση για τη μετάβαση στην ψηφιακή εποχή. Με αυτό το δεδομένο, χαιρετίζουμε την έκδοση των Οδηγών Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση, η οποία υλοποιείται από το Πολυτεχνείο Κρήτης και το Κέντρο Υποστήριξης Διδασκαλίας και Μάθησης.

Είμαστε βέβαιοι για το γεγονός ότι οι Επιμελητές της έκδοσης, Ευαγγελία Κρασαδάκη, Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη και Απόστολος Λαζίδης, όπως, επίσης, και όλοι οι συντελεστές, θα συμβάλλουν καθοριστικά στην αμεσότερη και αποτελεσματικότερη αξιοποίηση της υπολογιστικής τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία και στον τρόπο της διδασκαλίας σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης.

Σταύρος Αρναουτάκης

Περιφερειάρχης Κρήτης

Με ιδιαίτερη χαρά χαιρετίζω την έκδοση των "Οδηγών Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση", μια πρωτοβουλία που υποστηρίχθηκε με τη χρηματοδότηση της Περιφέρειας Κρήτης και αντανακλά τη δέσμευση του Πολυτεχνείου Κρήτης να πρωτοστατεί σε έργα που ενισχύουν την εκπαίδευση και την καινοτομία. Η στήριξη της Περιφέρειας Κρήτης υπήρξε καταλυτική για την υλοποίηση αυτού του έργου, το οποίο παρέχει πολύτιμα εργαλεία στους εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων.

Οι οδηγοί αυτοί συμβάλλουν καθοριστικά στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία, ενισχύοντας τη διαδραστικότητα, τη συμμετοχικότητα και την ποιότητα της μάθησης. Το Πολυτεχνείο Κρήτης, ως κορυφαίο ακαδημαϊκό ίδρυμα της χώρας, καλείται να συνεχίσει να στηρίζει τέτοιες πρωτοβουλίες που ωφελούν την εκπαιδευτική κοινότητα και την κοινωνία συνολικά.

Είμαι βέβαιος ότι το συγκεκριμένο έργο θα αποτελέσει παράδειγμα για μελλοντικές δράσεις που στοχεύουν στη βελτίωση της εκπαίδευσης και στην προσαρμογή της στις σύγχρονες ανάγκες. Θερμά συγχαρητήρια στην Περιφέρεια Κρήτης για τη στήριξή της, καθώς και στους δημιουργούς και συντελεστές των οδηγών για την αφοσίωση και τη δημιουργικότητά τους.

Καθηγητής Μιχαήλ Ζερβάκης

Πρύτανης Πολυτεχνείου Κρήτης

## Οι Επιμελητές του Οδηγού

Η **Ευαγγελία Κρασαδάκη** είναι απόφοιτη του Πανεπιστημίου Πειραιά και κάτοχος Μεταπτυχιακού και Διδακτορικού Διπλώματος από τη Σχολή Μηχανικών Παραγωγής & Διοίκησης (ΜΠΔ) του Πολυτεχνείου Κρήτης (ΠΚ). Είναι μέλος του Ειδικού Διδακτικού Προσωπικού (ΕΔΠ) στη Σχολή ΜΠΔ, όπου διδάσκει προπτυχιακά και μεταπτυχιακά μαθήματα, εργαστήρια και φροντιστήρια, επιβλέπει και συνεπιβλέπει διπλωματικές εργασίες. Στα ερευνητικά της ενδιαφέροντα περιλαμβάνονται η πανεπιστημιακή εκπαίδευση, η εκπαίδευση των μηχανικών, οι δεξιότητες στο εκπαιδευτικό περιβάλλον και οι γενικές δεξιότητες των μηχανικών. Για τα θέματα αυτά διαθέτει εργασίες σε επιστημονικά περιοδικά, βιβλία και συνέδρια, ενεργεί ως κριτής σε αντίστοιχα περιοδικά, πραγματοποιεί ομιλίες στο ΠΚ και διδάσκει σε επιμορφωτικά προγράμματα προπτυχιακών - μεταπτυχιακών φοιτητών, ανέργων και εργαζομένων. Έχει διδάξει στο ΠΑΔΑ (2020-21 και 2021-22) και στο ΕΑΠ (ΜΠΣ Εκπαίδευση Ενηλίκων, 2020-22 και 2023-24). Το 2017 έλαβε βραβείο Διδασκαλίας μέλους ΕΔΠ από το ΠΚ. Είναι επικεφαλής του ΚΕΔΙΜΑ από το 2022 και μέλος της Επιτροπής Ισότιμης Πρόσβασης ατόμων με Αναπηρία & ατόμων με Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες από το 2024. Το 2024 ανέλαβε επιστημονική υπεύθυνη στο παρόν έργο.

Η **Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη** είναι απόφοιτη του Τμήματος Φιλολογίας του Πανεπιστημίου Κρήτης και κάτοχος του Μεταπτυχιακού Διπλώματος «Επιστήμες της Αγωγής - εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με τη χρήση των ΤΠΕ (e-learning)» του ΠΤΔΕ του Πανεπιστημίου Κρήτης. Διαθέτει, επίσης, πιστοποιητικό εξειδίκευσης στην Ειδική Αγωγή από το Πανεπιστήμιο Αιγαίου και στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση, με έμφαση στη Διδακτική της Ελληνικής ως Δεύτερης Ξένης Γλώσσας από το Πανεπιστήμιο Πατρών. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα επικεντρώνονται στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού σύμφωνα με τις αρχές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Τα σχολικά έτη 2004-2009 εργάστηκε ως φιλόλογος σε Ενιαία Λύκεια του νομού Χανίων. Από το 2006-2014 υπήρξε συνεργάτιδα εκπαιδευτικός στο πρόγραμμα Διάπολις - "Εκπαίδευση Αλλοδαπών και Παλινοστούτων Μαθητών" του ΑΠΘ, ενώ από το 2019-2022 ήταν συνεργάτιδα εκπαιδευτικός του προγράμματος "Ένταξη και Εκπαίδευση Παιδιών Ρομά" του ΕΚΠΑ. Το διάστημα 2022-23 ανέλαβε την παιδαγωγική και διοικητική υποστήριξη του ΚΕΔΙΜΑ του Πολυτεχνείου Κρήτης και το 2024 συνεργάτιδα στο παρόν έργο.

Ο **Απόστολος Λαζίδης** διαθέτει Δίπλωμα Ηλεκτρολόγου Μηχανικού και Μηχανικού Υπολογιστών του Πολυτεχνείου Κρήτης. Σήμερα είναι μεταπτυχιακός φοιτητής στο ΠΜΣ του Πολυτεχνείου Κρήτης με τίτλο «Ερευνητικό ΠΜΣ στα Αντικείμενα Ηλεκτρολόγου Μηχανικού και Μηχανικού Υπολογιστών». Ως προπτυχιακός φοιτητής πραγματοποίησε δύο δημοσιεύσεις, μία σε επιστημονικό περιοδικό και μία σε συλλογικό τόμο, οι οποίες βασίζονται στη διπλωματική του εργασία που έχει τίτλο «Publication and Subscription Services in Web Applications: A Comparative Study». Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα αφορούν τον σχεδιασμό Πληροφοριακών Συστημάτων και το Διαδίκτυο των Πραγμάτων (Internet of Things). Το διάστημα 2022-23 ανέλαβε μηχανικός στο ΚΕΔΙΜΑ του Πολυτεχνείου Κρήτης και το 2024 συνεργάτης στο παρόν έργο.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

## Στοιχεία Επικοινωνίας

---

### **Ευαγγελία Κρασαδάκη**

Επιστημονική Υπεύθυνη έργου, email: [ekrasadaki@tuc.gr](mailto:ekrasadaki@tuc.gr)

### **Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη**

Συνεργάτιδα έργου, email: [mzacharioudaki@tuc.gr](mailto:mzacharioudaki@tuc.gr)

### **Απόστολος Λαζίδης**

Συνεργάτης έργου, email: [alazidis@tuc.gr](mailto:alazidis@tuc.gr)

**Ιστοσελίδα Πολυτεχνείου Κρήτης:** [www.tuc.gr](http://www.tuc.gr)

**Ιστοσελίδα ΚΕΔΙΜΑ Πολυτεχνείου Κρήτης:** [www.tls.tuc.gr](http://www.tls.tuc.gr)



---

## Κέντρο Υποστήριξης Διδασκαλίας & Μάθησης (ΚΕΔΙΜΑ) Πολυτεχνείου Κρήτης - Δομή

---

**Εποπτεία:** Αντιπρύτανης Ακαδημαϊκών Υποθέσεων, Αναπληρωτής Καθηγητής Φώτιος Κανέλλος

**Επικεφαλής:** Ευαγγελία Κρασαδάκη

**Διοικητική Ένταξη:** Διεύθυνση Ακαδημαϊκών Θεμάτων

### Ακαδημαϊκή Επιτροπή

- Μιχαήλ Κονσολάκης, Καθηγητής, Σχολή Μηχανικών Παραγωγής & Διοίκησης (ΜΠΔ)
- Βασίλειος Σαμολαδάς, Αναπλ. Καθηγητής, Σχολή Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Μηχανικών Υπολογιστών (ΗΜΜΥ)
- Γεώργιος Ξηρουδάκης, Επίκ. Καθηγητής, Σχολή Μηχανικών Ορυκτών Πόρων (ΜΗΧΟΠ)
- Νικόλαος Διαγγελάκης, Επίκ. Καθηγητής, Σχολή Χημικών Μηχανικών & Μηχανικών Περιβάλλοντος (ΧΗΜΗΠΕΡ)
- Αλέξιος Τζομπανάκης, Αναπλ. Καθηγητής, Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών (ΑΡΜΗΧ)
- Άννα Βρουβάκη, Ειδικό Διδακτικό Προσωπικό (ΕΕΠ), Γλωσσικό Κέντρο
- Μαρία Μπακατσάκη, Δρ., Ειδικό Διδακτικό Προσωπικό (ΕΔΠ), Σχολή ΜΠΔ
- Δήμητρα Αθενάκη, Προϊσταμένη της Διεύθυνσης Ακαδημαϊκών Θεμάτων

Κατά τα προβλεπόμενα στις διατάξεις του άρθρου 51 του ν. 4009/2011 και του ν. 4857/2022, όπως ορίζεται στο άρθρο 129 σε συνδυασμό με την εξουσιοδοτική διάταξη του άρθρου 424, παράγραφος 2, ως δομή υποστήριξης της διδασκαλίας και της μάθησης στο Πολυτεχνείο Κρήτης ορίζεται το «Κέντρο Υποστήριξης Διδασκαλίας και Μάθησης» - ΚΕΔΙΜΑ και για την αγγλική γλώσσα Teaching and Learning Support Center (T.L.S. Center) ([ΦΕΚ 1829, τ. Β', 14.4.2022](#) και [ΦΕΚ 5064, τ. Β', 11.08.2023](#)), που παρέχει, σε όποιον ενδιαφέρεται, στήριξη για την αναβάθμιση του διδακτικού έργου και ενημέρωση για τις σύγχρονες τάσεις της Πανεπιστημιακής Παιδαγωγικής.

## **Σύντομα Περιεχόμενα Α' Οδηγού**

---

### **Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ**

1. H5P
2. BOOK CREATOR
3. KAHOOT!
4. SOCRATIVE
5. PADLET
6. AI ASSISTANT και CHATGPT
7. SLIDO

## **Σύντομα Περιεχόμενα Β' Οδηγού**

---

### **Οδηγός ενίσχυσης της Συμμετοχικότητας στη διδασκαλία & μάθηση σε διαζώσης και εξ αποστάσεως μαθήματα με αξιοποίηση των ΤΠΕ**

1. SLACK
2. TEAMS
3. TRELLO
4. CHAT
5. DOODLE
6. WETRANSFER
7. GOOGLE DRIVE
8. GOOGLE DOCS
9. GOOGLE FORMS
10. QUIZ και TEST στο eCLASS

## Περιεχόμενα

<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ – Ευαγγελία Κρασαδάκη</b> .....	1
<b>1. H5P – Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη</b> .....	4
Εισαγωγικά.....	4
Οδηγίες.....	5
Εγγραφή και πρόσβαση στην πλατφόρμα H5P .....	5
Το H5P είναι ενσωματωμένο στο eClass. Ποια βήματα ακολουθώ;.....	7
Πώς μπορώ να επεξεργαστώ μια διαθέσιμη παρουσίαση; .....	10
Μπορώ να εισάγω ένα έτοιμο αρχείο διαδραστικού περιεχομένου τύπου H5P;.....	10
Πώς προσθέτω περιεχόμενο στη διαδραστική μου παρουσίαση (Course Presentation); .....	12
Ποιες δυνατότητες υπάρχουν στη γραμμή εργαλείων στο κάτω μέρος της διαδραστικής παρουσίασης;.....	19
Εισαγωγή διαδραστικού βίντεο (Interactive Video).....	24
Πώς δημιουργώ ένα διαδραστικό βίντεο;.....	25
Πώς προσθέτω διαδραστικά στοιχεία στο βίντεο (Εικόνες 1.46, 1.47); .....	26
Τι είδους ασκήσεις και ερωτήσεις μπορώ να εισάγω κατά τη ροή του βίντεο;.....	27
Πώς μπορώ να επεξεργαστώ το διαδραστικό βίντεο που δημιούργησα (Εικόνα 1.60); .....	33
Πώς εισάγω ασκήσεις στη διαδραστική μου παρουσίαση (Course Presentation); .....	33
Πηγές.....	39
<b>2. Book Creator – Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη</b> .....	41
Εισαγωγικά.....	41
Οδηγίες.....	41
Τι καθιστά το Book Creator ένα διαδραστικό και συνεργατικό εργαλείο; .....	41
Πώς δημιουργώ λογαριασμό; .....	42
Πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα Book; .....	44
Τι αφορά η επιλογή “APPS”; .....	53
Τι μπορώ να κάνω από την επιλογή “Pages”; .....	54
Ποιες δυνατότητες έχω πατώντας το “Play”;.....	56
Ποιες είναι οι λειτουργίες που υπάρχουν στις “3 τελείες”; .....	57
Πώς μπορώ να δω τα βιβλία μου;.....	58
Πώς μπορώ να επεξεργαστώ τα ψηφιακά βιβλία που έχω δημιουργήσει; .....	60
Κοινοποίηση και δημοσίευση του βιβλίου στο διαδίκτυο.....	61
Μπορώ να συνδυάσω/ενοποιήσω το περιεχόμενο διαφορετικών βιβλίων;.....	63

Μπορώ να δημιουργήσω κουίζ στο Book Creator για να ενισχύσω ακόμα περισσότερο τη διαδραστικότητα;.....	63
Πηγές.....	68
<b>3. Kahoot! – Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη.....</b>	<b>69</b>
Εισαγωγικά.....	69
Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση του Kahoot! στην εκπαιδευτική διαδικασία;.....	69
Τι καθιστά το Kahoot ένα διαδραστικό εργαλείο κατά τη χρήση του;.....	69
Οι βασικές λειτουργίες του Kahoot! που το καθιστούν ένα διαδραστικό εργαλείο.....	70
Βασικά βήματα για χρήση του Kahoot!.....	70
Μπορώ μόνο να δημιουργήσω κουίζ ή μπορώ να βρω και προκατασκευασμένα;.....	71
Εν συντομία τα βήματα χρήσης του Kahoot!.....	71
Οδηγίες.....	71
Εγγραφή και σύνδεση.....	71
Δημιουργία Κουίζ.....	72
Πώς μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να παίξουν ένα Quiz που δημιούργησα;.....	81
Μπορώ να αξιοποιήσω AI για να φτιάξω ένα Kahoot! και πώς;.....	86
Πηγές.....	87
<b>4. Socrative – Απόστολος Λαζίδης.....</b>	<b>88</b>
Εισαγωγικά.....	88
Οδηγίες.....	89
Δημιουργία Λογαριασμού.....	89
Πλοήγηση στο Μενού.....	92
Launch ενός κουίζ (Εκκίνηση).....	93
Library (Βιβλιοθήκη) και αξιοποίηση AI.....	102
Generate Questions (Δημιουργία Κουίζ μέσω AI).....	112
Rooms (Δωμάτια).....	114
Live Results (Αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο).....	117
Reports (Αναφορές).....	118
Πηγή.....	121
<b>5. Padlet – Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη.....</b>	<b>122</b>
Εισαγωγικά.....	122
Τι είναι το Padlet;.....	122
Ποιες είναι οι δυνατότητες του Padlet;.....	122
Τι μπορώ να αναρτήσω στο Padlet;.....	123
Είναι εύκολη η χρήση του Padlet;.....	123

Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση του Padlet κατά την εκπαιδευτική διαδικασία στο πανεπιστήμιο; .....	123
Τι καθιστά το Padlet ένα διαδραστικό εργαλείο; .....	123
Είναι το Padlet ένα ομαδοσυνεργατικό εργαλείο;.....	124
Πώς ενισχύεται η συνεργατικότητα μέσω του Padlet; .....	124
Οδηγίες.....	124
Πώς κάνω εγγραφή και σύνδεση στο Padlet;.....	124
Πώς δημιουργώ ένα Padlet;.....	126
Πώς μπορώ να επεξεργαστώ το Padlet; Ποιες δυνατότητες επεξεργασίας μου δίνουν οι ‘Ρυθμίσεις’; .....	128
Ποιες επιλογές έχω πατώντας το κουμπί + στη δεξιά γωνία του Padlet μου; .....	130
Μπορώ να ενσωματώσω το Padlet σε πλατφόρμες και εργαλεία; .....	131
Είναι εύκολη η διαδικασία ενσωμάτωσης; Ποια διαδικασία ακολουθώ;.....	132
Ποιοι έχουν πρόσβαση στο Padlet; .....	133
Πώς εξάγω το Padlet που δημιούργησα; .....	133
Ποιες επιλογές ‘Εξαγωγής’ έχω (Εικόνα 5.20); .....	134
Πώς μπορώ να ρυθμίσω την ιδιωτικότητα στο Padlet; .....	134
Υπάρχει τρόπος να παρακολουθώ τις δραστηριότητες που συμβαίνουν στο Padlet μου; .	137
Ποιες δυνατότητες έχω με το ‘Άνοιγμα προβολής παρουσίασης’; .....	137
Υπάρχει δυνατότητα να ζητήσω ‘Βοήθεια’ στο Padlet;.....	138
Ποιες δυνατότητες έχω πατώντας τις ‘τρεις τελίτσες’ της γραμμής εργαλείων;.....	139
Μπορώ να χρησιμοποιήσω ΑΙ στο Padlet;.....	139
Πηγές.....	141
<b>6. ΑΙ Assistant και ChatGPT – Ευαγγελία Κρασαδάκη .....</b>	<b>143</b>
Εισαγωγικά.....	143
Εφαρμογές.....	144
Α. Προσβάσιμο Ψηφιακό Περιεχόμενο: Εναλλακτικό κείμενο για σχήματα .....	144
Β. Σύντομο Quiz.....	148
Γ. Ερωτήσεις για το περιεχόμενο ενός μαθήματος .....	152
Πηγές.....	154
<b>7. Slido – Ευαγγελία Κρασαδάκη.....</b>	<b>156</b>
Εισαγωγικά.....	156
Οδηγίες.....	157
Εγκατάσταση Slido για ενσωμάτωση Q&A σε διαφάνειες (ενσωμάτωση ερωτήσεων από το κοινό).....	157
Δημιουργία Slido με ενσωμάτωση Q&A σε διαφάνειες .....	160

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Ενσωμάτωση Rating (βαθμολογία από το κοινό) σε ερωτήσεις σας .....	164
Το Slido προσαρμόζει τα εργαλεία και τις δυνατότητες που προσφέρει .....	167
Γενικές οδηγίες για να κάνετε Share το Slido που έχετε δημιουργήσει.....	167
Γενικές οδηγίες για αποθήκευση ερωτήσεων/απαντήσεων των συμμετεχόντων.....	168
Ενδιαφέρουσες εφαρμογές του Slido .....	169
Έξτρα εργαλεία στην πληρωμένη έκδοση του Slido.....	172
Πηγές.....	173

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

---

### Ευαγγελία Κρασαδάκη

Τα ψηφιακά εργαλεία είναι χρήσιμα στη διά ζώσης διδασκαλία, στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, σύγχρονη και ασύγχρονη, καθώς και στην άτυπη μάθηση. Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας δεν είναι πλέον πολυτέλεια, αλλά αναγκαιότητα. Τα ψηφιακά εργαλεία προσφέρουν ποικίλες υπηρεσίες και καλύπτουν διαφορετικές ανάγκες. Η αξιοποίησή τους, ανεξάρτητα από τη βαθμίδα και τον τύπο εκπαίδευσης ή τις μορφές παροχής εκπαίδευσης (π.χ. ηλεκτρονική μάθηση) και τα συστήματα σπουδών (π.χ. σύντομης διάρκειας προγράμματα) ενισχύει σημαντικά τη συνεργασία και επικοινωνία, προωθώντας την αλληλεπίδραση μεταξύ εκπαιδευομένων και εκπαιδευτικών/εκπαιδευτών.

Αρκετά προγράμματα της τυπικής εκπαίδευσης, όπως τα μεταπτυχιακά των πανεπιστημίων, προσφέρονται διαδικτυακά, ενώ και στη μη τυπική εκπαίδευση διατίθενται αρκετά προγράμματα ηλεκτρονικής μάθησης. Σε περιόδους κρίσης, όπως η πανδημία, το διαδικτυακό περιβάλλον και τα ψηφιακά μέσα έδωσαν τη δυνατότητα συνέχισης του εκπαιδευτικού έργου.

Οι σύγχρονες πρακτικές μάθησης βασίζονται στη χρήση προηγμένων ψηφιακών εργαλείων, συνδυαστικά με καινοτόμες παιδαγωγικές μεθόδους, για να διευκολύνουν την εξατομικευμένη μάθηση, την άμεση πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό και την αλληλεπίδραση μεταξύ εκπαιδευτικών/εκπαιδευτών και εκπαιδευομένων, προσφέροντας ευέλικτες και προσαρμοσμένες λύσεις.

Ο Α' Οδηγός εστιάζει στην ενίσχυση της διαδραστικότητας με χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας και περιλαμβάνει 7 ψηφιακά εργαλεία. Ο Β' Οδηγός εστιάζει στην ενίσχυση της συμμετοχικότητας με χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας και περιλαμβάνει 10 ψηφιακά εργαλεία.

Στόχος μας είναι, στους δύο Οδηγούς, να παρουσιαστούν συνοπτικά ορισμένα ψηφιακά εργαλεία για την εκπαίδευση από τη μεγάλη ποικιλία που υπάρχει στον διαδικτυακό μας κόσμο. Όπου είναι εφικτό, παρουσιάζονται χρήσιμα παραδείγματα χρήσης τους.

Στο γενικότερο δίλημμα, εάν υπάρχει ένα σαφές όριο μεταξύ των ψηφιακών εργαλείων ενίσχυσης της διαδραστικότητας και των ψηφιακών εργαλείων ενίσχυσης της συμμετοχικότητας, παράλληλα με την ενίσχυση της συνεργασίας, η απάντηση δεν είναι εύκολη, διότι αρκετά υποστηρίζουν ταυτόχρονα τη διαδραστική επικοινωνία, τη συμμετοχή και τη συνεργασία. Εμείς, ωστόσο, χωρίσαμε το υλικό σε δύο τεύχη για να είναι πιο λειτουργικό. Στα Περιεχόμενα κάθε Οδηγού μπορείτε να βρείτε το ψηφιακό εργαλείο που σας ενδιαφέρει, είτε στον Α' είτε στον Β' Οδηγό.

Οι Οδηγοί απευθύνονται, κυρίως, στους εκπαιδευτικούς/εκπαιδευτές που υλοποιούν προγράμματα ηλεκτρονικής μάθησης, της τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης σε εξ αποστάσεως περιβάλλοντα. Ταυτόχρονα, οι Οδηγοί απευθύνονται στους

εκπαιδευτικούς/εκπαιδευτές που ενσωματώνουν τα ψηφιακά μέσα στις διά ζώσης τάξεις τους. Στους Οδηγούς χρησιμοποιείται συνήθως ο γενικός όρος «εκπαιδευτικός» για να περιγράψει τους παραπάνω αποδέκτες.

Ορισμένα ψηφιακά εργαλεία απευθύνονται στους εκπαιδευόμενους, όπως για παράδειγμα η αξιοποίηση του Google Docs, Google Forms, WeTransfer. Σημειώνεται ότι κι εδώ, κυρίως, χρησιμοποιείται ο γενικός όρος «εκπαιδευόμενοι».

Κάποια ψηφιακά εργαλεία που παρουσιάζονται στους Οδηγούς είναι χρήσιμα και σε άλλα περιβάλλοντα, εκτός της εκπαίδευσης, όπως των επιχειρήσεων - δημοσίων και ιδιωτικών φορέων – οργανισμών, αλλά και σε προσωπικό επίπεδο, με χαρακτηριστικότερα παραδείγματα τα εργαλεία της Google, το Slido, το Doodle κ.λπ.

Μία από τις πιο σημαντικές κατηγορίες των ψηφιακών εργαλείων εστιάζει στη διαδραστική διδασκαλία, με εφαρμογές όπως το **H5P** και το **Book Creator** που επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν πολυμεσικό περιεχόμενο. Το **Padlet** λειτουργεί ως μια ευέλικτη συνεργατική πλατφόρμα, όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να μοιράζονται ιδέες σε έναν κοινόχρηστο χώρο εργασίας, ενισχύοντας το αίσθημα της κοινότητας και της συλλογικής μάθησης.

Το **Kahoot!** προσδίδει ένα στοιχείο παιχνιδιοποίησης στην τάξη, μετατρέποντας τα κουίζ και τις δημοσκοπήσεις σε διασκεδαστικές δραστηριότητες που παρακινούν τους εκπαιδευόμενους να συμμετέχουν ενεργά. Το **AI Assistant** και το **ChatGPT** ενισχύουν τη διαδραστικότητα μεταξύ διδάσκοντα και σπουδαστών, προσφέροντας άμεση πρόσβαση σε πληροφορίες, δημιουργώντας ευκαιρίες για εξατομικευμένες απαντήσεις και προωθώντας ενεργές συζητήσεις μέσα από την εύκολη και γρήγορη διατύπωση ερωτήσεων και απαντήσεων, διευκολύνοντας έτσι τη μαθησιακή διαδικασία. Το **Slack** και το **Slido** διευκολύνουν την επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο και τις διαδραστικές συνεδρίες ερωτήσεων και απαντήσεων, αντίστοιχα, κάνοντας τις συζητήσεις στην τάξη πιο δυναμικές και συμπεριληπτικές. Το **Socrative** είναι ένα άλλο βασικό εργαλείο που επιτρέπει άμεση ανατροφοδότηση και αξιολόγηση μέσω διαφόρων διαδραστικών μορφών ερωτήσεων.

Εκτός από την ενίσχυση της διαδραστικότητας, τα ψηφιακά εργαλεία διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στην ενίσχυση της συμμετοχής και της συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευόμενων, των εκπαιδευόμενων με τον εκπαιδευτή και με την πλατφόρμα διαχείρισης της μάθησης. Το **Padlet** προσφέρει διαδραστικούς πίνακες, όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συνεργάζονται σε έργα και να αναπτύσσουν τις ιδέες τους. Το **Trello** είναι ένα εργαλείο διαχείρισης έργων που βοηθά τους εκπαιδευόμενους να οργανώνουν τις εργασίες και να παρακολουθούν την πρόοδο συνεργατικά. Το **Slack** όχι μόνο υποστηρίζει την επικοινωνία, αλλά και ενσωματώνεται με άλλα εργαλεία για να απλοποιήσει τις ροές εργασίας και να διατηρήσει όλους τους εκπαιδευόμενους συγχρονισμένους.

Η κοινή χρήση αρχείων και η συνεργατική δημιουργία εγγράφων γίνεται απρόσκοπτη με εργαλεία όπως το **WeTransfer**, το **Google Drive**, το **Google Docs** ή το **Google Forms**. Αυτές οι πλατφόρμες επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς και στους μαθητές τους να μοιράζονται αρχεία και να συνεργάζονται σε έγγραφα τόσο σε πραγματικό χρόνο όσο και ασύγχρονα, ανεξάρτητα από την τοποθεσία τους. Το **Google Forms** είναι ένα ισχυρό



εργαλείο για τη δημιουργία ερευνών και τη συλλογή δεδομένων. Οι δυνατότητες της σύγχρονης γραπτής συζήτησης - **Chat** και οι πλατφόρμες όπως το **Microsoft Teams** διευκολύνουν τη συνεχή επικοινωνία και τον συντονισμό μεταξύ των εκπαιδευομένων και του διδακτικού προσωπικού, εξασφαλίζοντας ότι όλοι παραμένουν συνδεδεμένοι και ενημερωμένοι. Το **Doodle** συμβάλλει στην αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου, επιτρέποντας στον εκπαιδευτικό και στους εκπαιδευόμενους να βρουν την καλύτερη δυνατή ώρα για συναντήσεις και συνεργατικές δραστηριότητες. Απλοποιεί τη διαδικασία προγραμματισμού, εξοικονομώντας χρόνο και διευκολύνοντας την οργάνωση ομάδων. Τα **κουίζ και τα τεστ στην ασύγχρονη πλατφόρμα eClass** είναι χρήσιμα για την αξιολόγηση της κατανόησης και των γνώσεων, την ενίσχυση της ενεργούς μάθησης και την παροχή άμεσης ανατροφοδότησης.

Η παρουσίαση των ψηφιακών εργαλείων ακολουθεί μια ενιαία διάρθρωση. Κάθε ενότητα ξεκινά με εισαγωγικές πληροφορίες, όπως την ηλεκτρονική διεύθυνση του ψηφιακού εργαλείου, την ανάγκη (ή μη) εγγραφής (registration) στην πλατφόρμα, τη διάθεση (ή μη) δωρεάν έκδοσης, τη συνοπτική περιγραφή - χρήση - ιδανική χρήση, και ακολουθούν οι οδηγίες, με παραδείγματα και εφαρμογές. Όπου ενσωματώνονται ΑΙ τεχνολογίες γίνεται ειδική αναφορά (π.χ. στο Kahoot!) και ειδική σήμανση. Για αναλυτικότερες οδηγίες, ο αναγνώστης έχει στη διάθεσή του τις πηγές, στο τέλος της σύντομης παρουσίασης κάθε ψηφιακού εργαλείου. Επιπλέον, σημειώνεται ότι στον Οδηγό έχουν προστεθεί λίγα σύντομα κείμενα, με παιδαγωγικό περιεχόμενο, σε πλάγια τετράγωνα πλαίσια.

Η αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση βελτιώνει την εμπειρία μάθησης, καθιστώντας την πιο διαδραστική, ελκυστική και συνεργατική, ενώ προωθεί την ενεργό συμμετοχή των εκπαιδευομένων. Καθώς η τεχνολογία συνεχίζει να εξελίσσεται, εξελίσσονται και οι ευκαιρίες για τη δημιουργία εμπλουτισμένων περιβαλλόντων που ανταποκρίνονται στις ποικίλες ανάγκες των εκπαιδευομένων. Τα εμπλουτισμένα περιβάλλοντα μάθησης ενσωματώνουν εργαλεία, πόρους και τεχνολογίες για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας, προάγοντας την εξατομίκευση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων, όπως η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα και η επίλυση προβλημάτων, σε συνδυασμό με καινοτόμες παιδαγωγικές μεθόδους.

### **Πώς θα χρησιμοποιήσετε τον Οδηγό**

- Θα ενημερωθείτε για τις ποικίλες δυνατότητες των ψηφιακών εργαλείων.
- Θα κατανοήσετε τις διαφορετικές χρήσεις των ψηφιακών εργαλείων.
- Θα εξοικειωθείτε με τα ψηφιακά εργαλεία για τις διδακτικές (ή μαθησιακές) σας ανάγκες.
- Θα αναλύετε τις δυνατότητες των ψηφιακών εργαλείων.
- Θα αξιολογείτε τα ψηφιακά εργαλεία.
- Θα σχεδιάζετε και θα δημιουργείτε εμπλουτισμένα περιβάλλοντα διδασκαλίας και μάθησης, αναπτύσσοντας αντίστοιχο εκπαιδευτικό υλικό με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, το οποίο θα προάγει την αλληλεπίδραση και τη συνεργατική μάθηση.

## 1. H5P

---

### Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη

#### Εισαγωγικά

**Ηλεκτρονική Διεύθυνση:** <https://h5p.org>

**Εγγραφή:** Απαιτείται εγγραφή για τη δημιουργία και τη διαχείριση διαδραστικού περιεχομένου.

**Δωρεάν έκδοση:** Διαθέτει δωρεάν έκδοση με βασικές δυνατότητες, ενώ παρέχονται και επί πληρωμή υπηρεσίες με επιπλέον χαρακτηριστικά. Δεν υπάρχει αυστηρός περιορισμός στον αριθμό των διαδραστικών στοιχείων που μπορείτε να δημιουργήσετε με τη δωρεάν έκδοση, υπάρχει όμως περιορισμένος χώρος αποθήκευσης.

**Περιγραφή:** Το H5P είναι ένα εργαλείο ανοιχτού κώδικα για τη δημιουργία διαδραστικού εκπαιδευτικού περιεχομένου. Επιτρέπει τη δημιουργία διαφόρων τύπων πολυμέσων, όπως κουίζ, παρουσιάσεις, διαδραστικά βίντεο και πολλά άλλα.

**Χρήση:** Το H5P χρησιμοποιείται για τη δημιουργία διαδραστικών βίντεο, παρουσιάσεων, κουίζ, χρονοδιαγραμμάτων και άλλων τύπων περιεχομένου, τα οποία μπορούν να ενσωματωθούν σε εκπαιδευτικές πλατφόρμες, ισότοπους και Learning Management Systems (LMS), όπως το Moodle, το WordPress και το Drupal. Το H5P είναι ενσωματωμένο στην πλατφόρμα eClass.

**Ιδανικό για:** Το H5P είναι ιδανικό για εκπαιδευτικούς, δημιουργούς περιεχομένου και οργανισμούς που επιθυμούν να δημιουργήσουν πλούσιο και διαδραστικό περιεχόμενο για φοιτητές ή συμμετέχοντες σε μαθήματα και προγράμματα e-learning, χωρίς να απαιτούνται προχωρημένες γνώσεις προγραμματισμού.

**Διαδραστικό υλικό με το H5P στο Πολυτεχνείο Κρήτης:** Το ΚΕΔΙΜΑ του Πολυτεχνείου Κρήτης ανέλαβε το 2023 την πρωτοβουλία ανάπτυξης μαθήματος στο eClass ([www.eclass.tuc.gr](http://www.eclass.tuc.gr)), το οποίο περιλαμβάνει διαδραστικό υλικό διαφανειών. Το υλικό απευθύνεται τόσο στους διδάσκοντες όσο και στους φοιτητές. Αναπτύχθηκαν 5 Οδηγοί χρήσης του H5P και ένα πρότυπο (template) για τους διδάσκοντες, καθώς και 2 διαδραστικοί Οδηγοί για τη σύνταξη ακαδημαϊκής εργασίας για τις ανάγκες των φοιτητών.

Ο κωδικός του μαθήματος είναι GRADIM101 και η διεύθυνση <https://www.eclass.tuc.gr/courses/GRADIM101/>. Πρόκειται για ανοιχτού τύπου μάθημα για τα μέλη του Πολυτεχνείου Κρήτης, ενώ για την απόκτηση κωδικού πρόσβασης στο eClass από μη μέλη, μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Ε. Κρασαδάκη ([ekrasadaki@tuc.gr](mailto:ekrasadaki@tuc.gr)).

Επιπλέον, από την ιστοσελίδα του ΚΕΔΙΜΑ <https://www.tls.tuc.gr/el/draseis/kales-praktikes-didaskalias-sto-pk/grammiki-algebra-se-h5p> μπορείτε να δείτε την παρουσίαση διαδραστικών διαφανειών για το εργαστήριο της Γραμμικής Άλγεβρας.

## Οδηγίες

### Εγγραφή και πρόσβαση στην πλατφόρμα H5P

#### Πώς μπορώ να έχω πρόσβαση στην πλατφόρμα H5P μέσω της Ιστοσελίδας;

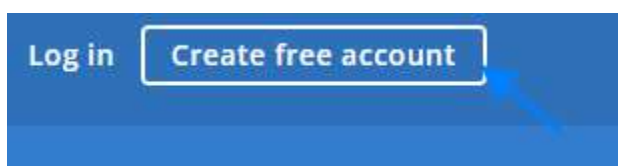
Αν το H5P χρησιμοποιείται ως αυτόνομη πλατφόρμα, μπορείτε να ακολουθήσετε τα εξής βήματα:

#### 1. Πλοήγηση στην Ιστοσελίδα του H5P:

Μεταβείτε στην επίσημη ιστοσελίδα του H5P <https://h5p.org>.

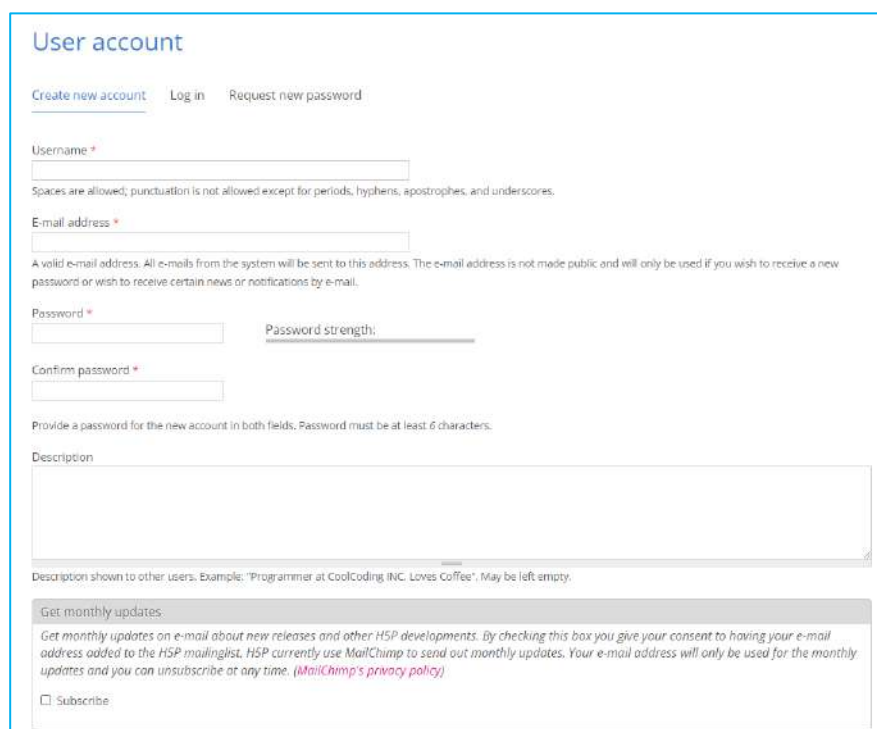
#### 2. Εγγραφή:

Κάντε κλικ στο κουμπί "Create Free Account" ή "Sign Up" (Εικόνα 1.1).



Εικόνα 1.1 - Δημιουργία λογαριασμού

Συμπληρώστε τα απαραίτητα στοιχεία (Εικόνα 1.2) που σας ζητούνται (όνομα, διεύθυνση email, όνομα χρήστη, κωδικός πρόσβασης).

A registration form titled "User account". It has three links: "Create new account", "Log in", and "Request new password". The "Create new account" link is active. The form contains the following fields:

- Username \* (text input)
- Spaces are allowed; punctuation is not allowed except for periods, hyphens, apostrophes, and underscores.
- E-mail address \* (text input)
- A valid e-mail address. All e-mails from the system will be sent to this address. The e-mail address is not made public and will only be used if you wish to receive a new password or wish to receive certain news or notifications by e-mail.
- Password \* (text input)
- Password strength: (meter)
- Confirm password \* (text input)
- Provide a password for the new account in both fields. Password must be at least 6 characters.
- Description (text area)
- Description shown to other users. Example: "Programmer at CoolCoding INC. Loves Coffee". May be left empty.
- Get monthly updates (checkbox)
- Get monthly updates on e-mail about new releases and other H5P developments. By checking this box you give your consent to having your e-mail address added to the H5P mailinglist. H5P currently use MailChimp to send out monthly updates. Your e-mail address will only be used for the monthly updates and you can unsubscribe at any time. (MailChimp's privacy policy)
- Subscribe (checkbox)

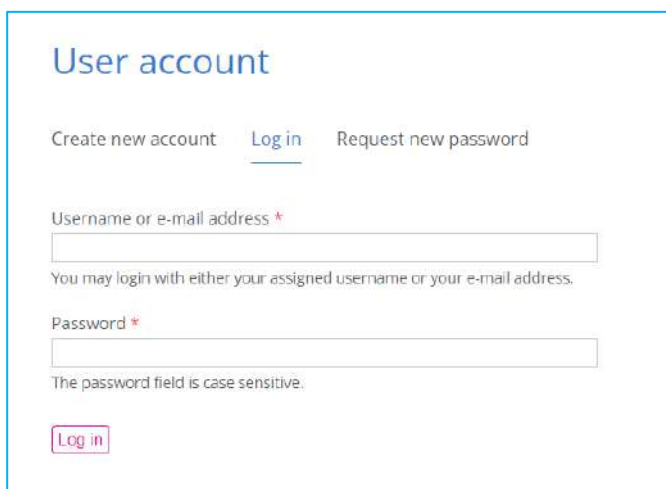
Εικόνα 1.2 - Συμπλήρωση στοιχείων για δημιουργία λογαριασμού

Επιβεβαιώστε την εγγραφή σας μέσω του email επιβεβαίωσης που θα λάβετε.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

### 3. Είσοδος:

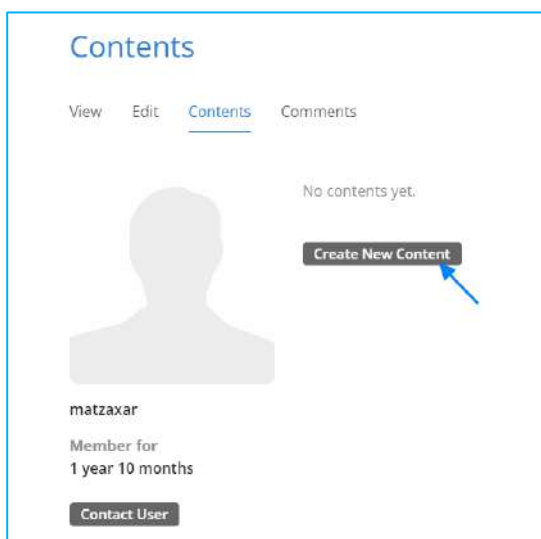
Κάντε κλικ στο "Log in" και συμπληρώστε το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασης που δημιουργήσατε (Εικόνα 1.3).



Εικόνα 1.3 - Σύνδεση "Log in"

### 4. Δημιουργία Περιεχομένου:

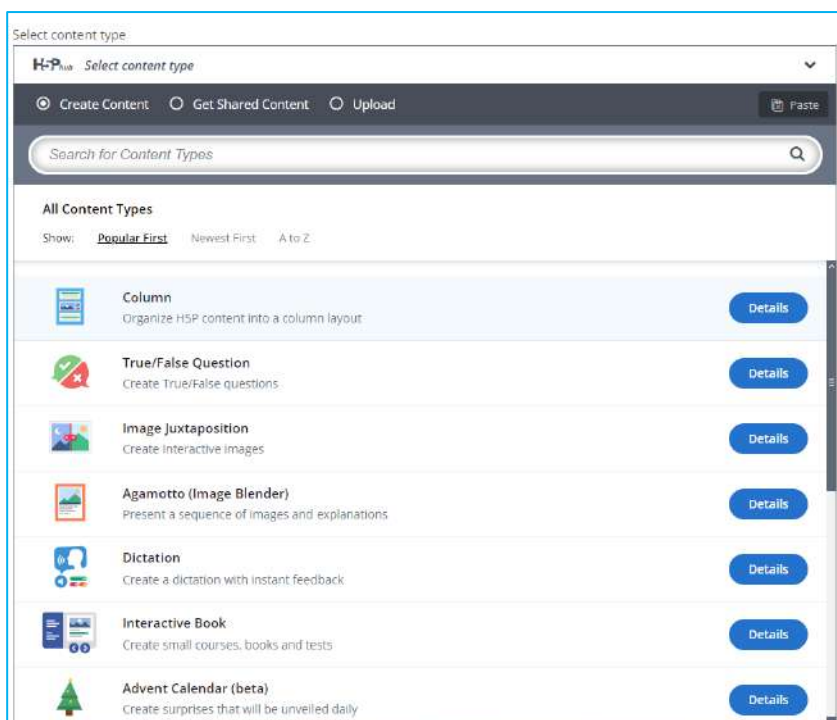
Μετά την είσοδο, μπορείτε να δημιουργήσετε νέο περιεχόμενο επιλέγοντας την επιλογή "Create new content" (Δημιουργία νέου περιεχομένου – Εικόνα 1.4).



Εικόνα 1.4 - Δημιουργία Νέου Περιεχομένου "Create New Content"

Στη συνέχεια, επιλέγετε τον τύπο περιεχομένου που θέλετε να δημιουργήσετε (Εικόνα 1.5).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

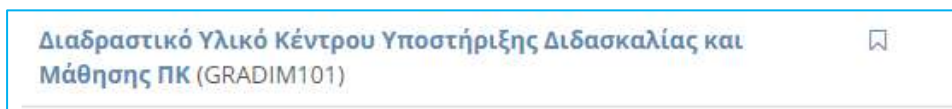


Εικόνα 1.5 - Επιλογή τύπου περιεχομένου "Content Types"

**Το H5P είναι ενσωματωμένο στο eClass. Ποια βήματα ακολουθώ;**

**Είσοδος στο eClass:**

- ✓ Πρόσβαση στην Πλατφόρμα:
  - Μεταβείτε στην ιστοσελίδα του eClass.
  - Συνδεθείτε χρησιμοποιώντας τα διαπιστευτήρια (όνομα χρήστη και κωδικός πρόσβασης).
- ✓ Πλοήγηση στα Μαθήματα:
  - Μόλις συνδεθείτε, επιλέξτε το μάθημα στο οποίο θέλετε να προσθέσετε διαδραστικό περιεχόμενο H5P από τον πίνακα μαθημάτων σας (Εικόνα 1.6).

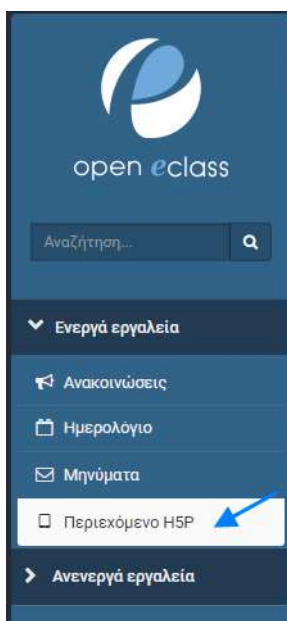


Εικόνα 1.6 - Επιλογή μαθήματος για προσθήκη διαδραστικού περιεχομένου

**Δημιουργία Περιεχομένου H5P:**

- ✓ Από τη λίστα επιλογών που εμφανίζεται στα αριστερά, επιλέξτε "H5P Interactive Content" ή "Διαδραστικό Περιεχόμενο H5P" (Εικόνα 1.7).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



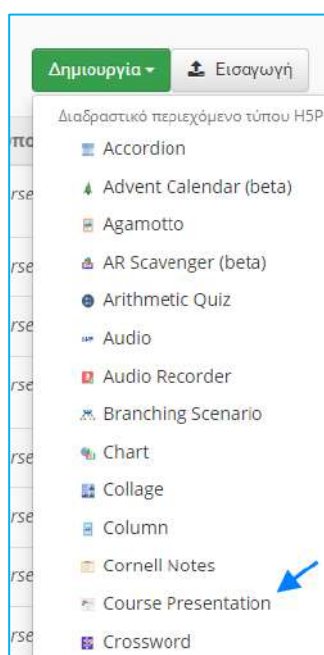
**Δυνατότητες Ηλεκτρονικής Μάθησης:** Διεύρυνση και ευελιξία πρόσβασης & συμμετοχής (24/7), ευχρηστία-εξοικείωση (για τους νεότερους), μειωμένο κόστος παρακολούθησης, αλλαγές ρόλων και σχέσεων, ενεργός συμμετοχή, ομαδική εργασία, αλληλεπίδραση, αναστοχασμός, διατήρηση ιστορικού κ.λπ.

**Περιορισμοί Ηλεκτρονικής Μάθησης:** Δυσκολίες πρόσβασης, εξοικείωση με Η/Υ (για τους μεγαλύτερους), αίσθηση απομόνωσης, έλλειψη αλληλεπίδρασης, χρονική υστέρηση στην επικοινωνία, μέσα επικοινωνίας (γραπτός λόγος), φόρτος εργασίας εκπαιδευομένων κ.λπ.

Πηγή: Παυλή-Κορρέ, Μ. & Λευθεριώτου Π. (2020). *Σχεδιασμός Προγραμμάτων μη τυπικής εκπαίδευσης ενηλίκων διά ζώσης εκπαίδευσης και ηλεκτρονικής μάθησης*, εκδ. ύψιλον/βιβλία

Εικόνα 1.7 Περιεχόμενο Η5Ρ

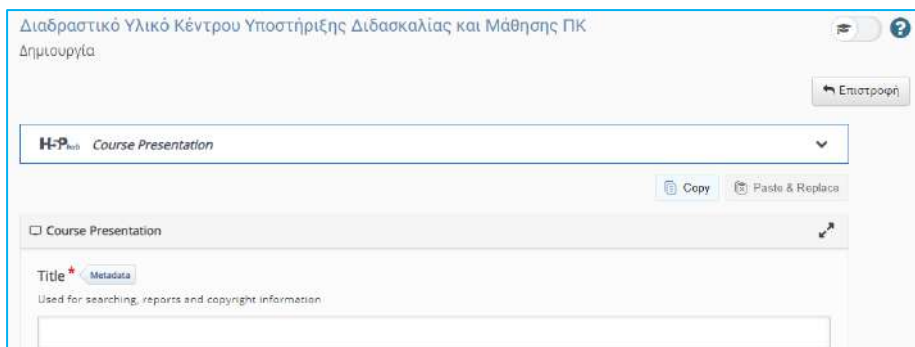
- ✓ Αφού επιλέξετε το Η5Ρ, θα εμφανιστεί η σελίδα δημιουργίας περιεχομένου.
- ✓ Επιλέξτε κατόπιν τον τύπο δραστηριότητας Η5Ρ που θέλετε να δημιουργήσετε (π.χ. κουίζ, διαδραστικό βίντεο, παρουσίαση κ.λπ.). Εμείς επιλέξαμε (Εικόνα 1.8) τη δημιουργία **διαδραστικής παρουσίασης μαθήματος (Course Presentation)**.



Εικόνα 1.8 - Δημιουργία Διαδραστικής Παρουσίασης "Course Presentation"

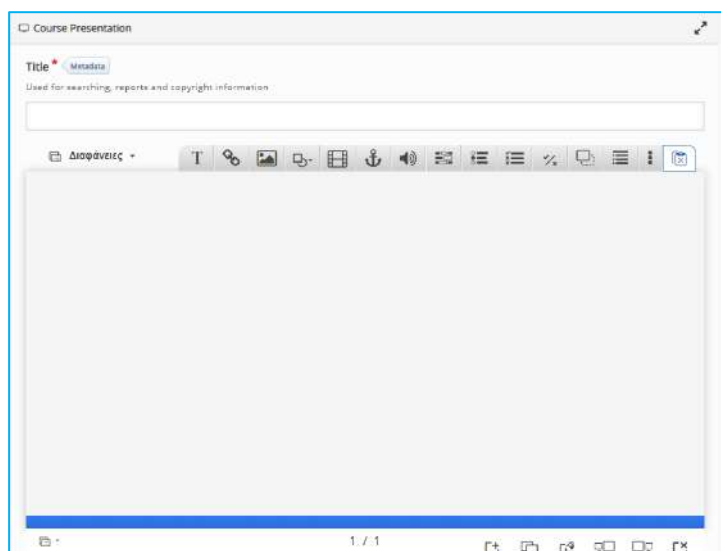
- ✓ Συμπληρώστε τις απαραίτητες πληροφορίες, όπως τίτλο και περιγραφή (Εικόνα 1.9).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.9 - Συμπλήρωση Τίτλου

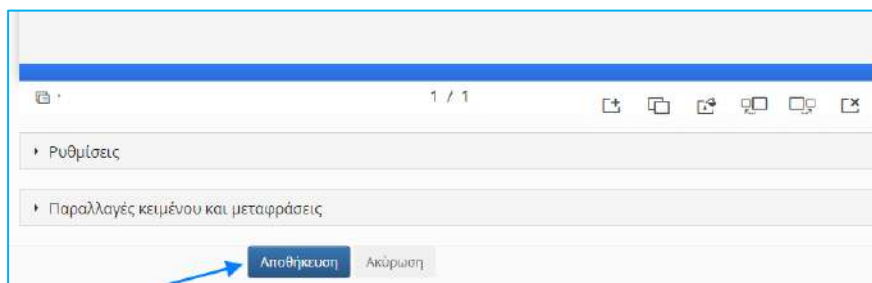
- ✓ Μπορείτε να προσθέσετε ερωτήσεις, βίντεο, εικόνες ή άλλα διαδραστικά στοιχεία στην παρουσίαση (Εικόνα 1.10).



Εικόνα 1.10 - Προσθήκη διαδραστικών στοιχείων

### Αποθήκευση και Προβολή:

Μόλις ολοκληρώσετε τη δημιουργία του περιεχομένου, κάντε κλικ στο 'Αποθήκευση' (Εικόνα 1.11).



Εικόνα 1.11 - Αποθήκευση περιεχομένου

Μπορείτε τώρα να δείτε τα μαθήματά σας, το μάθημα που δημιουργήσατε θα είναι τελευταίο (Εικόνα 1.12):

## Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση: Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Διαδραστικό περιεχόμενο τύπου H5P	Τύπος H5P	αξ
Οδηγός για φοιτητές: "Ο γραπτός ακαδημαϊκός λόγος Μέρος 1α: Δομή ακαδημαϊκού κειμένου. Σύνταξη παραπομπών & βιβλιογραφικών αναφορών"	Course Presentation	▼
Οδηγός για φοιτητές: "Ο γραπτός ακαδημαϊκός λόγος Μέρος 2α: Κανόνες και χρήσιμες οδηγίες"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 1α: Πώς δημιουργώ διαδραστική παρουσίαση στο e - Class"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 2α: Πώς προσθέτω περιεχόμενο στη διαδραστική μου παρουσίαση"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 3α: Η γραμμή εργαλείων στο κάτω μέρος του H5P"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 4α: Πώς δημιουργώ διαδραστικό βίντεο (Interactive Video)"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 5α: Πώς εισάγω ασκήσεις"	Course Presentation	▼
Template για τη δημιουργία διαδραστικών μαθησιακών αντικειμένων (ενεργοποιημένα κουμπιά)	Course Presentation	▼
H5P	Course Presentation	▼

Εικόνα 1.12 - Τελυταίο στη λίστα μαθημάτων είναι αυτό που δημιουργήθηκε πιο πρόσφατα

### Πώς μπορώ να επεξεργαστώ μια διαθέσιμη παρουσίαση;

Το H5P σας δίνει τη δυνατότητα, πατώντας το «γρανάζι»: επεξεργασίας, απενεργοποίησης, απενεργοποίησης διαμορφασμού και τέλους διαγραφής της παρουσίασης (Εικόνα 1.13).

Διαδραστικό περιεχόμενο τύπου H5P	Τύπος H5P	αξ
Οδηγός για φοιτητές: "Ο γραπτός ακαδημαϊκός λόγος Μέρος 1α: Δομή ακαδημαϊκού κειμένου. Σύνταξη παραπομπών & βιβλιογραφικών αναφορών"	Course Presentation	▼
Οδηγός για φοιτητές: "Ο γραπτός ακαδημαϊκός λόγος Μέρος 2α: Κανόνες και χρήσιμες οδηγίες"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 1α: Πώς δημιουργώ διαδραστική παρουσίαση στο e - Class"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 2α: Πώς προσθέτω περιεχόμενο στη διαδραστική μου παρουσίαση"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 3α: Η γραμμή εργαλείων στο κάτω μέρος του H5P"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 4α: Πώς δημιουργώ διαδραστικό βίντεο (Interactive Video)"	Course Presentation	▼
Οδηγός για διδάσκοντες: "H5P Μέρος 5α: Πώς εισάγω ασκήσεις"	Course Presentation	▼
Template για τη δημιουργία διαδραστικών μαθησιακών αντικειμένων (ενεργοποιημένα κουμπιά)	Course Presentation	▼
H5P	Course Presentation	▼

- Επεξεργασία
- Απενεργοποίηση
- Απενεργοποίηση Διαμορφασμού
- Διαγραφή

Εικόνα 1.13 - Επιλογές πατώντας το «γρανάζι» στα δεξιά

### Μπορώ να εισάγω ένα έτοιμο αρχείο διαδραστικού περιεχομένου τύπου H5P;

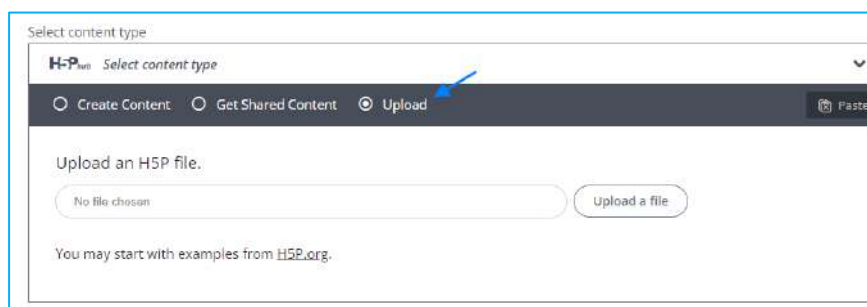
Μπορείτε να εισάγετε έτοιμα αρχεία διαδραστικού περιεχομένου τύπου H5P σε πλατφόρμες που υποστηρίζουν το H5P. Οι περισσότερες πλατφόρμες όπως το Moodle, το WordPress, το Drupal, και το H5P.org επιτρέπουν την εισαγωγή H5P αρχείων. Ακολουθούν αναλυτικά τα βήματα:

- ✓ Επιλέξτε "Εισαγωγή" ή "Upload" αρχείου H5P ανάλογα με την πλατφόρμα.



Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

### 1. Μέσω της ιστοσελίδας (Εικόνα 1.14):



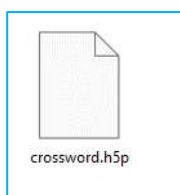
Εικόνα 1.14 - Upload μέσω της ιστοσελίδας

### 2. Μέσω του eClass (Εικόνα 1.15):



Εικόνα 1.15 - Upload (Εισαγωγή) μέσω του eClass

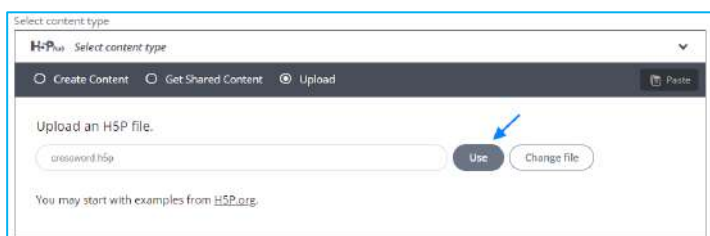
✓ Ανεβάστε το αρχείο H5P από τον υπολογιστή σας (Εικόνα 1.16).



Εικόνα 1.16 - Αρχείο H5P

✓ Επιβεβαιώστε την εισαγωγή και περιμένετε μέχρι να ολοκληρωθεί η διαδικασία.

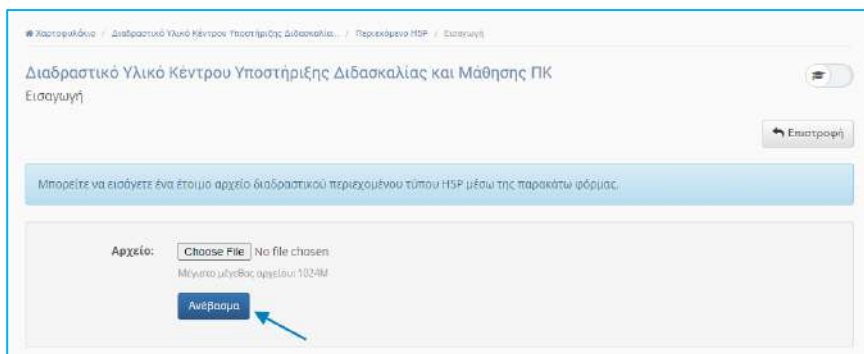
### 1. Μέσω της ιστοσελίδας (Εικόνα 1.17):



Εικόνα 1.17 - Ανέβασμα H5P αρχείου μέσω ιστοσελίδας

### 2. Μέσω του eClass (Εικόνα 1.18):

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.18 - Ανέβασμα H5P αρχείου μέσω eClass

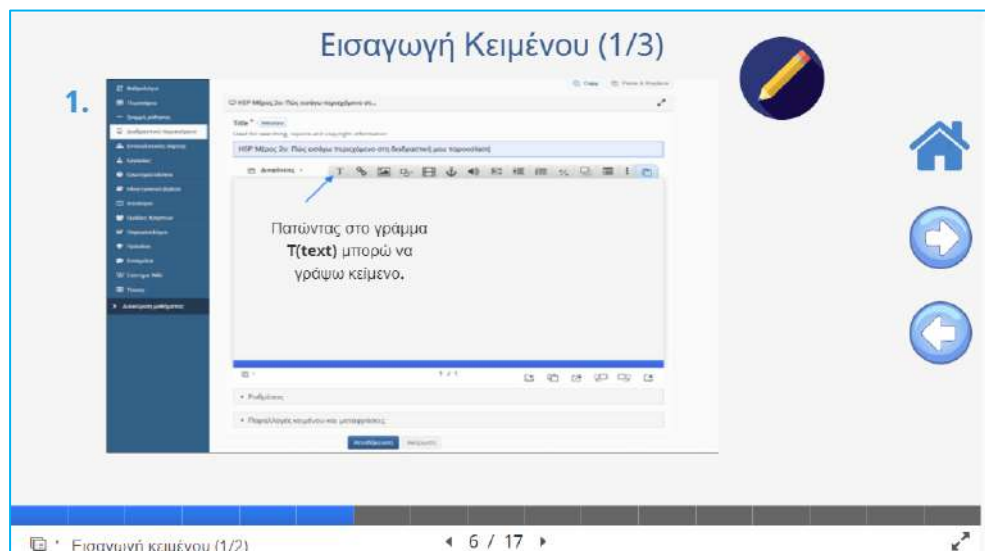
Όταν ολοκληρωθεί η μεταφόρτωση, εμφανίζεται το αρχικό μενού - με την παρουσίαση που μεταφορτώθηκε να είναι τελευταία.

Το αρχείο H5P πρέπει να έχει δημιουργηθεί με τα κατάλληλα εργαλεία και να είναι σε σωστή μορφή (.h5p).

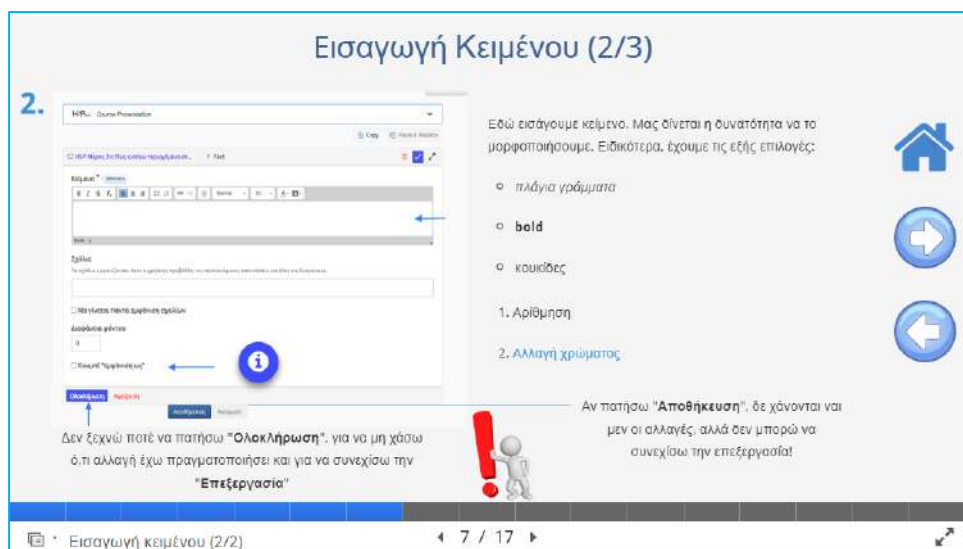
## Πώς προσθέτω περιεχόμενο στη διαδραστική μου παρουσίαση (Course Presentation);

### 1. Πώς εισάγω κείμενο:

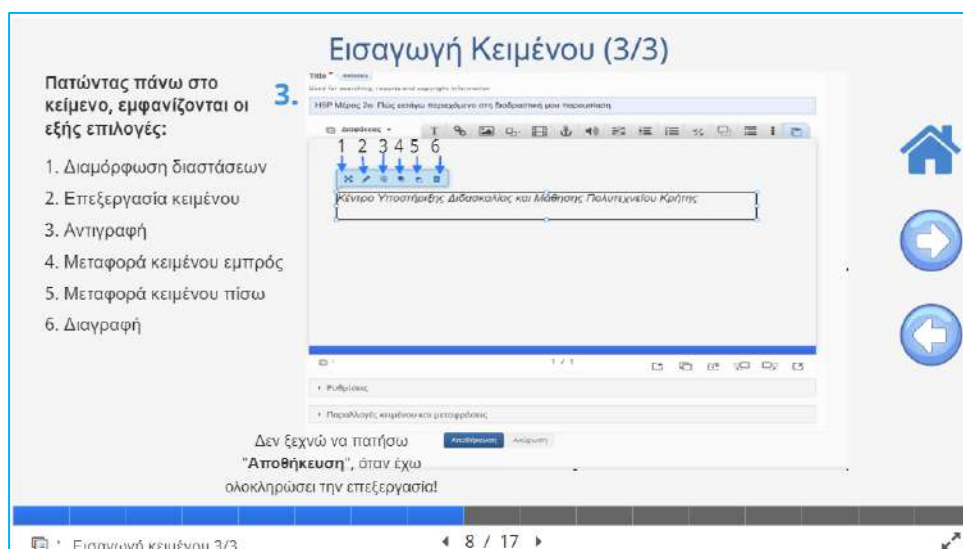
Πατώντας στο γράμμα **T (text)** μπορώ να γράψω κείμενο. Στις 3 εικόνες που ακολουθούν μπορείτε να δείτε τις διαθέσιμες δυνατότητες για τη μορφοποίηση κειμένου (Εικόνες 1.19, 1.20, 1.21).



Εικόνα 1.19 - Εισαγωγή κειμένου



Εικόνα 1.20 - Παράθυρο εισαγωγής και μορφοποίησης κειμένου

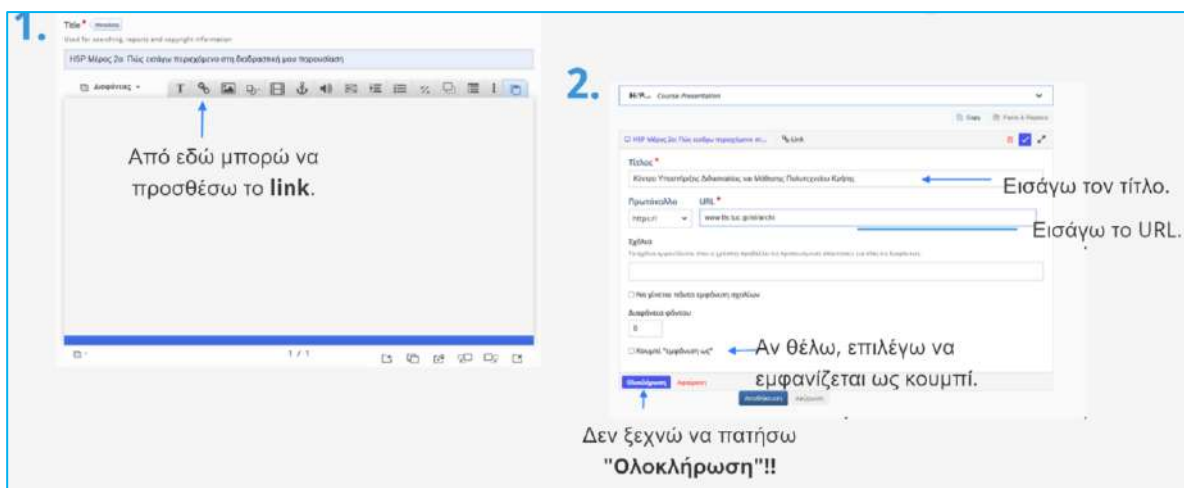


Εικόνα 1.21 - Επιλογές επεξεργασίας κειμένου

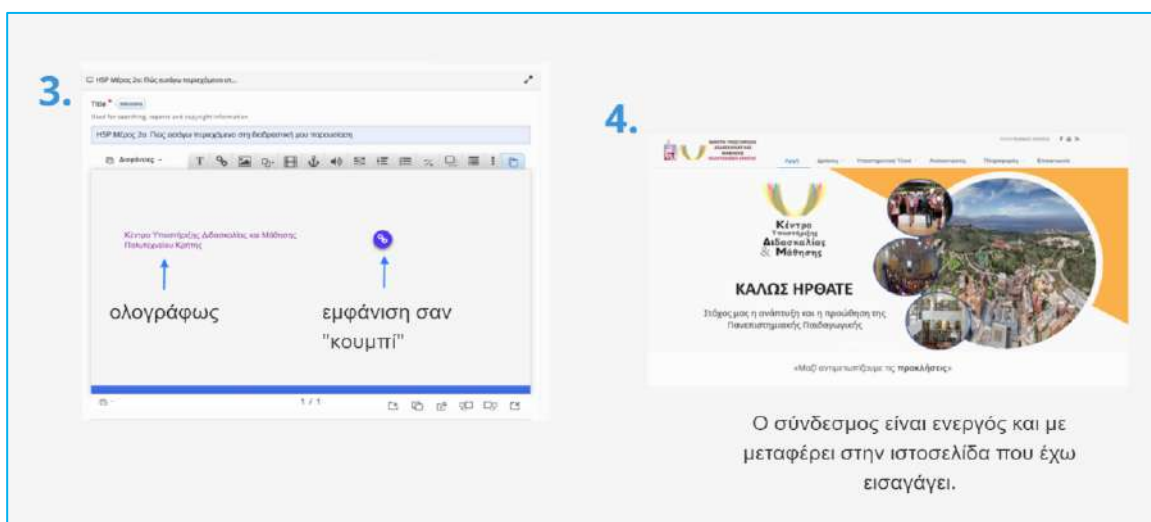
## 2. Πώς εισάγω link;

Ακολουθούν οδηγίες βήμα – βήμα στις παρακάτω εικόνες (1.22, 1.23):

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.22 - Εισαγωγή Link (Συνδέσμου)

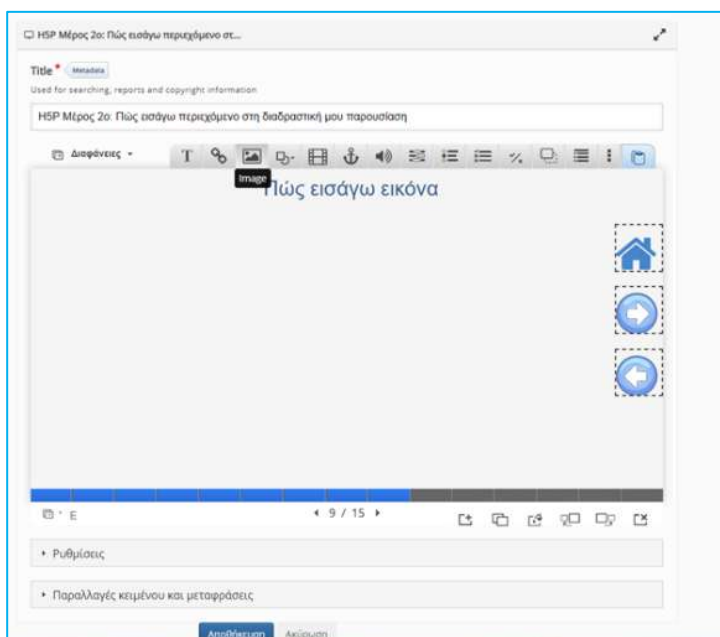


Εικόνα 1.23 - Εισαγωγή Link (Συνδέσμου)

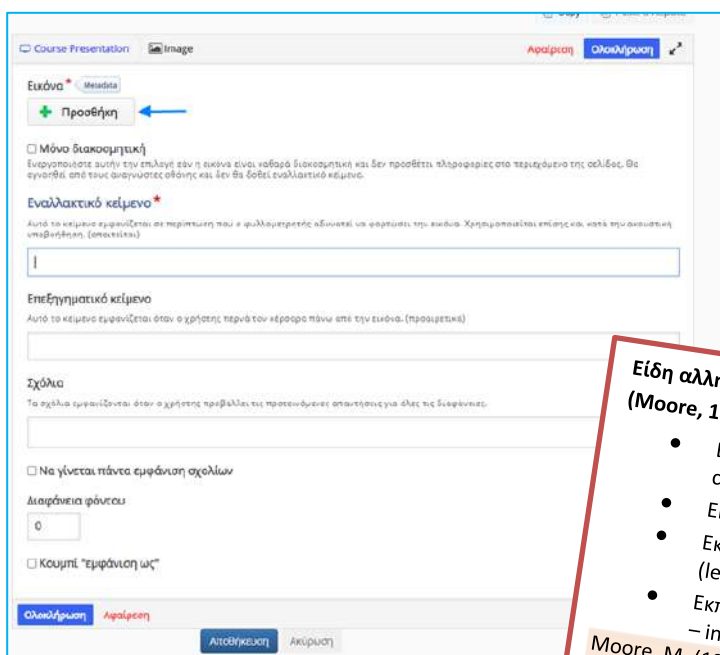
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

### 3. Πώς εισάγω εικόνα;

Κάντε κλικ στο εικονίδιο “Image”. Πατώντας “Προσθήκη” μπορείτε να ανεβάσετε στην παρουσίασή σας μία εικόνα από τον υπολογιστή σας (Εικόνες 1.24, 1.25, 1.26, 1.27).



Εικόνα 1.24 - Εικονίδιο εισαγωγής εικόνας “Image”



Εικόνα 1.25 - Προσθήκη εικόνας, εναλλακτικό, επεξηγηματικό κείμενο και επιλογή εμφάνισης

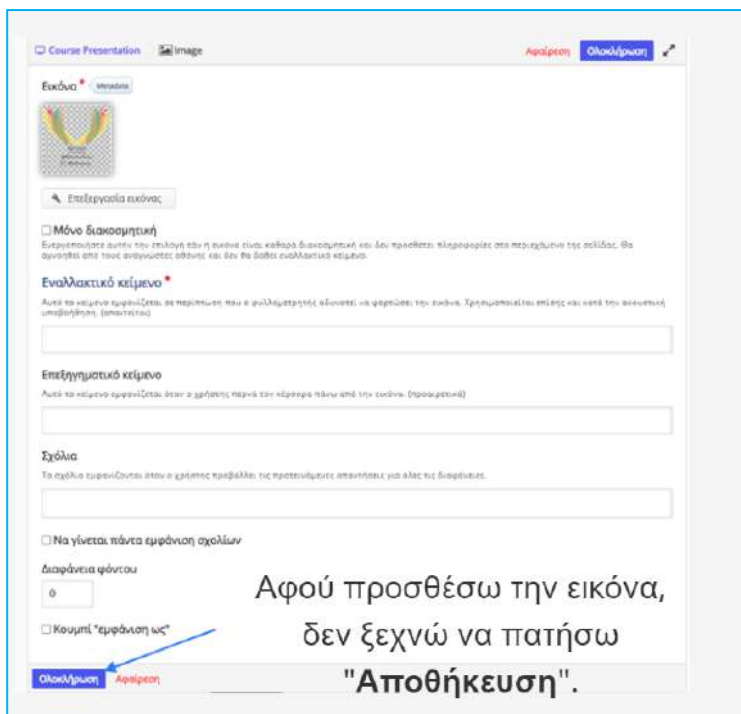
**Είδη αλληλεπίδρασης στο διαδικτυακό περιβάλλον (Moore, 1989; Hillman et al., 1994):**

- Εκπαιδευόμενος με περιεχόμενο (learner – content)
- Εκπαιδευόμενος με εκπαιδευτή (learner – teacher)
- Εκπαιδευόμενος με άλλους εκπαιδευόμενους (learner – learner)
- Εκπαιδευόμενος με περιβάλλον διεπαφής (learner – interface)

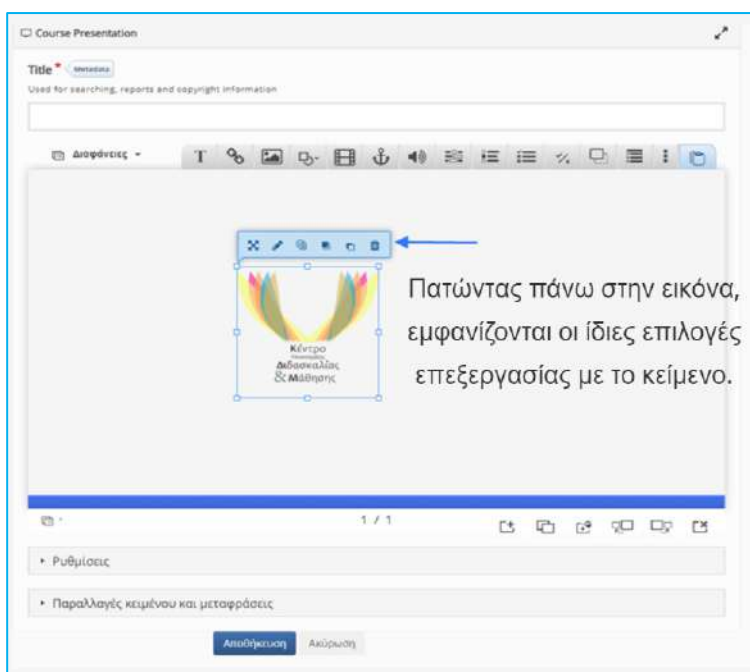
Moore, M. (1989). Three types of interaction. *The American Journal of Distance Education*, 3(2), 1-6.

Hillman, D.C., Willis, D.J., Gunawardena, C.N. (1994). Learner-Interface Interaction in Distance Education: An extension of contemporary models and strategies for practitioners. *The American Journal of Distance Education*, 8(2), 30-42.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
 Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.26 – Ολοκλήρωση ενεργειών πατώντας το αντίστοιχο πεδίο



Εξ Αποστάσεως Μάθηση – Ηλεκτρονική Μάθηση (e-Learning):

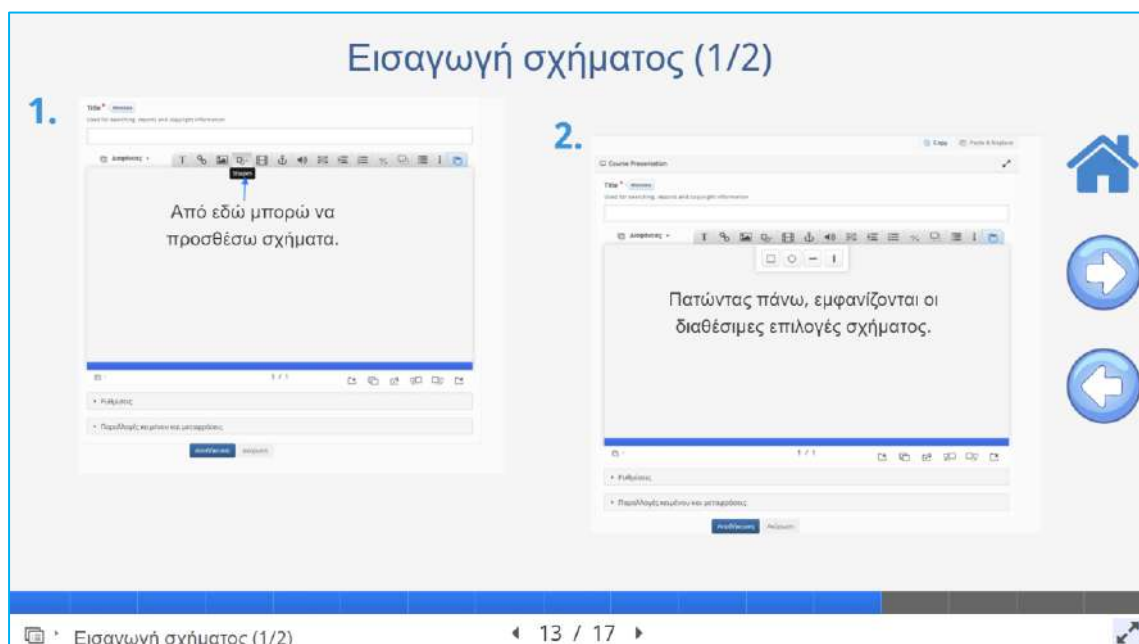
- Ασύγχρονη
- Σύγχρονη
- Μεικτή

Εικόνα 1.27 - Επιλογές επεξεργασίας εικόνας (διαμόρφωση, επεξεργασία, αντιγραφή, μεταφορά εμπρός, πίσω, αφαίρεση)

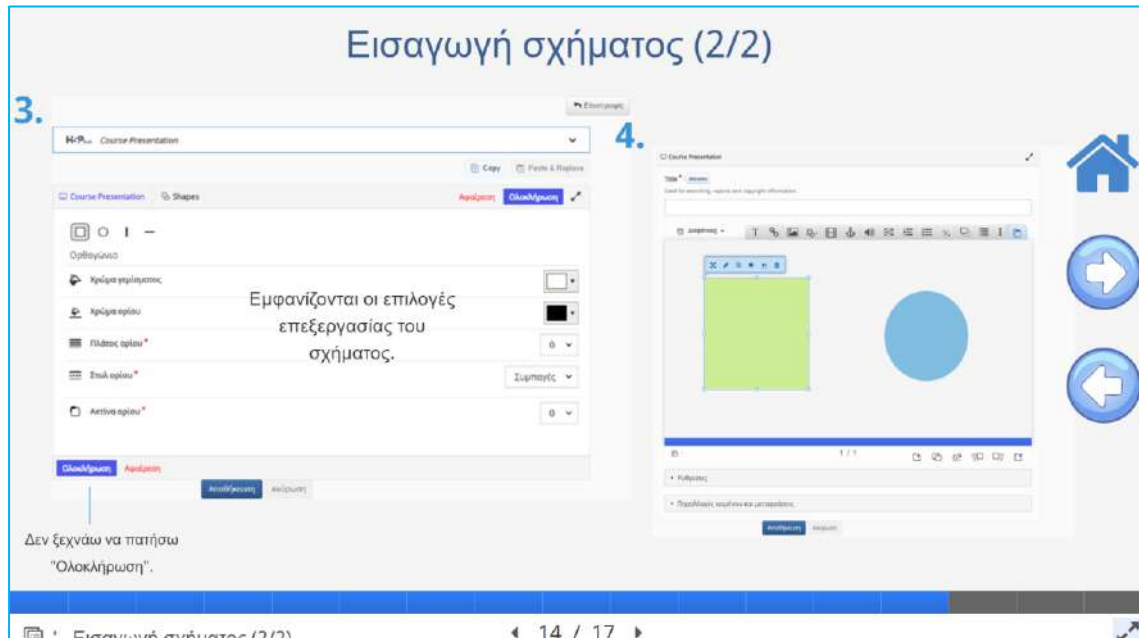
#### 4. Πώς εισάγω σχήματα;

Ακολουθούν οδηγίες βήμα – βήμα στις παρακάτω εικόνες (1.28, 1.29):

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



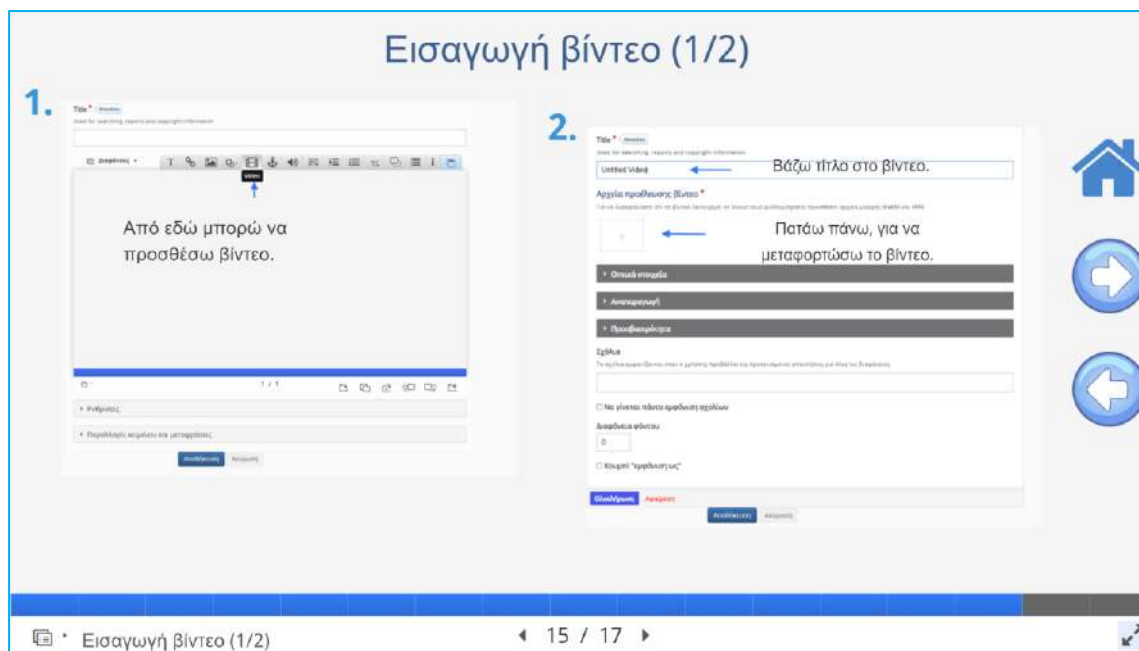
Εικόνα 1.28 - Εικονίδιο εισαγωγής σχήματος “Shapes” και διαθέσιμες επιλογές



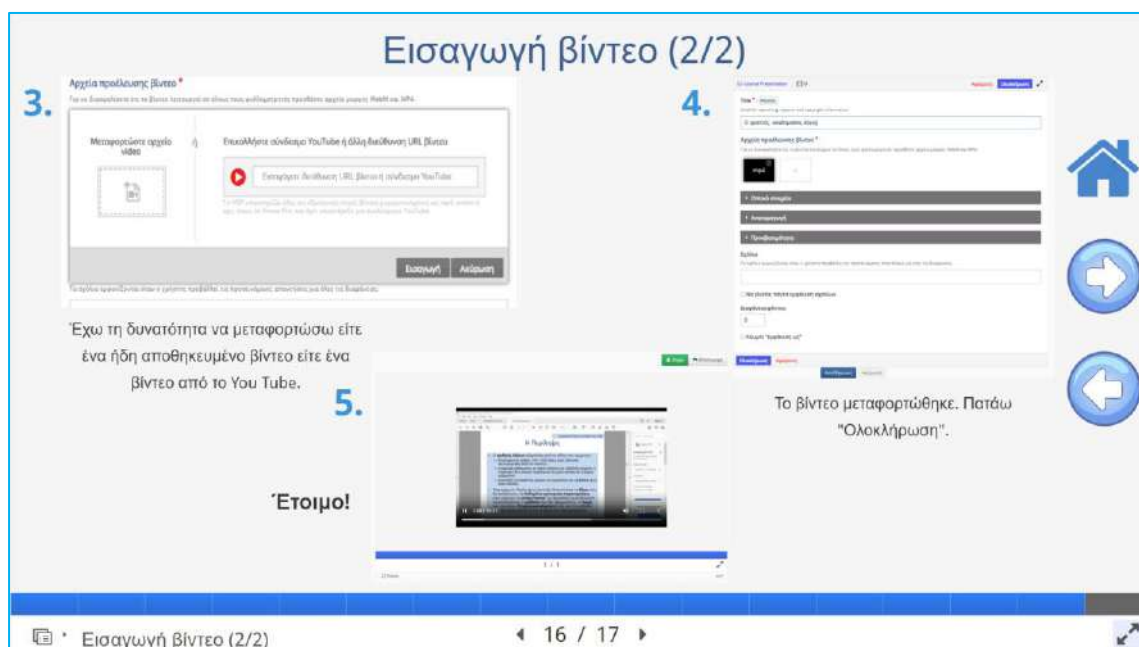
Εικόνα 1.29 - Επιλογές επεξεργασίας σχήματος

## 5. Πώς εισάγω βίντεο;

Ακολουθούν οδηγίες βήμα – βήμα στις παρακάτω εικόνες:



Εικόνα 1.30 - Εικονίδιο εισαγωγής βίντεο και παράθυρο μεταφόρτωσης



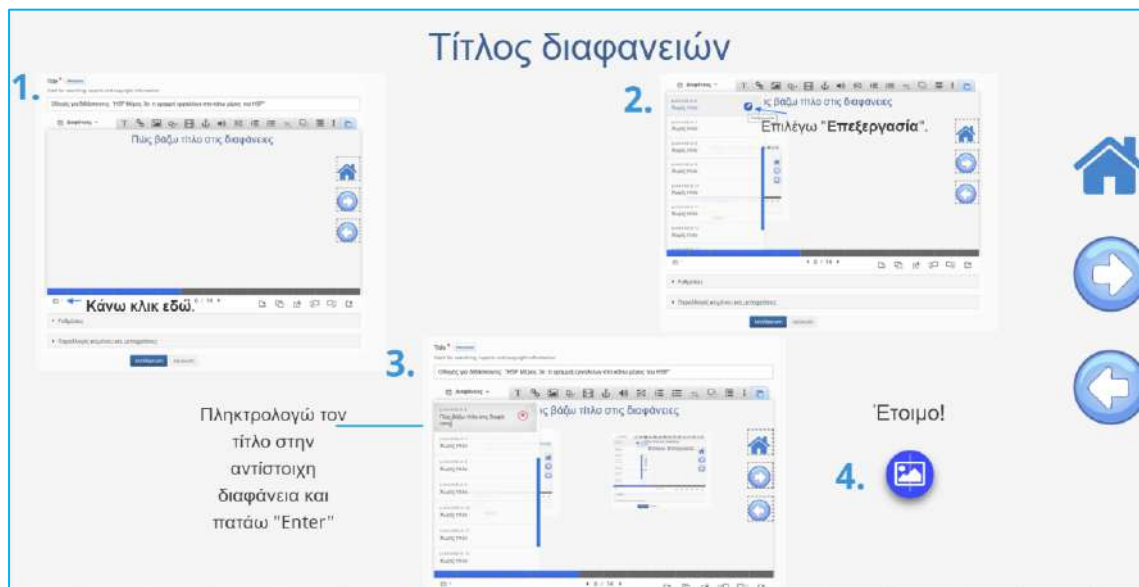
Εικόνα 1.31 - Δυνατότητες μεταφόρτωσης, ολοκλήρωση διαδικασίας



Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

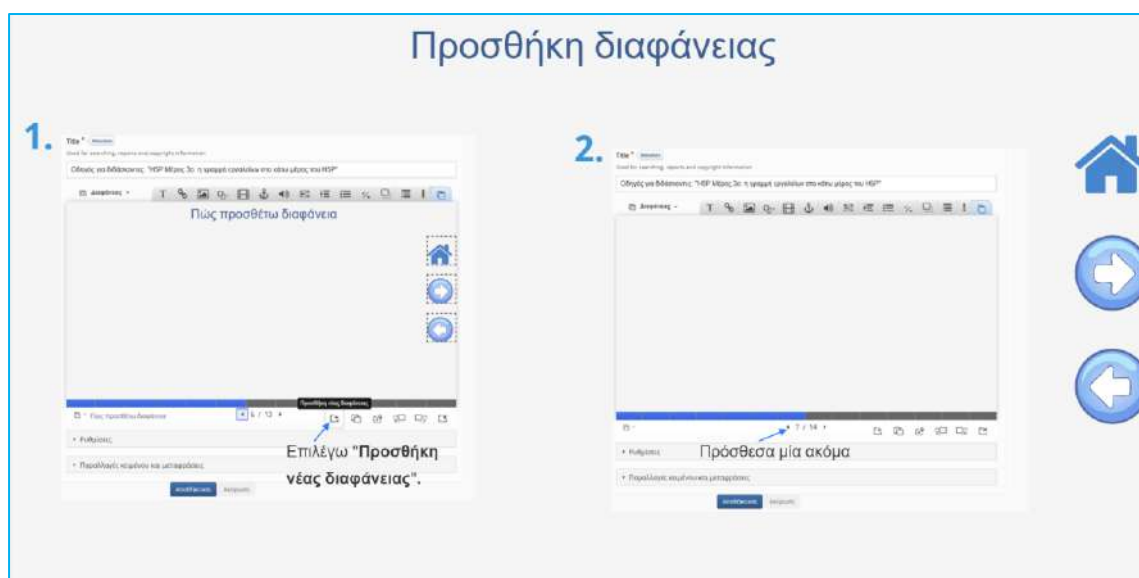
**Ποιες δυνατότητες υπάρχουν στη γραμμή εργαλείων στο κάτω μέρος της διαδραστικής παρουσίασης;**

- **Τίτλος διαφανειών (Εικόνα 1.32):**



Εικόνα 1.32 - Τίτλος Διαφανειών

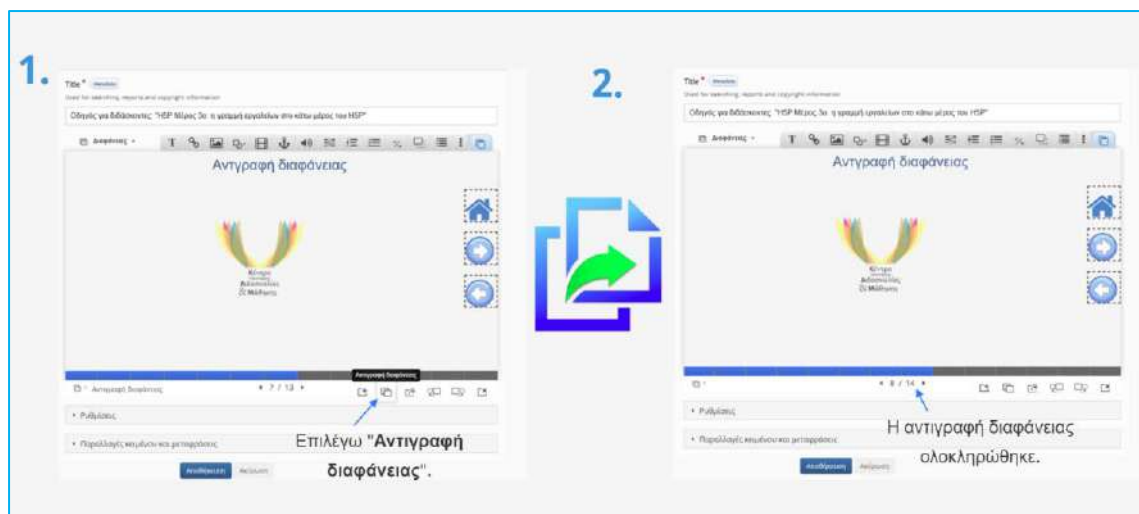
- **Προσθήκη διαφάνειας (Εικόνα 1.33):**



Εικόνα 1.33 - Προσθήκη νέας διαφάνειας

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

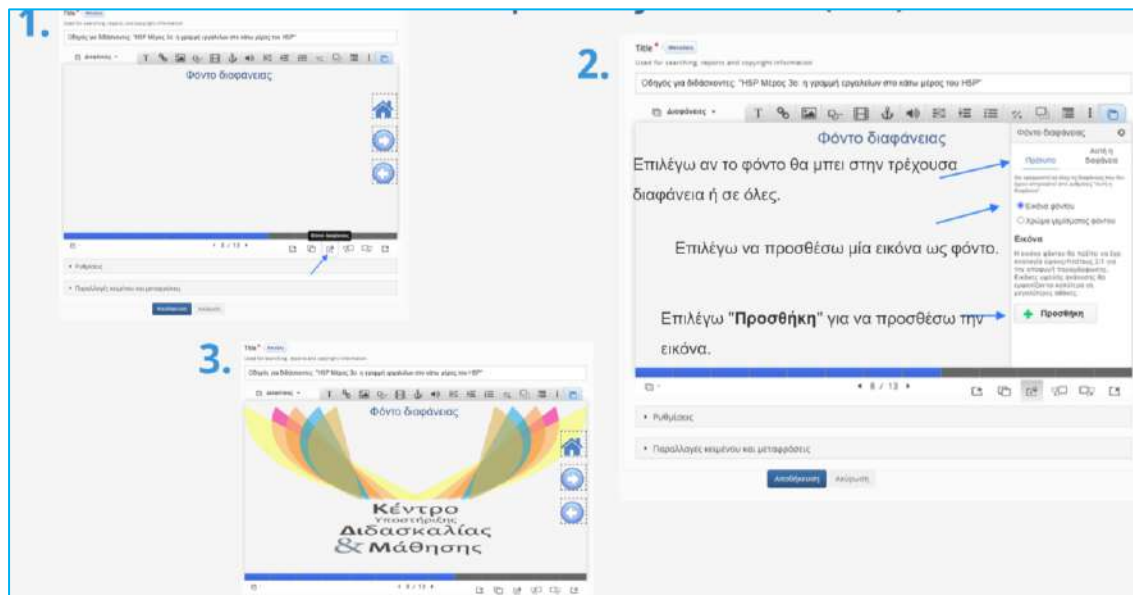
ο Αντιγραφή διαφάνειας (Εικόνα 1.34):



Εικόνα 1.34 - Αντιγραφή διαφάνειας

ο Φόντο διαφάνειας:

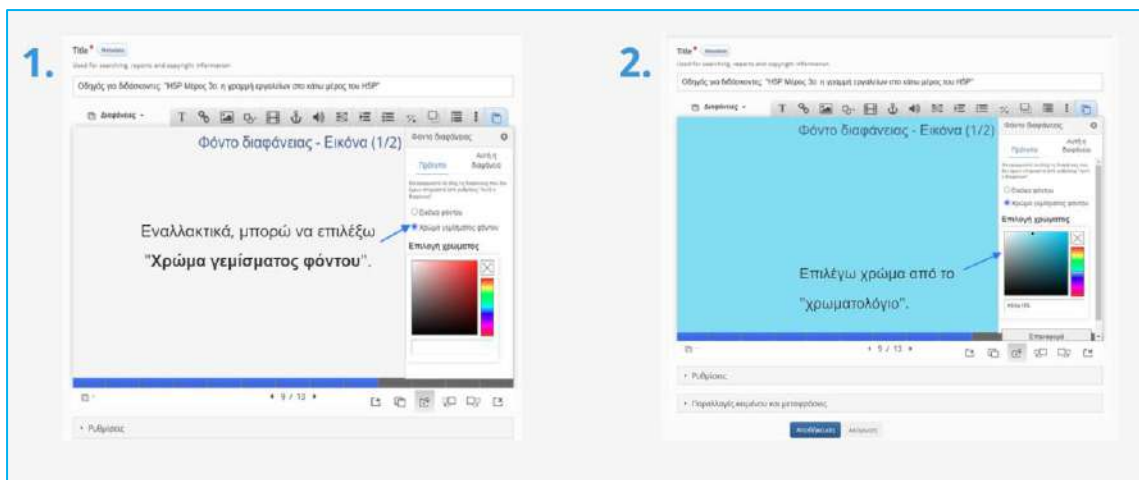
i. Επιλογή εικόνας ως φόντο (Εικόνα 1.35)



Εικόνα 1.35 - Επιλογές εισαγωγής φόντου διαφάνειας

ii. Χρώμα γεμίματος φόντου (Εικόνα 1.36)

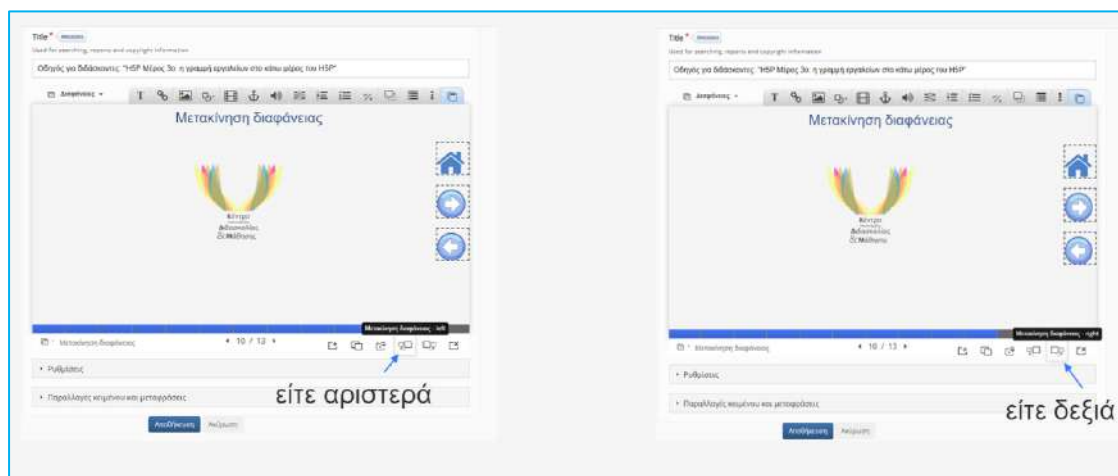
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.36 - Χρώμα γεμίσματος φόντου διαφάνειας

ο **Μετακίνηση διαφάνειας:**

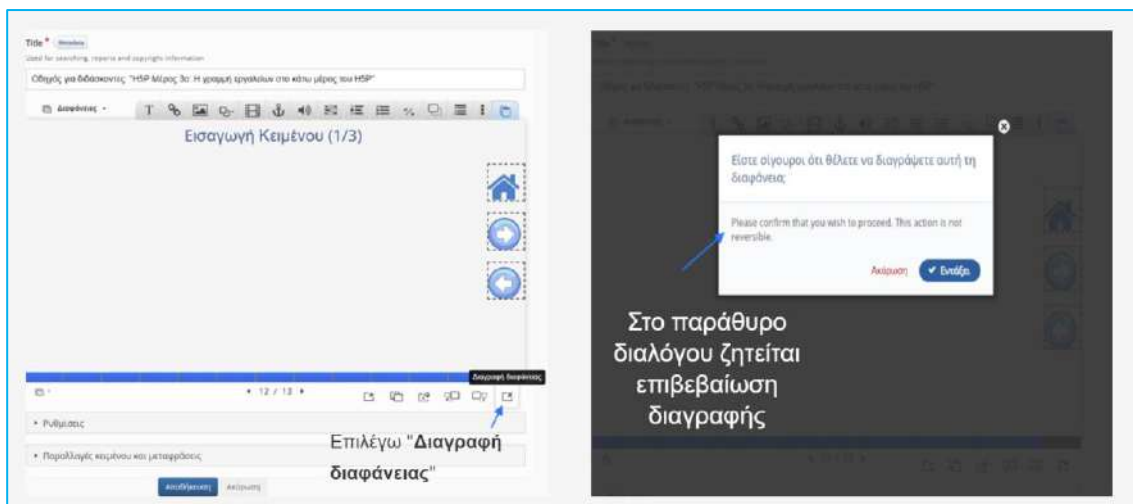
Έχω τη δυνατότητα να μετακινήσω μία διαφάνεια είτε αριστερά είτε δεξιά (Εικόνα 1.37):



Εικόνα 1.37 - Μετακίνηση διαφάνειας αριστερά είτε δεξιά

ο **Διαγραφή διαφάνειας (Εικόνα 1.38):**

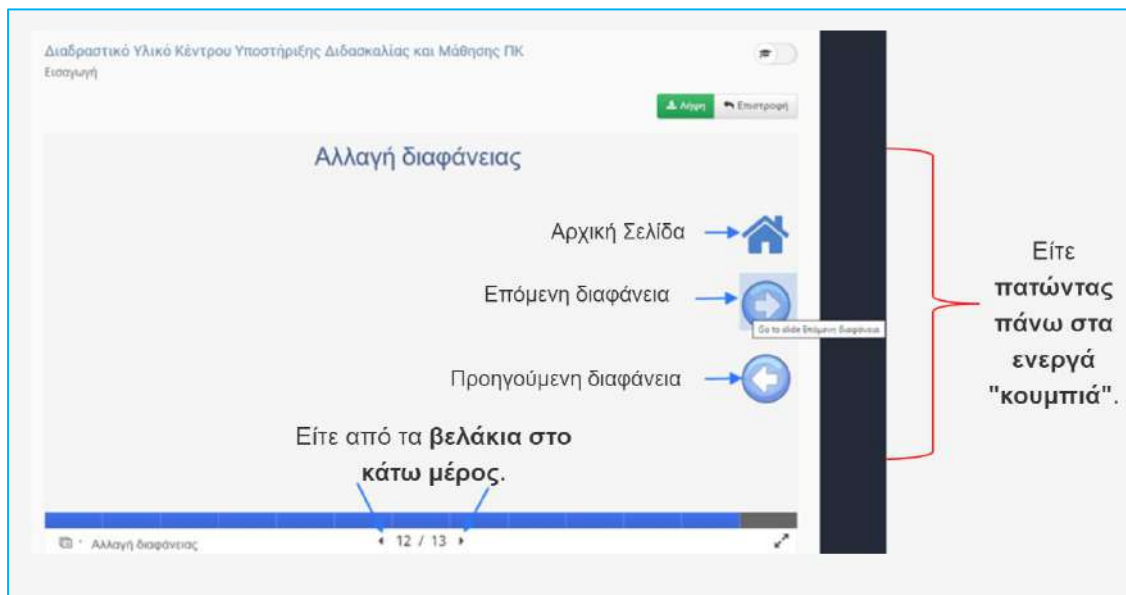
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.38 - Διαγραφή διαφάνειας και επιβεβαίωση διαγραφής

ο **Αλλαγή διαφάνειας:**

Ο χρήστης μπορεί να αλλάξει διαφάνεια με τους εξής τρόπους (Εικόνα 1.39):



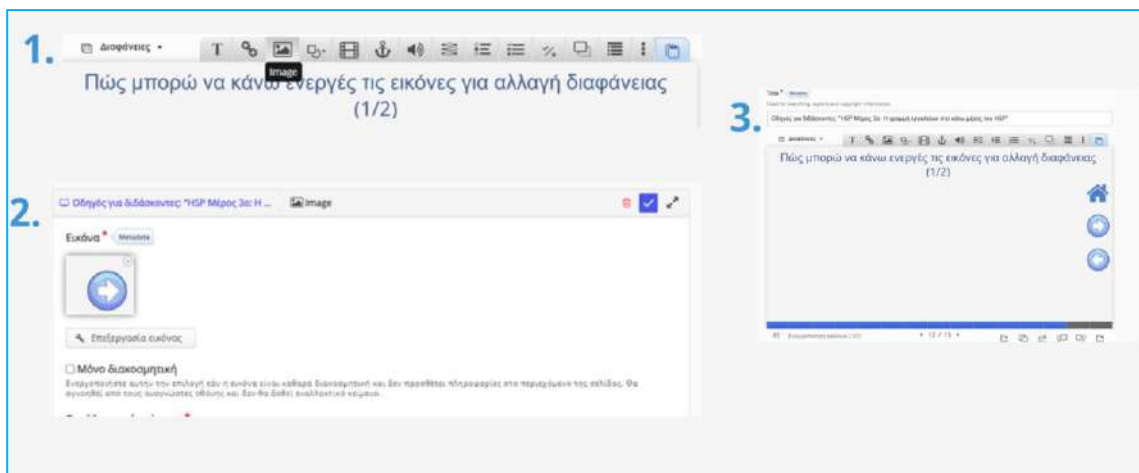
Εικόνα 1.39 - Αλλαγή διαφάνειας από τη γραμμή εργαλείων στο κάτω μέρος είτε από τα ενεργά κουμπιά μετάβασης σε άλλη διαφάνεια

ο **Πώς μπορώ να κάνω ενεργές τις εικόνες για να αλλάξω διαφάνειες;**

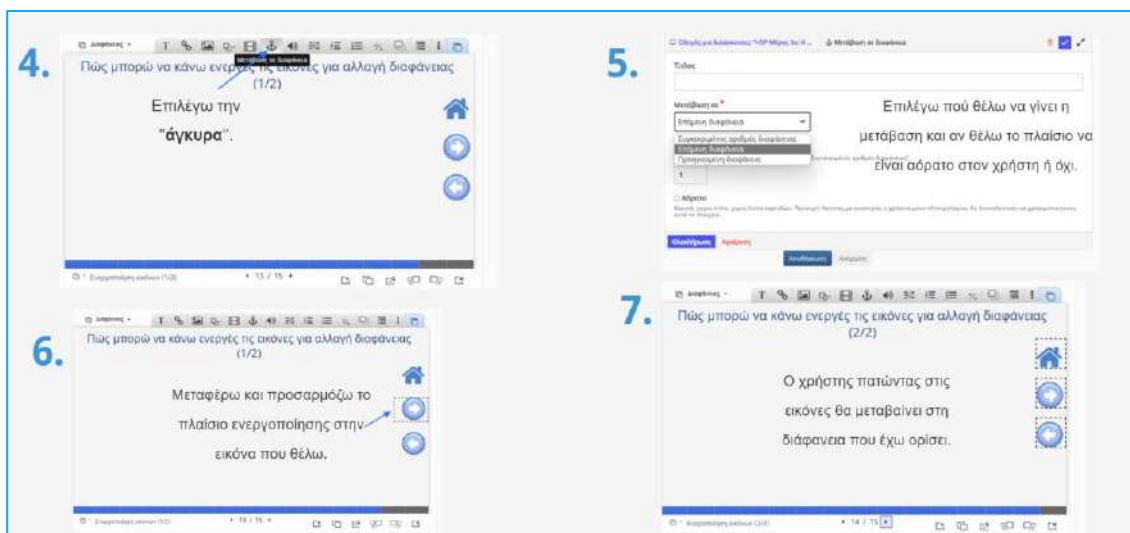
Ακολουθούν αναλυτικά τα βήματα στις παρακάτω εικόνες:

Αρχικά εισάγω τις εικόνες στις διαφάνειες, όπως έχουμε δει παραπάνω (Εικόνα 1.40).

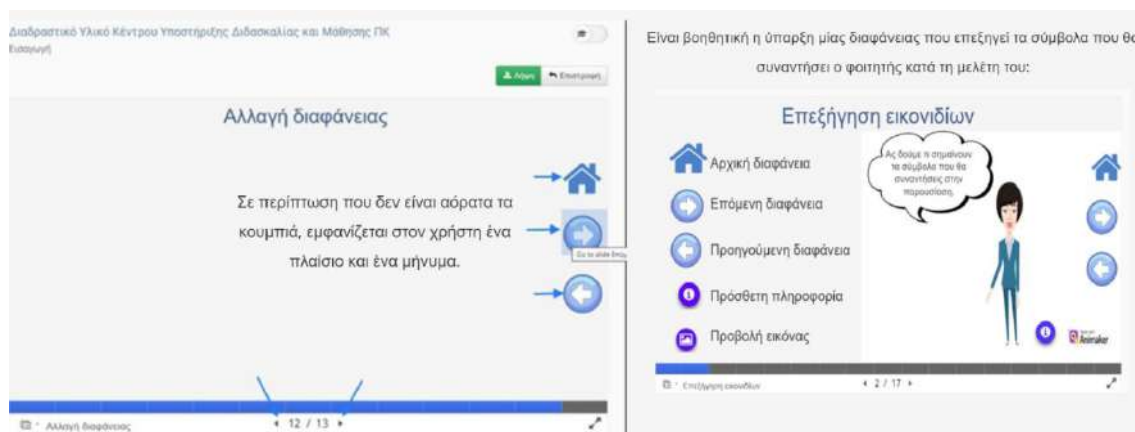
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.40 - Εισαγωγή εικόνων στις διαφάνειες



Εικόνα 1.41 - Ενεργοποίηση εικόνων με το εικονίδιο της «άγκυρας». Έτσι, μπορείτε πατώντας πάνω στην εικόνα να μεταβείτε σε συγκεκριμένη διαφάνεια, στην επόμενη ή στην προηγούμενη διαφάνεια, ενώ επιλέγετε αν θα είναι αόρατη στο χρήστη



Εικόνα 1.42 - Ορατά και αόρατα κουμπιά αλλαγής σελίδας για τον χρήστη

### **Εισαγωγή διαδραστικού βίντεο (Interactive Video)**

Η δημιουργία ενός διαδραστικού βίντεο στο H5P προσφέρει σημαντικά οφέλη τόσο για το μάθημα όσο και για τους σπουδαστές/ενηλίκους εκπαιδευομένους. Τα διαδραστικά βίντεο στο H5P προσφέρουν μια πολυδιάστατη εκπαιδευτική εμπειρία, που ενισχύει τη μάθηση και εμπλέκει τους μαθητές/φοιτητές/ενηλίκους με πιο ενεργό και αποτελεσματικό τρόπο. Αναλυτικότερα:

#### ***Αύξηση Εμπλοκής και Ενδιαφέροντος των Μαθητών/Φοιτητών/Ενηλίκων***

Τα διαδραστικά βίντεο ενσωματώνουν στοιχεία όπως κουίζ, ερωτήσεις, υπερσυνδέσμους και άλλες δραστηριότητες που απαιτούν ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές/φοιτητές/ενηλίκους. Αυτή η μορφή συμμετοχής βοηθά να διατηρηθεί το ενδιαφέρον τους και να ενισχυθεί η συγκέντρωσή τους στο μάθημα.

#### ***Ενίσχυση της Μάθησης μέσω της Ενεργής Συμμετοχής***

Όταν οι εκπαιδευόμενοι εμπλέκονται ενεργά με το περιεχόμενο, είναι πιο πιθανό να κατανοήσουν και να θυμούνται την πληροφορία. Οι διαδραστικές δραστηριότητες στο H5P ενθαρρύνουν την κριτική σκέψη και την επεξεργασία των πληροφοριών σε βάθος.

#### ***Παροχή Αμεσότητας Ανατροφοδότησης***

Οι διαδραστικές ερωτήσεις μέσα στο βίντεο μπορούν να παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση, βοηθώντας τους εκπαιδευόμενους να διορθώσουν τυχόν λάθη και να κατανοήσουν καλύτερα το υλικό.

#### ***Διαφοροποίηση της Διδασκαλίας***

Η χρήση διαδραστικών βίντεο διαφοροποιεί τις μεθόδους διδασκαλίας, προσφέροντας μια πιο πολυδιάστατη προσέγγιση. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην κάλυψη διαφορετικών μαθησιακών στυλ και προτιμήσεων των μαθητών/φοιτητών/ενηλίκων. Μπορείτε να διευκολύνετε τη διαφοροποιημένη μάθηση προσθέτοντας στοιχεία, όπως εικόνες, πίνακες, κείμενο και συνδέσμους, με τα οποία ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αλληλεπιδράσει κατά την αναπαραγωγή του βίντεο.

#### ***Αυτονομία στη Μάθηση***

Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να επανεξετάσουν το περιεχόμενο, να απαντήσουν στις ερωτήσεις και να λάβουν ανατροφοδότηση με τον δικό τους ρυθμό, δίνοντας τους την ευκαιρία να μάθουν πιο αυτόνομα.

#### ***Συλλογή Δεδομένων για Βελτιστοποίηση της Διδασκαλίας***

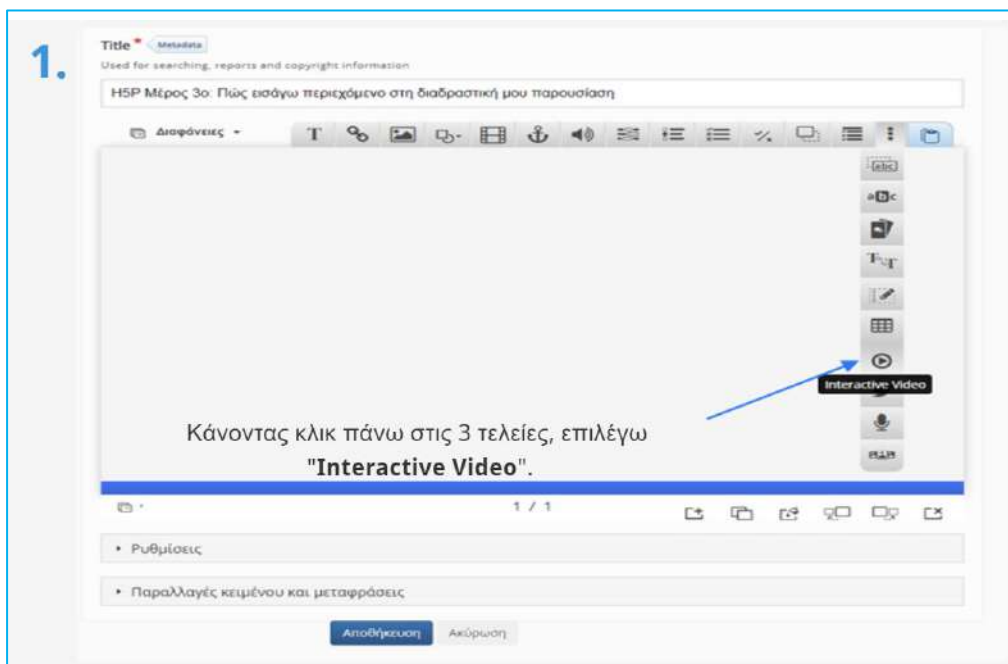
Το H5P προσφέρει δυνατότητες ανάλυσης που επιτρέπουν την παρακολούθηση της απόδοσης των μαθητών/φοιτητών σε πραγματικό χρόνο. Αυτά τα δεδομένα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη βελτιστοποίηση του μαθήματος, βάσει των αναγκών και των επιδόσεων των εκπαιδευομένων.

#### ***Ευελξία και Προσαρμοστικότητα***

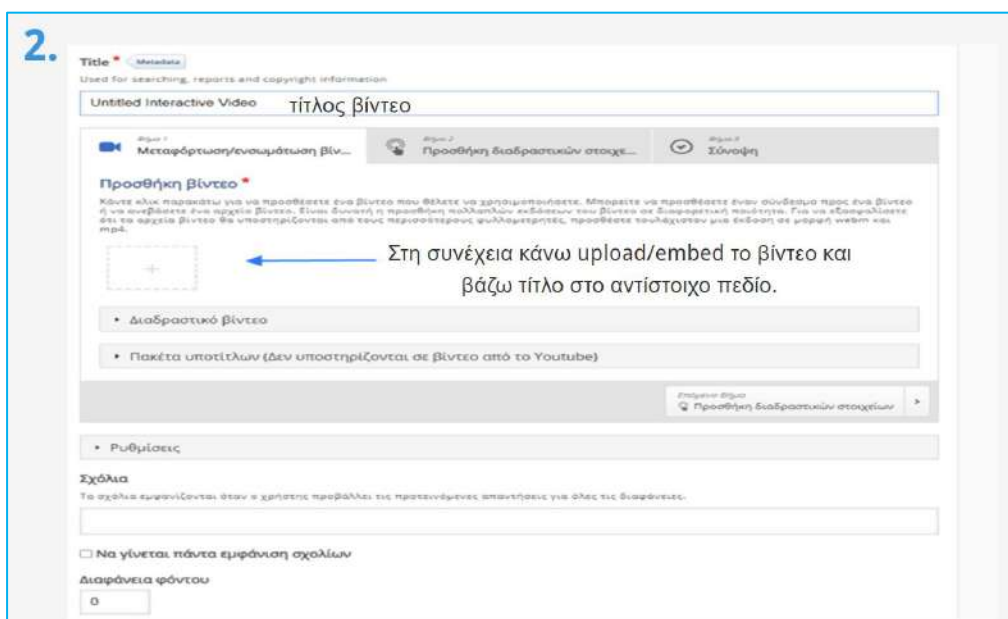
Τα διαδραστικά βίντεο μπορούν να ενσωματωθούν σε διάφορες πλατφόρμες μάθησης, όπως το Moodle, και να προσαρμοστούν ανάλογα με τους στόχους του μαθήματος.

## Πώς δημιουργώ ένα διαδραστικό βίντεο;

Ακολουθούν αναλυτικές οδηγίες για τη δημιουργία ενός **διαδραστικού βίντεο** με εμβόλιμες σε αυτό ερωτήσεις και παρατηρήσεις, στις οποίες ο εκπαιδευόμενος θα κληθεί να απαντήσει καθώς παρακολουθεί το βίντεο (Εικόνες 1.43, 1.44, 1.45).

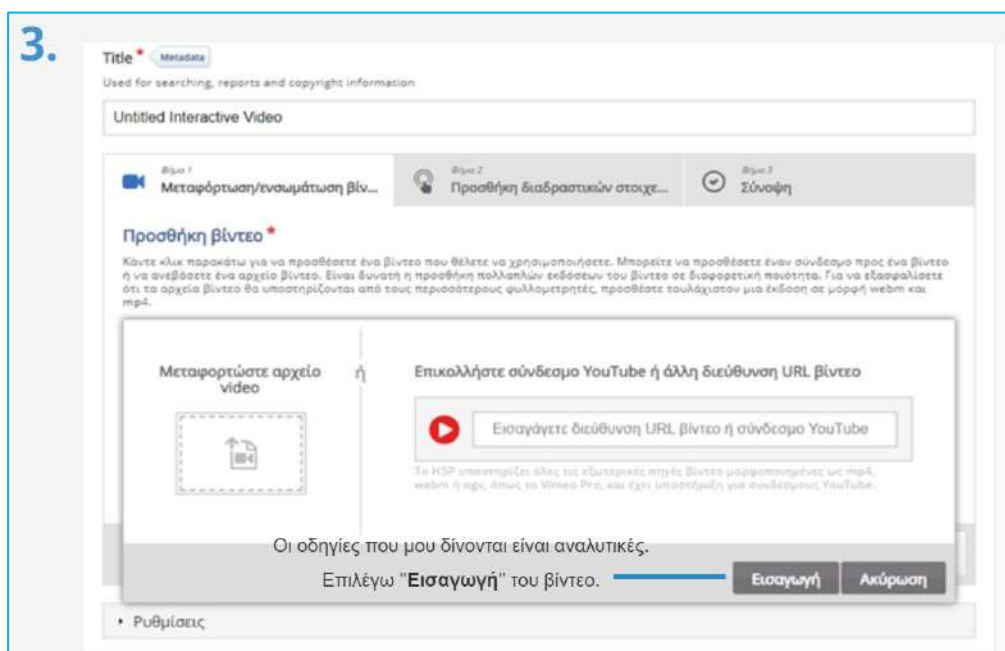


Εικόνα 1.43 - Επιλογή "Interactive video" από το αναδιδόμενο μενού, πατώντας τις «τρεις τελείες» στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης



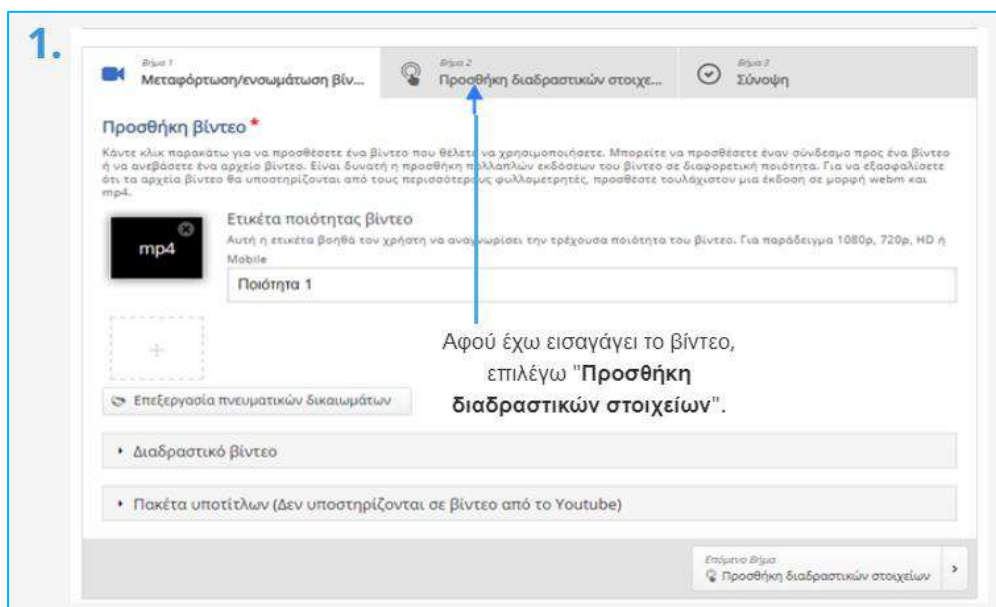
Εικόνα 1.44 - Προσθήκη βίντεο και τίτλου

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.45 – 1. Προσθήκη βίντεο: μεταφόρτωση βίντεο ή επικόλληση συνδέσμου

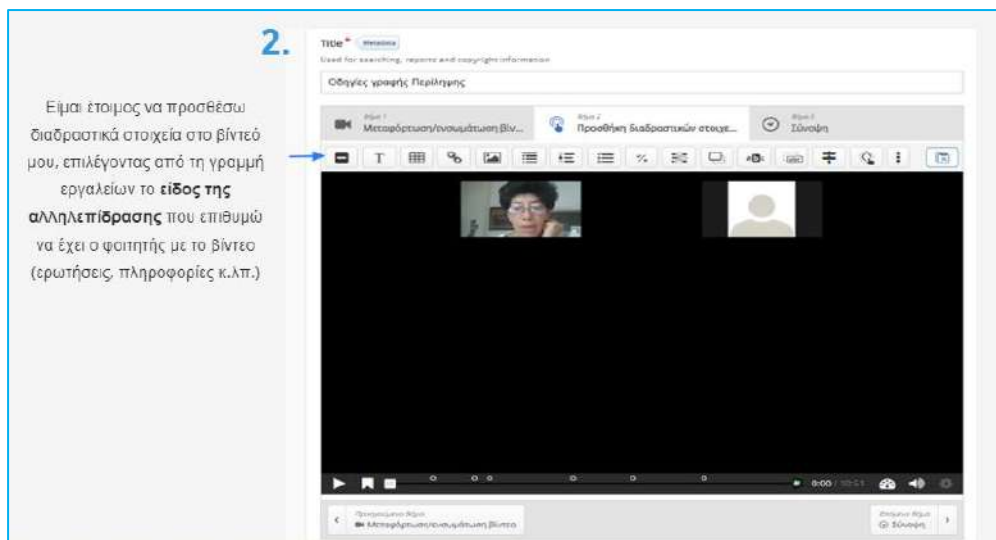
Πώς προσθέτω διαδραστικά στοιχεία στο βίντεο (Εικόνες 1.46, 1.47);



Εικόνα 1.46 – 2. Προσθήκη διαδραστικών στοιχείων



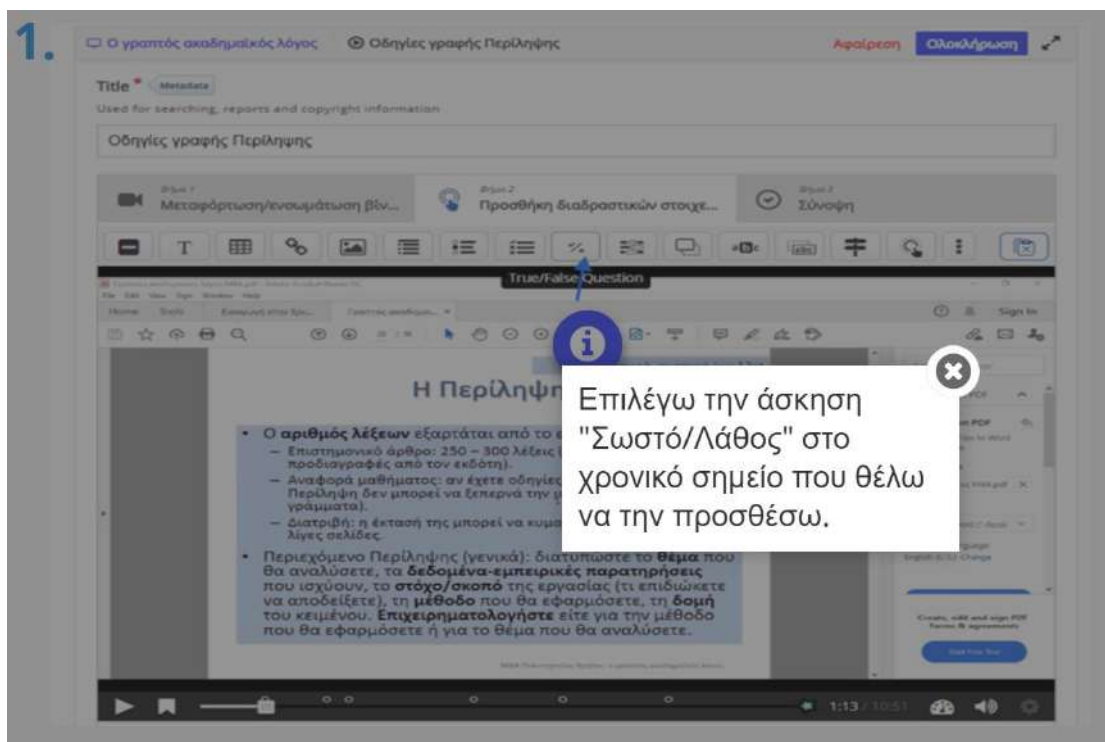
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.47 - Επιλογή διαδραστικών στοιχείων

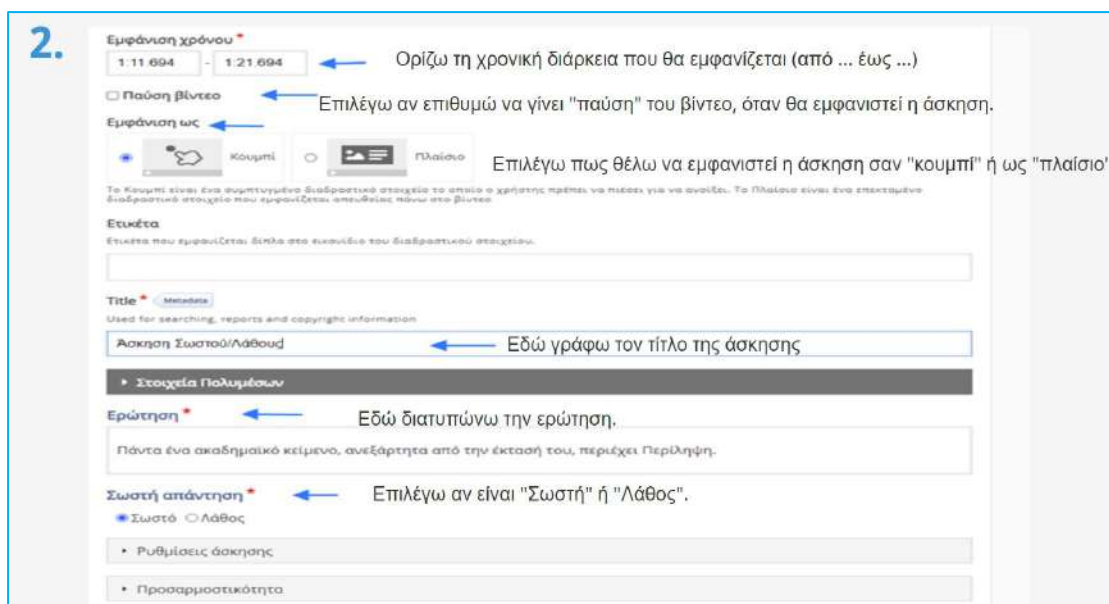
Τι είδους ασκήσεις και ερωτήσεις μπορώ να εισάγω κατά τη ροή του βίντεο;

- **Εισαγωγή άσκησης Σωστό/Λάθους (Εικόνες 1.48, 1.49, 1.50)**

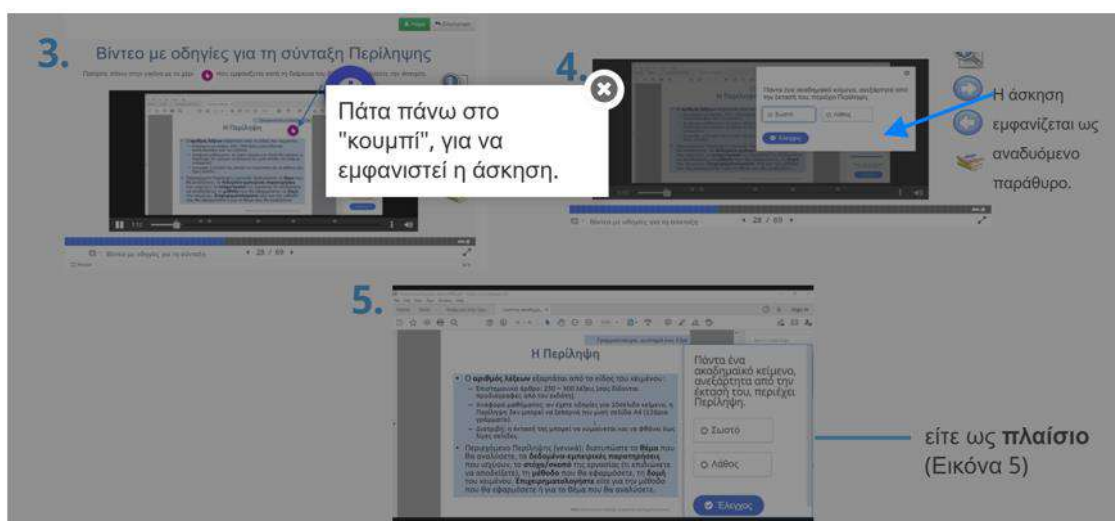


Εικόνα 1.48 - Επιλογή Άσκησης Σωστό/Λάθους

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



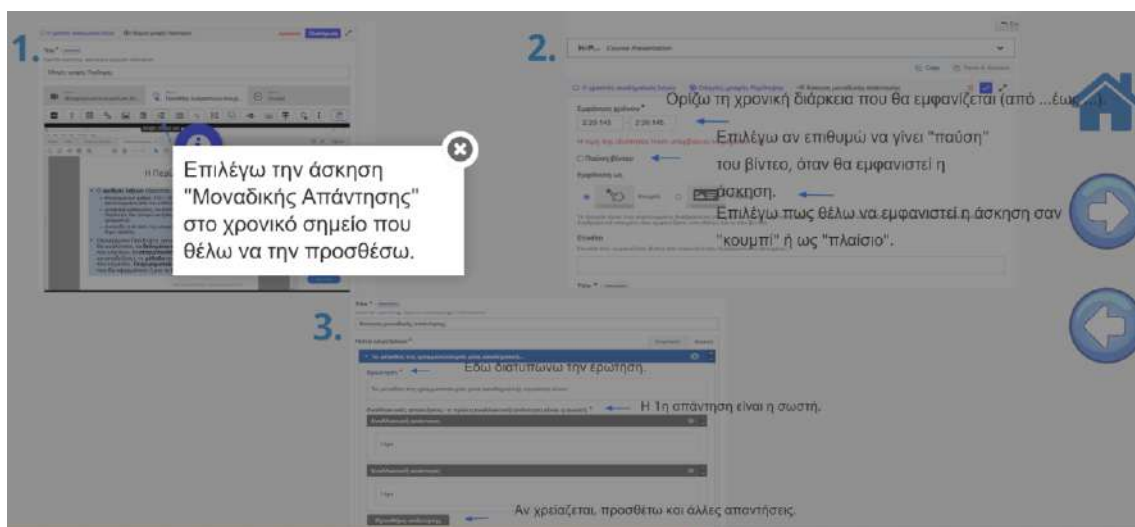
Εικόνα 1.49 - Παράθυρο ερώτησης Σωστού/Λάθους



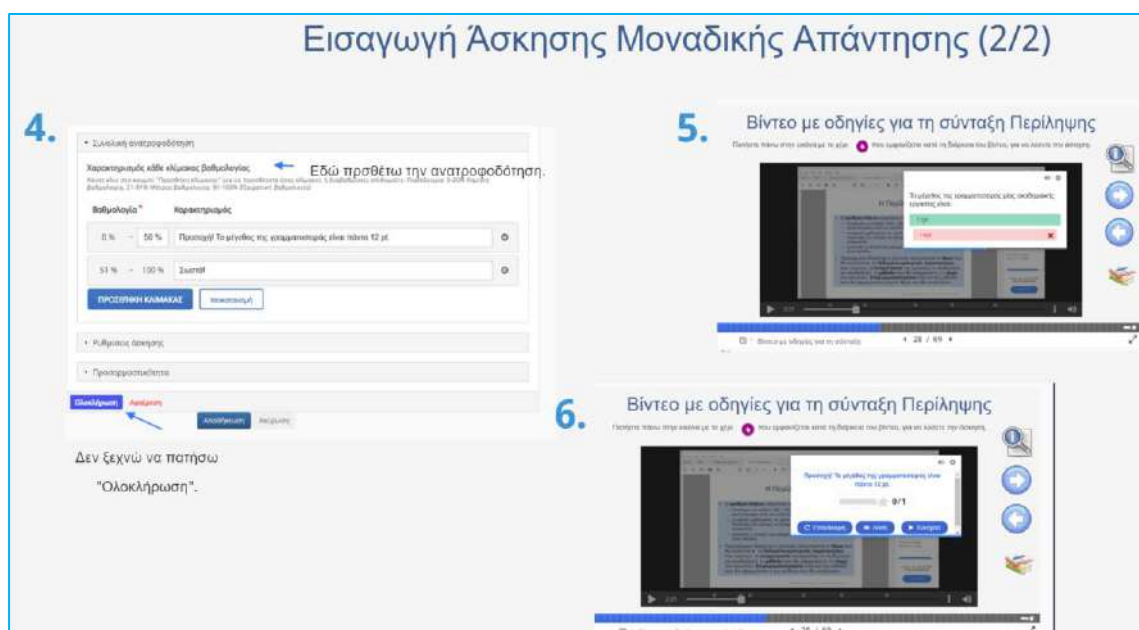
Εικόνα 1.50 - Επιλογές εμφάνισης ερώτησης Σωστού/Λάθους στο βίντεο

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
 Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

ο **Εισαγωγή άσκησης μοναδικής απάντησης (Εικόνες 1.51, 1.52)**



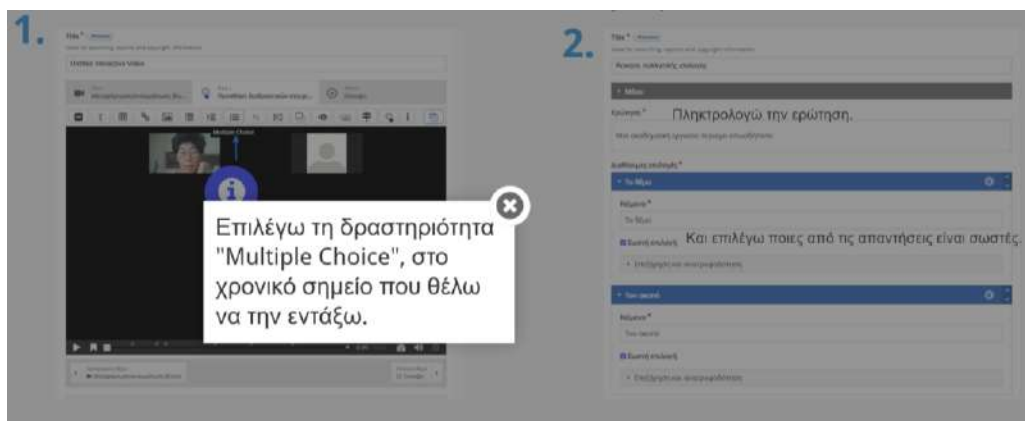
Εικόνα 1.51 - Επιλογή άσκησης μοναδικής απάντησης, παράθυρο ερώτησης



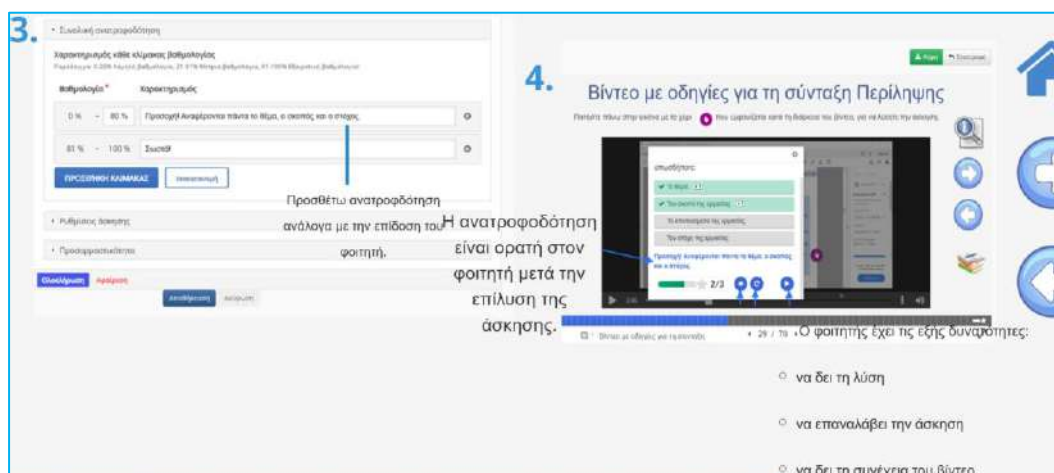
Εικόνα 1.52 - Προσθήκη ανατροφοδότησης, εμφάνιση άσκησης στη ροή του βίντεο

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- ο **Εισαγωγή Άσκησης Πολλαπλής Επιλογής – Εικόνες 1.53, 1.54 (περισσότερες από 1 σωστές απαντήσεις)**



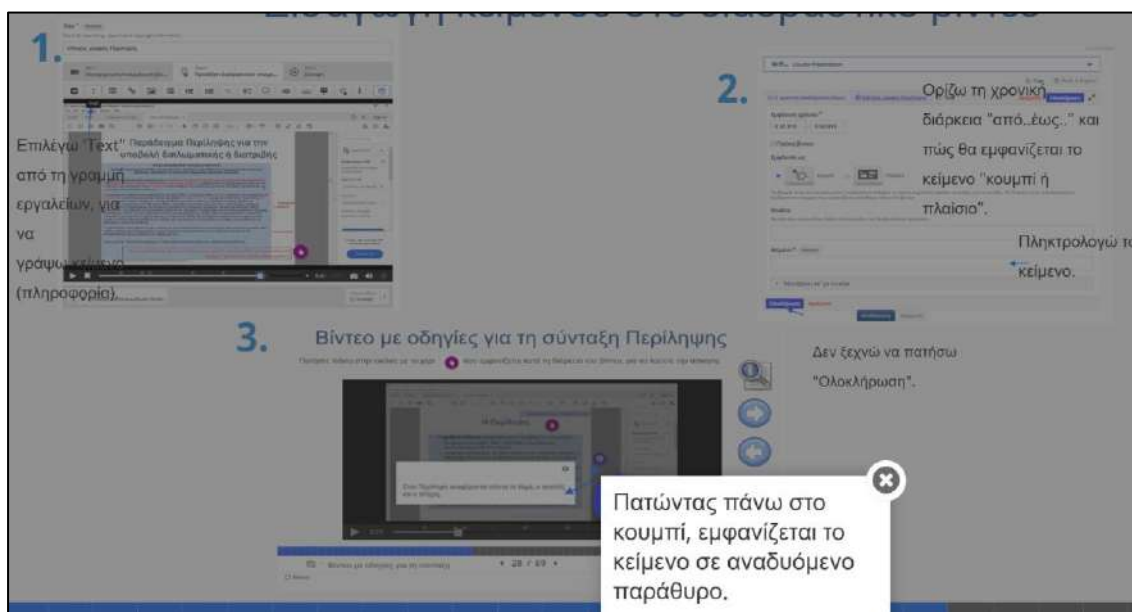
Εικόνα 1.53 - Επιλογή Ερώτησης Πολλαπλής Επιλογής, παράθυρο ερώτησης



Εικόνα 1.54 - Προσθήκη ανατροφοδότησης, εμφάνιση ανατροφοδότησης στη ροή του βίντεο

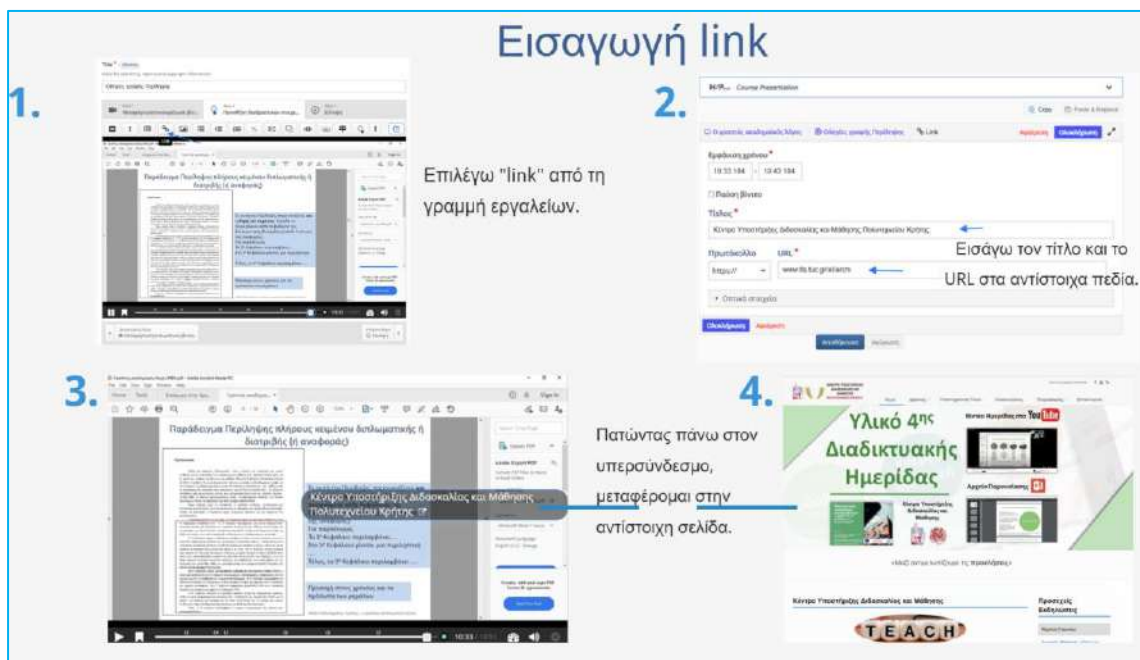
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

ο **Εισαγωγή κειμένου στο διαδραστικό βίντεο (Εικόνα 1.55)**



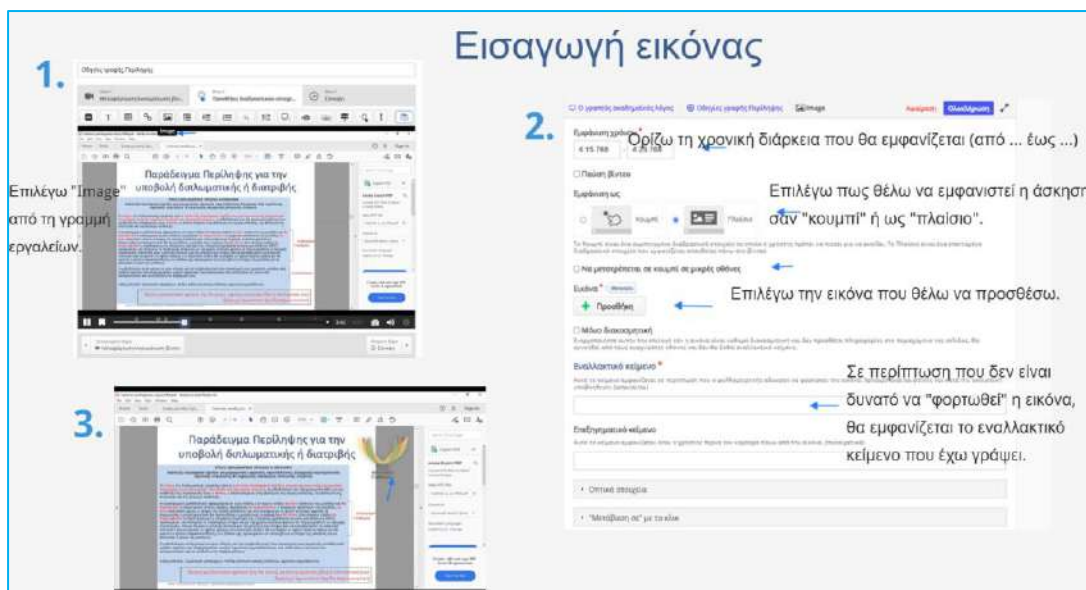
Εικόνα 1.55 - Επιλογή εικονιδίου "T" (Text) για εισαγωγή κειμένου και εμφάνιση στη ροή του βίντεο

ο **Εισαγωγή Link στο διαδραστικό βίντεο (Εικόνα 1.56)**



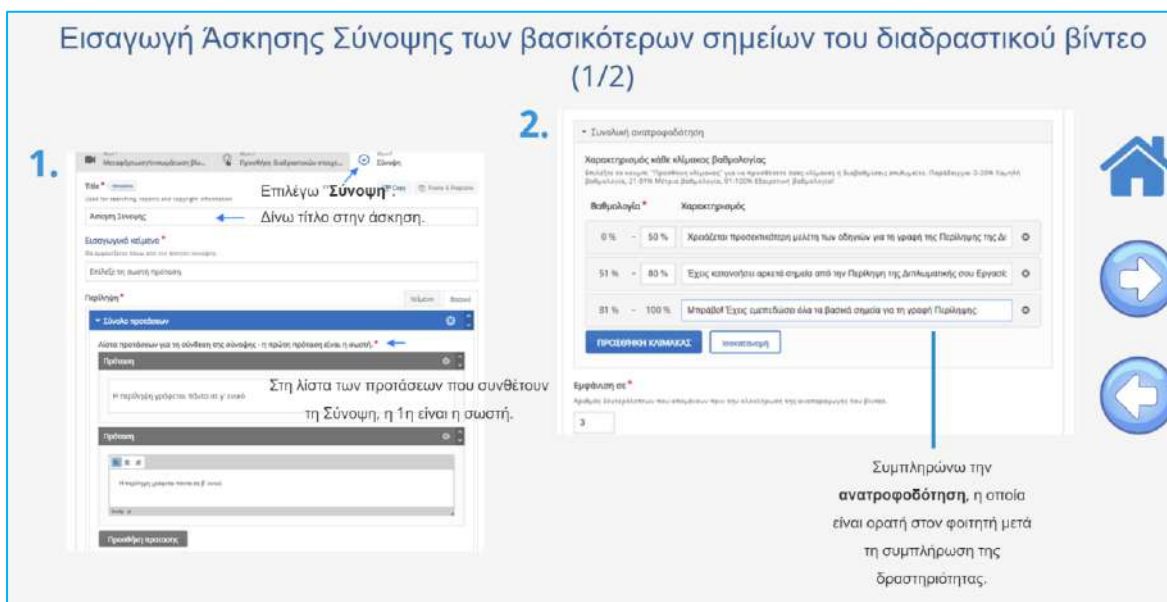
Εικόνα 1.56 - Επιλογή εισαγωγής συνδέσμου (Link) και εμφάνιση στο βίντεο

ο **Εισαγωγή εικόνας στο διαδραστικό βίντεο (Εικόνα 1.57)**



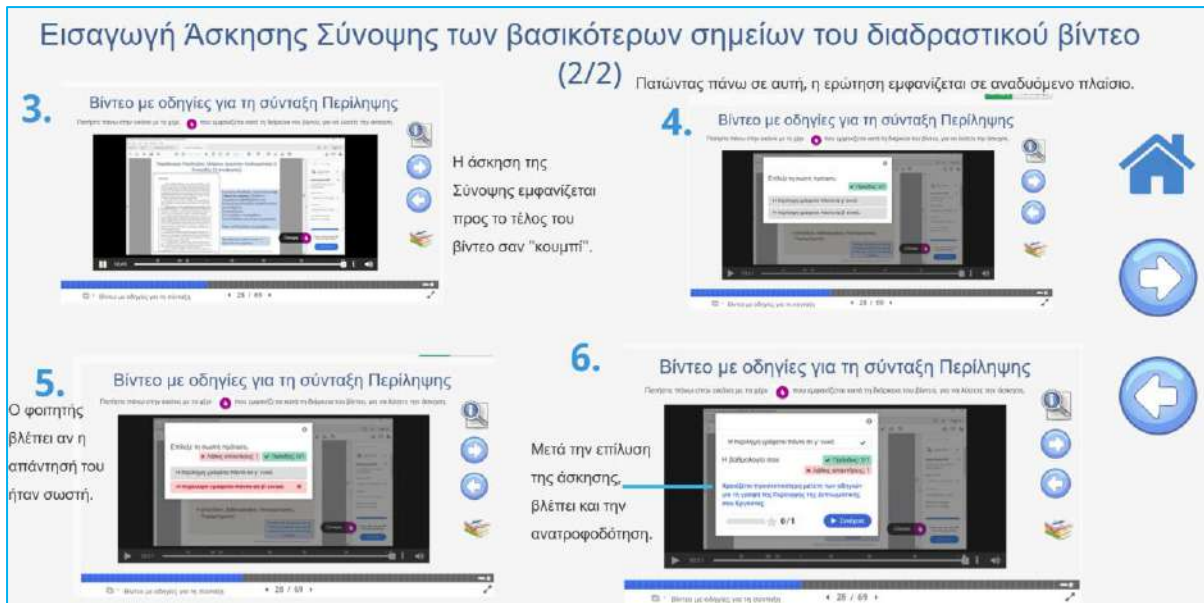
Εικόνα 1.57 - Επιλογή εικόνας (Image), παράθυρο επιλογών, εμφάνιση στο βίντεο

ο **Εισαγωγή Άσκησης Σύνοψης των βασικότερων σημείων του διαδραστικού βίντεο (Εικόνα 1.58, 1.59)**



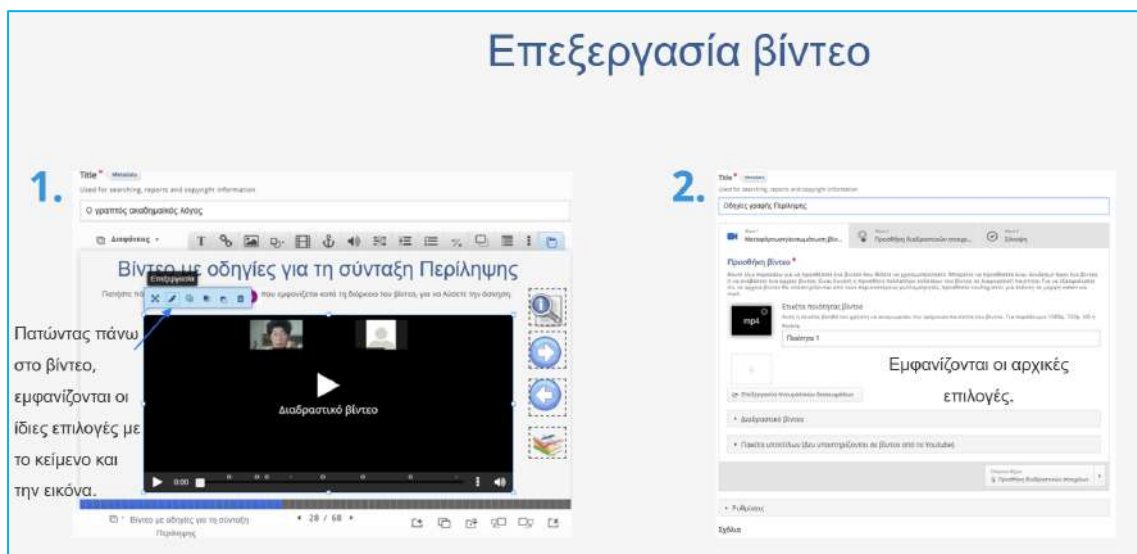
Εικόνα 1.58 - Επιλογή Άσκησης Σύνοψης, παράθυρο ανατροφοδότησης

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
 Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.59 - Εμφάνιση Άσκησης Σύνοψης στη ροή του βίντεο και της Ανατροφοδότησής της

Πώς μπορώ να επεξεργαστώ το διαδραστικό βίντεο που δημιούργησα (Εικόνα 1.60);



Εικόνα 1.60 - Δυνατότητα επεξεργασίας του διαδραστικού βίντεο

Πώς εισάγω ασκήσεις στη διαδραστική μου παρουσίαση (Course Presentation);

**Ας δούμε, καταρχάς, ποιος είναι ο ρόλος των δραστηριοτήτων:**

- Οι δραστηριότητες, όπως τα κουίζ, οι ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών, οι ασκήσεις συμπλήρωσης κενών, ενισχύουν τον **διαδραστικό χαρακτήρα** της παρουσίασης του μαθήματος, ενεργοποιούν τους εκπαιδευομένους, διατηρώντας το ενδιαφέρον τους καθ'

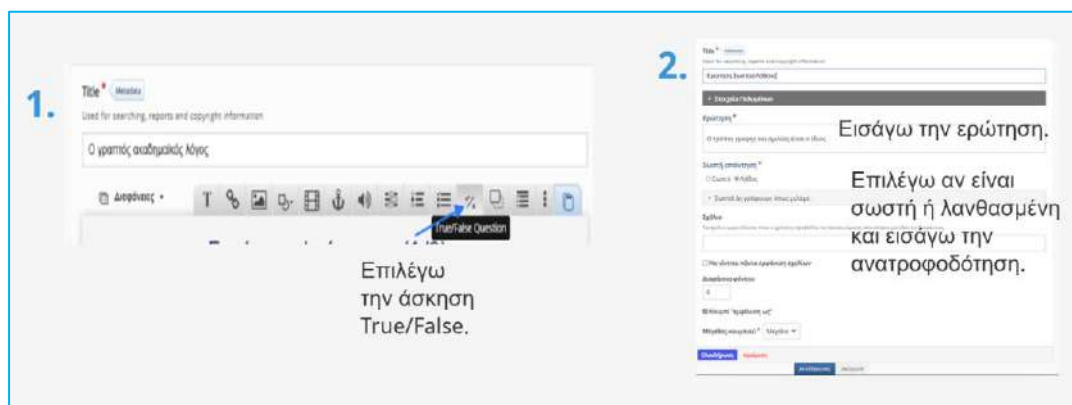
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

όλη τη διάρκεια της παρουσίασης. Έτσι, η διαδικασία της μάθησης καθίσταται πιο διασκεδαστική και συναρπαστική, αυξάνοντας το *κίνητρο* των μαθητών/φοιτητών να συνεχίσουν.

- Οι δραστηριότητες εμπλουτίζουν το εκπαιδευτικό υλικό, ενώ στόχο έχουν να κάνουν πιο *βιωματική και δημιουργική* τη μελέτη και να βοηθήσουν τον μαθητή/φοιτητή/ενήλικο να επεξεργαστεί δεδομένα χωρίς την παρουσία του διδάσκοντα.
- Οι διαδραστικές δραστηριότητες βοηθούν στην *ενίσχυση της μάθησης*, καθώς οι εκπαιδευόμενοι έχουν την ευκαιρία να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους άμεσα και να λάβουν *ανατροφοδότηση*. Συγκεκριμένα, οι δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης αποτελούν ένα σημαντικό σημείο στον σχεδιασμό του υλικού, καθώς μέσα από αυτές οι μαθητές/φοιτητές/ενήλικοι ενημερώνονται για τα αποτελέσματα της μελέτης τους (Μουζάκης, 2006) και εμπλέκονται ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία (Ιωακειμίδου, 2018).
- Οι διδάσκοντες μπορούν να *αξιολογήσουν* το βαθμό κατανόησης των μαθητών τους και να *προσαρμόσουν* ανάλογα την πορεία της διδασκαλίας τους.

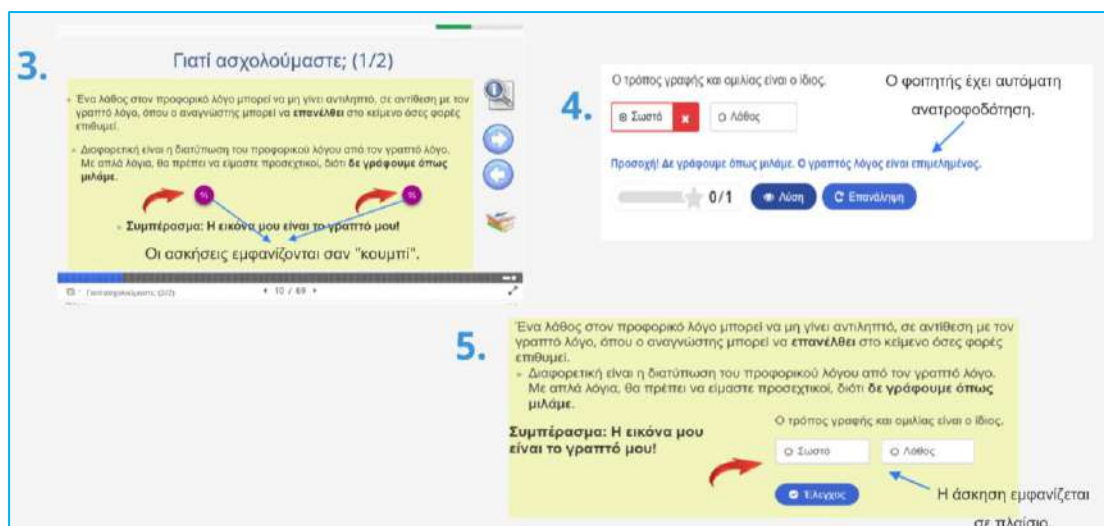
### Εισαγωγή Άσκησης Σωστού /Λάθους (True/False Question)

Παρουσιάσαμε ήδη πώς να προσθέτετε άσκηση Σωστού/ Λάθους σε διαδραστικό βίντεο. Η διαδικασία που ακολουθείται για την εισαγωγή αυτού του είδους ασκήσεων στο εκπαιδευτικό υλικό είναι *ακριβώς η ίδια*. Έτσι, η άσκηση μπορεί να εμφανίζεται είτε σαν "κουμπί" είτε ως πλαίσιο. Ακολουθούν, εν συντομία, τα βήματα (Εικόνες 1.61, 1.62):



Εικόνα 1.61 - Εισαγωγή Άσκησης Σωστού/Λάθους στη διαδραστική παρουσίαση

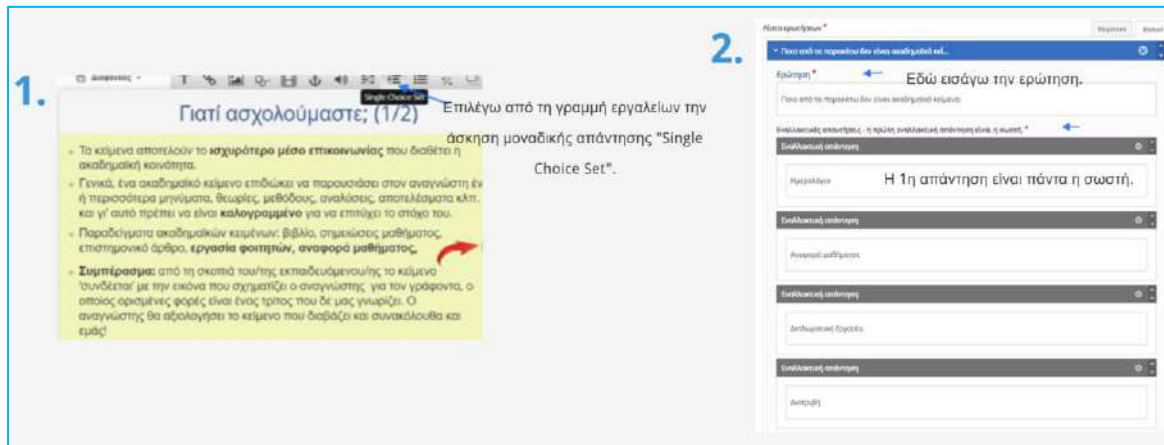




Εικόνα 1.62 - Επιλογές εμφάνισης της άσκησης και ανατροφοδότηση

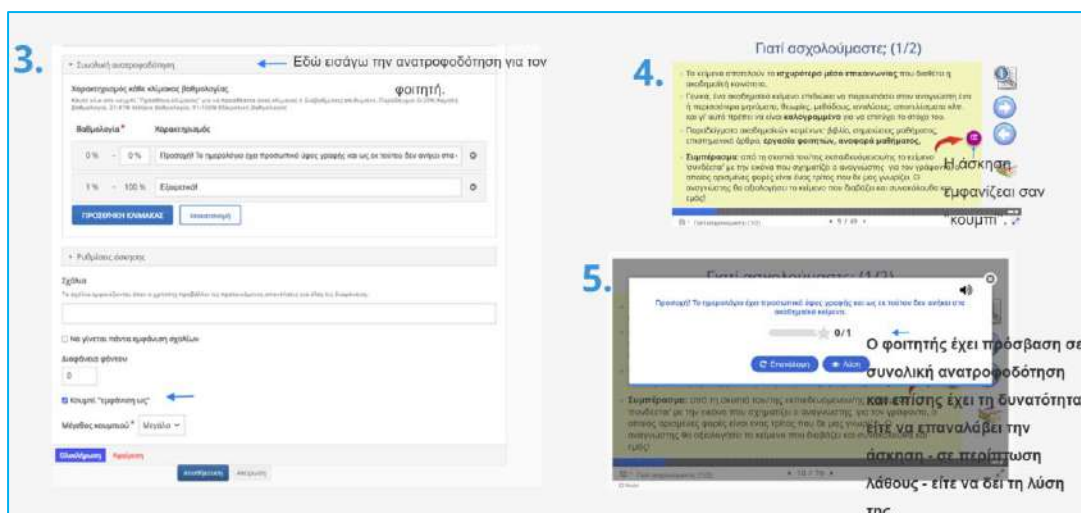
### Εισαγωγή Άσκησης Μοναδικής Απάντησης (Single Choice Set)

Παρουσιάσαμε ήδη πώς να προσθέτετε άσκηση Μοναδικής Απάντησης σε διαδραστικό βίντεο. Η διαδικασία που ακολουθείται για την εισαγωγή αυτού του είδους ασκήσεων στο εκπαιδευτικό υλικό είναι ακριβώς η ίδια. Έτσι, η άσκηση μπορεί να εμφανίζεται είτε σαν "κουμπί" είτε ως πλαίσιο. Ακολουθούν, εν συντομία, τα βήματα (Εικόνες 1.63, 1.64):



1.63 - Εισαγωγή Άσκησης Μοναδικής Απάντησης στη διαδραστική παρουσίαση

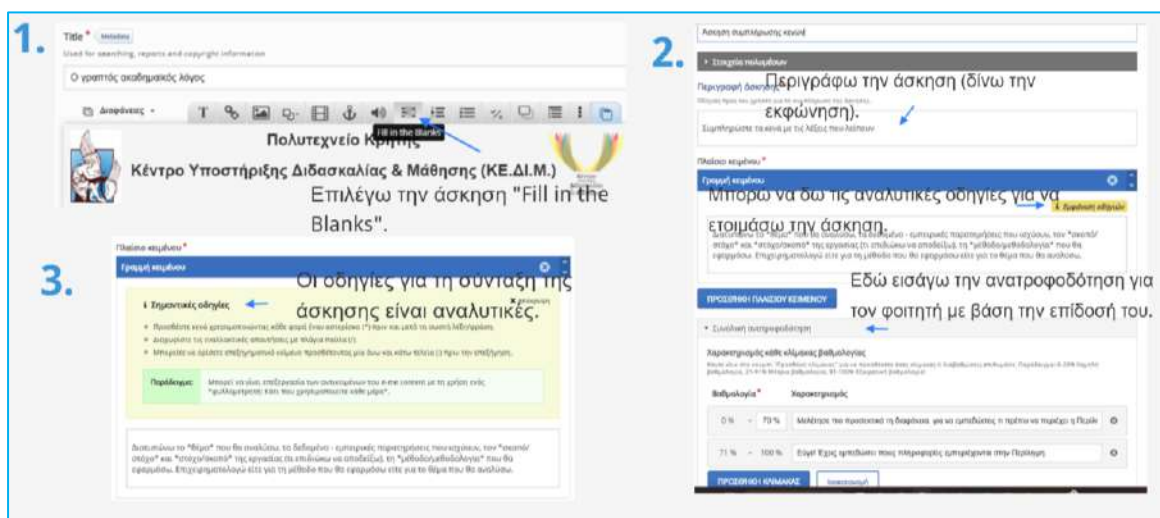
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
 Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



1.64 - Εισαγωγή και εμφάνιση ανατροφοδότησης

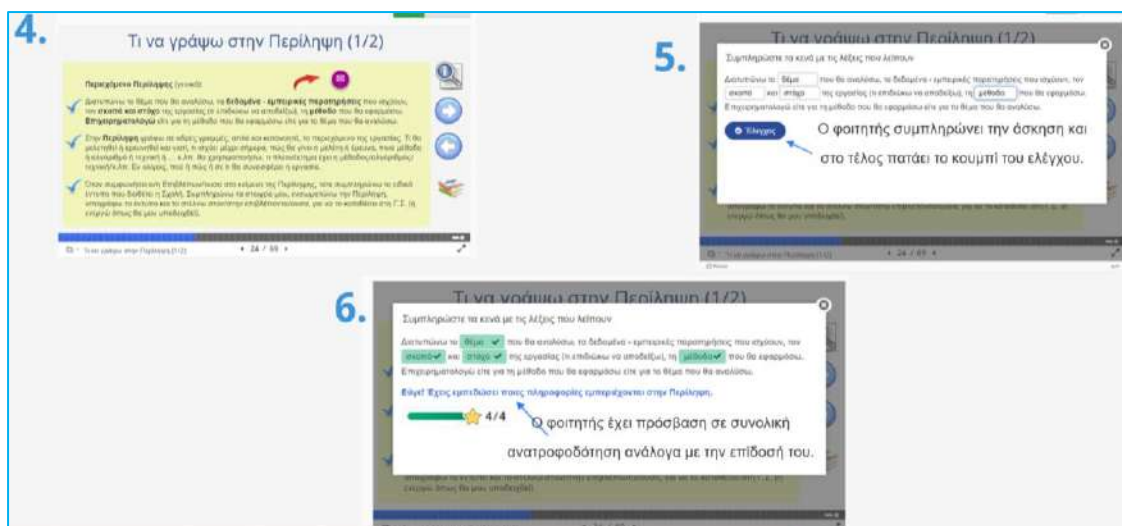
**Εισαγωγή Άσκησης Συμπλήρωσης Κενών (Fill in the Blanks)**

Ακολουθούν τα βήματα για την εισαγωγή της άσκησης (Εικόνες 1.65, 1.66):



Εικόνα 1.65 - Εισαγωγή Άσκησης Συμπλήρωσης Κενών στη διαδραστική παρουσίαση

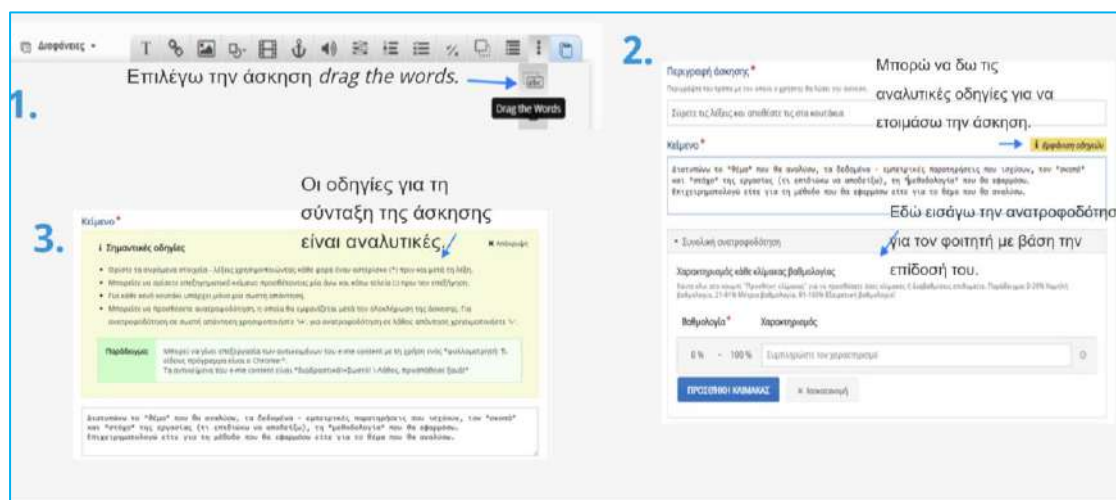
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
 Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



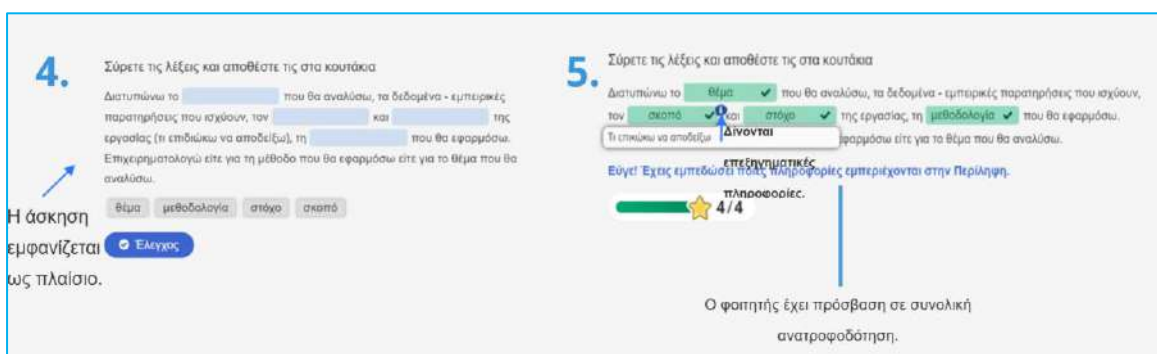
Εικόνα 1.66 - Εμφάνιση άσκησης και ανατροφοδότησης

**Εισαγωγή Άσκησης Σύρε και Άφησε (Drag the Words)**

Ακολουθούν τα βήματα για την εισαγωγή της άσκησης (Εικόνες 1.67, 1.68):



Εικόνα 1.67 - Εισαγωγή Άσκησης Drag the word στη διαδραστική παρουσίαση



Εικόνα 1.68 - Εμφάνιση άσκησης και ανατροφοδότησης

## Εισαγωγή Άσκησης Σύνοψης

Ο εκπαιδευόμενος επιλέγοντας τη σωστή απάντηση σε μία σειρά ερωτήσεων του διδάσκοντα θα έχει στη διάθεσή του τα **κύρια σημεία** του μαθήματος.

Ακολουθούν τα βήματα για την εισαγωγή της άσκησης (Εικόνες 1.69, 1.70):

1. Title \* Metadata  
Used for searching, reports and copyrights information  
Οδηγός για δίδασκοντες "H5P Μέρος 5ο. Πώς εισάγω ασκήσεις"

2. Επιλέγω την Περίληψη (Summary) από τη γραμμή εργαλείων.  
Εδώ γράφω την εκφώνηση.  
Εδώ γράφω την ανατροφοδότηση για τον φοιτητή με βάση την επίδοσή του.

3. Η 1η πρόταση είναι η σωστή.  
Συνολική ανατροφοδότηση

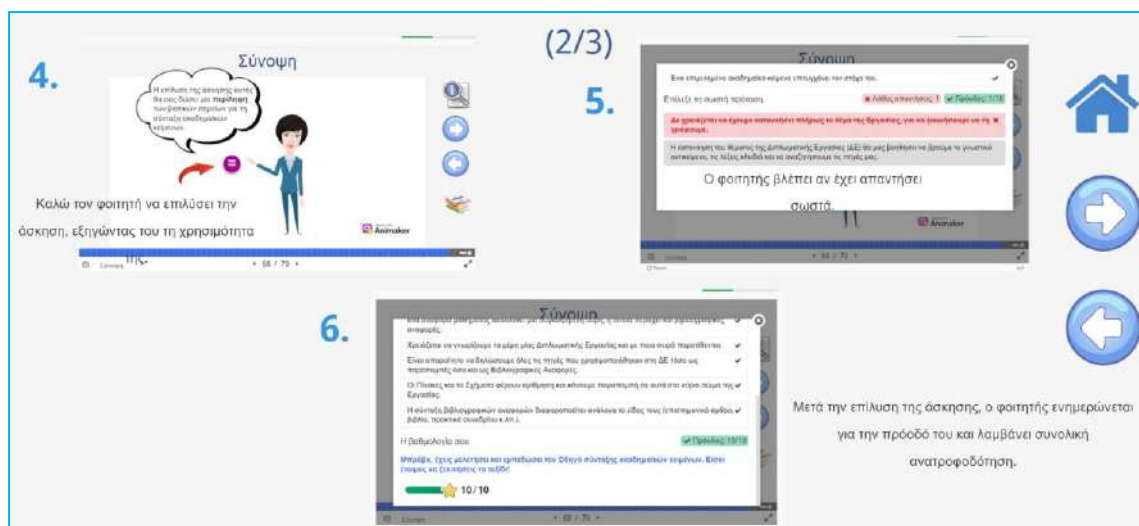
Βαθμολογία *	Χαρακτηρισμός
0 % - 50 %	Δύσβατος τον Οδηγό σύνταξης ακαδημαϊκών κειμένων, μια προσεκτικότερη μελέτη του θ
51 % - 80 %	Αρκετά καλή Έχεις μελετήσει τον Οδηγό σύνταξης ακαδημαϊκών κειμένων, χρειαζόσαι έμ
81 % - 100 %	Μεγάλο, έχεις μελετήσει και εμπέδωσε τον Οδηγό σύνταξης ακαδημαϊκών κειμένων. Εκ

ΠΡΟΣΕΡΧΗΚΗ ΚΑΙΜΑΚΑΣ | Ισοκατανομή

Εικόνα 1.69 - Εισαγωγή Άσκησης Σύνοψης και ανατροφοδότησης

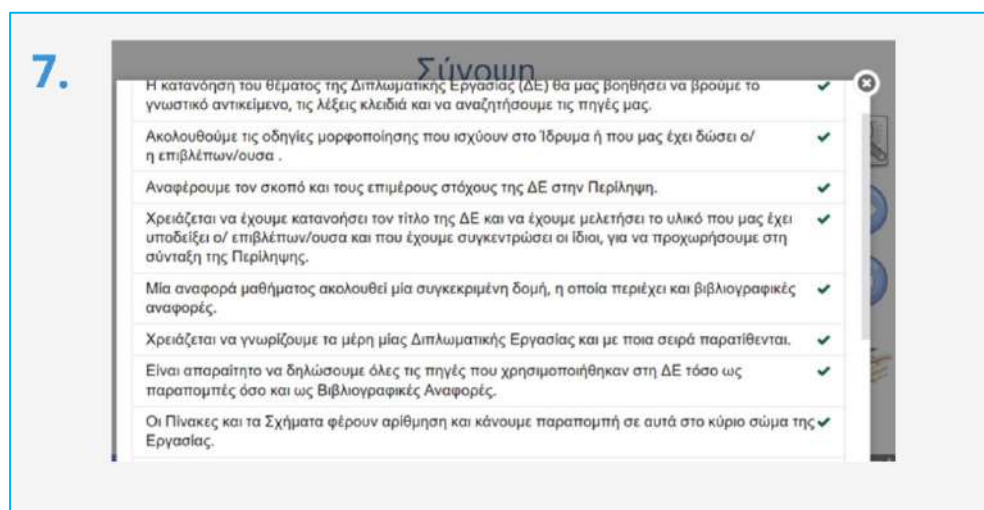
**Δυσκολίες εκπαιδευομένων** σε Ηλεκτρονικά Περιβάλλοντα μάθησης: αίσθηση απομόνωσης, έλλειψη αμεσότητας, ανεπάρκεια διδακτικής και κοινωνικής παρουσίας, καθυστέρηση ανατροφοδότησης, αίσθηση ότι δεν ανήκουν σε μια ομάδα κ.λπ. Οι μελέτες συγκλίνουν ότι οι αρνητικές επιδράσεις μειώνονται ή εξαλείφονται όταν καλλιεργείται η αλληλεπίδραση, η συνεργασία και η ανάπτυξη μιας κοινότητας μάθησης. Πηγή: Παυλή-Κορρέ, Μ. & Λευθεριώτου Π. (2020). *Σχεδιασμός Προγραμμάτων μη τυπικής εκπαίδευσης ενηλίκων διά ζώσης εκπαίδευσης και ηλεκτρονικής μάθησης*, εκδ. ύψιλον/βιβλία

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 1.70 - Εμφάνιση και συμπλήρωση άσκησης και ανατροφοδότηση

Τέλος, εμφανίζονται μόνο οι **σωστές** απαντήσεις, οι οποίες και συνιστούν μία **σύνοψη** των κύριων σημείων του μαθήματος (Εικόνα 1.71).



Εικόνα 1.71 - Η εμφάνιση των σωστών απαντήσεων συνιστά μία σύνοψη των κύριων σημείων

## Πηγές

H5P. (χ.χ.). *H5P - Δημιουργήστε, μοιραστείτε και επαναχρησιμοποιήστε διαδραστικό περιεχόμενο.* H5P. <https://h5p.org>

H5P. (χ.χ.). *Κόμβος προσθήκης περιεχομένου H5P.* H5P. <https://h5p.org/node/add/h5p-content>

H5P. (χ.χ.). *Οδηγός γρήγορης εκκίνησης H5P.* H5P. <https://up2u.netmode.ntua.gr/wp-content/uploads/2018/05/H5P-Quick-Start>

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

H5P. (χ.χ.). *Προτάσεις τύπων περιεχομένου*. H5P. <https://help.h5p.com/hc/en-us/articles/7505649072797-Content-types-re>

Ιωακειμίδου, Β. (2018). Η διασφάλιση της ποιότητας στη διδασκαλία και μάθηση: Εφαρμογές στην πολυμορφική εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

Kasarakis, S. (χ.χ.). *Ηλεκτρονική πηγή για H5P*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. <https://ikee.lib.auth.gr/record/323909/files/kasarakis.pdf>

Lambda Solutions. (χ.χ.). *5 οφέλη από τη χρήση του H5P στη διαδικτυακή μάθηση*. Lambda Solutions. <https://www.lambdasolutions.net/blog/5-benefits-of-using-h5p-in-online-learning-lrn>

Μουζάκης, Χ. (2006). *Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην εκπαίδευση ενηλίκων - Παραδείγματα και περιπτώσεις εκπαίδευσης*.

ResearchGate. (2021). *Glossika: Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια H5P*. [https://www.researchgate.net/publication/356597748\\_Glossika\\_Psephiaka\\_ekpaideutika\\_paichnidia](https://www.researchgate.net/publication/356597748_Glossika_Psephiaka_ekpaideutika_paichnidia)

University of Liverpool. (χ.χ.). *Αγκαλιάζοντας τη διαδραστική μάθηση με το H5P στο UoL*. Centre for Innovation in Education. <https://www.liverpool.ac.uk/centre-for-innovation-in-education/blog/general/embracing-interactive-learning-h5p>

## 2. Book Creator

---

### Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη

#### Εισαγωγικά

**Ηλεκτρονική Διεύθυνση:** <https://bookcreator.com/>

**Εγγραφή:** Χρειάζεται εγγραφή και δημιουργία λογαριασμού.

**Δωρεάν έκδοση:** Στη δωρεάν έκδοση μπορείτε να δημιουργήσετε μία βιβλιοθήκη η οποία μπορεί να περιέχει μέχρι 40 βιβλία. Επί πληρωμή έχετε τη δυνατότητα να αναβαθμίσετε τον λογαριασμό σας και να δημιουργήσετε περισσότερα.

**Περιγραφή:** Το Book Creator είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο ψηφιακής αφήγησης, που επιτρέπει τη δημιουργία ηλεκτρονικών βιβλίων και κόμικς. Τα βιβλία μπορούν να περιέχουν κείμενο, εικόνες, βίντεο από το διαδίκτυο, ηχογράφηση, ενώ μπορούν να αποθηκευτούν στη συσκευή σαν ebooks ή να δημοσιευτούν διαδικτυακά.

**Χρήση:** Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργούν πολυμεσικά projects, συνδυάζοντας βίντεο, ήχο και κείμενο για να εμπλουτίσουν τα μαθήματα τους. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δουλέψουν συνεργατικά πάνω σε ένα κοινό project, μοιράζοντας ιδέες και προσθέτοντας περιεχόμενο.

**Ιδανικό για:** Το Book Creator είναι ιδανικό για εκπαιδευτικούς που θέλουν να δημιουργήσουν διαδραστικό εκπαιδευτικό υλικό, για εκπαιδευόμενους που θέλουν να δημιουργήσουν αφηγηματικά έργα και επαγγελματίες που δημιουργούν ηλεκτρονικά βιβλία ή κόμικς.

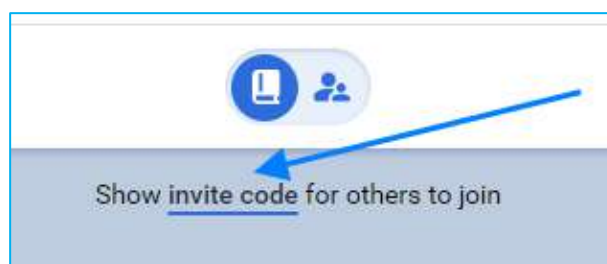
#### Οδηγίες

**Τι καθιστά το Book Creator ένα διαδραστικό και συνεργατικό εργαλείο;**

- ❖ Με την προσθήκη διαφόρων πολυμέσων, όπως εικόνες, βίντεο, ήχο, οι δημιουργοί ενσωματώνουν οπτικά και ακουστικά στοιχεία, τα οποία ενισχύουν την *κατανόηση* των εκπαιδευομένων και καθιστούν το περιεχόμενο πιο *ενδιαφέρον*, αυξάνοντας την *προσοχή* τους.
- ❖ Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να παρακολουθήσουν βίντεο ή να ακούσουν ηχογραφήσεις, κάνοντας το περιεχόμενο πιο *ελκυστικό* και *εύληπτο*, αλλά και να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα. Ειδικότερα, το γεγονός ότι το Book Creator υποστηρίζει την ηχογράφηση φωνής καθιστά τα βιβλία προσβάσιμα και ευχάριστα για άτομα με *διαφορετικά μαθησιακά στυλ*. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να ακούσουν αφηγήσεις, γεγονός που βελτιώνει την *κατανόηση*, ειδικά για άτομα με δυσλεξία ή άλλες μαθησιακές δυσκολίες

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- ❖ Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να έχουν πρόσβαση στα βιβλία σε οποιαδήποτε συσκευή και να μαθαίνουν με τον δικό τους ρυθμό.
- ❖ Το εργαλείο υποστηρίζει την ενσωμάτωση διαδραστικών στοιχείων όπως κουίζ και κουμπιά. Αυτά ενισχύουν την εμπλοκή των εκπαιδευόμενων, οι οποίοι αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο και δεν το διαβάζουν παθητικά.
- ❖ Το Book Creator δίνει τη δυνατότητα συνεργασίας πολλών ατόμων πάνω σε ένα κοινό βιβλίο, ενισχύοντας τη συμμετοχή και την αλληλεπίδραση. Ο διαχειριστής του λογαριασμού στέλνει πρόσκληση σε όσους το επιθυμεί. Εκείνοι με τη σειρά τους αποδέχονται την πρόσκληση, συμπληρώνουν τον κωδικό που τους έχει δοθεί και αποκτούν έτσι δικαίωμα επεξεργασίας του βιβλίου (Εικόνα 2.1).

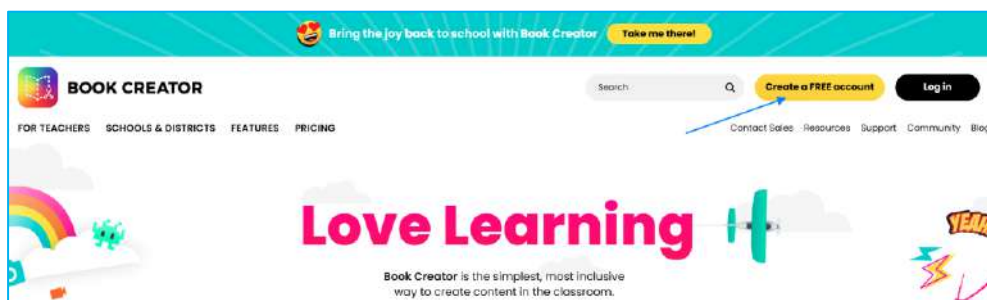


Εικόνα 2.1 - Κωδικός για πρόσβαση σε συνεργατικό βιβλίο

### Πώς δημιουργώ λογαριασμό;

Μπορείτε να δημιουργήσετε έναν δωρεάν λογαριασμό, ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

- ✓ Πηγαίνετε στη διεύθυνση <https://bookcreator.com/>
- ✓ Επιλέξτε “Create a FREE account” (Εικόνα 2.2)

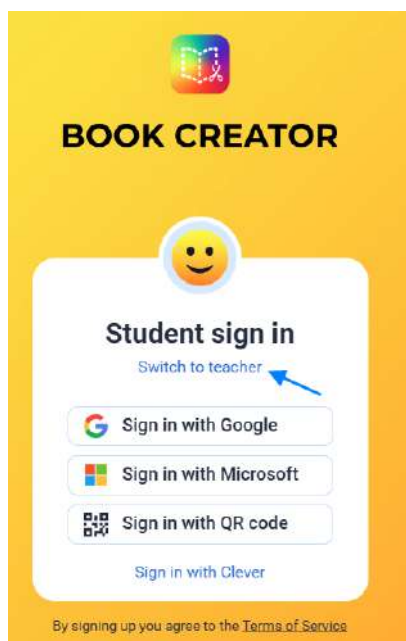


Εικόνα 2.2 - Δημιουργία δωρεάν λογαριασμού

- ✓ Συνδεθείτε ως εκπαιδευτικοί “Switch as a teacher” (Εικόνα 2.3).



Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 2.3 - Σύνδεση ως εκπαιδευτικοί

- ✓ Συνδεθείτε με όποιον λογαριασμό θέλετε (Εικόνα 2.4):



Εικόνα 2.4 - Σύνδεση με λογαριασμό επιλογής

Εμείς θα συνδεθούμε με Google.

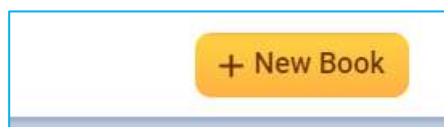
- ✓ Επιβεβαιώστε ότι είστε εκπαιδευτικοί:

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- ✓ Αφού συνδεθείτε, επιλέξτε για τυπικούς λόγους σε ποια βαθμίδα εκπαίδευσης διδάσκετε. Εμείς θα επιλέξουμε “Higher Education”.
- ✓ Στη συνέχεια, διαλέξτε τα μαθήματα σας και δώστε ένα όνομα στη βιβλιοθήκη που δικαιούστε με το δωρεάν πρόγραμμα.

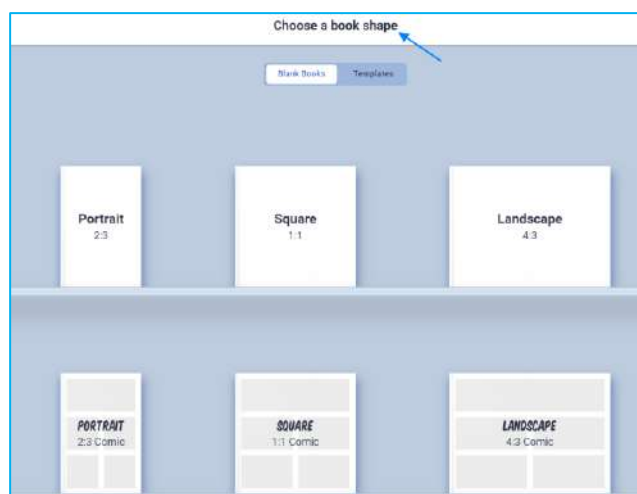
### Πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα Book;

- ✓ Επιλέγετε πάνω δεξιά “New Book” (Εικόνα 2.5):



Εικόνα 2.5 - Δημιουργία Νέου Βιβλίου (New Book)

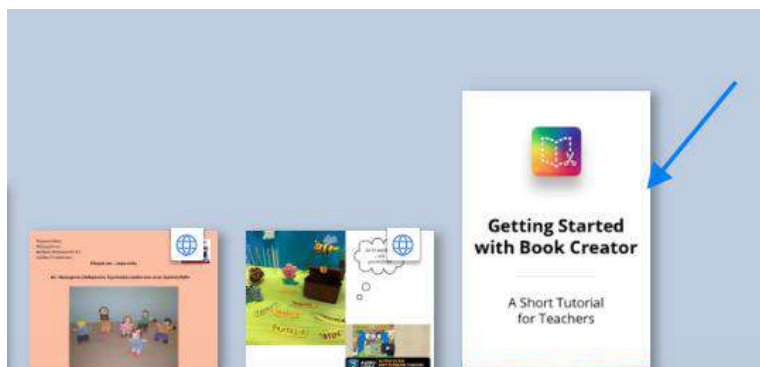
- ✓ Διαλέγετε το σχήμα που θέλετε να έχει το βιβλίο σας (Εικόνα 2.6):



Εικόνα 2.6 - Επιλογή σχήματος βιβλίου

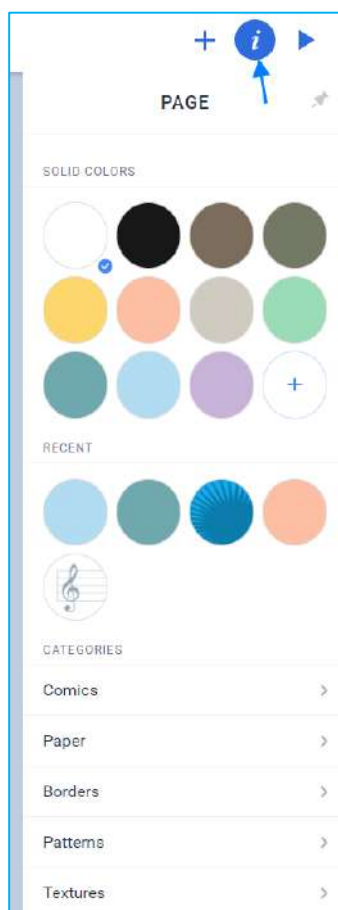
- ✓ Στη βιβλιοθήκη σας, εκτός από τα βιβλία που έχετε δημιουργήσει, θα βρείτε και έναν σύντομο οδηγό για τις βασικές λειτουργίες του εργαλείου (Εικόνα 2.7): "Getting Started with Book Creator: A Short Tutorial for Teachers" (Ξεκινώντας με το Book Creator: Ένας Σύντομος Οδηγός για Εκπαιδευτικούς).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 2.7 - Οδηγός για τις βασικές λειτουργίες του εργαλείου

- ✓ Στη συνέχεια πατώντας στο “i” μπορείτε να δείτε τις διαθέσιμες επιλογές για να διαμορφώσετε το βιβλίο σας, όπως παρακάτω (Εικόνα 2.8):



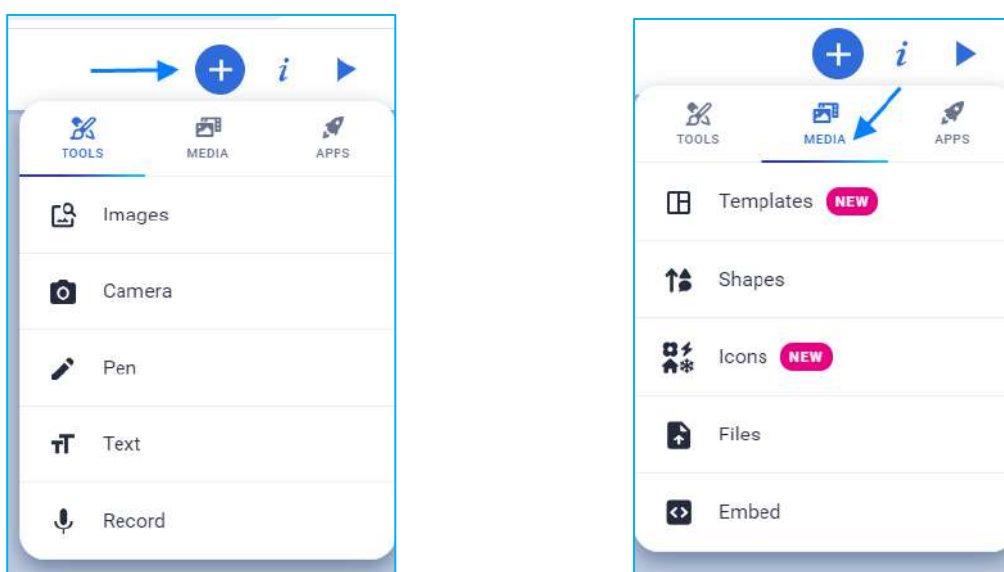
Εικόνα 2.8 - Επιλογές διαμόρφωσης βιβλίου

- 1. Solid Colors (αμιγή χρώματα):** Διαθέσιμες χρωματικές επιλογές (λευκό, μαύρο, διάφορες αποχρώσεις).
- 2. Recent (πρόσφατα):** Πρόσφατα χρησιμοποιημένα χρώματα.

### 3. Categories (κατηγορίες):

- **Comics** (γραφικά και πλαίσια για τη δημιουργία σελίδων τύπου κόμικς).
- **Paper** (διάφορες υφές και χρώματα χαρτιού για φόντο).
- **Borders** (επιλογές περιγραμμάτων για να διακοσμήσετε τη σελίδα).
- **Patterns** (μοτίβα και σχέδια για το φόντο ή τη σελίδα).
- **Textures** (υφές που μπορείτε να εφαρμόσετε για εφέ στο φόντο).

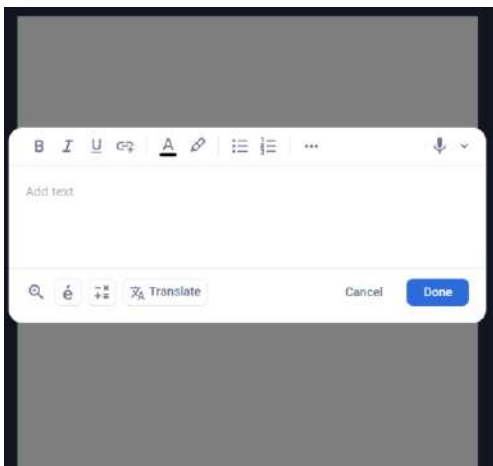
✓ Μπορούμε να προσθέσουμε κείμενο, εικόνα, ήχο, βίντεο πατώντας το + (Εικόνα 2.9).



Εικόνα 2.9 - Διαθέσιμα εργαλεία (tools) και μέσα (media)

#### Προσθήκη κειμένου (Text)

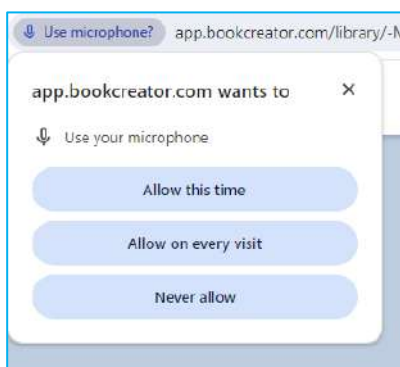
Μπορείτε να προσθέσετε κείμενο αλλά και να το μορφοποιήσετε, επιλέγοντας γραμματοσειρά και το μέγεθός της, έντονη, πλάγια γραφή και υπογράμμιση, στοίχιση και χρώμα κειμένου, χρώμα φόντου, το μέγεθος του πλαισίου κειμένου, αλλά και να προσθέσετε έναν σύνδεσμο σε αυτό (Εικόνα 2.10).



Εικόνα 2.10 - Προσθήκη κειμένου

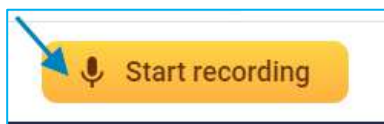
### Εγγραφή φωνής (Record)

- i. Εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου που αφορά την ηχογράφηση (Εικόνα 2.11) και επιλέγετε εάν επιθυμείτε να γίνει χρήση του μικροφώνου από το Book Creator μόνο αυτή τη φορά (*Allow this time*), να επιτρέπεται σε κάθε επίσκεψη (*Allow on every visit*), και να μην επιτρέπεται ποτέ (*Never allow*).



Εικόνα 2.11 - Διαθέσιμες επιλογές ηχογράφησης

- ii. Έπειτα, πατώντας “*Start recording*”, είστε έτοιμοι να αρχίσετε την ηχογράφηση (Εικόνα 2.12).



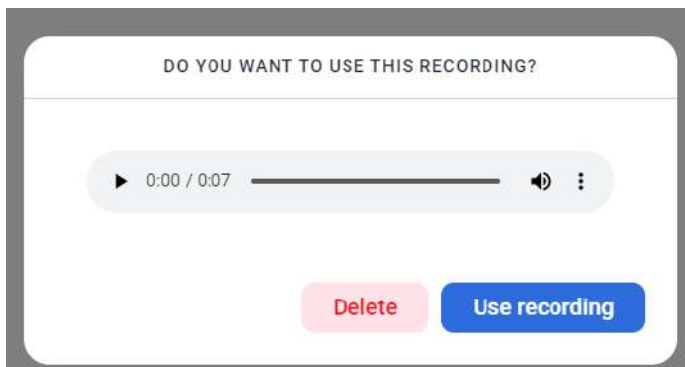
Εικόνα 2.12 - Έναρξη ηχογράφησης (*Start recording*)

- iii. Όταν ολοκληρώσετε την ηχογράφηση, πατήστε “*Stop recording*” (Εικόνα 2.13).



Εικόνα 2.13 - Ολοκλήρωση ηχογράφησης (*Stop recording*)

- iv. Στο παράθυρο διαλόγου που ανοίγει, θα αποφασίσετε εάν επιθυμείτε να διαγράψετε (Delete) το αρχείο ήχου, εφόσον δε σας ικανοποιεί, ή να το χρησιμοποιήσετε (Use recording) και τότε αυτό προστίθεται στο βιβλίο σας (Εικόνα 2.14). Πατώντας το κουμπί αναπαραγωγής, μπορείτε να ακούσετε το ηχητικό (Εικόνα 2.15).



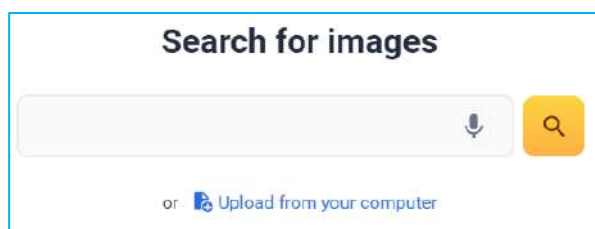
Εικόνα 2.14 - Παράθυρο διαλόγου ηχογράφησης



Εικόνα 2.15 - Κουμπί αναπαραγωγής ήχου

### Εισαγωγή εικόνας (Images)

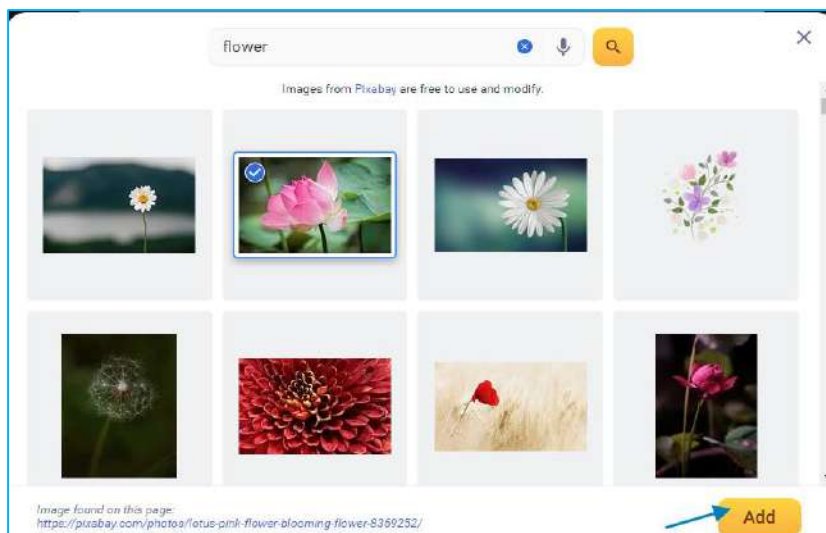
- i. Μπορείτε είτε να αναζητήσετε μία εικόνα (Search for images) είτε να ανεβάσετε από τον υπολογιστή σας (Upload for your computer - Εικόνα 2.16).



Εικόνα 2.16 - Διαθέσιμες επιλογές για προσθήκη εικόνας

- ii. Αφού επιλέξετε την εικόνα που επιθυμείτε, πατάτε “Add “(Προσθήκη – Εικόνα 2.17).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 2.17 - Επιλογή εικόνας και προσθήκη (Add)

- iii. Η εικόνα προστίθεται στο βιβλίο σας και πατώντας πάνω σε αυτή έχετε τη δυνατότητα να την περιστρέψετε από την πράσινη κουκίδα και να αλλάξετε το μέγεθός της από τις μπλε κουκίδες στις γωνίες (Εικόνα 2.18).

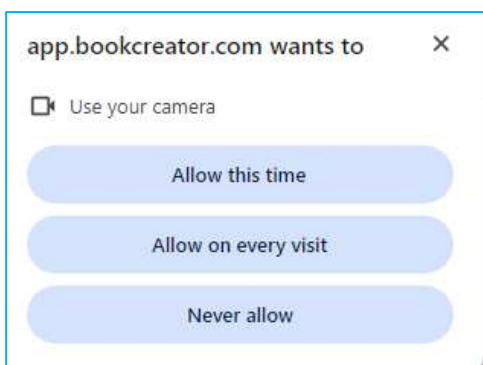


Εικόνα 2.18 - Επιλογές επεξεργασίας εικόνας

### Λήψη φωτογραφίας από διαθέσιμες συλλογές (Camera)

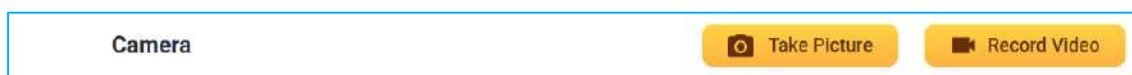
- i. Στο παράθυρο διαλόγου που ανοίγει (Εικόνα 2.19) επιλέγετε εάν επιθυμείτε να γίνει χρήση της κάμεράς σας από το Book Creator μόνο αυτή τη φορά (Allow this time), να επιτρέπεται σε κάθε επίσκεψη (Allow on every visit), και να μην επιτρέπεται ποτέ (Never allow).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



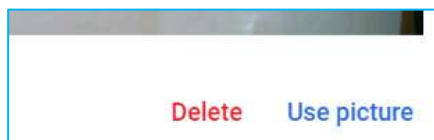
Εικόνα 2.19 - Παράθυρο διαλόγου για χρήση κάμερας

- ii. Μπορείτε να τραβήξετε χρησιμοποιώντας την κάμερα του υπολογιστή σας φωτογραφία (Take a Picture) ή βίντεο (Record Video - Εικόνα 2.20).



Εικόνα 2.20 - Επιλογές χρήσης κάμερας

- iii. Στη συνέχεια, διαλέγετε αν θα χρησιμοποιήσετε (Use picture) ή θα διαγράψετε (Delete – Εικόνα 2.21) τα παραπάνω στοιχεία.



Εικόνα 2.21 - Επιλογές χρήσης εικόνων - βίντεο

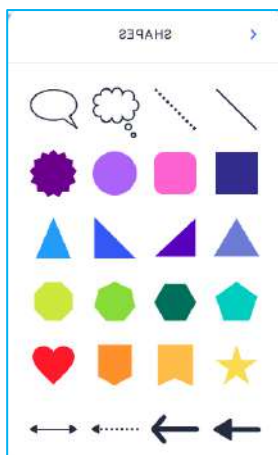
### **Προσθήκη σχήματος (Shapes)**

Μπορείτε να προσθέσετε στο βιβλίο σας ένα από τα διαθέσιμα σχήματα που εξυπηρετεί τον σκοπό σας (Εικόνα 2.22).

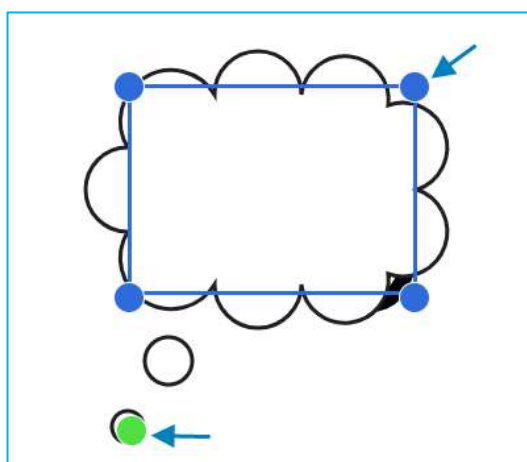
Το σχήμα προστέθηκε και μπορείτε, ομοίως με τις εικόνες, να επεξεργαστείτε το μέγεθός του από τις μπλε κουκίδες και να το περιστρέψετε από την πράσινη κουκίδα, πατώντας σε αυτό (Εικόνα 2.23).



Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



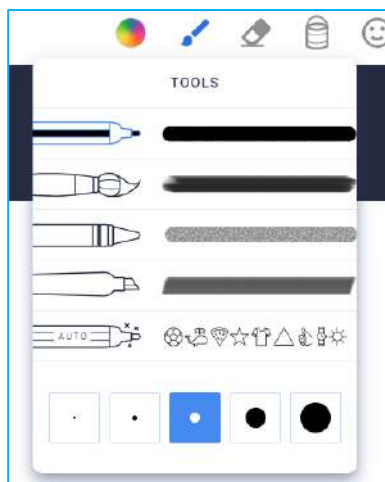
Εικόνα 2.22 - Διαθέσιμα σχήματα



Εικόνα 2.23 - Δυνατότητες επεξεργασίας σχήματος

### **Σχεδίαση ή σχολιασμός με διαφορετικούς τύπους στυλό (Pen)**

Με την επιλογή “Pen” οι χρήστες μπορούν να σχεδιάσουν ή να γράψουν ελεύθερα μέσα στο βιβλίο, χρησιμοποιώντας διάφορα είδη στυλό (Εικόνα 2.24). Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για δημιουργικές δραστηριότητες, σημειώσεις ή και τη διακόσμηση των σελίδων του βιβλίου.



Εικόνα 2.24 - Η επιλογή “Pen”

Ειδικότερα, έχετε τις εξής επιλογές:

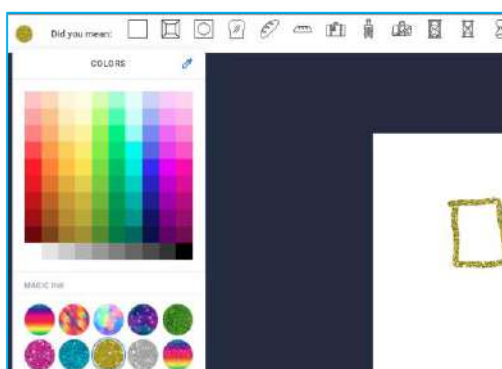
- **Τύπου στυλό:**

*Ελεύθερο Σχέδιο* (Freehand drawing): Για ελεύθερο σχέδιο ή γραφή.

*Μαρκαδόρος*: Για πιο έντονο και χοντρό σχέδιο.

*Υπογραμμιστής*: Για διαφάνεια στο σχέδιο, ιδανικό για υπογραμμίσεις.

*Μαγικό Στυλό* (Magic Pen): Παράγει ειδικά εφέ όπως αστεράκια και πολύχρωμες γραμμές καθώς σχεδιάζετε (Εικόνα 2.25):



Εικόνα 2.25 - Το μαγικό στυλό (Magic Pen)

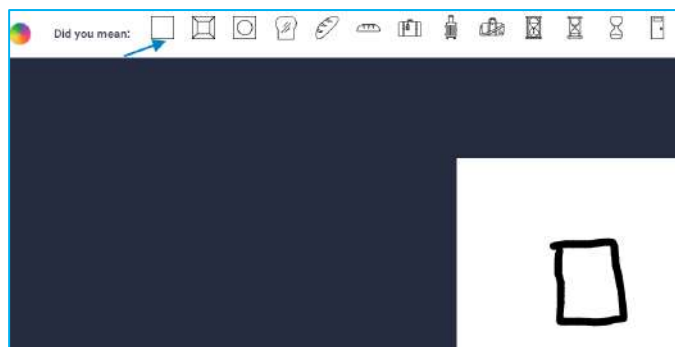
- **Χρώματος**

Υπάρχουν διάφορα διαθέσιμα χρώματα για το σχέδιο ή το κείμενο που γράφετε.

- **Αυτόματη μετατροπή:**

Με το “Magic Pen”, όταν σχεδιάζετε σχήματα, το Book Creator μπορεί να τα αναγνωρίσει και να τα μετατρέψει αυτόματα σε καθαρά γεωμετρικά σχήματα (π.χ., κύκλοι, τρίγωνα). Αυτό σας επιτρέπει μία πιο ακριβή σχεδίαση (Εικόνα 2.26).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

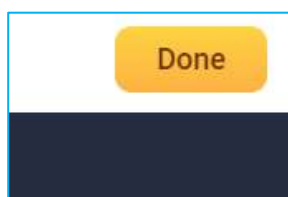


Εικόνα 2.26 - Αυτόματη μετατροπή σε γεωμετρικά σχήματα με τον μαγικό στυλό

- **Γόμα:**

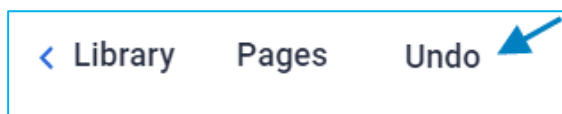
Με τη Γόμα (*Eraser*) μπορείτε να σβήσετε τμήματα του σχεδίου ή της γραφής.

- ✓ Όταν έχετε ολοκληρώσει την επεξεργασία, πατάτε την επιλογή “Done” πάνω δεξιά (Εικόνα 2.27).



Εικόνα 2.27 - Ολοκλήρωση επεξεργασίας

- ✓ Μπορείτε να αναιρέσετε τα στοιχεία που προσθέσατε, πατώντας “Undo” πάνω αριστερά (Εικόνα 2.28).

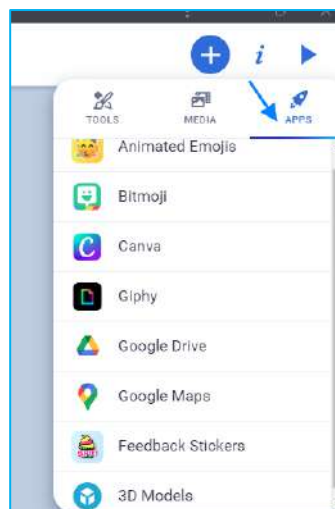


Εικόνα 2.28 - Δυνατότητα Αναίρεσης (*Undo*)

### Τι αφορά η επιλογή “APPS”;

Η επιλογή “APPS” (εφαρμογές) αφορά εφαρμογές ή εργαλεία που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να εμπλουτίσετε το περιεχόμενό σας. Αυτές οι εφαρμογές μπορεί να περιλαμβάνουν (Εικόνα 2.29):

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

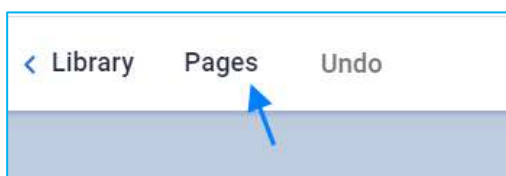


Εικόνα 2.29 - Η επιλογή “APPS”

- **Bitmoji:** Δημιουργία και χρήση προσωπικών emoji.
- **Canva:** Σχεδιασμός γραφικών και παρουσιάσεων.
- **Giphy:** Αναζήτηση και χρήση GIFs.
- **Google Drive:** Αποθήκευση και διαμοιρασμός αρχείων.
- **Google Maps:** Ενσωμάτωση χαρτών και τοποθεσιών.
- **Feedback Stickers:** Προσθήκη αυτοκόλλητων για σχόλια και ανατροφοδότηση.
- **3D Models:** Χρήση τρισδιάστατων μοντέλων για διάφορες εφαρμογές.

### Τι μπορώ να κάνω από την επιλογή “Pages”;

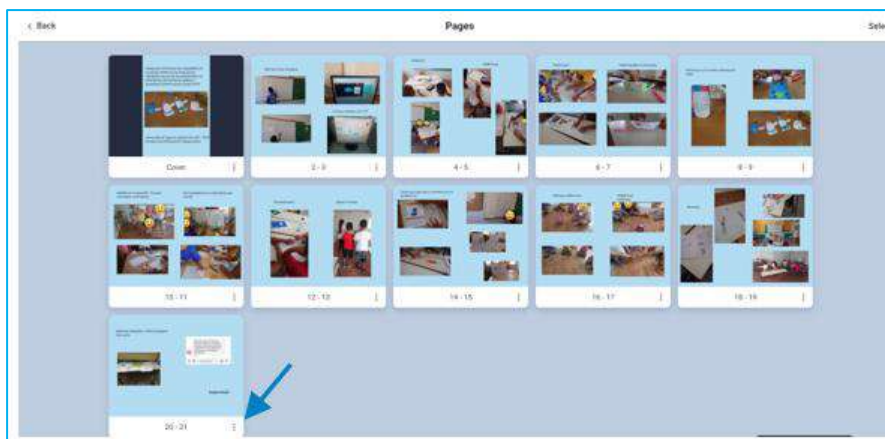
Από το “Pages” (σελίδες) έχουμε τη δυνατότητα να προσθέσουμε σελίδες στο βιβλίο μας και να αλλάξουμε σειρά στις σελίδες του (Εικόνα 2.30).



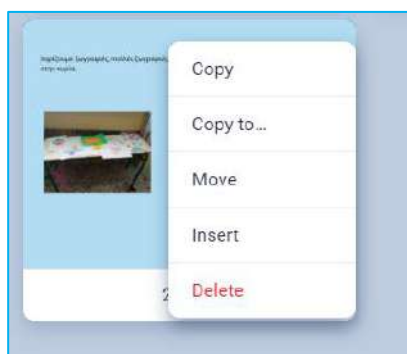
Εικόνα 2.30 - Η επιλογή “Pages”

Εμφανίζονται όλες οι σελίδες του ψηφιακού σας βιβλίου (Εικόνα 2.31) και μπορείτε να προχωρήσετε σε αναδιάταξη, αντιγραφή, διαγραφή, πατώντας τις 3 τελείες (Εικόνα 2.32):

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 2.31 - Εμφάνιση όλων των σελίδων του ψηφιακού βιβλίου



Εικόνα 2.32 - Οι δυνατότητες που εμφανίζονται πατώντας τις τρεις τελείες

Ειδικότερα (Εικόνα 2.32), οι επιλογές είναι:

- **Copy - Αντιγραφή**

Χρησιμοποιείται για την αντιγραφή του επιλεγμένου στοιχείου.

- **Copy to... - Αντιγραφή σε...**

Επιτρέπει την αντιγραφή του στοιχείου σε άλλο σημείο ή σε διαφορετικό βιβλίο.

- **Move - Μετακίνηση**

Χρησιμοποιείται για τη μετακίνηση του στοιχείου σε άλλη θέση ή σελίδα.

- **Insert - Εισαγωγή**

Προσθέτει ένα νέο στοιχείο ή περιεχόμενο στη σελίδα.

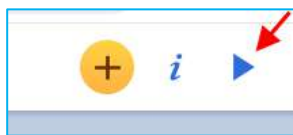
- **Delete - Διαγραφή**

Χρησιμοποιείται για τη διαγραφή του επιλεγμένου στοιχείου.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

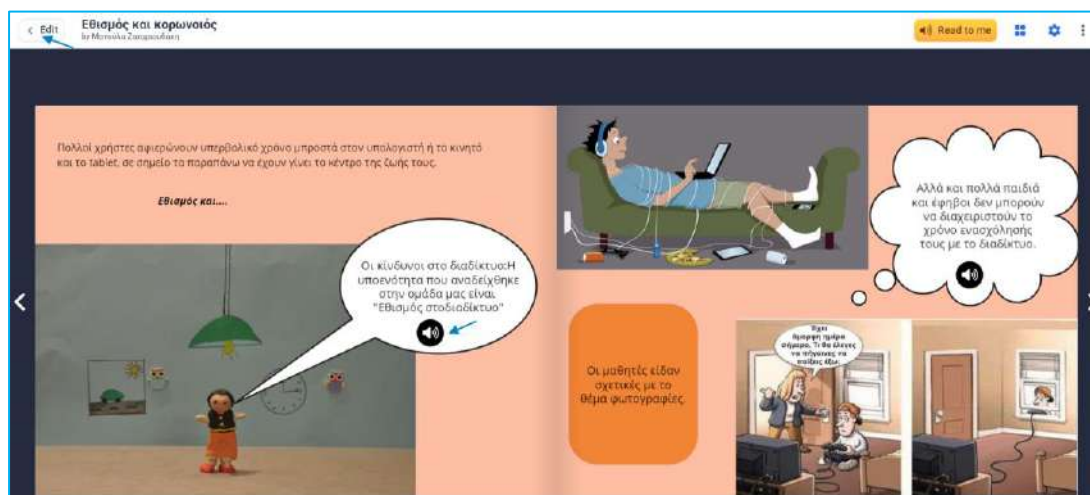
### Ποιες δυνατότητες έχω πατώντας το “Play”;

Πατώντας το “Play” πάνω δεξιά (Εικόνα 2.33) , μπορείτε να κάνετε:



Εικόνα 2.33 - Η επιλογή “Play”

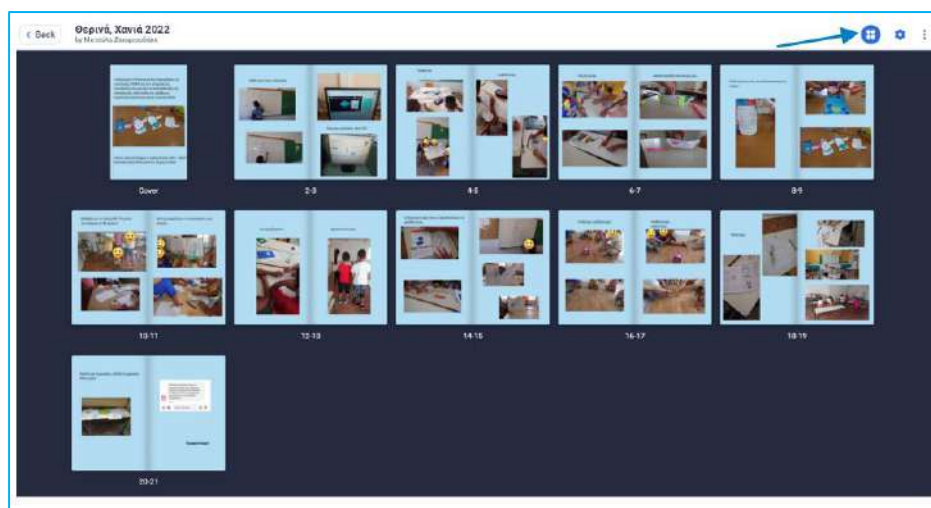
- **Ανάγνωση του βιβλίου:** Περιήγηση και ανάγνωση του βιβλίου όπως θα το έβλεπε ο αναγνώστης.
- **Γύρισμα σελίδων:** Γύρισμα των σελίδων σαν να ήταν πραγματικό βιβλίο.
- **Προβολή πολυμέσων:** Προβολή ήχου, βίντεο, εικόνων ή κειμένου που έχετε προσθέσει.
- **Αλληλεπίδραση με διαδραστικά στοιχεία** (π.χ., κουίζ, κουμπιά, κινούμενα σχέδια).
- **Αναπαραγωγή ήχου και βίντεο:** Αναπαραγωγή ήχου και βίντεο που έχετε ενσωματώσει.
- **Λειτουργία πλήρους οθόνης:** Προβολή του βιβλίου σε πλήρη οθόνη για καλύτερη εμπειρία ανάγνωσης.



Εικόνα 2.34 - Δυνατότητα επεξεργασίας “Edit”

- ✓ Μπορείτε να επιστρέψετε στην επεξεργασία του βιβλίου σας (Εικόνα 2.34), πατώντας πάνω αριστερά “Edit” (επεξεργασία).
- ✓ Πατώντας το εικονίδιο που δείχνει το πλέγμα, που εμφανίζεται όταν είστε στη λειτουργία “Play”, μπορείτε να δείτε όλες τις σελίδες του βιβλίου όπως θα τις έβλεπε ο αναγνώστης (Εικόνα 2.35).

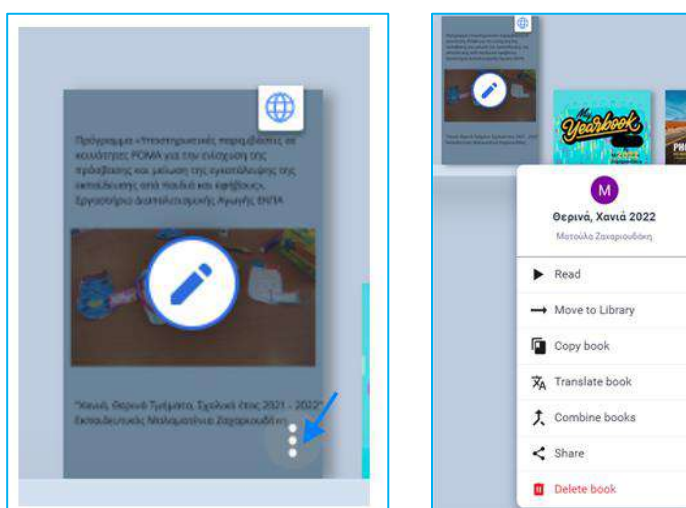
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 2.35 - Προβολή σελίδων ψηφιακού βιβλίου

**Ποιες είναι οι λειτουργίες που υπάρχουν στις “3 τελείες”;**

Ακουμπώντας τον κέρσορα πάνω στο βιβλίο σας εμφανίζονται κάτω δεξιά 3 τελείες (Εικόνα 2.36):



Εικόνα 2.36 - Οι λειτουργίες στις «τρεις τελείες»

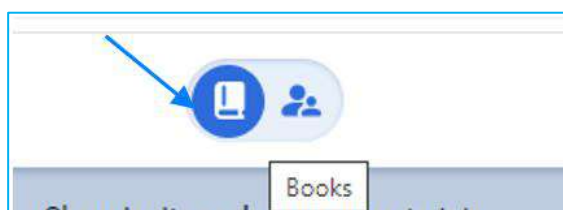
- ✓ Οι λειτουργίες που εμφανίζονται στις 3 τελείες είναι οι εξής:
  - **Read (Ανάγνωση):** Ανοίγει το βιβλίο για ανάγνωση.
  - **Move to Library (Μετακίνηση στη Βιβλιοθήκη):** Μεταφέρει το βιβλίο στη βιβλιοθήκη σας.
  - **Copy book (Αντιγραφή βιβλίου):** Δημιουργεί ένα αντίγραφο του βιβλίου.
  - **Translate book (Μετάφραση βιβλίου):** Μεταφράζει το βιβλίο σε άλλη γλώσσα.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- **Combine books (Συνδυασμός βιβλίων):** Συνδυάζει το βιβλίο με άλλα κείμενα ή έγγραφα.
- **Share (Κοινοποίηση):** Επιτρέπει να μοιραστείτε το βιβλίο σας με άλλους, πιθανώς μέσω email, κοινωνικών δικτύων ή άλλων εφαρμογών.
- **Delete book (Διαγραφή βιβλίου):** Διαγράφει το βιβλίο από τη συσκευή ή τον λογαριασμό σας.

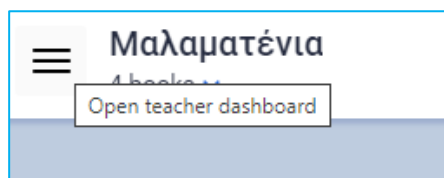
### Πώς μπορώ να δω τα βιβλία μου;

Πατώντας το εικονίδιο πάνω στο κέντρο, έχετε τη δυνατότητα να δείτε τα βιβλία που έχετε δημιουργήσει (Εικόνα 2.37).



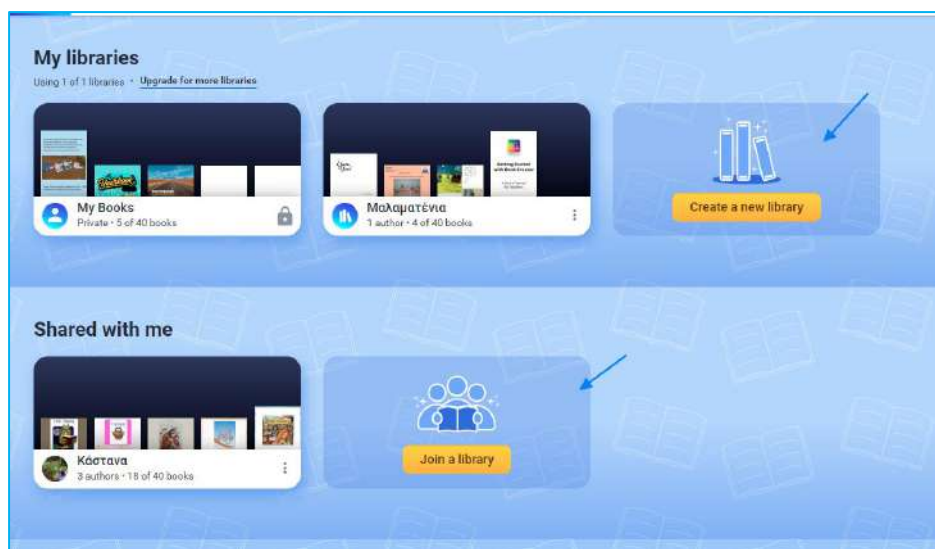
Εικόνα 2.37 - Το εικονίδιο προβολής όλων των ψηφιακών βιβλίων σας

Πατώντας, επίσης, τις 3 γραμμές μεταφέρεστε στη δική σας βιβλιοθήκη αλλά και στις διαμοιραζόμενες με εσάς βιβλιοθήκες (Εικόνα 2.38, 2.39).



Εικόνα 2.38 - Προβολή βιβλιοθηκών από τις 3 γραμμές

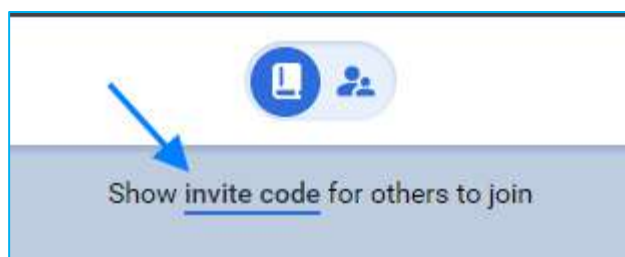




Εικόνα 2.39 - Προβολή δικών μας και διαμοιραζόμενων με εμάς βιβλιοθηκών, δημιουργία νέας βιβλιοθήκης (Create a new library), συμμετοχή σε μία διαμοιραζόμενη βιβλιοθήκη (Join a library)

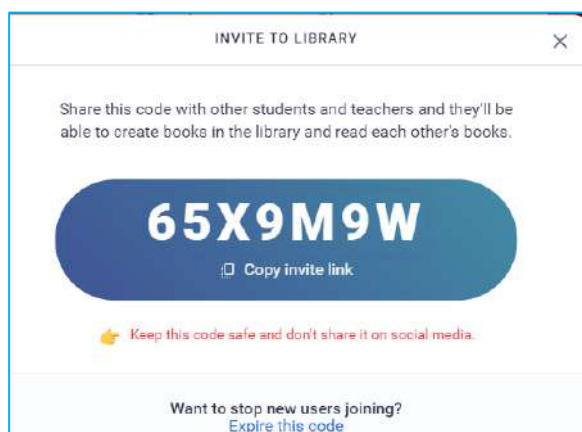
Από εκεί μπορείτε:

- A. Να δημιουργήσετε μία νέα βιβλιοθήκη (Create a new library) και να την ονομάσετε, ώστε να είναι εύκολο να την εντοπίσετε αργότερα (Εικόνα 2.39).
  - Μπορείτε να φτιάξετε βιβλιοθήκες για διαφορετικά μαθήματα ή θεματικές ενότητες, οργανώνοντας έτσι τα βιβλία σύμφωνα με τις ανάγκες σας. Για να προσθέσετε βιβλία στη βιβλιοθήκη, πατήστε το κουμπί *New Book* (Νέο Βιβλίο). Μπορείτε, επίσης, να μεταφέρετε ήδη υπάρχοντα βιβλία από άλλες βιβλιοθήκες ή να εισαγάγετε βιβλία που έχουν δημιουργήσει άλλοι χρήστες.
  - Μπορείτε να μετακινήσετε τα βιβλία σας σε διαφορετικές βιβλιοθήκες, ανάλογα με την κατηγορία ή το έργο στο οποίο ανήκουν. Αυτό γίνεται επιλέγοντας το βιβλίο και μετά την επιλογή *Move to another library* (Μετακίνηση σε άλλη βιβλιοθήκη).
  - Μπορείτε να μοιραστείτε τη βιβλιοθήκη σας με άλλους χρήστες, δίνοντάς τους πρόσβαση για ανάγνωση ή επεξεργασία. Επιλέξτε την επιλογή *Share Library* (Κοινοποίηση Βιβλιοθήκης) και στείλτε τον σύνδεσμο στους χρήστες με τους οποίους θέλετε να συνεργαστείτε (Εικόνες 2.40, 2.41).



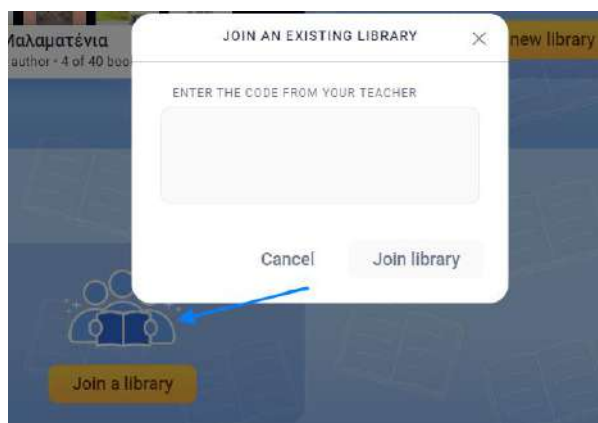
Εικόνα 2.40 - Προβολή συνδέσμου πρόσκλησης άλλων στη βιβλιοθήκη σας

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 2.41 - Αντιγραφή και αποστολή του συνδέσμου πρόσκλησης

- Β. Να μετέχετε σε μία διαμοιραζόμενη βιβλιοθήκη (Join a library) και να μπορείτε να επεξεργαστείτε ό,τι υπάρχει σε αυτήν, αφού όμως πρώτα εισάγετε τον κωδικό που σας έχει δοθεί (Εικόνα 2.42).

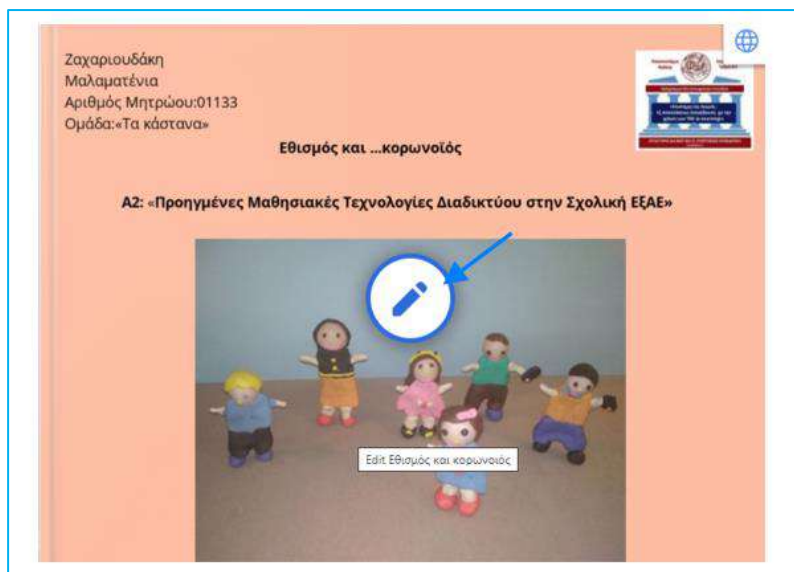


Εικόνα 2.42 - Συμπλήρωση/επικόλληση του συνδέσμου που σας έχει δοθεί

### **Πώς μπορώ να επεξεργαστώ τα ψηφιακά βιβλία που έχω δημιουργήσει;**

Μπορείτε να επεξεργαστείτε ένα ψηφιακό βιβλίο ακουμπώντας τον κέρσορα πάνω σε αυτό και πατώντας το “μολυβάκι” που εμφανίζεται (Εικόνα 2.43).

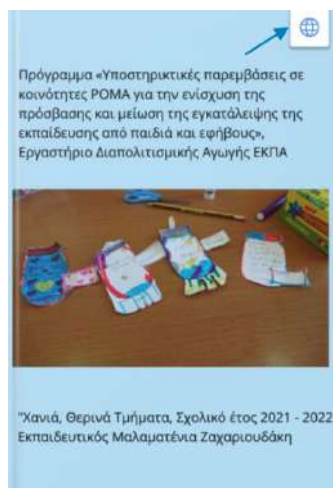
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 2.43 - Δυνατότητα επεξεργασίας του βιβλίου από το «μολυβάκι»

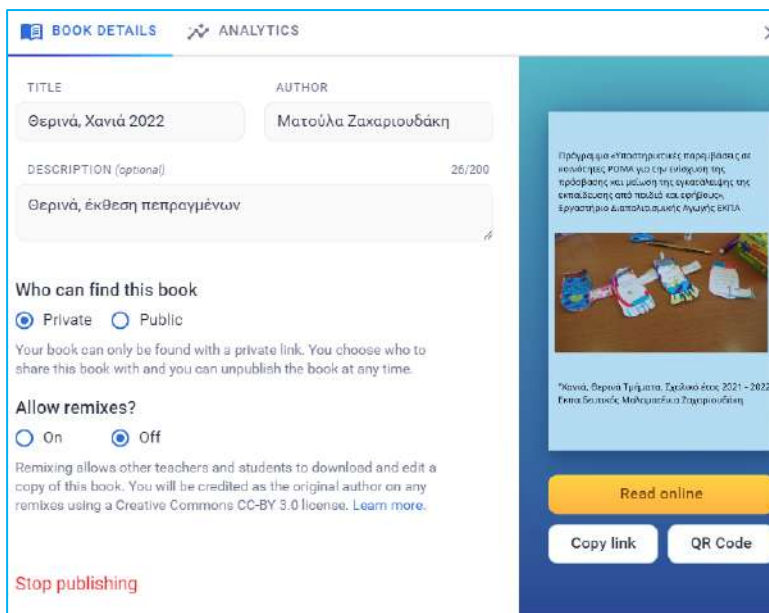
### Κοινοποίηση και δημοσίευση του βιβλίου στο διαδίκτυο

Ακουμπώντας, επίσης, τον κέρσορα πάνω στο ψηφιακό σας βιβλίο, εμφανίζεται στην πάνω δεξιά γωνία μία «υδρόγειος σφαίρα», η οποία σας δίνει τις ακόλουθες δυνατότητες που αφορούν την κοινοποίηση και δημοσίευση του βιβλίου σας, το αν θα επιτρέψετε ή όχι διασκευές του και το πώς θα είναι ορατό ανάλογα με τις ανάγκες σας (Εικόνα 2.44).



Εικόνα 2.44 - Κοινοποίηση και δημοσίευση του βιβλίου σας

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 2.45 - Πληροφορίες βιβλίου και επιλογές δημοσίευσης

Αρχικά, εμφανίζονται πληροφορίες για τον Τίτλο (*Title*), τον συγγραφέα (*Author*) και την περιγραφή (*Description*) του βιβλίου σας (Εικόνα 2.45).

**Από εδώ μπορείτε ακόμα:**

- ✓ **να καθορίσετε ποιος μπορεί να βρει αυτό το βιβλίο (Εικόνα 2.45) και να αλλάξετε τις προτιμήσεις σας ανά πάσα στιγμή (*Who can find this book*):**
  - Ιδιωτικό (*Private*): Μπορεί να βρεθεί μόνο με έναν ιδιωτικό σύνδεσμο.
  - Δημόσιο (*Public*): Μπορεί να βρεθεί από οποιονδήποτε.
- ✓ **να καθορίσετε αν επιτρέπονται οι διασκευές (*Allow Remixes* - Εικόνα 2.45):**
  - Ναι (*On*): Επιτρέπει σε άλλους εκπαιδευτικούς ή εκπαιδευόμενους να κατεβάσουν και να επεξεργαστούν μια εκδοχή του βιβλίου, αποδίδοντας εσάς ως τον αρχικό δημιουργό.
  - Όχι (*Off*): Απενεργοποιεί τη δυνατότητα διασκευών.
- ✓ **να διακόψετε τη δημοσίευση (*Stop publishing* - Εικόνα 2.45):**

Με αυτό το κουμπί μπορείτε να σταματήσετε τη δημοσίευση του βιβλίου σας ανά πάσα στιγμή.

- ✓ **να καθορίσετε τις επιλογές κοινοποίησης (Εικόνα 2.45):**
  - *Read Online*: Διαβάστε το βιβλίο διαδικτυακά.
  - Αντιγραφή συνδέσμου (*Copy Link*): Δημιουργεί έναν σύνδεσμο για κοινοποίηση.
  - *QR Code*: Παράγει έναν κωδικό QR που μπορεί να σκαναριστεί επιτρέποντας την πρόσβαση στο βιβλίο.

### Μπορώ να συνδυάσω/ενοποιήσω το περιεχόμενο διαφορετικών βιβλίων;

Αν και δεν υπάρχει αυτόματη λειτουργία για τη συγχώνευση του περιεχομένου από διαφορετικά βιβλία σε ένα, αυτή μπορεί να επιτευχθεί ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:


- ✓ Αφού πρώτα δημιουργήσετε ένα νέο βιβλίο, μπορείτε να προχωρήσετε στην αντιγραφή σελίδων ή μεμονωμένων στοιχείων (κείμενο, εικόνα, πολυμέσα) από άλλα βιβλία που θέλετε να ενσωματώσετε στο νέο βιβλίο και να τις επικολλήσετε σε αυτό.
- Τα αρχικά βιβλία θα παραμείνουν ανέπαφα στις βιβλιοθήκες τους, αλλά θα έχετε ένα νέο βιβλίο που τα συνδυάζει όλα σε μία ενότητα.
- Αν συνεργάζεστε με άλλους χρήστες, μπορείτε να τους ζητήσετε να μοιραστούν τα βιβλία τους μαζί σας και να χρησιμοποιήσετε την παραπάνω διαδικασία για να συνδυάσετε το περιεχόμενο.

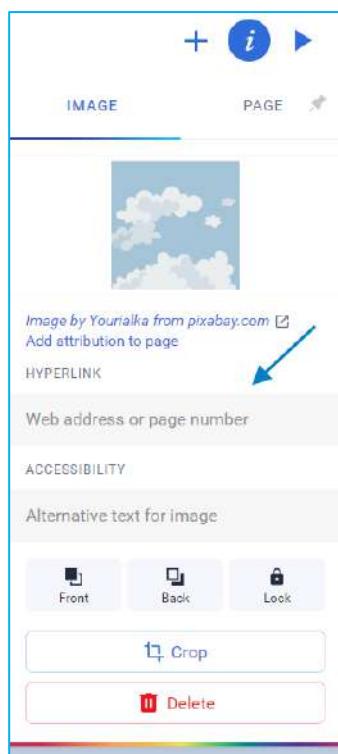
### Μπορώ να δημιουργήσω κουίζ στο Book Creator για να ενισχύσω ακόμα περισσότερο τη διαδραστικότητα;


Το Book Creator δεν έχει ενσωματωμένη λειτουργία δημιουργίας κουίζ, αλλά μπορείτε να προσθέσετε κουίζ στο βιβλίο σας χρησιμοποιώντας τρίτα εργαλεία ή δημιουργώντας διαδραστικά στοιχεία που προσομοιάζουν με κουίζ. Όλα αυτά τα στοιχεία εμπλουτίζουν την εκπαιδευτική εμπειρία και ενισχύουν τη συμμετοχή των εκπαιδευόμενων.

#### 1. Χρήση εξωτερικών εργαλείων κουίζ

Μπορείτε να δημιουργήσετε κουίζ χρησιμοποιώντας **εξωτερικές πλατφόρμες**, όπως το Google Forms, το Quizizz, ή το Kahoot, και στη συνέχεια να ενσωματώσετε τους συνδέσμούς τους στο ψηφιακό βιβλίο σας:

- Αρχικά, δημιουργήστε ένα κουίζ στην πλατφόρμα της επιλογής σας.
- Αντιγράψτε τον σύνδεσμο του κουίζ.
- Στο Book Creator, προσθέστε ένα κείμενο ή κουμπί και χρησιμοποιήστε τη λειτουργία *Hyperlink* (υπερσύνδεσμος) για να συνδέσετε το κουίζ. Αυτό γίνεται έχοντας επιλέξει την εικόνα και πατώντας το  πάνω αριστερά (Εικόνα 2.46).



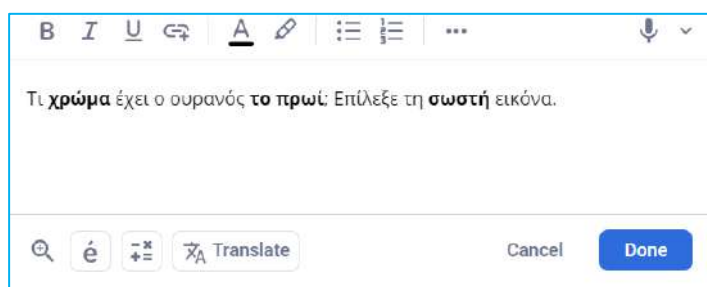
Εικόνα 2.46 - Προσθήκη εικόνας και συνδέσμου από το εικονίδιο 

- Όταν οι αναγνώστες πατήσουν τον σύνδεσμο, θα μεταφερθούν στο εξωτερικό κομμάτι που δημιουργήσατε και στη συνέχεια θα επιστρέψουν εκείνοι στο ψηφιακό βιβλίο. Εφόσον πρόκειται για μαθητές, καλό είναι να τους δηλώσετε ρητά ότι πρέπει να επιστρέψουν στο βιβλίο.

## 2. Χρήση κουμπιών και διαδραστικών στοιχείων για κομμάτι εντός του βιβλίου:

Αν και δεν υπάρχει πλήρως αυτοματοποιημένος τρόπος για δημιουργία κομμάτι μέσα στο Book Creator, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα διαδραστικό κομμάτι χρησιμοποιώντας εικόνες, κείμενο και κουμπιά.

- Δημιουργία ερώτησης: Στην επεξεργασία κειμένου του Book Creator, προσθέστε μια ερώτηση σε μορφή κειμένου ή εικόνας (Εικόνα 2.47).



Εικόνα 2.47 - Δημιουργία ερώτησης στην επεξεργασία κειμένου

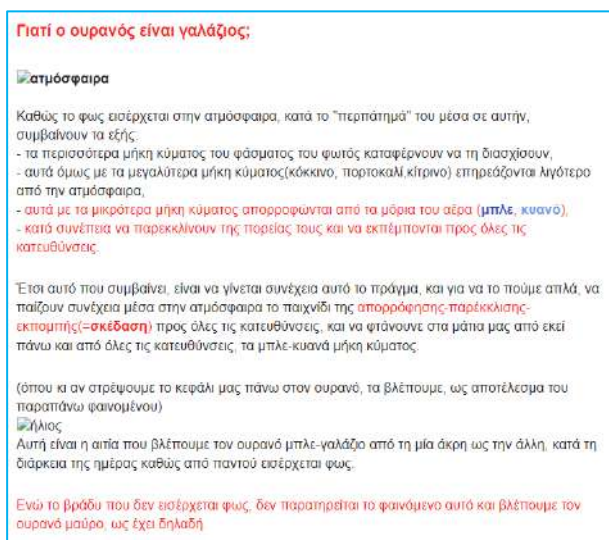
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- Προσθήκη πολλαπλών επιλογών: Προσθέστε κουμπιά ή κείμενα που λειτουργούν ως επιλογές για την απάντηση (Εικόνα 2.48).



Εικόνα 2.48 - Προσθήκη εικόνων ως επιλογές απάντησης

- Χρήση της λειτουργίας *Hyperlink*: Για κάθε επιλογή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία *Hyperlink* για να συνδέσετε το κουμπί με τη σωστή απάντηση ή μια επόμενη σελίδα που δείχνει εάν η επιλογή είναι σωστή ή λανθασμένη. Αυτό θα συμβεί όταν ο εκπαιδευόμενος πατήσει πάνω στην επιλογή που θεωρεί σωστή (Εικόνα 2.49).



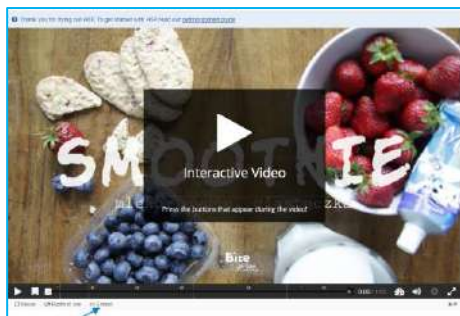
Εικόνα 2.49 - Σύνδεση της σωστής απάντησης με έναν υπερσύνδεσμο (*Hyperlink*)

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

### 3. Ενσωμάτωση διαδραστικών κουίζ μέσω *HTML*:

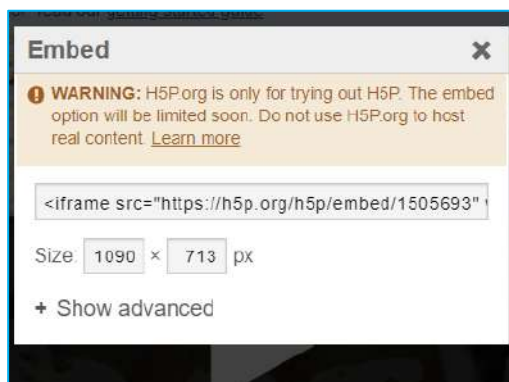
Το Book Creator επιτρέπει την εισαγωγή *HTML* κώδικα, που σημαίνει ότι μπορείτε να ενσωματώσετε διαδραστικά κουίζ δημιουργημένα με εργαλεία που υποστηρίζουν *HTML embed*.

- Δημιουργήστε ένα κουίζ σε μια πλατφόρμα που υποστηρίζει *embed HTML* (όπως το Google Forms ή το Quizlet). Στην εικόνα που ακολουθεί βλέπετε τον κώδικα ενσωμάτωσης από ένα διαδραστικό βίντεο στο H5P (Εικόνα 2.50):



Εικόνα 2.50 - Διαδραστικό βίντεο στο H5P

- Πάρτε τον κώδικα *HTML* για την ενσωμάτωση (Εικόνα 2.51).

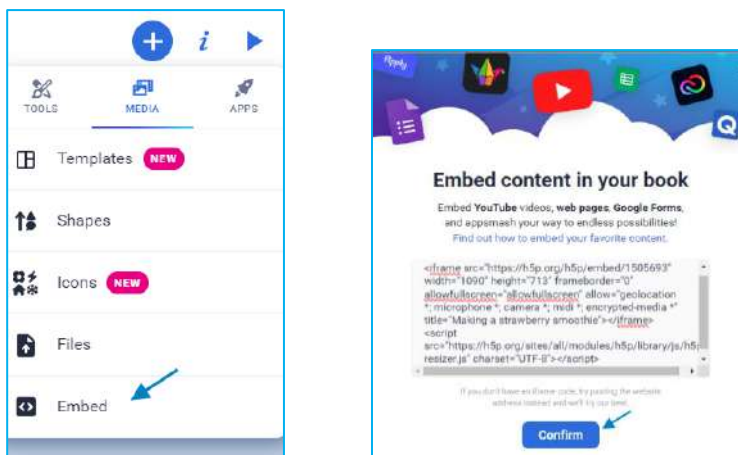


Εικόνα 2.51 - Κώδικας ενσωμάτωσης βίντεο (*embed*)

- Στο Book Creator, επιλέξτε την επιλογή *Media* και στη συνέχεια *Embed* για να προσθέσετε τον *HTML* κώδικα στο βιβλίο σας και πατήστε “Confirm” (επιβεβαίωση – Εικόνα 2.52).

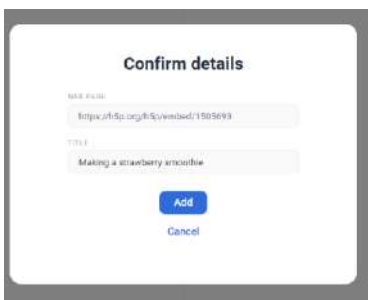


Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



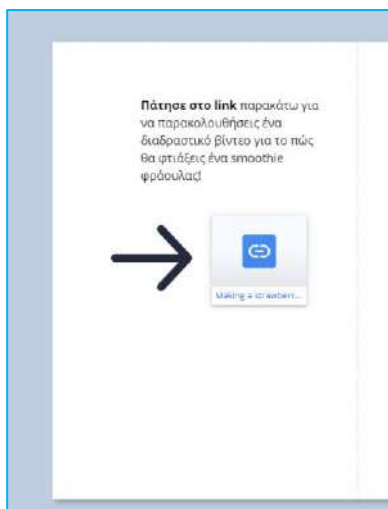
Εικόνα 2.52 - Επικόλληση του κώδικα στο Book Creator

Θα εμφανιστούν τότε οι λεπτομέρειες για το διαδραστικό στοιχείο που θα προσθέσετε, πατήστε “Add” για να το προσθέσετε ή “Cancel” για να το απορρίψετε (Εικόνα 2.53).

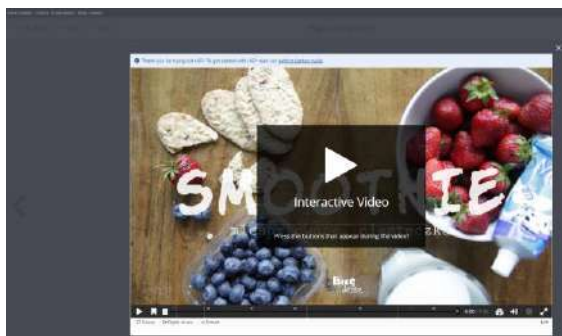


Εικόνα 2.53 - Προσθήκη ή απόρριψη διαδραστικού στοιχείου

- Το κουίζ θα εμφανιστεί στο βιβλίο και οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να το συμπληρώσουν χωρίς να φύγουν από το περιβάλλον του Book Creator, όπως φαίνεται και στις παρακάτω εικόνες (Εικόνα 2.54, 2.55).



Εικόνα 2.54 - Εμφάνιση συνδέσμου διαδραστικού βίντεο στο Book Creator



Εικόνα 2.55 - Προβολή διαδραστικού βίντεο στο περιβάλλον του Book Creator

## Πηγές

Common Sense Education. (n.d.). *Book Creator Review for Teachers*. Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/reviews/book-creator>

Karapa, C. (2022, January). *Book Creator: Δημιουργία ψηφιακών βιβλίων* [Blog post]. <https://karapachristina.blogspot.com/2022/01/book-creator.html>

Karapa, C. (n.d.). *Οδηγίες για τη δημιουργία ψηφιακών βιβλίων με το BookCreator* [Slides]. SlideShare. <https://www.slideshare.net/ChristinaKarapa/bookcreator-251002279>

Karapa, C. (n.d.). *Οδηγίες για τη δημιουργία ψηφιακών βιβλίων με το BookCreator*. Erasmus+, Ψηφιακά Εργαλεία Δημιουργίας e-Book. <https://blogs.sch.gr/5niptherm-erasmus/psifiaka-ergaleia/psifiaka-ergaleia-dimioyrgias-e-book/odigies-gia-ti-dimioyrgia-psifiakon-vivlion-me-to-bookcreator-karapa-christina/>

Sch.gr Blogs. (n.d.). *Ενσωμάτωση Δημιουργίας από το BookCreator.com*. [https://blogs.sch.gr/blogs\\_manual/ensomatosi-dimioyrgias-apo-to-bookcreator-com/](https://blogs.sch.gr/blogs_manual/ensomatosi-dimioyrgias-apo-to-bookcreator-com/)

*Read.bookcreator.com*. (n.d.). [https://read.bookcreator.com/EUF1UrR9gvWwiRfCWJY4UQ6xgiI2/KVpljjsUTeCieXhFVeldFA/SJjCakg0QimUPI35PIIH\\_Q](https://read.bookcreator.com/EUF1UrR9gvWwiRfCWJY4UQ6xgiI2/KVpljjsUTeCieXhFVeldFA/SJjCakg0QimUPI35PIIH_Q)

### 3. Kahoot!

---

#### Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη

#### Εισαγωγικά

**Ηλεκτρονική Διεύθυνση:** <https://kahoot.com>

**Εγγραφή:** Απαιτείται εγγραφή για να δημιουργήσετε και να συμμετάσχετε σε παιχνίδια. Η εγγραφή γίνεται με email, Google ή Microsoft λογαριασμό.

**Δωρεάν έκδοση:** Το Kahoot! προσφέρει δωρεάν έκδοση με βασικές λειτουργίες που επιτρέπουν τη δημιουργία και τη συμμετοχή σε κουίζ.

**Περιγραφή:** Το Kahoot! είναι μια εκπαιδευτική πλατφόρμα βασισμένη σε παιχνίδια, που επιτρέπει τη δημιουργία, κοινή χρήση και συμμετοχή σε εκπαιδευτικά παιχνίδια ή κουίζ.

**Χρήση:** Χρησιμοποιείται σε σχολεία, πανεπιστήμια, επιχειρήσεις και στο σπίτι για εκπαιδευτικούς σκοπούς και διασκέδαση μέσω εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

**Ιδανικό για:** Το Kahoot! είναι ιδανικό για εκπαιδευόμενους, εκπαιδευτικούς/εκπαιδευτές, επαγγελματίες και οικογένειες που θέλουν να κάνουν τη μάθηση διασκεδαστική και διαδραστική.

#### Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση του Kahoot! στην εκπαιδευτική διαδικασία;

**Βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων:** Έρευνες έχουν δείξει ότι το Kahoot! βελτιώνει την απόδοση των εκπαιδευομένων σε σύγκριση με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας.

- ✓ **Κίνητρο για παρακολούθηση και καλύτερη επίδοση:** Η χρήση του Kahoot! αυξάνει την παρακολούθηση των μαθημάτων, μειώνει τις καθυστερήσεις και βελτιώνει τους τελικούς βαθμούς των μαθητών/φοιτητών.
- ✓ **Βελτίωση της δυναμικής στο αμφιθέατρο:** Το Kahoot! ενισχύει την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών/φοιτητών και των εκπαιδευτικών, δημιουργώντας ένα πιο ευχάριστο και συμμετοχικό περιβάλλον.
- ✓ **Μείωση του άγχους και του στρες:** Η συμμετοχή σε παιχνίδια Kahoot! μπορεί να μειώσει το άγχος και το στρες των εκπαιδευομένων, κάνοντάς τους να αισθάνονται πιο άνετα να συμμετέχουν και να κάνουν ερωτήσεις.
- ✓ **Ευελιξία στη διδασκαλία:** Το Kahoot! μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορα μαθήματα και θεματικές ενότητες, προσφέροντας ευελιξία στους διδάσκοντες να προσαρμόσουν το περιεχόμενο στις ανάγκες των εκπαιδευομένων.

#### Τι καθιστά το Kahoot ένα διαδραστικό εργαλείο κατά τη χρήση του;

- ✓ **Ενίσχυση της συμμετοχής:** Το Kahoot! χρησιμοποιεί διαδραστικές ερωτήσεις, όπως δημοσκοπήσεις, σύννεφα λέξεων, πολλαπλής επιλογής και διαφάνειες, που αυξάνουν την ενεργητικότητα και τη συγκέντρωση των εκπαιδευομένων.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- ✓ **Άμεση ανατροφοδότηση:** Οι καθηγητές μπορούν να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση για τον βαθμό κατανόησης των εκπαιδευομένων, επιτρέποντας την άμεση προσαρμογή της διδασκαλίας.
- ✓ **Δημιουργία καινοτόμων μαθησιακών εμπειριών:** Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δημιουργούν τα δικά τους κουίζ και να συμμετέχουν σε διαδραστικές δραστηριότητες, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη τους.
- ✓ **Ευελξία στη διδασκαλία:** Το Kahoot! μπορεί να ενσωματωθεί σε διάφορα συστήματα διαχείρισης μάθησης (LMS) όπως το Canvas, το Blackboard και το Moodle, διευκολύνοντας την ενσωμάτωση στην υπάρχουσα εκπαιδευτική υποδομή.
- ✓ **Προετοιμασία για εξετάσεις:** Οι διαδραστικές ερωτήσεις και τα παιχνίδια είναι ιδανικά για την προετοιμασία των εκπαιδευομένων για τις εξετάσεις, κάνοντας τη διαδικασία πιο διασκεδαστική και αποτελεσματική.

### Οι βασικές λειτουργίες του Kahoot! που το καθιστούν ένα διαδραστικό εργαλείο

#### Δημιουργία Κουίζ:

- Δημιουργήστε διασκεδαστικά κουίζ με ερωτήσεις και απαντήσεις.
- Προσθέστε εικόνες, βίντεο και ήχο.

#### Συμμετοχή σε Κουίζ:

- Οι χρήστες μπορούν να συμμετάσχουν σε κουίζ που έχουν δημιουργηθεί από άλλους.
- Χρησιμοποιήστε τον κωδικό πρόσβασης για να συνδεθείτε.

#### Εκπαιδευτική Χρήση:

- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Kahoot για διαδραστικά μαθήματα.
- Ενθαρρύνετε τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων.

#### Αξιολόγηση και Στατιστικά:

- Παρακολουθήστε την απόδοση των συμμετεχόντων.
- Αναλύστε τα στατιστικά στοιχεία των απαντήσεων.

### Βασικά βήματα για χρήση του Kahoot!

1. **Δημιουργία Ερωτηματολογίου:** Συνδεθείτε στον λογαριασμό σας Kahoot! και επιλέξτε “Create” για να ξεκινήσετε τη δημιουργία ενός νέου ερωτηματολογίου.
2. **Εισαγωγή Ερωτήσεων:** Προσθέστε ερωτήσεις επιλέγοντας τον τύπο ερώτησης που θέλετε (π.χ. πολλαπλής επιλογής, σωστό/λάθος) και πληκτρολογήστε το περιεχόμενο της ερώτησης.
3. **Ρύθμιση Χρόνου και Πόντων:** Καθορίστε το χρονικό όριο απάντησης για κάθε ερώτηση και τους πόντους που θα κερδίσουν οι συμμετέχοντες.
4. **Προσθήκη Πολυμέσων (Εικόνων/Βίντεο):** Εάν επιθυμείτε, μπορείτε να ενσωματώσετε εικόνες ή βίντεο στις ερωτήσεις για να τις κάνετε πιο διαδραστικές.
5. **Διεξαγωγή του Παιχνιδιού:** Όταν είστε έτοιμοι, επιλέξτε “Play” για να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Οι συμμετέχοντες θα χρειαστούν τον κωδικό παιχνιδιού για να συνδεθούν.

### **Μπορώ μόνο να δημιουργήσω κουίζ ή μπορώ να βρω και προκατασκευασμένα;**

Μπορείτε να κάνετε και τα δύο στο Kahoot!. Μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας κουίζ από το μηδέν, προσαρμόζοντάς τα στις ανάγκες των εκπαιδευομένων σας. Επιπλέον, υπάρχουν πάνω από 40 εκατομμύρια έτοιμα κουίζ διαθέσιμα στην πλατφόρμα, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε άμεσα.

#### **Εν συντομία τα βήματα χρήσης του Kahoot!**

##### **Εγγραφή και Σύνδεση:**

- Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα του Kahoot!: <https://kahoot.com/>
- Κάντε κλικ στο “Sign up” για να δημιουργήσετε λογαριασμό.
- Συνδεθείτε με τον λογαριασμό σας.

##### **Δημιουργία Κουίζ:**

- Κάντε κλικ στο “Create” για να δημιουργήσετε ένα νέο κουίζ.
- Προσθέστε ερωτήσεις, απαντήσεις και εικόνες.

##### **Κοινοποίηση του Κουίζ:**

- Κάντε κλικ στο “Share” για να λάβετε τον κωδικό πρόσβασης του κουίζ.
- Μοιραστείτε τον κωδικό με τους συμμετέχοντες.

##### **Συμμετοχή στο Κουίζ:**

- Οι συμμετέχοντες μπορούν να συνδεθούν στο Kahoot! με τον κωδικό πρόσβασης.
- Απαντήστε στις ερωτήσεις και διασκεδάστε!

## **Οδηγίες**

### **Τι είναι το Kahoot!;**

Το Kahoot! είναι μια πλατφόρμα κουίζ που βασίζεται στο cloud και είναι ιδανική για μαθητές, φοιτητές, ενήλικους εκπαιδευόμενους και διδάσκοντες. Επιτρέπει τη δημιουργία νέων κουίζ από το μηδέν, προσφέροντας δημιουργικές και προσαρμοσμένες επιλογές μάθησης.

### **Είναι δωρεάν η χρήση του;**

Το Kahoot! είναι δωρεάν για τους εκπαιδευόμενους και τους παίκτες. Μπορείτε να δημιουργήσετε και να παίξετε κουίζ χωρίς κόστος. Ωστόσο, υπάρχουν και συνδρομητικά πλάνα για εκπαιδευτικούς και δημιουργούς με επιπλέον χαρακτηριστικά.

### **Πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο αμφιθέατρο;**

Το Kahoot! μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο αμφιθέατρο μέσω διαδραστικών πινάκων, tablets και προσωπικών κινητών συσκευών. Είναι, επίσης, ιδανικό για υβριδική ή εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

### **Εγγραφή και σύνδεση**

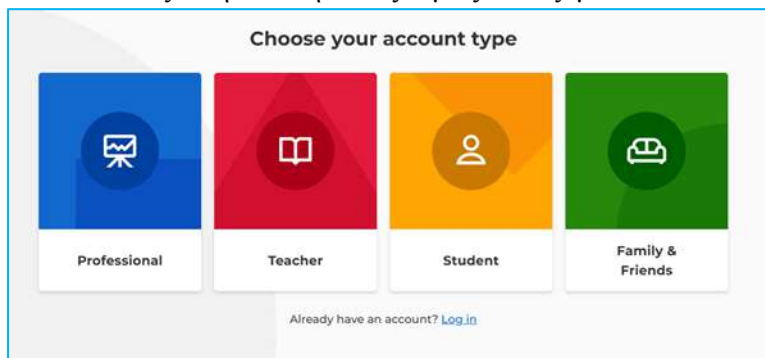
- ✓ Πηγαίνετε στη διεύθυνση [Kahoot.com](https://kahoot.com)
- ✓ Κάντε κλικ στο *Sign up* (Εικόνα 3.1)

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



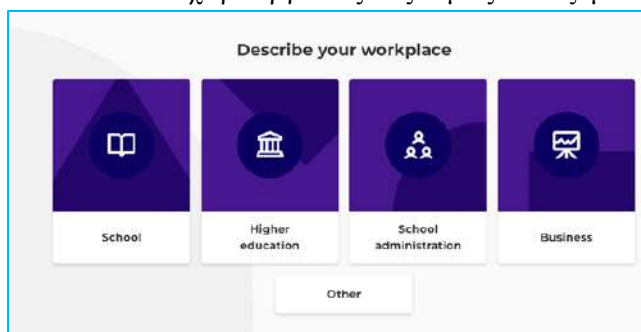
Εικόνα 3.1 - Εικονίδιο Δωρεάν Εγγραφής (Sign up FREE)

✓ Επιλέξτε την ιδιότητά σας: Εμείς επιλέξαμε *As a teacher* (Εικόνα 3.2)



Εικόνα 3.2 - Επιλογή του είδους λογαριασμού

✓ Και τον χώρο εργασίας σας: Εμείς επιλέξαμε *School* (Εικόνα 3.3)



Εικόνα 3.3 - Επιλογή χώρου εργασίας

Συνδεθείτε με:

- Λογαριασμό της Google
- της Microsoft
- το email σας

### Δημιουργία Κονίζ

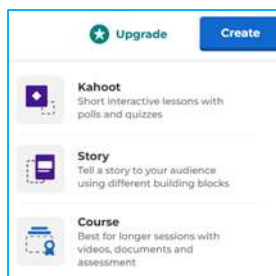
Δημιουργήστε ένα Kahoot!game

Συνδεθείτε και επιλέξτε *Create* (Εικόνα 3.4, 3.5)



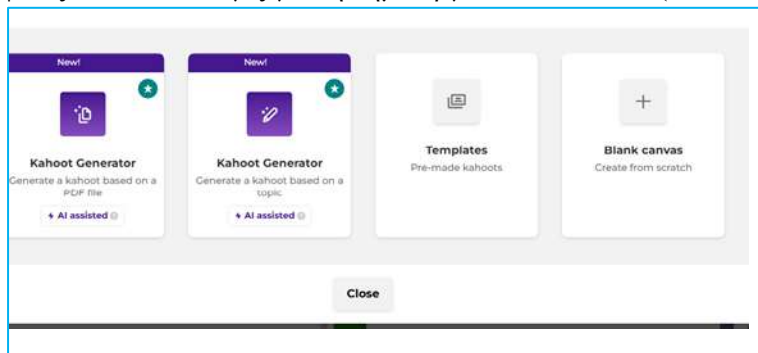
Εικόνα 3.4 - Το εικονίδιο δημιουργίας Kahoot! (Create)

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



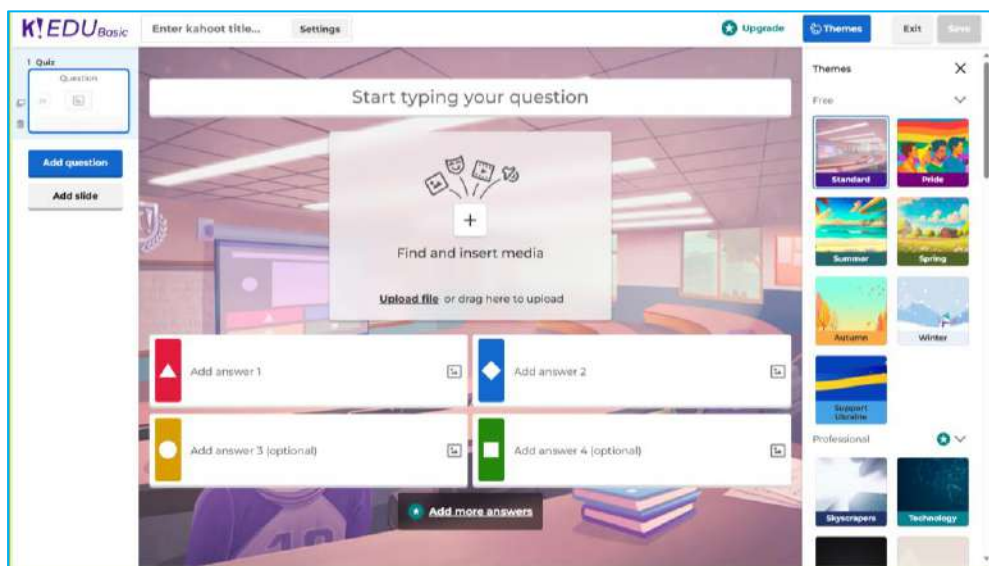
Εικόνα 3.5 - Επιλογή δημιουργίας Kahoot

Εμφανίζονται οι επιλογές για τη δημιουργία νέου Kahoot! (Εικόνα 3.6)



Εικόνα 3.6 - Επιλογές δημιουργίας νέου Kahoot!

Εμείς επιλέξαμε *Blank canvas*. Ακολουθεί η επιφάνεια εργασίας στην οποία θα δουλέψουμε (Εικόνα 3.7):



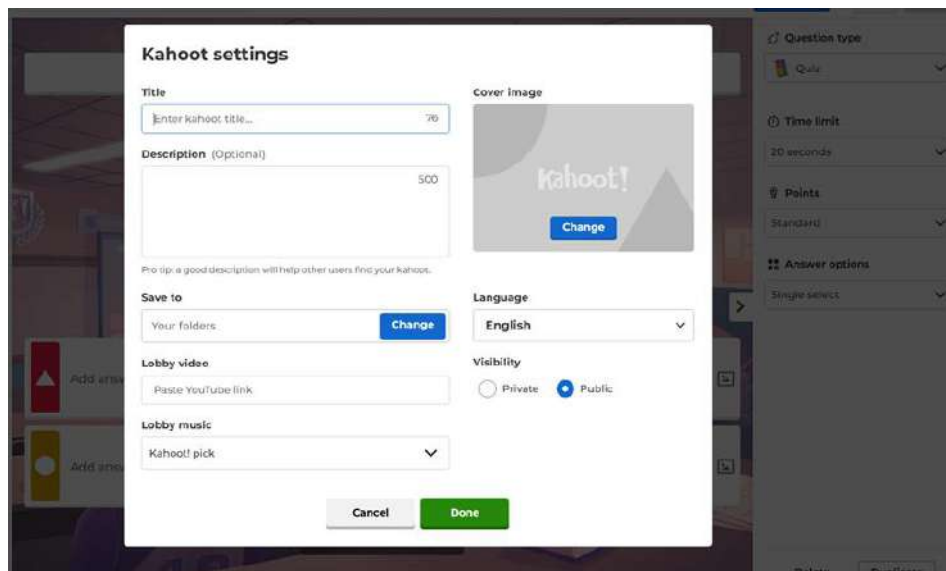
Εικόνα 3.7 - Επιφάνεια εργασίας “Blank canvas” και η επιλογή “Settings” πάνω αριστερά

Στην κορυφή αριστερά μπορείτε να γράψετε τον τίτλο του παιχνιδιού και πατώντας τα **Settings** (Ρυθμίσεις), έχετε τις εξής δυνατότητες (Εικόνα 3.8):

- ✓ Να γράψετε τον τίτλο του παιχνιδιού που δημιουργείτε.
- ✓ Να προσθέσετε μία προαιρετική περιγραφή του. Μπορείτε να προσθέσετε μία σύντομη περιγραφή του κουίζ και για ποιο σκοπό το δημιουργήσατε.
  
- ✓ **Να επιλέξετε:**

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

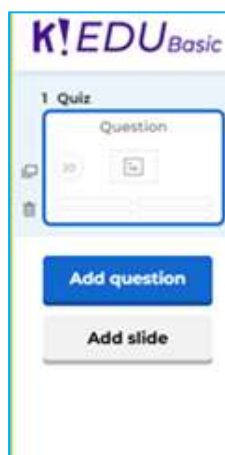
- εικόνα εξωφύλλου
- πού θα το αποθηκεύσετε
- το εισαγωγικό βίντεο και τη μουσική που θα παίζουν πριν ξεκινήσει το παιχνίδι.
- τη γλώσσα για το παιχνίδι σας
- να ρυθμίσετε αν το παιχνίδι θα είναι δημόσιο ή ιδιωτικό



Εικόνα 3.8 - Δυνατότητες της επιλογής “Settings”

Επιπλέον, στην **αριστερή πλευρά της οθόνης**, υπάρχουν επιλογές για (Εικόνα 3.9):

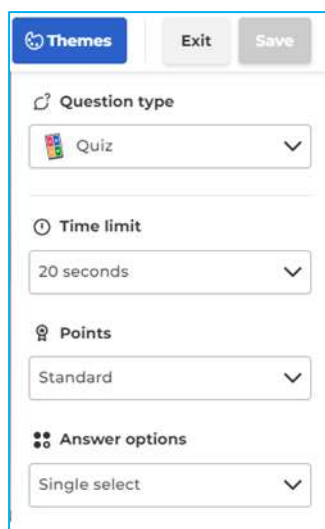
- Προσθήκη Ερωτήσεων (Add question): Μπορείτε να προσθέσετε νέες ερωτήσεις στο Kahoot σας.
- Εισαγωγή Διαφανειών (Add slide): Εισαγωγή παρουσιάσεων ή άλλου είδους διαφανειών.



Εικόνα 3.9 - Επιλογές της αριστερής πλευράς της επιφάνειας εργασίας

Από τη **δεξιά πλευρά της οθόνης** μπορείτε να καθορίσετε (Εικόνα 3.10):





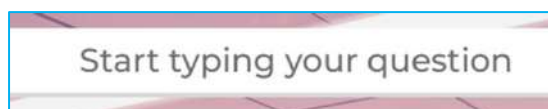
Εικόνα 3.10 - Η δεξιά πλευρά της επιφάνειας εργασίας

- Τον **τύπο της ερώτησης** (Question type): Στη δωρεάν έκδοση είναι διαθέσιμες οι επιλογές Quiz (οι παίκτες θα πρέπει να επιλέξουν τη σωστή απάντηση από τις διαθέσιμες επιλογές) και True or false [οι παίκτες πρέπει να αποφασίσουν αν μια δήλωση είναι αληθής (True) ή ψευδής (False)].
- ❖ Η επιφάνεια εργασίας για τη δημιουργία της ερώτησης Σωστού/Λάθους έχει την ίδια μορφή με την επιλογή Κουίζ.
- Το **χρονόμετρο Ερώτησης** (Time limit): Ρύθμιση του χρόνου που έχουν στη διάθεσή τους οι εκπαιδευόμενοι για να απαντήσουν στην ερώτηση, από 5 δευτερόλεπτα έως 4 λεπτά ανά ερώτηση.
- Τους **πόντους** που κερδίζουν οι παίκτες για κάθε σωστή απάντηση (Points): Συγκεκριμένα, υπάρχουν οι εξής επιλογές:
  - *Standard*: Οι παίκτες κερδίζουν τους κανονικούς βαθμούς για κάθε σωστή απάντηση.
  - *Double Points*: Οι παίκτες κερδίζουν διπλούς βαθμούς για κάθε σωστή απάντηση, κάνοντας το παιχνίδι πιο ανταγωνιστικό.
  - *No Points*: Οι παίκτες δεν κερδίζουν βαθμούς για τις απαντήσεις τους, κάτι που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ερωτήσεις που είναι περισσότερο για διασκέδαση ή εξάσκηση.

Σκοπός είναι να προσαρμόσετε το παιχνίδι σας στις ανάγκες του μαθήματός σας, κάνοντάς το πιο διαδραστικό και ενδιαφέρον.

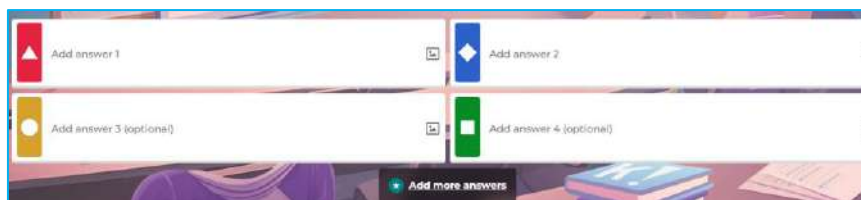
### Προσθήκη ερωτήσεων και απαντήσεων:

- ✓ Αφού πληκτρολογήσετε την ερώτηση (Εικόνα 3.11), πληκτρολογείτε κατόπιν τις πιθανές απαντήσεις (Εικόνα 3.12). Έχετε τη δυνατότητα να γράψετε μέχρι 4 πιθανές απαντήσεις. Η τρίτη και η τέταρτη απάντηση είναι προαιρετικές (optional).
- ❖ Η προσθήκη επιπλέον απαντήσεων δεν είναι διαθέσιμη στη δωρεάν έκδοση.



Εικόνα 3.11 - Διατύπωση της ερώτησης

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 3.12 - Προσθήκη απαντήσεων

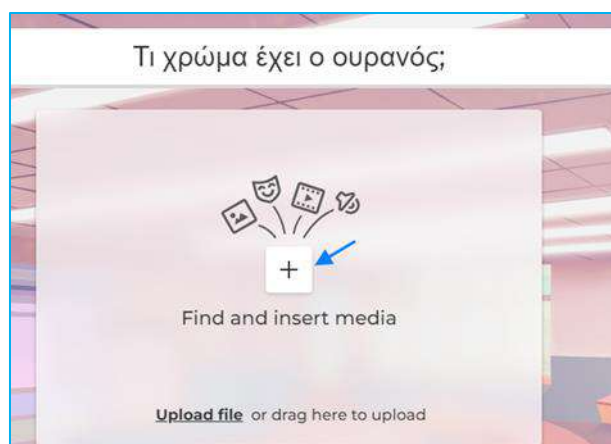
- ✓ Στη συνέχεια, κάνετε κλικ στη σωστή απάντηση και το εικονίδιο γίνεται πράσινο (Εικόνα 3.13).



Εικόνα 3.13 - Ορισμός σωστής απάντησης

### Προσθήκη πολυμέσων:

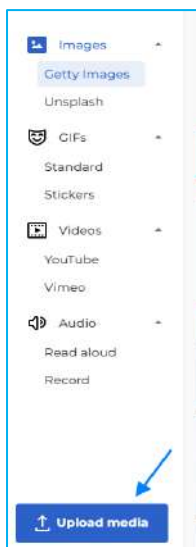
- ✓ Μπορείτε να προσθέσετε:
  - μία **εικόνα** για τη συγκεκριμένη ερώτηση στην περιοχή όπου γράφετε την ερώτηση από διάφορες πηγές (Εικόνα 3.14):



Εικόνα 3.14 - Προσθήκη πολυμέσων στην ερώτηση

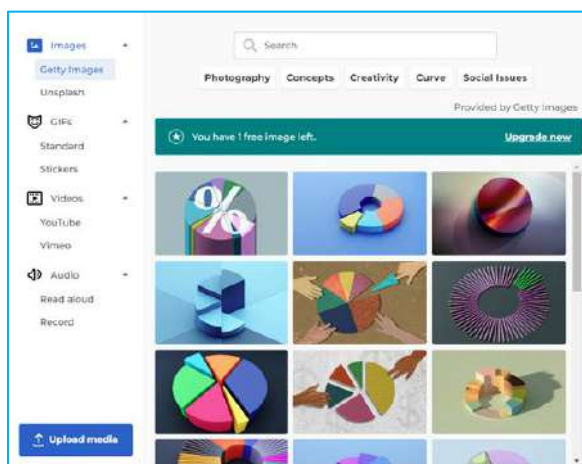
- Ανέβασμα δικής σας εικόνας: Ανέβασμα (Upload) εικόνας από τον υπολογιστή σας (Εικόνα 3.15).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



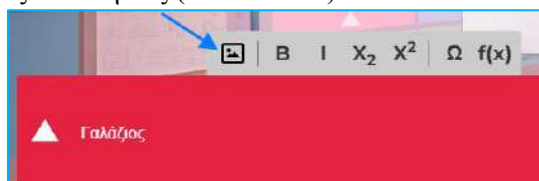
Εικόνα 3.15 - Ανέβασμα εικόνας “Upload”

- Gallery: Επιλογή εικόνας από τη συλλογή του Kahoot!.
- Unsplash: Αναζήτηση και επιλογή εικόνας από τη βιβλιοθήκη του Unsplash.
- GIFs: Προσθήκη κινούμενων εικόνων (GIFs) για πιο διασκεδαστικές ερωτήσεις.
- Επιλογή από Getty Images: Μπορείτε, επίσης, να επιλέξετε εικόνες από τη βιβλιοθήκη του Getty Images (Εικόνα 3.16).



Εικόνα 3.16 - Επιλογή εικόνας από “Getty images”

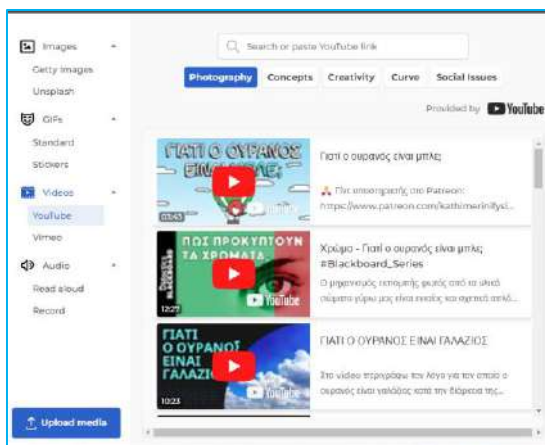
- Υπάρχει η δυνατότητα προσθήκης κατά τον ίδιο τρόπο, εφόσον το επιτρέπει ο τύπος της ερώτησης (όπως στα ερωτήματα πολλαπλών επιλογών), να προσθέσετε εικόνες στις απαντήσεις (Εικόνα 3.17).



Εικόνα 3.17 - Προσθήκη εικόνας στις απαντήσεις σας

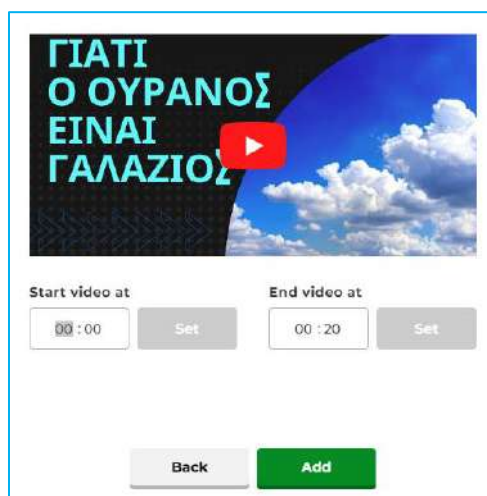
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- Ένα **βίντεο** από το YouTube, επικολλώντας στο αντίστοιχο πεδίο το link (Paste YouTube link). Μπορεί να είναι ένα συναφές βίντεο με την ερώτηση, ενώ μπορείτε να ορίσετε από ποιο σημείο θα ξεκινάει (Start at) και πού θα τελειώνει (End at), σε περίπτωση που δεν θέλετε να το προβάλετε όλο (Εικόνα 3.18).



Εικόνα 3.18 - Προσθήκη βίντεο από το Youtube

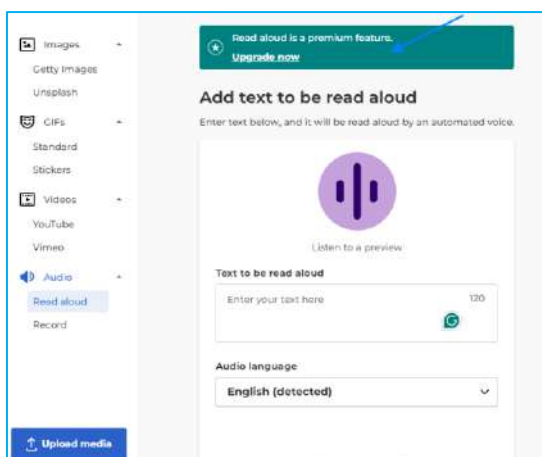
Επιλογή συναφούς βίντεο με την ερώτηση (Εικόνα 3.19) και ορισμός χρονικής διάρκειας



Εικόνα 3.19 - Ορισμός χρονικής διάρκειας βίντεο και Προσθήκη "Add"

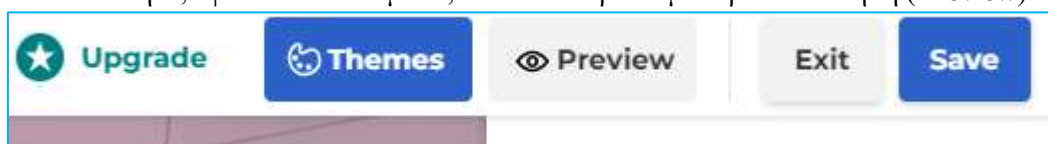
- **Ήχο** (audio): Υπάρχει η επιλογή ήχου στη δωρεάν χρήση του Kahoot, αλλά δεν μπορεί να αξιοποιηθεί (Εικόνα 3.20).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 3.20 - Χρήση ήχου στην ερώτηση που όμως δεν μπορεί να αξιοποιηθεί στη δωρεάν έκδοση

- ✓ Αφού έχουμε ολοκληρώσει το κουίζ, πατάμε πάνω δεξιά **Save** (Εικόνα 3.21). Έχετε τη δυνατότητα, εφόσον το επιθυμείτε, να κάνετε πρώτα μία προεπισκόπηση (**Preview**).



Εικόνα 3.21 - Δυνατότητα αποθήκευσης (Save) και προεπισκόπησης (Preview)

- ✓ Σε περίπτωση που δεν έχετε βάλει τίτλο (Title) και περιγραφή (Description) στο κουίζ σας, θα ανοίξει ένα παράθυρο διαλόγου για να τα προσθέσετε (Εικόνα 3.22).

**Add the finishing touches!**

Enter a title and a description for your kahoot.

**Title**

Χρώματα 87

A descriptive title will give players an indication of what the kahoot is about.

**Description (Optional)**

Το κουίζ θα σας βοηθήσει στην εκμάθηση των χρωμάτων. 448

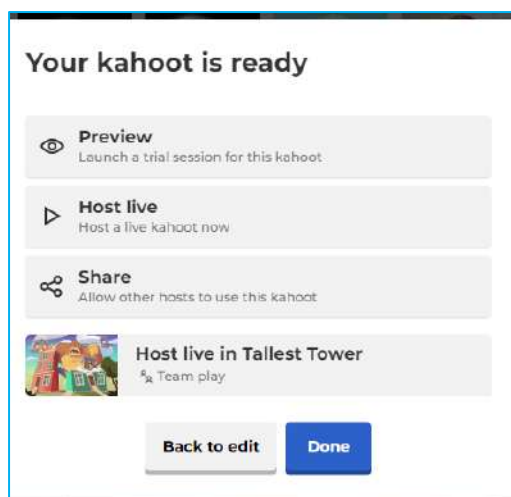
A good description will help other users find your kahoot.

Cancel Continue

Εικόνα 3.22 - Προσθήκη τίτλου και περιγραφής του κουίζ

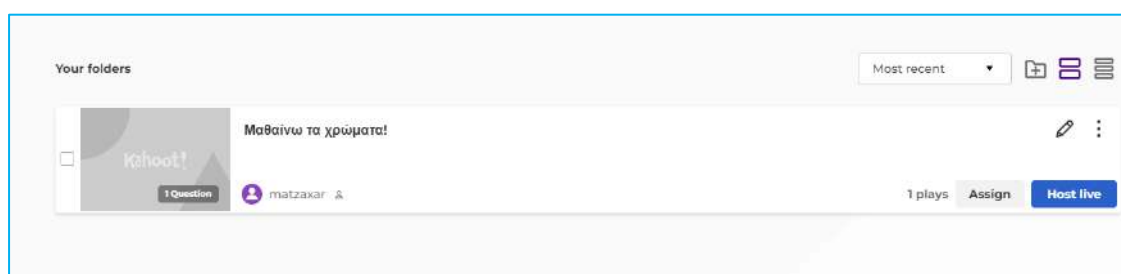
- ✓ Αφού τα συμπληρώσετε, πατάτε **Continue** (Συνέχεια) και το Kahoot! σας είναι έτοιμο!

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



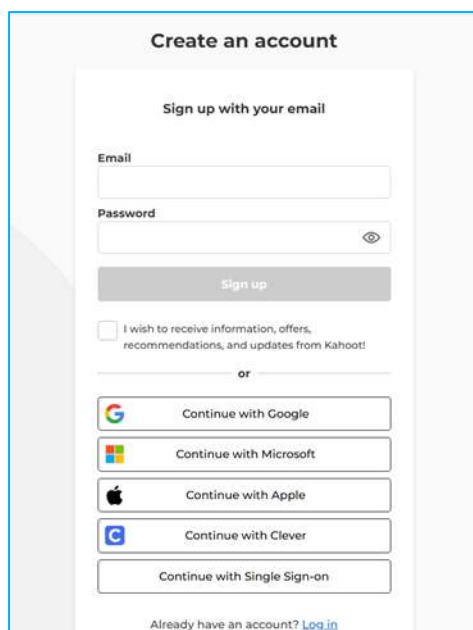
Εικόνα 3.23 - Οι διαθέσιμες επιλογές του Kahoot σας με την ολοκλήρωσή του

- ✓ Τότε εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου με τις εξής επιλογές (Εικόνα 3.23):
  - **Preview (Προεπισκόπηση):** Σας επιτρέπει να ξεκινήσετε ένα δοκιμαστικό παιχνίδι για να δείτε πώς λειτουργεί το κουίζ πριν το φιλοξενήσετε ζωντανά.
  - **Host live (Ζωντανή φιλοξενία):** Σας επιτρέπει να ξεκινήσετε μια ζωντανή συνεδρία του κουίζ για να συμμετάσχουν οι παίκτες σε πραγματικό χρόνο.
  - **Share (Κοινοποίηση):** Σας δίνει τη δυνατότητα να μοιραστείτε το κουίζ με άλλους, επιτρέποντάς τους να το φιλοξενήσουν ή να το παίξουν.
  - **Team play in Tallest Tower (Ομαδικό παιχνίδι στον Ψηλότερο Πύργο):** Αυτή η επιλογή περιλαμβάνει ένα συνεργατικό παιχνίδι που στόχο έχει οι παίκτες να συνεργαστούν για να χτίσουν τον ψηλότερο πύργο, απαντώντας σωστά σε ερωτήσεις. Κάθε σωστή απάντηση προσθέτει μπλοκ στον πύργο της ομάδας. Οι παίκτες χωρίζονται τυχαία σε ομάδες. Δεν είναι δυνατή η επιλογή ή η αλλαγή ομάδας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Εικόνα 3.24 - Αφού οριστούν οι επιλογές, εμφανίζεται το κουίζ στον φάκελό σας (Your folders)

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 3.25 - Σύνδεση στον λογαριασμό

**Πώς μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να παίξουν ένα Quiz που δημιούργησα;**

### **Συμμετοχή σε κουίζ:**

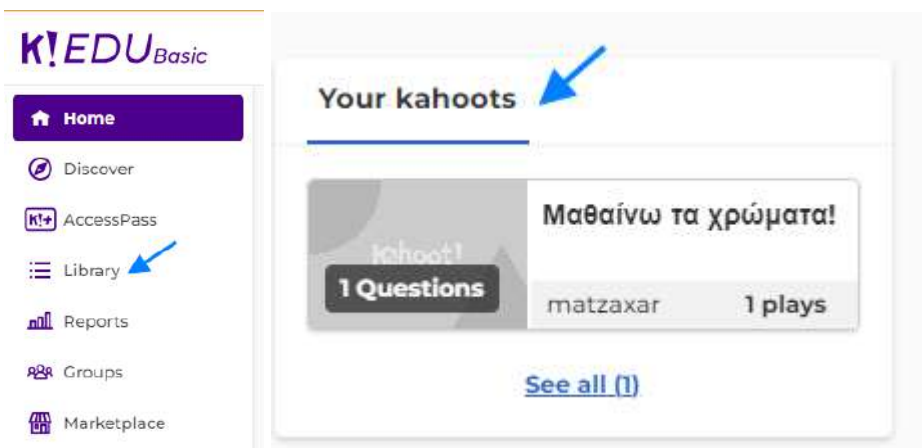
Αφού ολοκληρώσετε τη δημιουργία ενός παιχνιδιού στο Kahoot!, μπορείτε να το παίξετε με τους εκπαιδευόμενους σας ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

#### **1. Σύνδεση στον Λογαριασμό σας**

Συνδεθείτε στον λογαριασμό σας στο [Kahoot \(Εικόνα 3.25\)](#).

#### **2. Εύρεση του Παιχνιδιού**

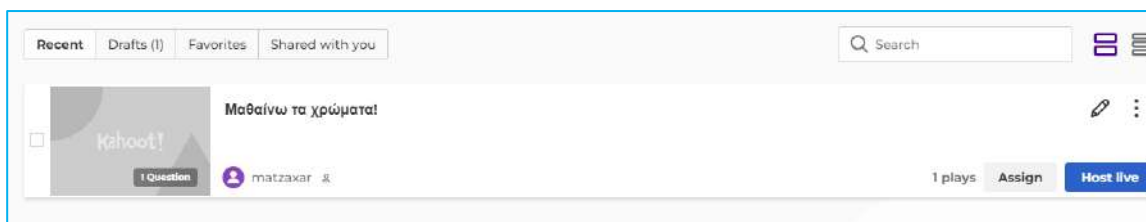
Πηγαίνετε στην αρχική σας σελίδα και κάντε κλικ στο “Library” (Βιβλιοθήκη) ή “Your Kahoots” για να βρείτε το παιχνίδι που δημιουργήσατε (Εικόνα 3.26).



Εικόνα 3.26 - Τρόποι εμφάνισης παιχνιδιού

### 3. Επιλογή Τρόπου Παιξίματος

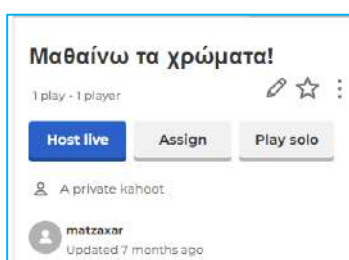
Κάντε κλικ στο κουίζ που θέλετε να παίξετε και επιλέξτε το κουμπί “Play”.



Εικόνα 3.27 - Επιλογές παιχνιδιού

Θα εμφανιστούν δύο επιλογές για το πώς θέλετε να διεξαχθεί το παιχνίδι (Εικόνα 3.27):

- **Host Live:** Παίξετε το παιχνίδι σε πραγματικό χρόνο με τους εκπαιδευόμενους που είναι παρόντες στο αμφιθέατρο ή σε διαδικτυακή συνάντηση (Εικόνα 3.27, 3.28).
- **Assign:** Δώστε το παιχνίδι ως εργασία που μπορεί να ολοκληρωθεί αυτόνομα από τους εκπαιδευόμενους σε δικό τους χρόνο και ορίστε την ημερομηνία λήξης (Εικόνα 3.27, 3.28).

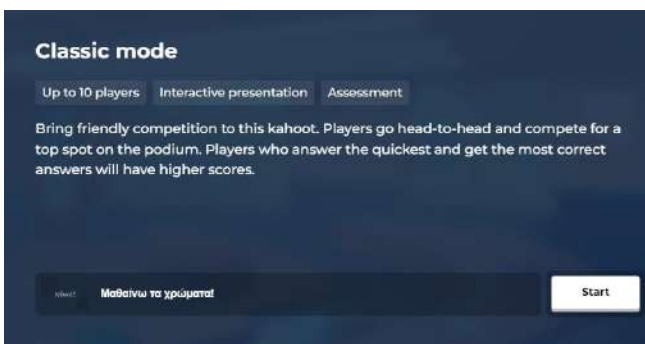


Εικόνα 3.28 - Η επιλογή “Host live”

### 4. Παίξιμο του Παιχνιδιού “Host Live”

Εάν επιλέξετε το “Host Live”, θα σας ζητηθεί στη συνέχεια να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο τρόπους παιχνιδιού:

- **Classic Mode:** Οι εκπαιδευόμενοι παίζουν ατομικά (Εικόνα 3.29).



Εικόνα 3.29 - Η επιλογή “Classic mode”

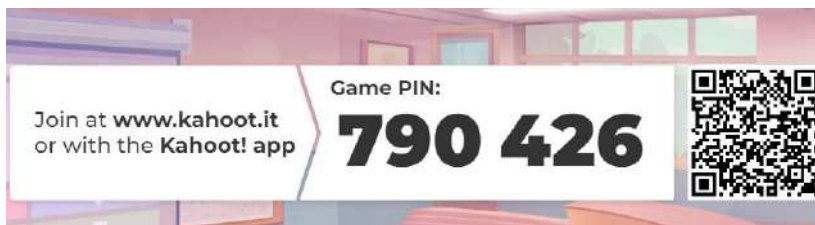


Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- **Team Mode:** Οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται σε ομάδες και παίζουν συλλογικά.

Το **Team Mode** μπορεί να μην είναι διαθέσιμο στη βασική ή δωρεάν έκδοση του Kahoot, ενώ ενδέχεται να μην είναι διαθέσιμο για όλους τους τύπους παιχνιδιών ή κουίζ (π.χ., σε μερικά είδη ερωτήσεων ή quiz που έχουν ειδικά διαμορφωμένες επιλογές).

Αφού επιλέξετε τον τρόπο παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένας μοναδικός κωδικός παιχνιδιού (Game PIN) στην οθόνη σας (Εικόνα 3.30).

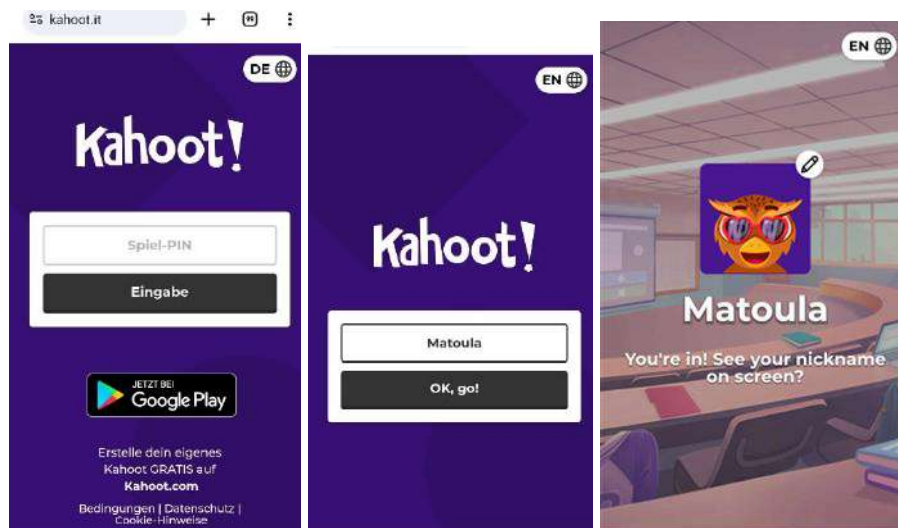


Εικόνα 3.30 - Εμφάνιση Pin παιχνιδιού

## 5. Συμμετοχή των εκπαιδευόμενων

Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να πάνε στο [kahoot.it](https://kahoot.it) ή να ανοίξουν την εφαρμογή Kahoot στο κινητό τους.

Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να συμπληρώσουν τον *Game PIN* που βλέπουν στην οθόνη και το όνομά τους για να συμμετάσχουν στο παιχνίδι (Εικόνα 3.31).



Εικόνα 3.31 - Εισαγωγή Pin και ονόματος

## 1. Έναρξη του Παιχνιδιού

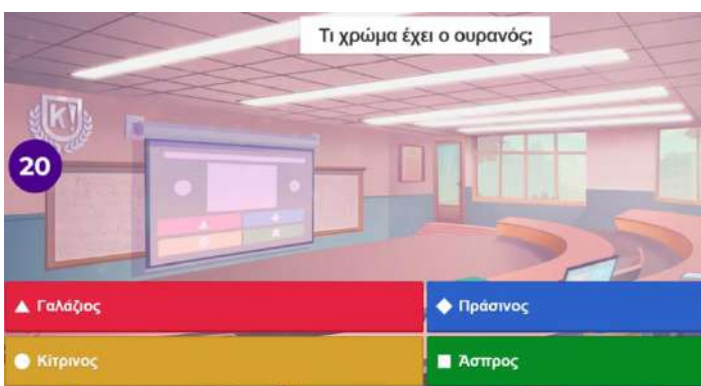
Μόλις όλοι οι εκπαιδευόμενοι συνδεθούν στο παιχνίδι, πάτησε το κουμπί “Start” για να ξεκινήσει το παιχνίδι (Εικόνα 3.32).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

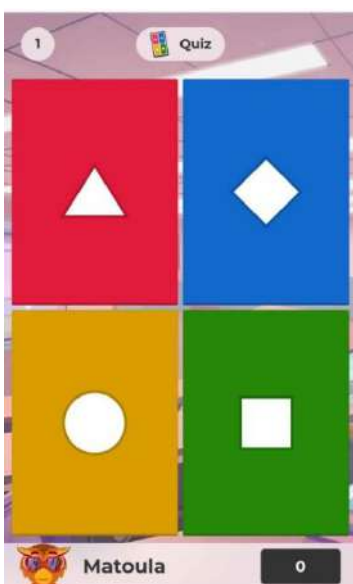


Εικόνα 3.32 - Έναρξη του παιχνιδιού με το “Start”

Οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις θα εμφανίζονται στην οθόνη σας (Εικόνα 3.33), ενώ οι εκπαιδευόμενοι θα απαντούν μέσω των συσκευών τους, επιλέγοντας το χρώμα και το σχήμα που θεωρούν ως σωστή απάντηση (Εικόνα 3.34).



Εικόνα 3.33 - Η οθόνη του εκπαιδευτή

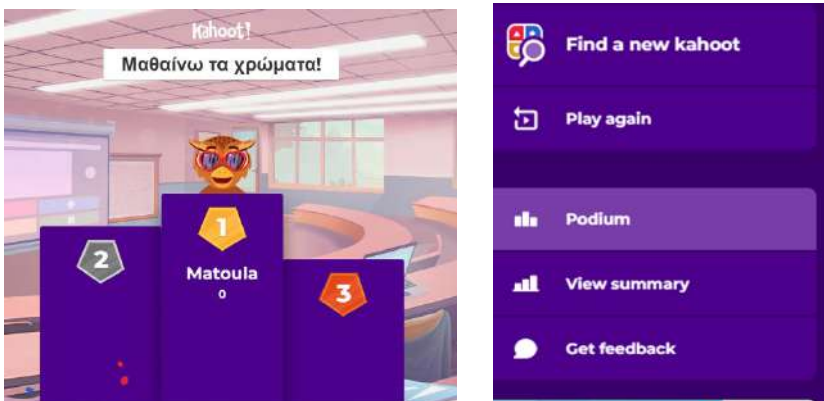


Εικόνα 3.34 - Η οθόνη που βλέπουν οι εκπαιδευόμενοι στη συσκευή τους

## 7. Παρακολούθηση αποτελεσμάτων από τον εκπαιδευτικό:

Καθώς το παιχνίδι είναι σε εξέλιξη, μπορείτε να δείτε τις απαντήσεις των εκπαιδευομένων και την κατάταξή τους.

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, θα έχετε τη δυνατότητα να δείτε τα συνολικά αποτελέσματα και να κατεβάσετε μια αναφορά με τις επιδόσεις των συμμετεχόντων (Εικόνα 3.35).



Εικόνα 3.35 - Τελικά αποτελέσματα και δυνατότητες προβολής προόδου, σύνοψης και ανατροφοδότησης

- ❖ Τα παραπάνω σας προσφέρουν πολύτιμα δεδομένα για την προσαρμογή της διδασκαλίας σας.

### Μπορούν και οι εκπαιδευόμενοι να δουν τα αποτελέσματά τους;

Μετά την ολοκλήρωση ενός Kahoot! Quiz, οι εκπαιδευόμενοι έχουν τη δυνατότητα να δουν και να αναλύσουν τα αποτελέσματά τους με διάφορους τρόπους, που συμβάλλουν στη βελτίωση της μάθησης και της κατανόησης.

- *Ανασκόπηση Αποτελεσμάτων:*

Άμεση Ανατροφοδότηση: Αμέσως μετά την ολοκλήρωση του quiz, οι εκπαιδευόμενοι βλέπουν μια συνοπτική οθόνη με τα αποτελέσματά τους, η οποία δείχνει τον αριθμό των σωστών και λανθασμένων απαντήσεων.

Κατάταξη: Οι συμμετοχές βαθμολογούνται και οι μαθητές/φοιτητές/ενήλικοι μπορούν να δουν την κατάταξή τους σε σχέση με τους άλλους συμμετέχοντες, κάτι που προσφέρει μια ένδειξη της απόδοσής τους στο σύνολο της ομάδας.

- *Λεπτομερή Ανάλυση:*

Ανάλυση Ερωτήσεων: Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δουν κάθε ερώτηση ξεχωριστά, μαζί με τις απαντήσεις που έδωσαν και τις σωστές απαντήσεις. Αυτό τους επιτρέπει να κατανοήσουν ποια σημεία τους δυσκόλεψαν και να δουν τις σωστές απαντήσεις.

Στατιστικά Στοιχεία: Για κάθε ερώτηση, μπορεί να προβάλλονται στατιστικά στοιχεία όπως ποσοστά σωστών και λανθασμένων απαντήσεων από όλους τους συμμετέχοντες. Αυτό βοηθά τους

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

εκπαιδευομένους σας να κατανοήσουν καλύτερα ποια ερωτήματα ήταν πιο δύσκολα και για τους υπόλοιπους.

- *Ανατροφοδότηση εκπαιδευτικού:*

Σχολιασμός και Αναθεώρηση: Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρέχουν επιπλέον σχόλια ή εξηγήσεις για κάθε ερώτηση και απάντηση, προκειμένου να βοηθήσουν τους μαθητές/φοιτητές/ενηλίκους να κατανοήσουν τα λάθη τους και να ενισχύσουν τη γνώση τους.

- *Αναφορές και Στατιστικά:*

Αναφορές Απόδοσης: Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργούν και να μοιράζονται αναφορές που περιλαμβάνουν αναλυτικά στοιχεία για την απόδοση των εκπαιδευόμενων, όπως η συνολική βαθμολογία, η επίδοση ανά ερώτηση, και η πρόοδος του κάθε ατόμου με την πάροδο του χρόνου.



### **Μπορώ να αξιοποιήσω AI για να φτιάξω ένα Kahoot! και πώς;**

Μπορείτε να αξιοποιήσετε τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης (AI) για να δημιουργήσετε και να βελτιώσετε Kahoot quizzes.

#### ***Βήματα για τη Χρήση AI στη Δημιουργία Kahoot!:***

- ✓ **Επιλογή Εργαλείων AI:** Αναζητήστε εργαλεία AI που είναι ειδικά σχεδιασμένα για την εκπαιδευτική δημιουργία περιεχομένου ή χρησιμοποιήστε γενικά εργαλεία όπως το ChatGPT για δημιουργία ερωτήσεων και περιεχομένου.
- ✓ **Διατύπωση αποτελεσματικών prompts (προτροπών) AI:** Εισάγετε το κατάλληλο εκπαιδευτικό υλικό και δώστε σαφείς οδηγίες στο AI για το είδος των ερωτήσεων και του περιεχομένου που θέλετε να δημιουργήσετε.
- ✓ **Επιμέλεια και Επανεξέταση:** Ελέγξτε τις ερωτήσεις που έχει δημιουργήσει το AI για ακρίβεια και σαφήνεια, και κάντε τις απαραίτητες προσαρμογές πριν τις χρησιμοποιήσετε στο Kahoot!.
- ✓ **Δημιουργία και Διαχείριση Kahoot!:** Χρησιμοποιήστε την πλατφόρμα Kahoot για να προσθέσετε τις ερωτήσεις που έχουν δημιουργηθεί και να οργανώσετε το quiz σας.

Η αξιοποίηση της AI για τη δημιουργία Kahoot! quizzes μπορεί να κάνει τη διαδικασία πιο αποτελεσματική και ευχάριστη, προσφέροντας ταυτόχρονα ένα προσαρμοσμένο και εξατομικευμένο μαθησιακό περιβάλλον για τους εκπαιδευόμενους. Η εξατομίκευση και η διαφοροποίηση επιτυγχάνεται με:

- ✓ **Προσαρμογή Περιεχομένου:** Χρησιμοποιήστε AI για να δημιουργήσετε προσαρμοσμένα quiz για διαφορετικές ομάδες εκπαιδευόμενων ή επίπεδα γνώσης. Το AI μπορεί να αναλύσει το επίπεδο κατανόησης και να προσαρμόσει τις ερωτήσεις ανάλογα.
- ✓ **Εξατομικευμένα Σενάρια:** Χρησιμοποιήστε AI για να δημιουργήσετε εξατομικευμένα σενάρια ή προσομοιώσεις με βάση το προφίλ και τις επιδόσεις των εκπαιδευόμενων.

## Πηγές

EduHK. (χ.χ.). *User guides for Kahoot (Version 2)*. The Education University of Hong Kong.  
[https://www.eduhk.hk/itcc/resources/User%20guides%20for%20Kahoot\\_V2.pdf](https://www.eduhk.hk/itcc/resources/User%20guides%20for%20Kahoot_V2.pdf)

JotForm. (2018, September 17). *How to add padding around the input table textbox field*.  
<https://www.jotform.com/answers/1591755-how-to-add-padding-around-the-input-table-textbox-field>

Kahoot!. (2016, November 15). *Kahoot! goes to college*. Kahoot! Blog.  
<https://kahoot.com/blog/2016/11/15/kahoot-goes-to-college/>

Kahoot!. (2020, April 8). *The impact of Kahoot! in higher education: Research shows*. Kahoot! Blog.  
<https://kahoot.com/blog/2020/04/08/kahoot-impact-higher-education-research/>

Kahoot!. (2020, July 2). *Features to increase engagement using images in Kahoot!*. Kahoot! Blog.  
<https://kahoot.com/blog/2020/07/02/features-increase-engagement-using-images-kahoot/>

Kahoot!. (2020, March 13). *New feature: Images as answers*. Kahoot! Blog.  
<https://kahoot.com/blog/2020/03/13/new-feature-images-as-answers/>

Kahoot! Schools. (χ.χ.). *Higher education*. <https://kahoot.com/schools/higher-ed/>

Kahoot! Support. (χ.χ.). *Free Kahoot!: Is Kahoot free for players and students?*.  
<https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/4409807867539-Free-Kahoot-Is-Kahoot-free-for-players-and-students>

Kahoot! Support. (χ.χ.). *Kahoot! EDU: Quick guides*. <https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/25429252634259-Kahoot-EDU-Quick-Guides>

Kahoot! Support. (χ.χ.). *Kahoot! images: How to use images and GIFs*.  
<https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002815387-Kahoot-images-How-to-use-images-and-GIFs>

TechLearning. (χ.χ.). *What is Kahoot and how does it work for teachers?*.  
<https://www.techlearning.com/how-to/what-is-kahoot-and-how-does-it-work-for-teachers>

Tecnobits. (χ.χ.). *Kahoot: Σε τι χρησιμεύει και πώς λειτουργεί?*. <https://tecnobits.com/el/kahoot-%CF%83%CE%B5-%CF%84%CE%B9-%CF%87%CF%81%CE%B7%CF%83%CE%B9%CE%BC%CE%B5%CF%8D%CE%B5%CE%B9-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%80%CF%8E%CF%82-%CE%BB%CE%B5%CE%B9%CF%84%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B3%CE%B5%CE%AF/>

## 4. Socrative

---

### Απόστολος Λαζίδης

#### Εισαγωγικά

**Ηλεκτρονική Διεύθυνση:** <https://www.socrative.com/>

**Εγγραφή:** Το Socrative απαιτεί εγγραφή του εκπαιδευτικού, αλλά όχι απαραίτητα και των εκπαιδευομένων.

**Δωρεάν έκδοση:** Υπάρχει δωρεάν έκδοση που επιτρέπει τη δημιουργία περιορισμένου αριθμού κουίζ και δραστηριοτήτων.

**Περιγραφή:** Το Socrative είναι ένα διαδραστικό σύστημα απαντήσεων που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν και να διαχειρίζονται κουίζ, δημοσκοπήσεις και εκπαιδευτικές δραστηριότητες σε πραγματικό χρόνο. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση από τους μαθητές τους, μέσω οποιασδήποτε συσκευής με σύνδεση στο διαδίκτυο, όπως υπολογιστές, smartphone, laptop ή tablet.

**Χρήση:** Ιδανικό για την εκτίμηση της κατανόησης κατά τη διάρκεια του μαθήματος, την ενίσχυση της συμμετοχής και την ενθάρρυνση της ενεργούς μάθησης. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για γρήγορες ερωτήσεις, κουίζ, exit tickets και διαγωνισμούς τύπου Space Race.

**Ιδανικό για:** εξ αποστάσεως και δια ζώσης διδασκαλία. Είναι κατάλληλο για όλες τις βαθμίδες, από το δημοτικό έως την ανώτατη εκπαίδευση, και για όλα τα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, όπως μικρές τάξεις ή μεγάλα ακροατήρια διαλέξεων.

**Χρήση σε πανεπιστημιακό περιβάλλον:** Το Socrative έχει πολλές εφαρμογές στην πανεπιστημιακή εκπαίδευση, ενισχύοντας τη μάθηση, τη συμμετοχή και την αξιολόγηση των φοιτητών, τόσο σε δια ζώσης όσο και σε περιβάλλοντα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Μέσω κουίζ και τεστ στο τέλος των διαλέξεων, ζωντανών ψηφοφοριών, και διαδραστικών δραστηριοτήτων, οι φοιτητές λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση και συμμετέχουν ενεργά. Επίσης, το Socrative χρησιμοποιείται για τη διαχείριση ομαδικών πρότζεκτ και την κατανομή ρόλων. Τα οφέλη περιλαμβάνουν την άμεση ανατροφοδότηση, την αύξηση της συμμετοχής, τη βελτίωση της απόδοσης, την ευελιξία, και την απλότητα στη χρήση, προσφέροντας έτσι μια ολοκληρωμένη και διαδραστική μαθησιακή εμπειρία, ανεξάρτητα από την τοποθεσία των φοιτητών. Ενδεικτικά, ο Lim (2017) σχεδίασε ένα διαδραστικό μοντέλο διδασκαλίας μέσω κινητών συσκευών, υποβοηθούμενο από το σύστημα Socrative για την ενίσχυση της συμμετοχής των φοιτητών σε πανεπιστήμιο της Μαλαισίας. Έλαβαν μέρος 45 φοιτητές σε προπτυχιακό μάθημα πληροφορικής. Δραστηριότητες όπως δημοσκοπήσεις, ασκήσεις, κουίζ και παιχνίδια χρησιμοποιήθηκαν για να ενισχύσουν τη συζήτηση και να ενθαρρύνουν την επικοινωνία μεταξύ διδάσκοντα και φοιτητών. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι φοιτητές ήταν πολύ θετικοί στη χρήση του Socrative και ένιωσαν ότι ήταν πιο ενεργά εμπλεκόμενοι. Το Socrative βελτίωσε επιτυχώς

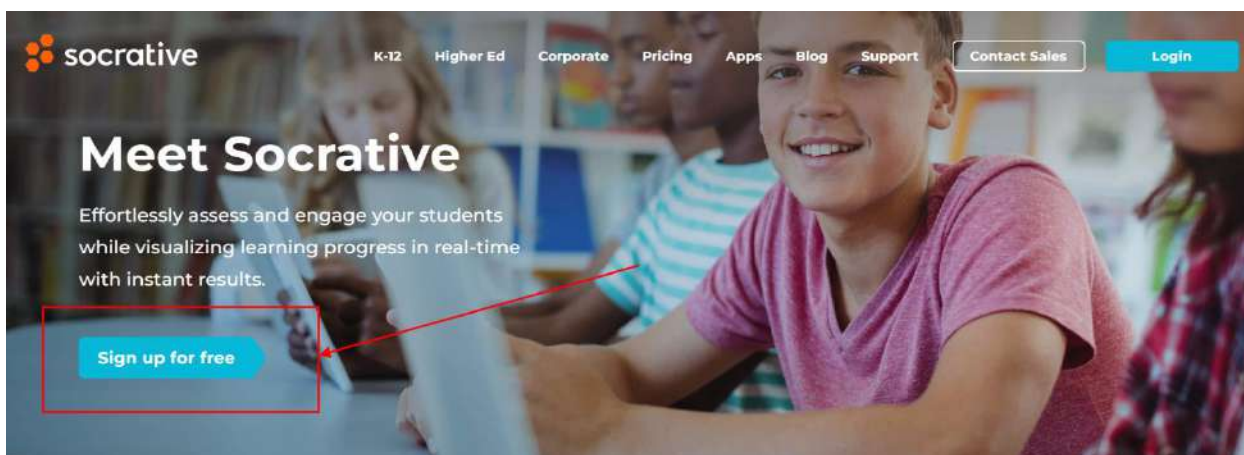
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

την εμπειρία μάθησης των φοιτητών και την ακαδημαϊκή τους επίδοση. Επίσης, ο Dakka (2015) στο Τμήμα Μηχανικών και Μαθηματικών του Πανεπιστημίου Sheffield Hallam του Ηνωμένου Βασιλείου, σχεδίασε και εισήγαγε κουίζ, διάρκειας 10 έως 15 λεπτών, για τα εβδομαδιαία μαθήματά του, χρησιμοποιώντας το Socrative και αξιοποιώντας ρήματα χαμηλού και υψηλού επιπέδου γνωστικών δεξιοτήτων. Για την πρόσβαση των φοιτητών στα κουίζ αξιοποιήθηκαν οι κινητές συσκευές των φοιτητών. Η δομή των ερωτήσεων ήταν ένας συνδυασμός σωστού/λάθους, πολλαπλής επιλογής και σύντομων απαντήσεων. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η χρήση της μεθόδου αξιολόγησης με τον εβδομαδιαίο ρυθμό, χρησιμοποιώντας το Socrative, βελτίωσε την απόδοση των φοιτητών. Το 53% των φοιτητών βελτίωσε την απόδοση, ενώ το 23% ούτε βελτιώθηκε ούτε χειροτέρευσε. Τα ποιοτικά δεδομένα έδειξαν ότι οι φοιτητές ένιωσαν βελτίωση στη μαθησιακή τους εμπειρία. Συνολικά, τα αποτελέσματα του σχεδιασμού έδειξαν τη θετική επίδραση της χρήσης της συγκεκριμένης τεχνολογίας στη διδασκαλία και τη μάθηση για τα μαθήματα μηχανικών στην ανώτατη εκπαίδευση.

## Οδηγίες

### Δημιουργία Λογαριασμού

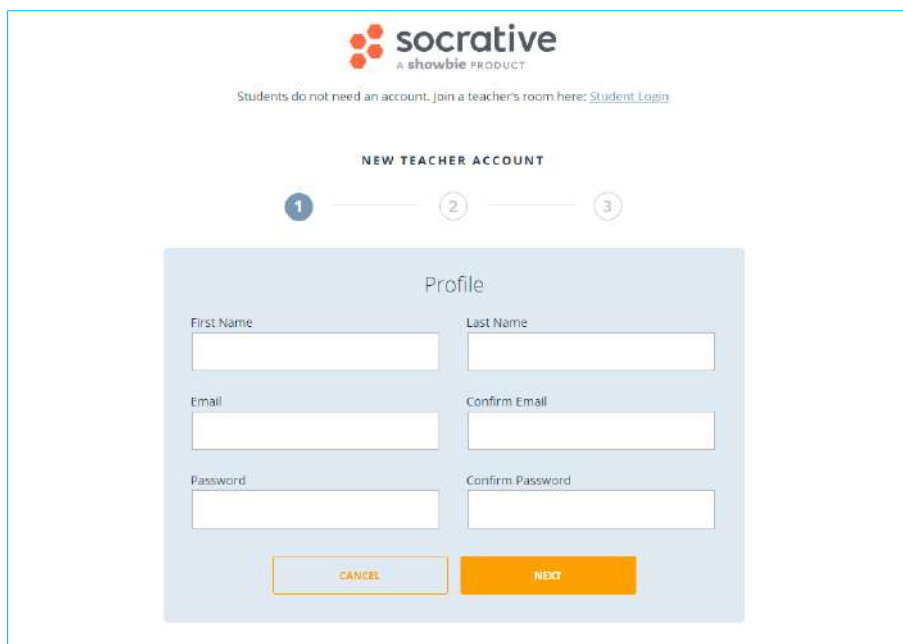
Για να ξεκινήσετε με το Socrative επισκεφτείτε το σύνδεσμο: <https://www.socrative.com/>. Στη συνέχεια, δημιουργήστε έναν λογαριασμό πατώντας το κουμπί **Sign up for free** (Εικόνα 4.1).



Εικόνα 4.1 - Αρχική Σελίδα του Socrative

Ακολούθως, δημιουργήστε έναν λογαριασμό δίνοντας τα στοιχεία σας. Αφού τα συμπληρώσετε, πατήστε την επιλογή *Next* (Εικόνα 4.2).

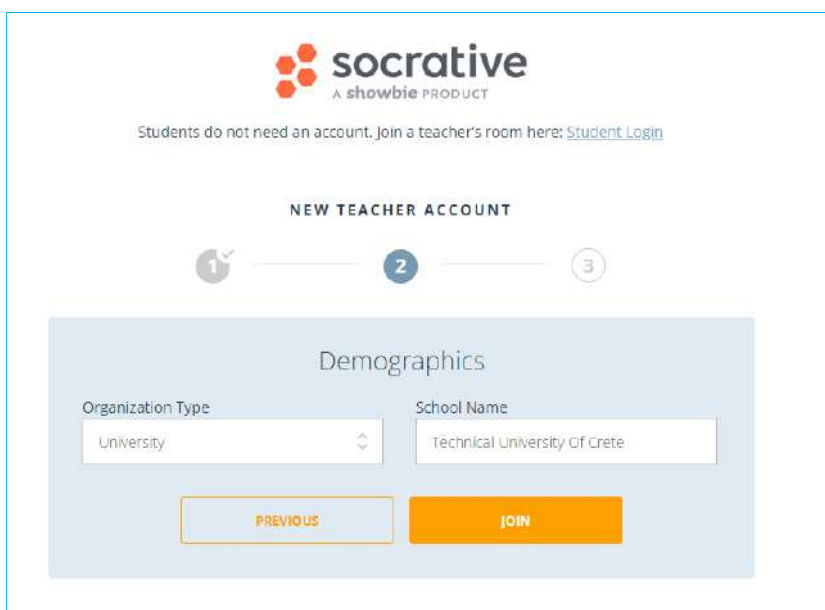
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



The screenshot shows the Socrative registration interface. At the top, the Socrative logo is displayed with the tagline 'A showbie PRODUCT'. Below the logo, a message states: 'Students do not need an account. Join a teacher's room here: [Student Login](#)'. The main heading is 'NEW TEACHER ACCOUNT'. A progress indicator shows three steps: 1 (active), 2, and 3. The active step is 'Profile', which contains the following form fields: 'First Name', 'Last Name', 'Email', 'Confirm Email', 'Password', and 'Confirm Password'. At the bottom of the form are two buttons: 'CANCEL' and 'NEXT'.

Εικόνα 4.2 - Εγγραφή στο Socrative

Έπειτα, σας ζητείται να συμπληρώσετε τον τύπο και το όνομα του εκπαιδευτικού σας ιδρύματος και αφού τα συμπληρώσετε, πατάτε *Join* (Εικόνα 4.3).



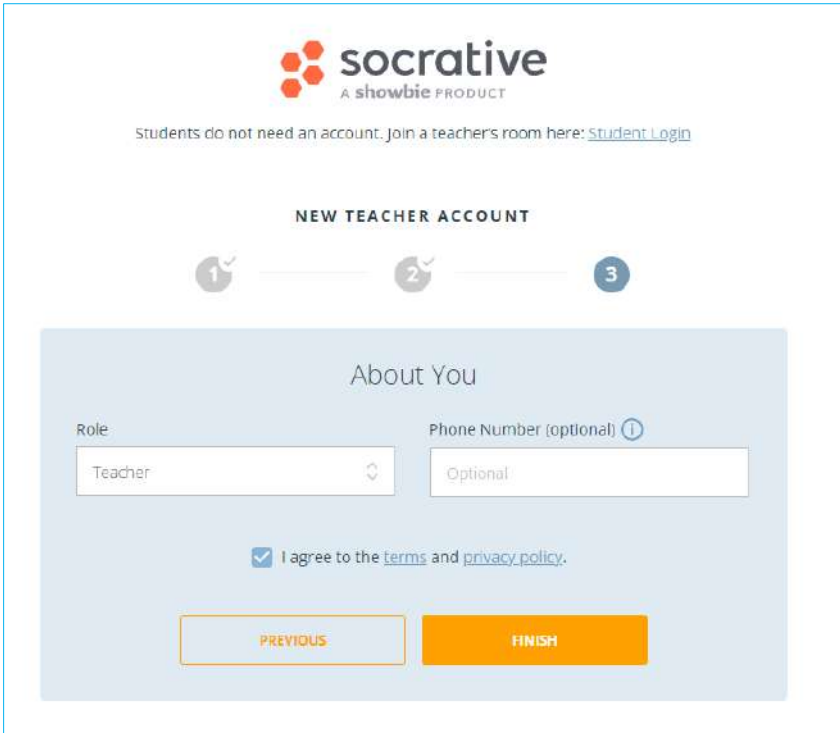
The screenshot shows the Socrative registration interface at the 'Demographics' step. The Socrative logo and the 'NEW TEACHER ACCOUNT' heading are visible. The progress indicator shows three steps: 1, 2 (active), and 3. The active step is 'Demographics', which contains the following form fields: 'Organization Type' (a dropdown menu with 'University' selected) and 'School Name' (a text input field with 'Technical University Of Crete' entered). At the bottom of the form are two buttons: 'PREVIOUS' and 'JOIN'.

Εικόνα 4.3 - Εισαγωγή εκπαιδευτικού ιδρύματος

Τέλος, συμπληρώστε τον ρόλο σας και αν επιθυμείτε κάποιο τηλέφωνο και πατήστε **Finish** (Εικόνα 4.4).

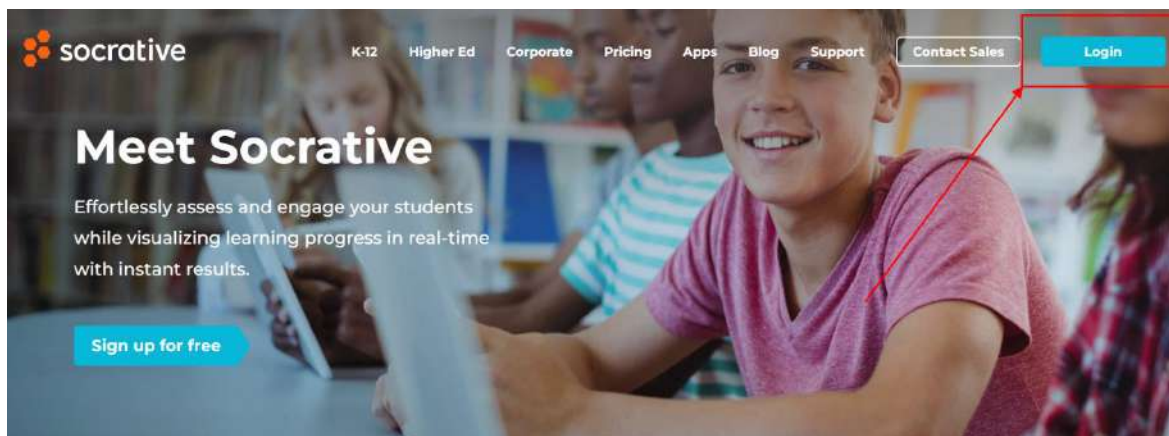


Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



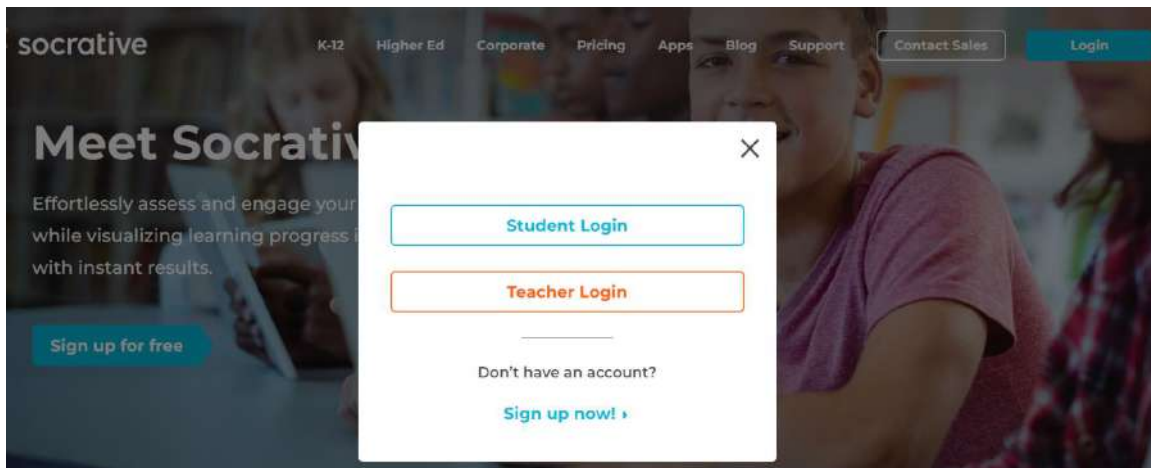
Εικόνα 4.4 - Ολοκλήρωση Εγγραφής στο Socrative

Αφού δημιουργηθεί ο λογαριασμός, μπορείτε να συνδεθείτε πατώντας το κουμπί **Login** (Εικόνα 4.5).



Εικόνα 4.5 - Διαδικασία σύνδεσης στο λογαριασμό

Μόλις πατήσετε το *Login*, θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο (Εικόνα 4.6), όπου θα σας ζητηθεί να επιλέξετε αν θέλετε να συνδεθείτε ως εκπαιδευόμενος (Student) ή εκπαιδευτικός (Teacher). Επιλέγετε να συνδεθείτε ως εκπαιδευτικός και συμπληρώνετε τα στοιχεία που δώσατε κατά την εγγραφή.



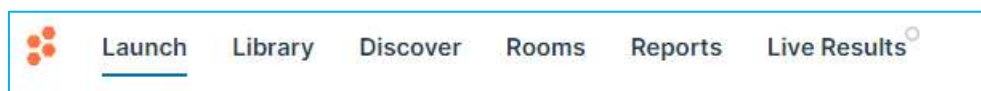
Εικόνα 4.6 - Επιλογές σύνδεσης στο Socrative

Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συνδεθούν μέσω της αντίστοιχης επιλογής (Student Login). Ωστόσο, δεν χρειάζεται να έχουν δημιουργήσει κάποιο λογαριασμό, αλλά μπορούν να συνδεθούν απευθείας βάζοντας τον μοναδικό κωδικό της διαδραστικής άσκησης που θα έχετε ήδη δημιουργήσει εσείς (βλ. [Rooms - Δωμάτια](#)).

Οι χρήστες μόλις συνδεθούν, θα έχουν πρόσβαση στον πίνακα ελέγχου του Socrative, όπου μπορούν να δημιουργήσουν και να διαχειριστούν διαδραστικές δραστηριότητες.

### Πλοήγηση στο Μενού

Το μενού του Socrative παρέχει εύκολη πρόσβαση στις βασικές λειτουργίες και τα εργαλεία. Οι βασικές επιλογές που παρέχονται από το Socrative είναι οι παρακάτω (Εικόνα 4.7):



Εικόνα 4.7- Μενού Socrative

- **Launch (Εκκίνηση):** Εκκίνηση κουίζ, δημοσκοπήσεων, και άλλων δραστηριοτήτων. Από εδώ μπορείτε να ξεκινήσετε νέες δραστηριότητες για τους εκπαιδευομένους σας.
- **Library (Βιβλιοθήκη):** Πρόσβαση και διαχείριση των κουίζ και των δραστηριοτήτων που έχετε αποθηκεύσει. Μπορείτε να περιηγηθείτε στις αποθηκευμένες δραστηριότητες και να τις εκκινήσετε ή να τις επεξεργαστείτε.
- **Discover (Ανακάλυψη):** Αναζήτηση και ανακάλυψη κουίζ και δραστηριοτήτων που έχουν δημιουργηθεί από άλλους εκπαιδευτικούς. Μπορείτε να βρείτε έτοιμο υλικό για να το χρησιμοποιήσετε ή να το προσαρμόσετε για τη δική σας τάξη.
- **Rooms (Δωμάτια):** Διαχείριση των δωματίων σας στο Socrative. Μπορείτε να δημιουργήσετε νέα δωμάτια, να προσθέσετε λίστες εκπαιδευομένων, και να διαχειριστείτε τις ρυθμίσεις κάθε δωματίου.

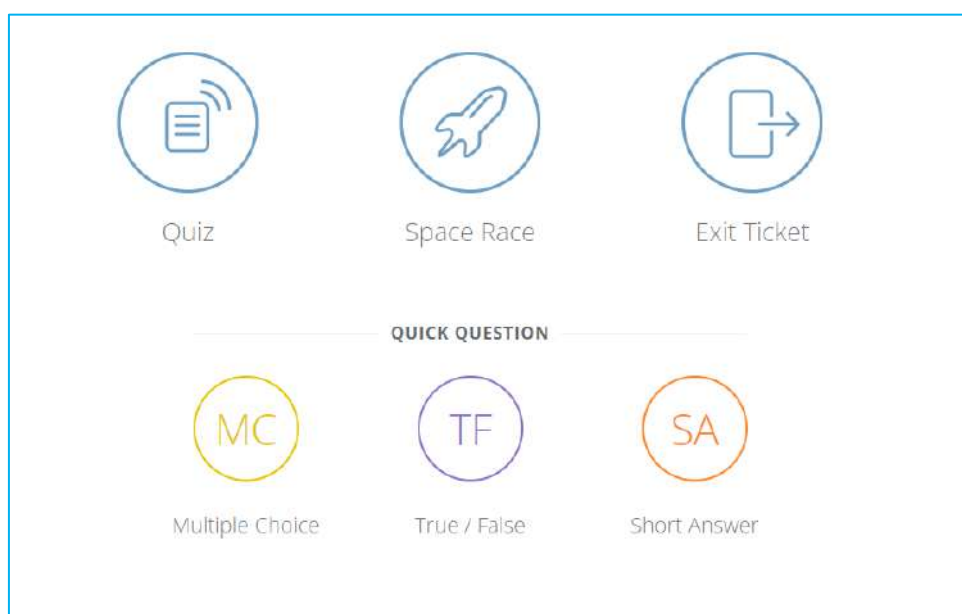
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- **Reports (Αναφορές):** Πρόσβαση και λήψη αποτελεσμάτων για τις ολοκληρωμένες δραστηριότητες. Μπορείτε να δείτε τα αποτελέσματα των μαθητών/φοιτητών/ενηλίκων και να δημιουργήσετε αναφορές σε διαφορετικούς τύπους αρχείων (π.χ. PDF, Excel).
- **Live Results (Αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο):** Παρακολούθηση των αποτελεσμάτων των δραστηριοτήτων σε πραγματικό χρόνο. Μπορείτε να δείτε την πρόοδο των εκπαιδευομένων κατά τη διάρκεια των κουίζ και να παρακολουθείτε τις απαντήσεις τους ζωντανά.

Αυτές οι επιλογές στο μενού του Socrative σας επιτρέπουν να διαχειρίζεστε πλήρως τις δραστηριότητές σας, από την εκκίνηση νέων κουίζ έως την παρακολούθηση των αποτελεσμάτων και την ανάλυση των αναφορών. Στις επόμενες ενότητες γίνεται περιγραφή κάθε μίας από τις επιλογές που βρίσκονται στο μενού του Socrative.

### Launch ενός κουίζ (Εκκίνηση)

Στην επιλογή αυτή οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ξεκινήσουν ένα κουίζ ή κάποια άλλη διαδραστική άσκηση αξιολόγησης για τους συμμετέχοντες (Εικόνα 4.8).



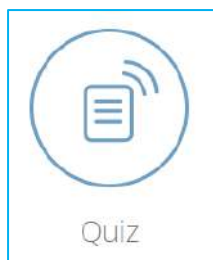
Εικόνα 4.8 - Επιλογές εκκίνησης δραστηριότητας

Πριν την εκκίνηση μιας διαδραστικής άσκησης αξιολόγησης, θα πρέπει οι εκπαιδευόμενοι να έχουν συνδεθεί σε ένα δωμάτιο Room (βλ. [Rooms - Δωμάτια](#)).

Οι ασκήσεις αξιολόγησης που μπορεί να ξεκινήσει ο εκπαιδευτικός είναι:

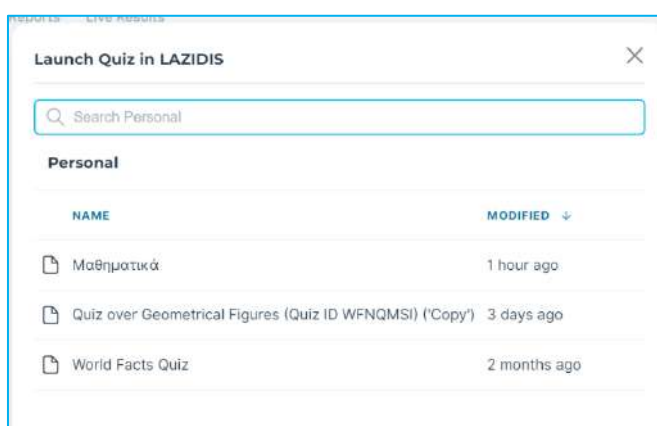
#### A. Quiz (Κουίζ – Εικόνα 4.9):

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



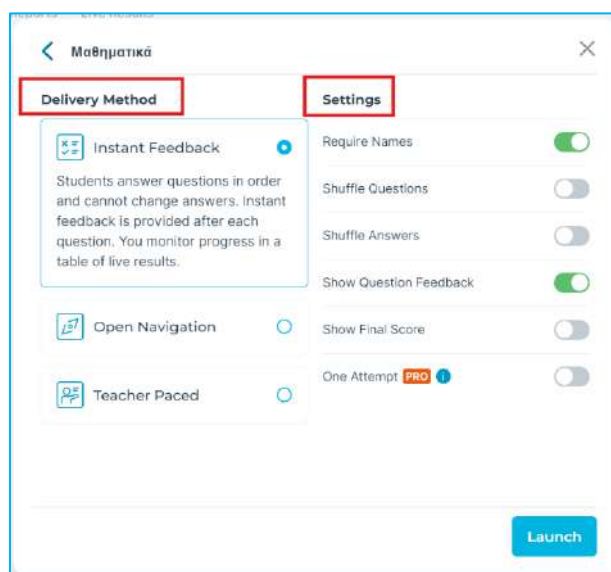
Εικόνα 4.9 - Quiz

Πριν την εκτέλεση της επιλογής αυτής, θα πρέπει να έχει προηγηθεί η δημιουργία ενός κουίζ ([βλ. Library - Βιβλιοθήκη](#)). Πατώντας σε αυτήν την επιλογή ανοίγει ένα παράθυρο, στο οποίο βλέπετε όλα τα διαθέσιμα κουίζ της Βιβλιοθήκης σας που μπορείτε να ξεκινήσετε. Ακόμη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πεδίο της αναζήτησης για να βρείτε το κουίζ (Εικόνα 4.10).



Εικόνα 4.10 - Εκκίνηση Κουίζ

Πατώντας σε ένα από αυτά τα κουίζ π.χ. «Μαθηματικά», εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο με τις ρυθμίσεις που θέλετε να έχει το κουίζ το οποίο θα απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι (Εικόνα 4.11).



Εικόνα 4.11 - Ρυθμίσεις εκκίνησης Κουίζ

Υπάρχουν τρεις συνολικά ρυθμίσεις παράδοσης και έξι πρόσθετες ρυθμίσεις.

Οι **Ρυθμίσεις Παράδοσης** (Delivery Method) είναι οι εξής (Εικόνα 4.11):

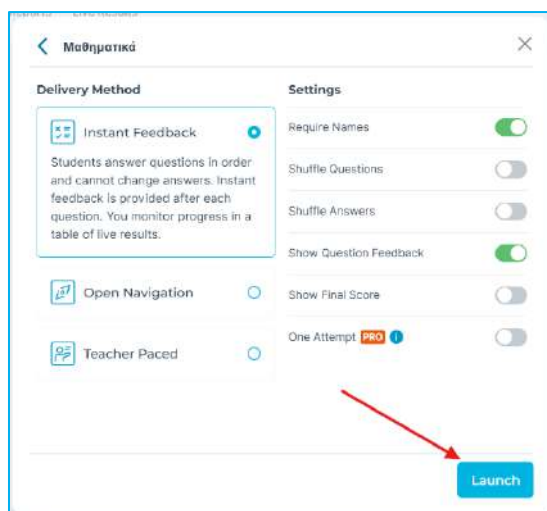
- **Instant Feedback:** Οι εκπαιδευόμενοι απαντούν τις ερωτήσεις με σειρά και δεν μπορούν να αλλάξουν τις απαντήσεις τους. Παρέχεται άμεση ανατροφοδότηση μετά από κάθε ερώτηση.
- **Open Navigation:** Οι εκπαιδευόμενοι έχουν τη δυνατότητα να παρακάμψουν ερωτήσεις, να επεξεργαστούν τις απαντήσεις τους και να πλοηγηθούν μπροστά και πίσω στο κουίζ με τον δικό τους ρυθμό.
- **Teacher Paced:** Οι εκπαιδευτικοί ελέγχουν τη ροή των ερωτήσεων, στέλνοντας μία ερώτηση τη φορά και παρακολουθώντας τις απαντήσεις σε πραγματικό χρόνο.

Οι **Πρόσθετες Ρυθμίσεις** (Settings) είναι οι εξής:

- **Require Names (Απαίτηση Ονομάτων):** Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να δηλώσουν το όνομά τους πριν ξεκινήσουν το κουίζ, αλλιώς υπάρχει ανωνυμία.
- **Shuffle Questions (Ανακατεμένες Ερωτήσεις):** Αλλάζει τη σειρά των ερωτήσεων για να αποτρέψει την αντιγραφή μεταξύ των εκπαιδευομένων.
- **Shuffle Answers (Ανακατεμένες Απαντήσεις):** Αλλάζει τη σειρά των απαντήσεων σε κάθε ερώτηση.
- **Show Question Feedback (Εμφάνιση Ανατροφοδότησης Ερωτήσεων):** Οι εκπαιδευόμενοι θα γνωρίζουν αν απάντησαν σωστά ή λάθος μετά την υποβολή της απάντησής τους.
- **Show Final Score (Εμφάνιση Τελικού Σκορ):** Οι εκπαιδευόμενοι θα γνωρίζουν το τελικό σκορ στο τέλος του κουίζ.
- **One Attempt (Μία Προσπάθεια):** Οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν μόνο μία προσπάθεια να απαντήσουν τις ερωτήσεις. Αυτή η επιλογή απαιτεί πληρωμένη συνδρομή.

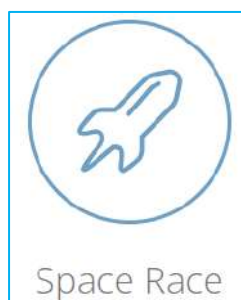
Μόλις γίνει η επιλογή των παραπάνω ρυθμίσεων που θέλετε να έχει το κουίζ, πατάτε την επιλογή **Launch**, για να ξεκινήσει το κουίζ (Εικόνα 4.12).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 4.12 - Εκκίνηση Κουίζ

### B. Space Race (Εικόνα 4.13):



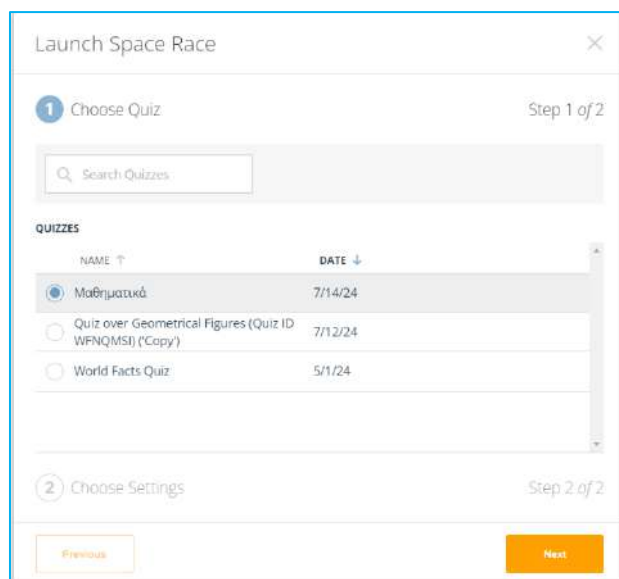
Εικόνα 4.13 - Space Race

Το Space Race είναι μια διασκεδαστική και διαδραστική δραστηριότητα στο Socrative που επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να συμμετέχουν σε έναν αγώνα απαντώντας σε ερωτήσεις κουίζ. Ο σκοπός είναι να ενισχυθεί η συμμετοχή και η συνεργασία μεταξύ τους, μέσα από έναν φιλικό ανταγωνισμό. Ακολουθούν περισσότερες λεπτομέρειες για το Space Race.

Το Space Race μετατρέπει ένα παραδοσιακό κουίζ σε ένα παιχνίδι όπου οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται σε ομάδες και ανταγωνίζονται για να απαντήσουν πρώτοι και σωστά στις ερωτήσεις του κουίζ. Η ομάδα που φτάνει πρώτη στο τέλος είναι η νικήτρια.

Πριν την εκτέλεση του Space Race, θα πρέπει να έχει προηγηθεί η δημιουργία ενός κουίζ ([βλ. Library - Βιβλιοθήκη](#)). Πατώντας σε αυτήν την επιλογή ανοίγει ένα παράθυρο, στο οποίο βλέπετε όλα τα διαθέσιμα κουίζ της Βιβλιοθήκης σας που μπορείτε να ξεκινήσετε για τη λειτουργία Space Race. Επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πεδίο της αναζήτησης για να βρείτε το κουίζ.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



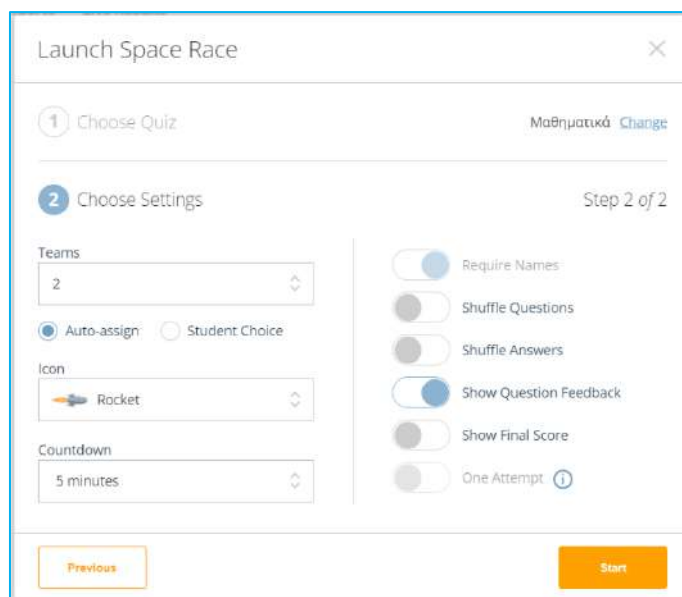
Εικόνα 4.14 - Εκκίνηση Space Race

Πατώντας σε ένα από τα κουίζ π.χ. «Μαθηματικά» και την επιλογή **Next** (Εικόνα 4.14), εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο με τις ρυθμίσεις που θέλετε να έχει το κουίζ το οποίο θα απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.

Ρυθμίσεις του **Space Race** (Εικόνα 4.15 α και β):

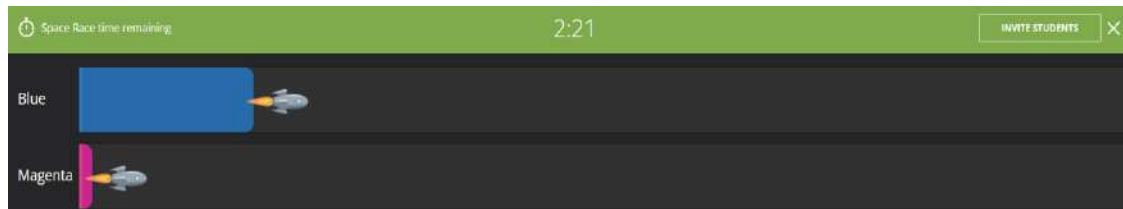
- **Αριθμός Ομάδων:** Μπορείτε να καθορίσετε τον αριθμό των ομάδων που θα συμμετέχουν.
- **Ανάθεση Ομάδων:** Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να επιλέξουν τις δικές τους ομάδες ή να ανατεθούν αυτόματα σε ομάδες.
- **Εικονίδια και Χρονόμετρο:** Μπορείτε να αλλάξετε τα εικονίδια των ομάδων και να ορίσετε χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης για τον αγώνα.
- **Require Names (Απαίτηση Ονομάτων):** Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να δηλώσουν το όνομά τους πριν ξεκινήσουν το κουίζ. Αυτή η επιλογή δεν μπορεί να αλλάξει.
- **Shuffle Questions (Ανακατεμένες Ερωτήσεις):** Αλλάζει τη σειρά των ερωτήσεων.
- **Shuffle Answers (Ανακατεμένες Απαντήσεις):** Αλλάζει τη σειρά των απαντήσεων σε κάθε ερώτηση.
- **Show Question Feedback (Εμφάνιση Ανατροφοδότησης Ερωτήσεων):** Οι εκπαιδευόμενοι θα γνωρίζουν αν απάντησαν σωστά ή λάθος μετά την υποβολή της απάντησής τους.
- **Show Final Score (Εμφάνιση Τελικού Σκορ):** Οι εκπαιδευόμενοι θα γνωρίζουν το τελικό σκορ στο τέλος του κουίζ.
- **One Attempt (Μία Προσπάθεια):** Οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν μόνο μία προσπάθεια να απαντήσουν τις ερωτήσεις. Αυτή η επιλογή απαιτεί πληρωμένη συνδρομή.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 4.15.α - Ρυθμίσεις Space Race

Αφού γίνουν οι απαραίτητες ρυθμίσεις, μπορεί να ξεκινήσει το Space Race, πατώντας την επιλογή **Start**. Στη συνέχεια, από την επιλογή του μενού Live Results (βλ. [Live Results – Αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο](#)) ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρακολουθεί σε πραγματικό χρόνο την πρόοδο των ομάδων (Εικόνα 4.15.β).



Εικόνα 4.15.β - Παρακολούθηση Space Race σε πραγματικό χρόνο

Το Space Race στο Socrative είναι ένας τρόπος να κάνετε τα κουίζ πιο συναρπαστικά και διασκεδαστικά, ενισχύοντας την ενεργό συμμετοχή και την ομαδική εργασία μεταξύ των εκπαιδευομένων.

### Γ. Exit Ticket (Εικόνα 4.16)



Εικόνα 4.16 - Exit Ticket



Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Τα Exit Tickets είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να συλλέξετε ανατροφοδότηση στο τέλος του μαθήματος, δίνοντας στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να δείξουν τι έχουν μάθει και στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να βεβαιωθούν ότι έχουν επιτευχθεί όλοι οι εκπαιδευτικοί στόχοι.

Τα Exit Tickets ακολουθούν πάντα την ίδια μορφή με 3 ερωτήσεις:

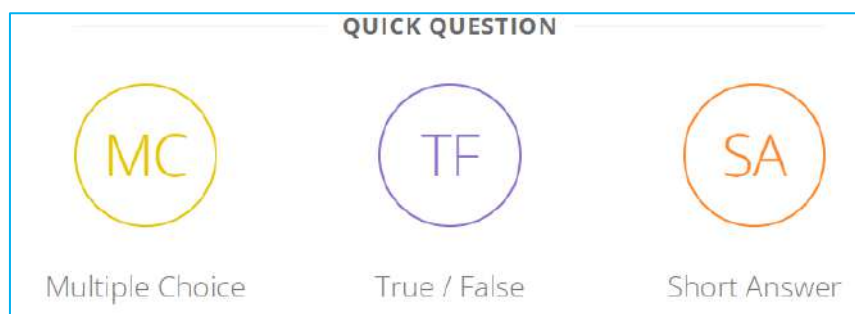
1. **"Πόσο καλά καταλάβατε το σημερινό υλικό;":** Αυτή είναι μια ερώτηση πολλαπλής επιλογής. Στις αναφορές (βλ. [Reports - Αναφορές](#)), η προεπιλεγμένη απάντηση 'Α' θα θεωρείται σωστή, οπότε αν οι εκπαιδευόμενοι επιλέξουν διαφορετική απάντηση, θα σημειώνεται ως λάθος.
2. **"Τι μάθατε στο σημερινό μάθημα;":** Οι εκπαιδευόμενοι απαντούν με μια σύντομη περιγραφή για το τι έμαθαν κατά τη διάρκεια του μαθήματος.
3. **"Απαντήστε στην ερώτηση του δασκάλου":** Αυτή η ερώτηση προτρέπει τους εκπαιδευόμενους να απαντήσουν στην ερώτηση που ο εκπαιδευτικός μπορεί να έχει γράψει στον πίνακα, να έχει προβάλει σε οθόνη ή να έχει πει προφορικά στην τάξη.

Πλεονεκτήματα των Exit Tickets

- **Άμεση Ανατροφοδότηση:** Παρέχει άμεση ανατροφοδότηση για την κατανόηση του μαθήματος.
- **Βελτίωση της Διδασκαλίας:** Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να προσαρμόζουν τις επόμενες διδασκαλίες τους με βάση τα δεδομένα που συλλέγουν.
- **Ενίσχυση της Μάθησης:** Βοηθά τους εκπαιδευόμενους να αναστοχαστούν και να ενισχύσουν την κατανόησή τους για το υλικό που διδάχτηκαν.

Στα Exit Tickets οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να δηλώσουν το όνομά τους. Παρ' όλα αυτά, κρίνεται σωστό να υπάρχει ανωνυμία, ώστε οι απαντήσεις να είναι αδιάβλητες και χωρίς να υπάρχει ο φόβος του εκπαιδευόμενου για μια τυχόν λάθος απάντηση. Οπότε θα ήταν καλό οι εκπαιδευόμενοι να βάζουν τυχαία ονόματα.

#### Δ. Quick Quizzes (Εικόνα 4.17)



Εικόνα 4.17 - Quick Question

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Τα Quick Quizzes στο Socrative είναι εργαλεία που επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να αξιολογούν γρήγορα και αποτελεσματικά την κατανόηση των εκπαιδευομένων κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Ακολουθούν τα πλεονεκτήματα και ο τρόπος χρήσης τους:

Πλεονεκτήματα των **Quick Quizzes**.

1. **Άμεση Ανατροφοδότηση:** Τα Quick Quizzes παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση στους εκπαιδευτικούς σχετικά με την κατανόηση των εκπαιδευομένων. Αυτό επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να προσαρμόσει το μάθημα σύμφωνα με τις ανάγκες των συμμετεχόντων σε πραγματικό χρόνο.
2. **Ενίσχυση της Συμμετοχής:** Οι γρήγορες ερωτήσεις ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή. Επειδή οι ερωτήσεις είναι σύντομες και άμεσες, οι εκπαιδευόμενοι έχουν περισσότερες πιθανότητες να συμμετέχουν.
3. **Ανώνυμη Αξιολόγηση:** Μπορείτε να διατηρήσετε τις απαντήσεις ανώνυμες, κάτι που μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευομένους να αισθανθούν πιο άνετα όταν απαντούν σε ερωτήσεις χωρίς το φόβο της αποτυχίας μπροστά στους συμμαθητές/συμφοιτητές τους.
4. **Ευκολία και Ταχύτητα:** Είναι γρήγορα και εύκολα στη ρύθμιση και τη διεξαγωγή τους, επιτρέποντας στον εκπαιδευτικό να αξιολογήσει γρήγορα την κατανόηση των εκπαιδευομένων χωρίς να απαιτείται εκτεταμένη προετοιμασία.
5. **Διαφορετικοί Τύποι Ερωτήσεων:** Προσφέρουν ποικιλία τύπων ερωτήσεων, όπως πολλαπλής επιλογής, σωστού/λάθους και σύντομης απάντησης, καλύπτοντας διαφορετικά είδη αξιολόγησης.

Πώς να χρησιμοποιούνται τα **Quick Quizzes**:

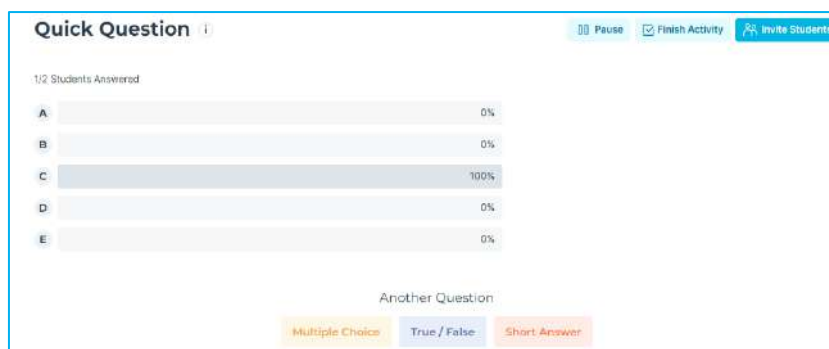
Στα Quick Quizzes η ερώτηση δεν διατυπώνεται μέσα από την εφαρμογή του Socrative, αλλά μέσα στην τάξη. Μπορείτε να γράψετε την ερώτηση στο πλαίσιο κειμένου ή να την πείτε δυνατά στην τάξη. Υπάρχουν τρία είδη ερωτήσεων Quick Quizzes. Αυτά είναι:

- **Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής**
- **Ερωτήσεις Σωστού/Λάθους**
- **Επιλογή Σύντομης Απάντησης**

Για ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και σωστού/λάθους, η ερώτηση θα εμφανίζεται κενή στους εκπαιδευομένους, οπότε βεβαιωθείτε ότι έχουν την ερώτηση γραπτά ή προφορικά.

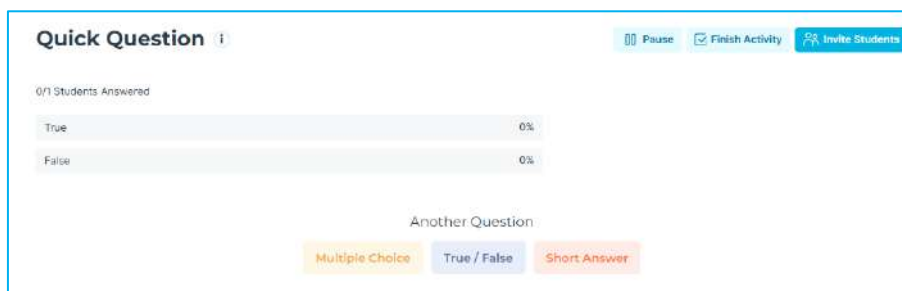
**Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής (Εικόνα 4.18):** Μόλις ξεκινήσει η ερώτηση πολλαπλής επιλογής, οι εκπαιδευόμενοι που είναι συνδεδεμένοι στην αίθυσά σας μπορούν να επιλέξουν την απάντησή τους. Συνεπώς, στην επιλογή του μενού **Live Results** (βλ. [Live Results – Αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο](#)) θα μπορείτε να δείτε το ποσοστό των απαντήσεων για κάθε ερώτηση. Είναι σημαντικό για κάθε επιλογή A, B, C, D, E να δώσετε τις επιλογές στον πίνακα της αίθουσας, καθώς αυτές δεν θα εμφανίζονται στην οθόνη του Socrative όταν οι εκπαιδευόμενοι προσπαθήσουν να επιλέξουν μια απάντηση.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



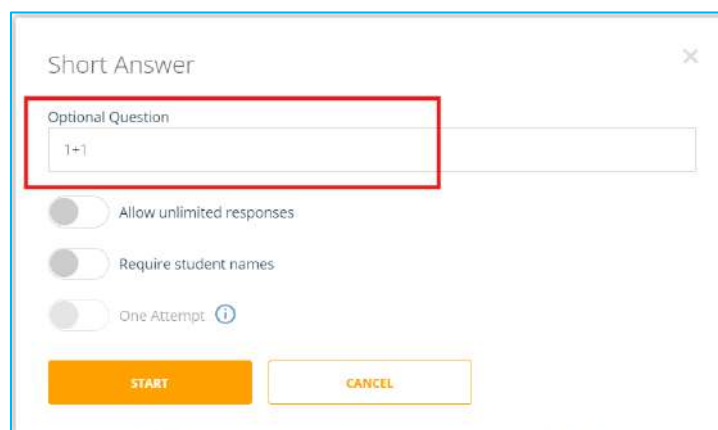
Εικόνα 4.18 - Γρήγορη ερώτηση πολλαπλών επιλογών

**Ερωτήσεις Σωστού/Λάθους (Εικόνα 4.19):** Μόλις ξεκινήσει η γρήγορη ερώτηση σωστού ή λάθους, οι εκπαιδευόμενοι που είναι συνδεδεμένοι στην αίθουσά σας μπορούν να επιλέξουν την απάντησή τους. Συνεπώς, στην επιλογή του μενού **Live Results** (βλ. [Live Results – Αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο](#)) θα μπορείτε να δείτε το ποσοστό των σωστών και λανθασμένων απαντήσεων.



Εικόνα 4.19 - Γρήγορη ερώτηση Σωστού/Λάθους

**Επιλογή Σύντομης Απάντησης:** Για την επιλογή **Σύντομης Απάντησης** (Short Answer) μπορείτε να επιλέξετε κάποιες ρυθμίσεις (Εικόνα 4.20), ώστε να φαίνεται το όνομα των εκπαιδευομένων και να μπορούν να απαντήσουν όσες φορές επιθυμούν. Ακόμη, μπορείτε να επιλέξετε προαιρετικά σε τι ερώτηση να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.



Εικόνα 4.20 - Ρυθμίσεις σύντομης απάντησης

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στην επιλογή Live Results (βλ. [Live Results – Αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο](#)) θα μπορείτε να δείτε τα αποτελέσματα των επιλογών των εκπαιδευομένων.

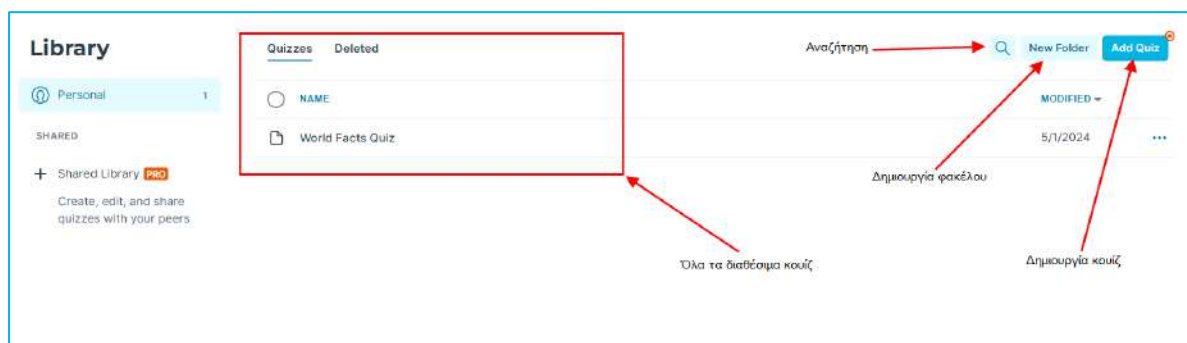


Εικόνα 4.21 - Γρήγορη ερώτηση σύντομης απάντησης

Τα Quick Quizzes (Εικόνα 4.21) είναι ένα ισχυρό εργαλείο στο Socrative που μπορεί να ενισχύσει τη διδασκαλία σας και να βελτιώσει την εμπειρία μάθησης των μαθητών/φοιτητών/ενηλίκων εκπαιδευομένων.

### Library (Βιβλιοθήκη) και αξιοποίηση AI

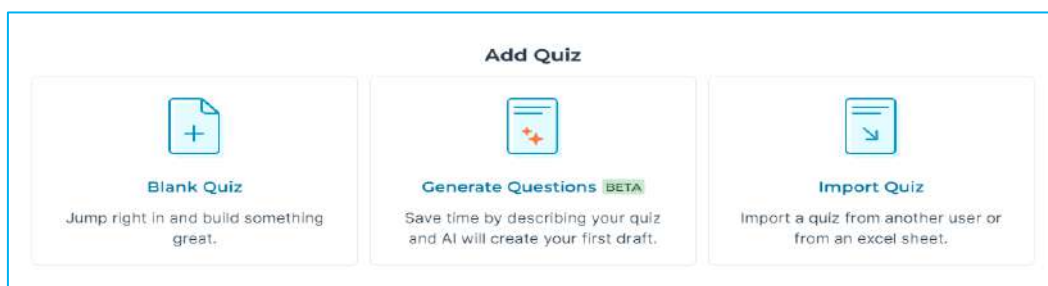
Στην επιλογή αυτή ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει, αναζητήσει και διαγράψει κάποιο κουίζ. Όπως φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί, το υπάρχον διαθέσιμο κουίζ είναι το **World Facts Quiz** (Εικόνα 4.22).



Εικόνα 4.22 - Επιλογές Κουίζ στη Βιβλιοθήκη του λογαριασμού

### Add Quiz (Δημιουργία Κουίζ)

Πατώντας την επιλογή *Add Quiz*, ανοίγει ένα παράθυρο που δίνει 3 επιλογές (Εικόνα 4.23).

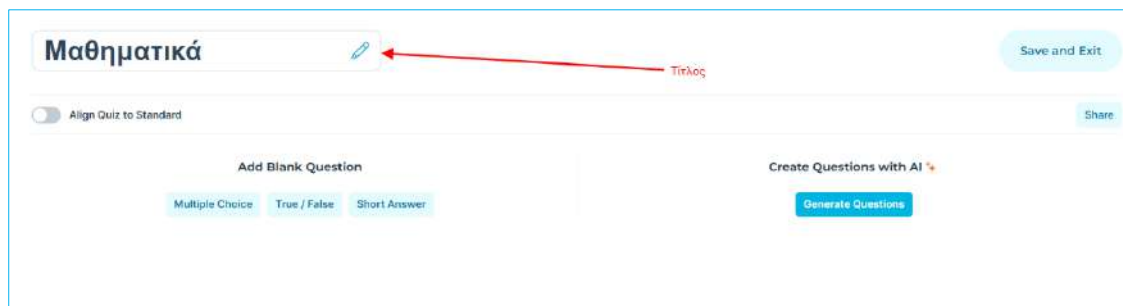


Εικόνα 4.23 - Επιλογές δημιουργίας Κουίζ

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

### **Blank Quiz: Δημιουργία Κουίζ από την αρχή**

Πατώντας την επιλογή αυτή, οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν ένα κουίζ από την αρχή. Δίνουν τίτλο στο κουίζ (Εικόνα 4.24) και επιλέγουν από ένα σύνολο επιλογών ερωτήσεις *Σωστού/Λάθους* (True/False), *Πολλαπλών Επιλογών* (Multiple Choice) ή *Σύντομων απαντήσεων* (Short Answer).

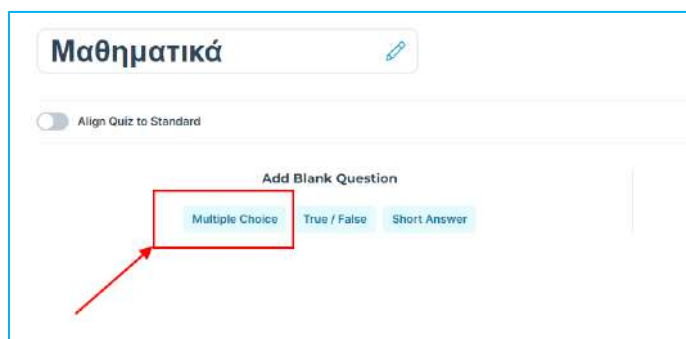


Εικόνα 4.24 - Τίτλος Κουίζ

Για καθεμιά επιλογή παρατίθενται παραδείγματα.

### **Ερώτηση Πολλαπλών Επιλογών**

Από το μενού πατάτε την επιλογή **Multiple Choice** (Εικόνα 4.25).



Εικόνα 4.25 - Ερώτηση Πολλαπλών Επιλογών

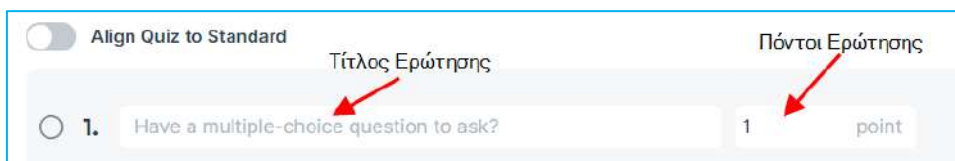
Στη συνέχεια, εμφανίζονται όλες οι επιλογές για τη δημιουργία μιας ερώτησης με πολλαπλές επιλογές (Εικόνα 4.26).



Εικόνα 4.26 - Δημιουργία ερώτησης Πολλαπλών Επιλογών

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

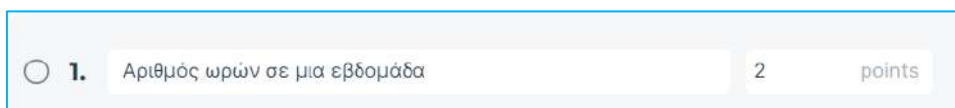
Ο εκπαιδευτικός προσθέτει αρχικά τον τίτλο της ερώτησης και μπορεί να ορίσει, επίσης, πόσους πόντους θα πάρει κάποιος εκπαιδευόμενος από τη σωστή επιλογή της ερώτησης (Εικόνα 4.27, 4.28). Η προκαθορισμένη τιμή των πόντων είναι η μονάδα (1).



The screenshot shows a quiz editor interface. At the top left, there is a toggle switch labeled "Align Quiz to Standard". Below it, there is a text input field for the question title, labeled "Τίτλος Ερώτησης" with a red arrow pointing to it. To the right of the title field is a text input field for the point value, labeled "Πόντοι Ερώτησης" with a red arrow pointing to it. The point value field contains the number "1" and the word "point". Below the title field, there is a radio button labeled "1." followed by the text "Have a multiple-choice question to ask?".

Εικόνα 4.27 - Ερώτηση και πόντοι σωστής απάντησης

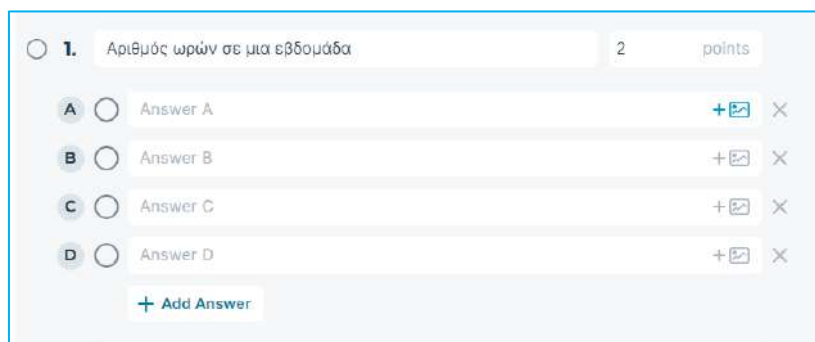
Παράδειγμα:



The screenshot shows a quiz editor interface. It features a radio button labeled "1." followed by the text "Αριθμός ωρών σε μια εβδομάδα". To the right of the text is a text input field containing the number "2" and the word "points".

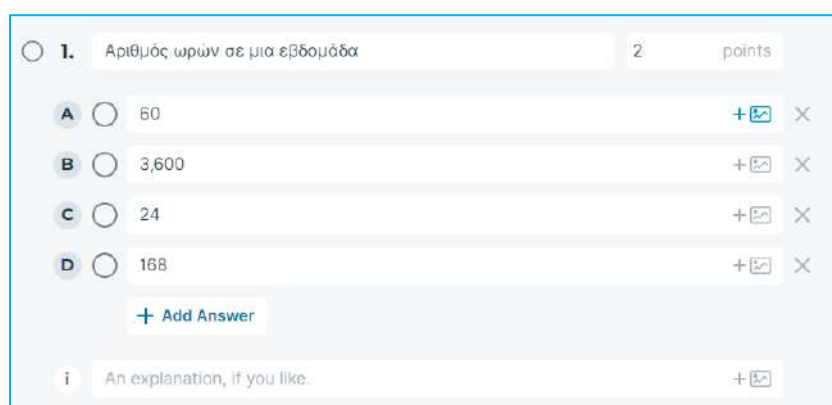
Εικόνα 4.28 - Παράδειγμα ερώτησης και εισαγωγής πόντων σωστής απάντησης

Στη συνέχεια, προσθέτουμε το σύνολο των απαντήσεων για την ερώτηση. Στις επιλογές από **A-D** (Εικόνα 4.29, 4.30).







The screenshot shows a quiz editor interface. At the top, there is a radio button labeled "1." followed by the text "Αριθμός ωρών σε μια εβδομάδα" and a text input field containing "2" and "points". Below this, there are four multiple choice options labeled A, B, C, and D. Each option consists of a radio button, the text "Answer A", "Answer B", "Answer C", or "Answer D", and a "+[-] X" icon. At the bottom, there is a "+ Add Answer" button.

Εικόνα 4.29 - Προσθήκη απαντήσεων

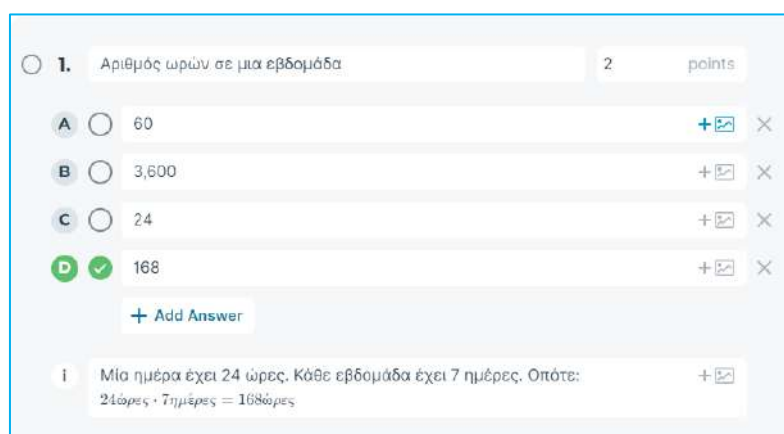


The screenshot shows a quiz editor interface. At the top, there is a radio button labeled "1." followed by the text "Αριθμός ωρων σε μια εβδομάδα" and a text input field containing "2" and "points". Below this, there are four multiple choice options labeled A, B, C, and D. Each option consists of a radio button, a text input field containing "60", "3,600", "24", or "168", and a "+[-] X" icon. At the bottom, there is a "+ Add Answer" button and an "i" icon followed by the text "An explanation, if you like." and a "+[-]" icon.



Εικόνα 4.30 - Παράδειγμα απαντήσεων

Από τα κυκλάκια  στα αριστερά κάθε ερώτησης μπορούμε να επιλέξουμε ποια ή ποιες απαντήσεις είναι σωστές. Ενώ στα αριστερά πατώντας στο εικονίδιο  μπορούμε μαζί με κάθε ερώτηση να προσθέσουμε και μία εικόνα. Η απάντηση μιας ερώτησης μπορεί να είναι κάποια εικόνα και όχι απαραίτητα κάποιο κείμενο. Με το εικονίδιο  που βρίσκεται στα δεξιά κάθε απάντησης μπορούμε να αφαιρέσουμε κάποια απάντηση. Αντίστοιχα, με την επιλογή  μπορούμε να προσθέσουμε επιπλέον απαντήσεις. Στο τέλος κάθε ερώτησης μπορούμε να προσθέσουμε την επεξήγηση της απάντησης, γιατί είναι σωστή.

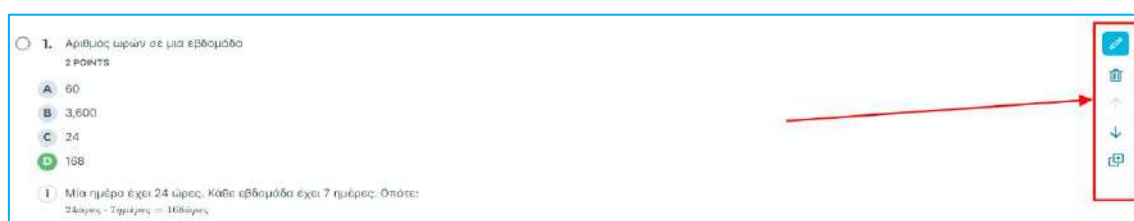
Παράδειγμα ερώτησης με πολλαπλές επιλογές (Εικόνα 4.31):



Εικόνα 4.31 - Ολοκληρωμένο παράδειγμα ερώτησης Πολλαπλών Επιλογών



Από το παράδειγμα βλέπουμε τον τίτλο της ερώτησης, τους πόντους που θα δώσει αυτή η ερώτηση σε περίπτωση σωστής απάντησης, τις επιλογές που μπορεί να επιλέξει κάποιος, τη σωστή απάντηση που είναι η **D** καθώς έχουμε τσεκάρει το κυκλάκι και την εξήγηση της σωστής απάντησης. Για την αποθήκευση της ερώτησης, θα πρέπει να πατήσουμε την επιλογή  που βρίσκεται δεξιά της ερώτησης. Αντίστοιχα για να διαγράψουμε την ερώτηση, θα πατήσουμε την επιλογή  που βρίσκεται πάλι δεξιά της ερώτησης. Όπως και στην κάθε απάντηση, έτσι και στην κάθε ερώτηση, μπορούμε να προσθέσουμε κάποια εικόνα.

Μόλις αποθηκεύσουμε την ερώτηση, δεξιά της εμφανίζονται οι επιλογές που φαίνονται στην Εικόνα 4.32.




Εικόνα 4.32 - Επιλογές επεξεργασίας ερώτησης

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

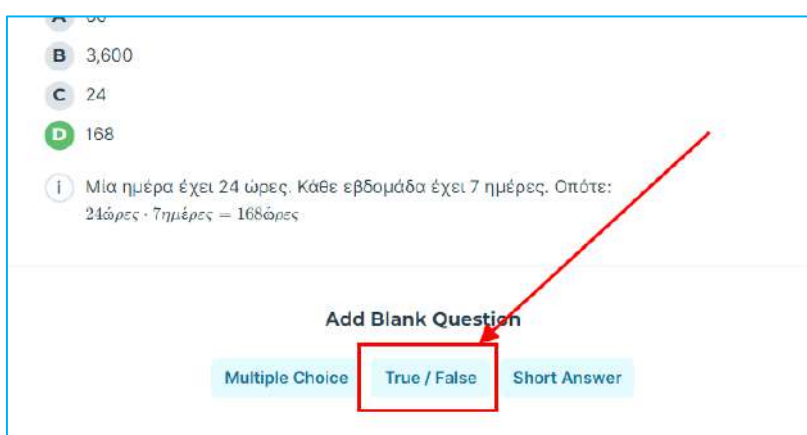
Πατώντας την επιλογή  μπορούμε να επεξεργαστούμε την ερώτηση. Με την επιλογή  μπορούμε να διαγράψουμε την ερώτηση. Με τα βελάκια



μας δίνεται η δυνατότητα να αλλάξουμε τη σειρά των ερωτήσεων, ενώ επιλέγοντας το εικονίδιο  μπορούμε να δημιουργήσουμε την ίδια ερώτηση δύο φορές.

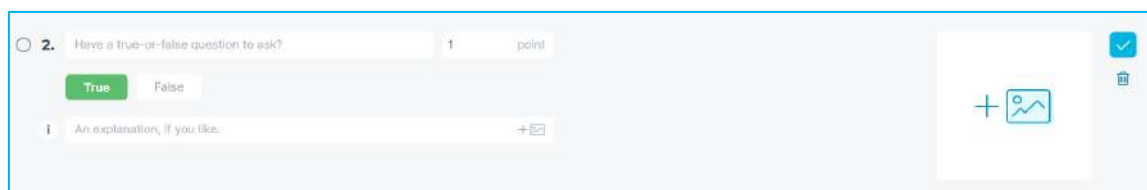
### Ερώτηση Σωστό/Λάθος.

Για τη δημιουργία ερώτησης Σωστό/Λάθος, πατάμε την επιλογή True/False (Εικόνα 4.33).



Εικόνα 4.33 - Δημιουργία ερώτησης Σωστό/Λάθος

Όπως και για τη δημιουργία [Ερώτησης Πολλαπλών Επιλογών](#), ανοίγει ένα μενού στο οποίο προσθέτουμε τον τίτλο της ερώτησης, τους πόντους που θα πάρει κάποιος απαντώντας σωστά στην ερώτηση και μια επεξήγηση της απάντησης (Εικόνα 4.34).



Εικόνα 4.34 - Επιλογές ερώτησης Σωστό/Λάθος

Στη περίπτωση ερώτησης Σωστό/Λάθος, πατώντας την επιλογή True ή False ορίζουμε τη σωστή απάντηση της ερώτησης (Εικόνα 4.35, 4.36).

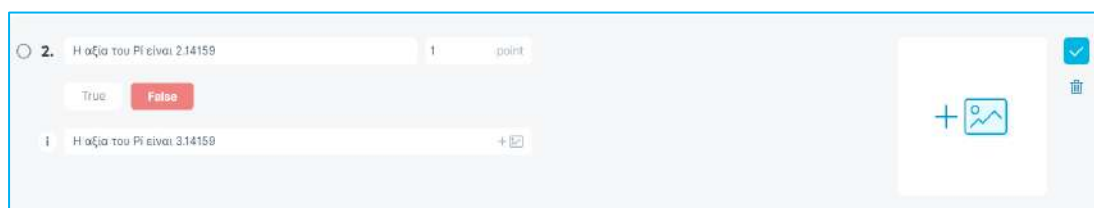


Εικόνα 4.35 - Οι επιλογές True ή False





Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Παράδειγμα:



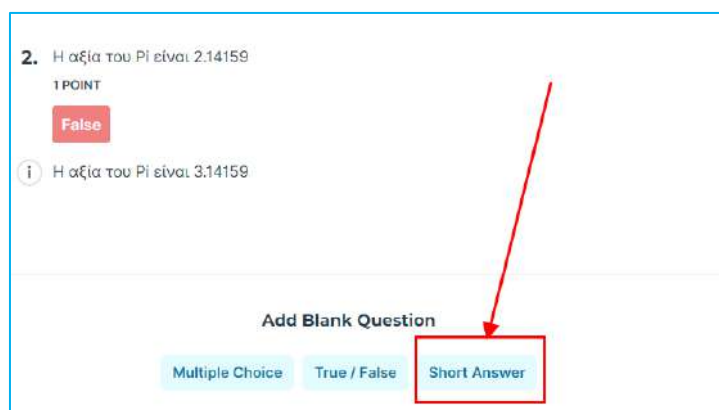
Εικόνα 4.36 - Παράδειγμα ερώτησης Σωστού/Λάθους

Όπως και στην [Ερώτηση Πολλαπλών Επιλογών](#), για την αποθήκευση της ερώτησης θα πρέπει να πατήσουμε την επιλογή  που βρίσκεται δεξιά της ερώτησης. Αντίστοιχα για να διαγράψουμε την ερώτηση, θα πατήσουμε την επιλογή  που βρίσκεται πάλι δεξιά της ερώτησης.

### Ερώτηση Σύντομης Απάντησης

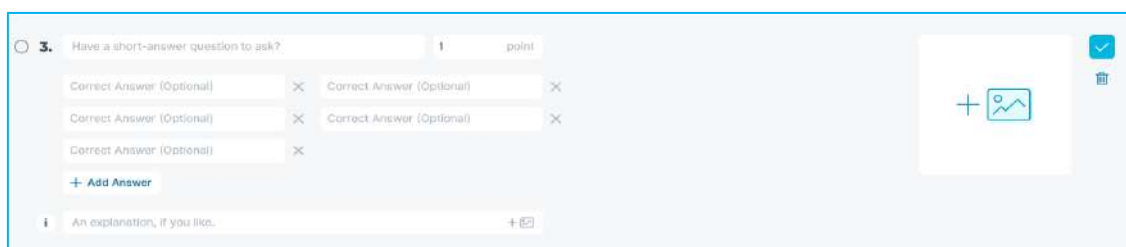
Με την επιλογή Σύντομης Απάντησης μπορούμε να δώσουμε μια ερώτηση και ο εκπαιδευόμενος πρέπει να γράψει ποια είναι η σωστή απάντηση, χωρίς κάποια βοήθεια.

Για τη δημιουργία ερώτησης Σύντομης Απάντησης, πατάμε την επιλογή **Short Answer** (Εικόνα 4.37).



Εικόνα 4.37 - Ερώτηση Σύντομης Απάντησης

Όπως και για τη δημιουργία [Ερώτησης Πολλαπλών Επιλογών](#), ανοίγει ένα μενού στο οποίο προσθέτουμε την εκφώνηση της ερώτησης, τους πόντους που θα πάρει κάποιος απαντώντας σωστά στην ερώτηση και μια επεξήγηση της απάντησης (Εικόνα 4.38).

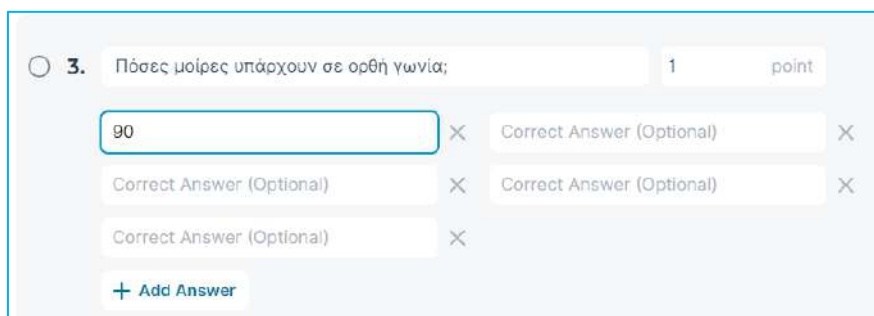


Εικόνα 4.38 - Δημιουργία ερώτησης Σύντομης Απάντησης

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στην περίπτωση της Ερώτησης Σύντομης Απάντησης, μπορούμε να δώσουμε μία ή περισσότερες σωστές απαντήσεις που θα πρέπει να γράψει ο εκπαιδευόμενος (Εικόνα 4.39).

Για παράδειγμα:



3. Πόσες μοίρες υπάρχουν σε ορθή γωνία; 1 point

90

Correct Answer (Optional)

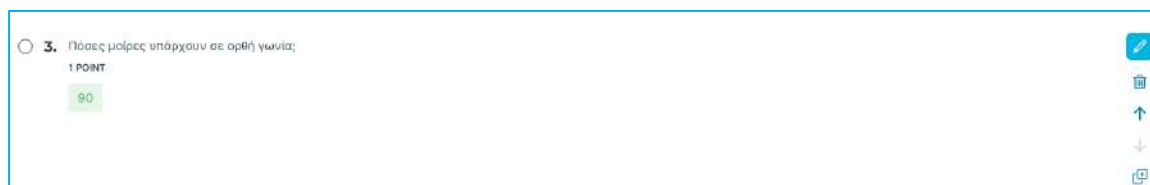
Correct Answer (Optional)

Correct Answer (Optional)

+ Add Answer

Εικόνα 4.39 - Παράδειγμα δημιουργίας ερώτησης Σύντομης Απάντησης



Αν στην ερώτηση της παραπάνω εικόνας, κάποιος εκπαιδευόμενος δώσει μια απάντηση διαφορετική του **90** τότε η απάντηση θα είναι λάθος (Εικόνα 4.40).



3. Πόσες μοίρες υπάρχουν σε ορθή γωνία; 1 POINT

90

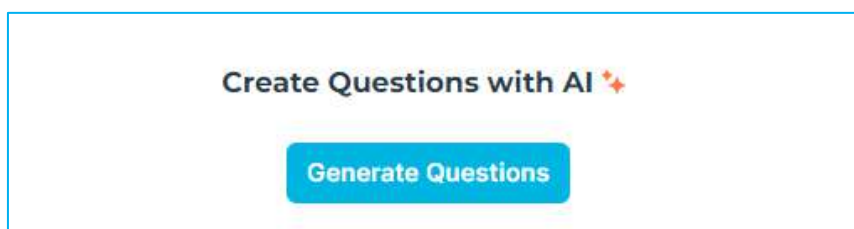
Εικόνα 4.40 - Παράδειγμα ερώτησης Σύντομης Απάντησης

Όπως και στην [Ερώτηση Πολλαπλών Επιλογών](#), για την αποθήκευση της ερώτησης θα πρέπει να πατήσουμε την επιλογή  που βρίσκεται δεξιά της ερώτησης. Αντίστοιχα, για να διαγράψουμε την ερώτηση, θα πατήσουμε την επιλογή  που βρίσκεται πάλι δεξιά της ερώτησης.

### Δημιουργία Αυτόματων Ερωτήσεων με χρήση AI



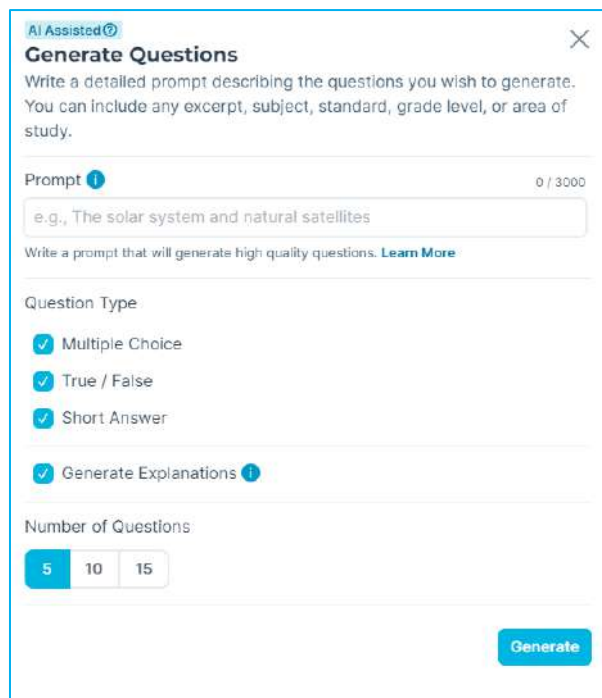
Το Socrative έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει ένα ολόκληρο κουίζ ή μέρος του κουίζ αυτόματα με χρήση AI, επιλέγοντας το κουμπί Generate Questions (Εικόνα 4.41).



Εικόνα 4.41 - Δημιουργία Κουίζ με την επιλογή AI

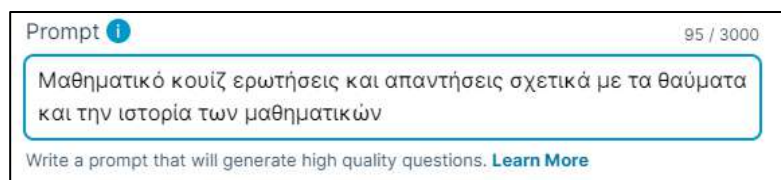
Με την επιλογή αυτή, δίνετε την περιγραφή του κουίζ και το σύστημα του Socrative δημιουργεί ερωτήσεις και απαντήσεις. Πατώντας την επιλογή ανοίγει το παρακάτω μενού (Εικόνα 4.42).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



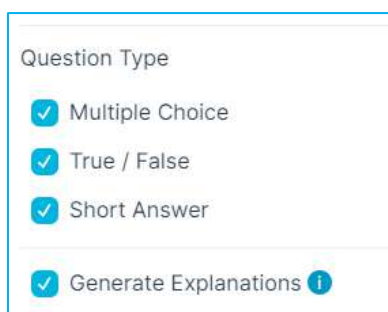
Εικόνα 4.42 - Ρυθμίσεις δημιουργίας Κουίζ με AI

Στο μενού αυτό δίνουμε μια περιγραφή του κουίζ που θέλουμε, μέχρι 3000 λέξεις (Εικόνα 4.43).



Εικόνα 4.43 - Περίληψη του Κουίζ που θέλουμε να δημιουργηθεί

Έπειτα επιλέγουμε τι είδους ερωτήσεις θέλουμε και αν επιθυμούμε να υπάρχει επεξήγηση (Εικόνα 4.44).



Εικόνα 4.44 - Είδος ερωτήσεων Κουίζ

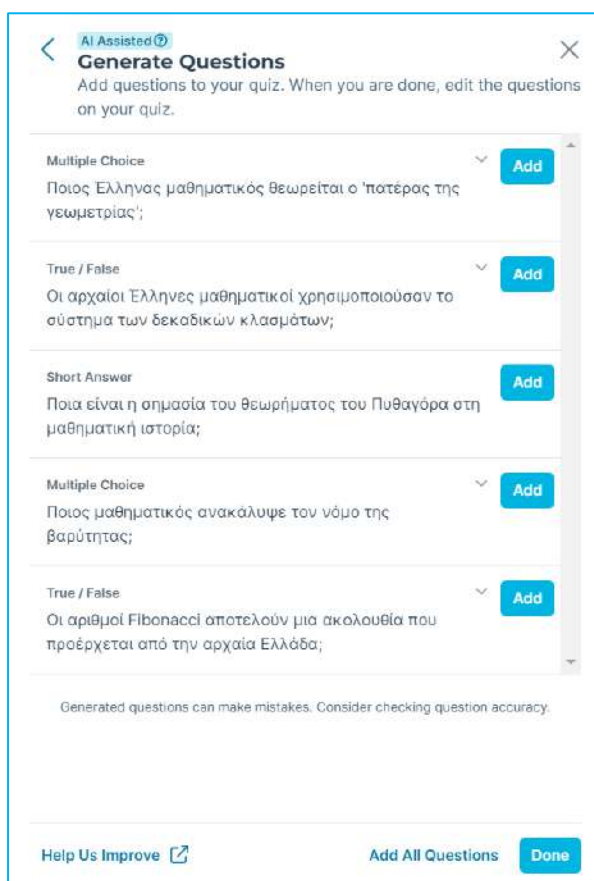
Επιλέγουμε τον αριθμό των ερωτήσεων που θέλουμε. Αυτή τη στιγμή μπορούμε να επιλέξουμε ερωτήσεις με εύρος από 5 έως 15 (Εικόνα 4.45).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 4.45 - Αριθμός ερωτήσεων

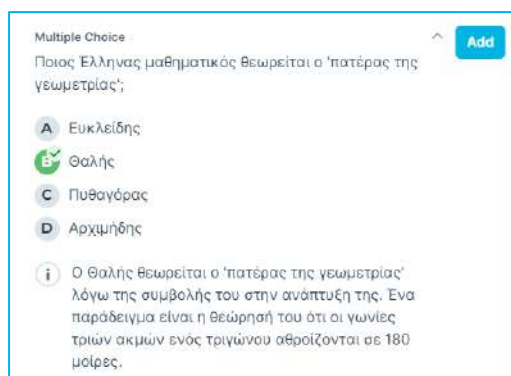
Τέλος, πατάμε το κουμπί **Generate** και το Socrative δημιουργεί ένα σύνολο ερωτήσεων και απαντήσεων.



Εικόνα 4.46 - Ερωτήσεις Κουίζ που δημιουργήθηκαν μέσω AI

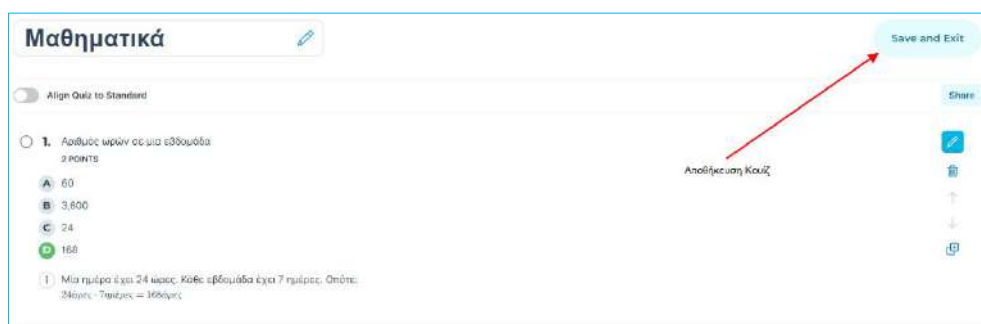
Στην παραπάνω εικόνα (Εικόνα 4.46) μπορούμε να δούμε τις ερωτήσεις που δημιουργήθηκαν από το AI, όπως και το είδος τους (Ερώτηση Πολλαπλών Επιλογών, Σωστό/Λάθος, Ερώτηση Σύντομης Απάντησης). Από το σύνολο των ερωτήσεων μπορούμε να επιλέξουμε ποιες ερωτήσεις θέλουμε για το κουίζ και ποιες όχι. Για να προσθέσουμε μια ερώτηση στο κουίζ, πατάμε δίπλα από την αντίστοιχη ερώτηση την επιλογή **Add**. Δίπλα από την ερώτηση υπάρχει επίσης η επιλογή , με την οποία μπορούμε να δούμε τις απαντήσεις που έδωσε το Socrative και την επεξήγηση (Εικόνα 4.47).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



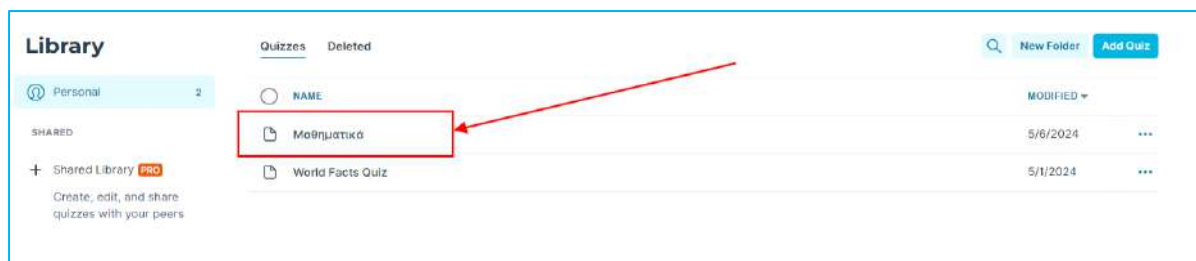
Εικόνα 4.47 - Απαντήσεις ερώτησης και περιγραφή

Αφού ολοκληρώσουμε το κουίζ με τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις, αποθηκεύουμε το κουίζ πατώντας την επιλογή **Save and Exit** (Εικόνα 4.48).




Εικόνα 4.48 - Αποθήκευση Κουίζ

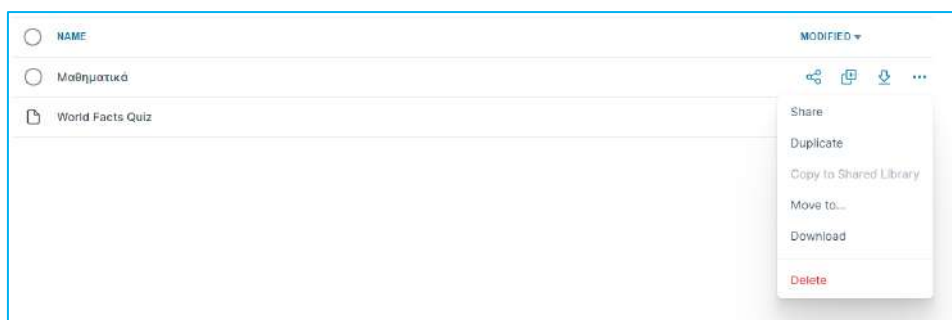
Αφού αποθηκεύσουμε το κουίζ, ανακατευθυνόμαστε στην αρχική σελίδα του **Library** (Βιβλιοθήκη), όπου εκεί μπορούμε να δούμε το σύνολο των κουίζ που έχουμε δημιουργήσει (Εικόνα 4.49).



Εικόνα 4.49 - Εμφάνιση όλων των δημιουργημένων Κουίζ στη Βιβλιοθήκη

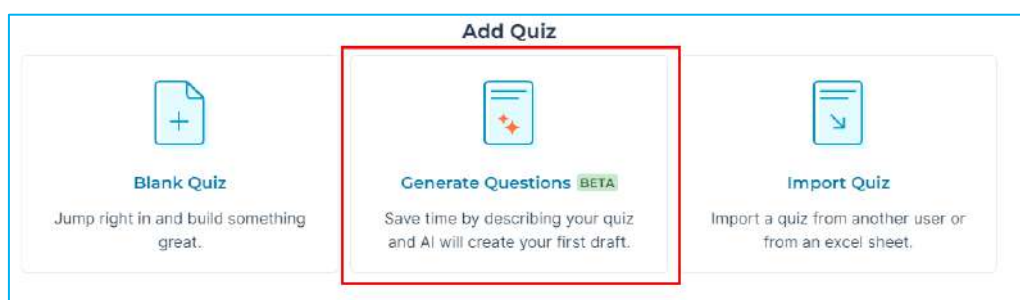
Δεξιά από κάθε κουίζ υπάρχει ένα εικονίδιο με 3 τελίτσες . Πατώντας το εικονίδιο αυτό, μας ανοίγει ένα άλλο μενού το οποίο μας επιτρέπει να επεξεργαστούμε, να κατεβάσουμε, να διαγράψουμε ή να κοινοποιήσουμε το κουίζ μας (Εικόνα 4.50).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 4.50 - Ρυθμίσεις Κουίζ

### Generate Questions (Δημιουργία Κουίζ μέσω AI)



Εικόνα 4.51 - Δημιουργία Κουίζ μέσω AI

Δίνοντας ο χρήστης μια περιγραφή για το τι κουίζ επιθυμεί (θεματολογία κ.λπ.), το Socrative δημιουργεί αυτόματα το κουίζ για τον εκπαιδευτικό (Εικόνα 4.51). Πρόκειται για την ίδια επιλογή που υπάρχει και στο Blank Quiz. Δείτε [Δημιουργία Αυτόματων Ερωτήσεων](#).

### Import Quiz

Με την επιλογή αυτή ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισάγει στο Socrative ένα έτοιμο κουίζ από κάποιο αρχείο excel ή από κάποιον άλλο χρήστη (Εικόνα 4.52).



Εικόνα 4.52 - Εισαγωγή έτοιμου Κουίζ

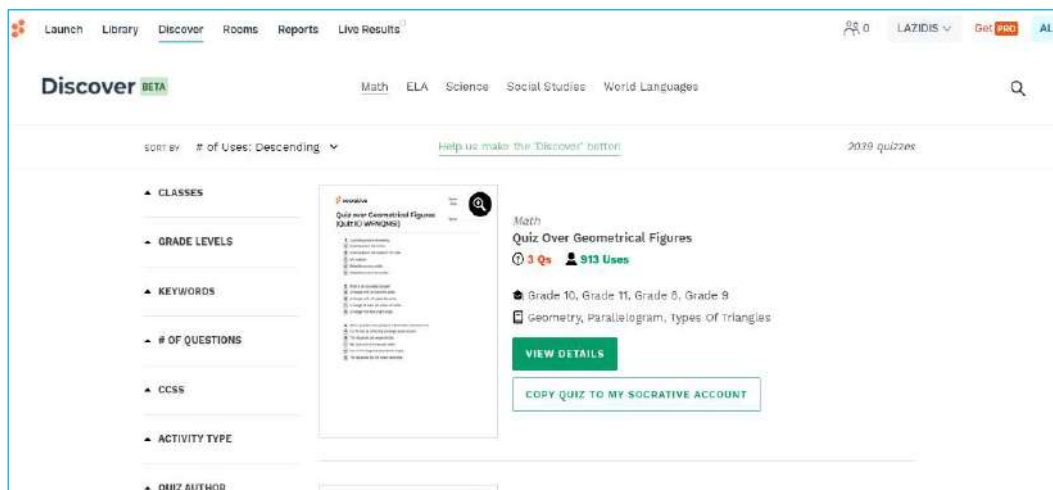
### Discover (Ανακάλυψη):

Στο Socrative, η λειτουργία *Discover* λειτουργεί σαν μια βιβλιοθήκη με προκατασκευασμένα κουίζ. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βρουν έτοιμα κουίζ που εξυπηρετούν τις ανάγκες τους και να τα

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

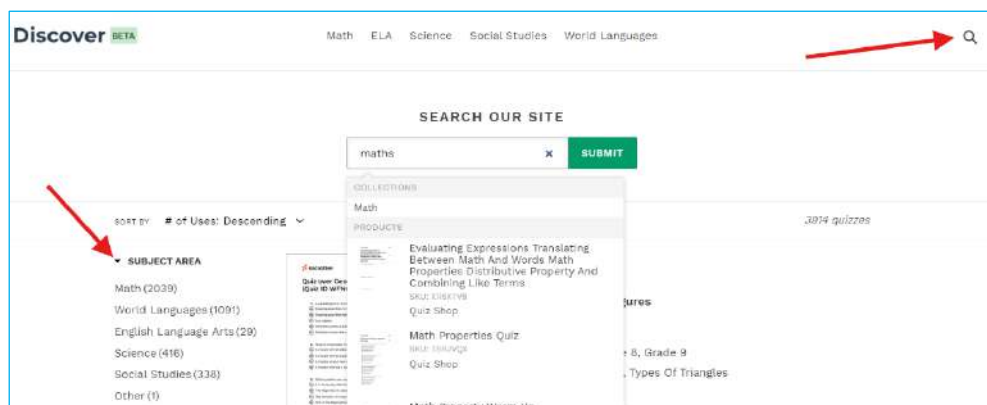
χρησιμοποιήσουν. Με λίγα λόγια, το *Discover* εξοικονομεί χρόνο στους εκπαιδευτικούς παρέχοντας έναν θησαυρό από κουίζ που μπορούν να προσαρμόσουν στην τάξη τους, επιτρέποντάς τους με αυτό τον τρόπο να επικεντρωθούν στη διδασκαλία αντί να δημιουργήσουν ερωτήσεις από το μηδέν.

Όταν κάποιος πατήσει την επιλογή *Discover*, θα δει στην αρχική οθόνη ένα πλήθος από κουίζ (Εικόνα 4.53).



Εικόνα 4.53 - Αρχική οθόνη του Discover

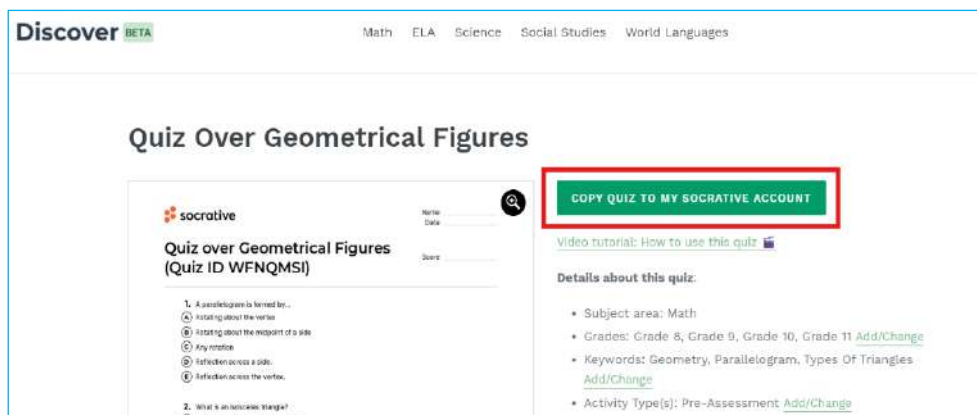
Υπάρχει, επίσης, η δυνατότητα αναζήτησης έτοιμων κουίζ με βάση τον τίτλο, το θέμα, το περιεχόμενο κ.λπ. Στο πλευρικό μενού που βρίσκεται αριστερά μπορούν να «φιλτραριστούν» τα αποτελέσματα με βάση το θέμα, τη βαθμίδα εκπαίδευσης, τις λέξεις-κλειδιά και άλλα (Εικόνα 4.54).



Εικόνα 4.54 - Αναζήτηση και Φιλτράρισμα Κουίζ

Όταν ο εκπαιδευτικός βρει το κουίζ που επιθυμεί να προσθέσει στον λογαριασμό του στο Socrative, πρέπει να κάνει κλικ σε αυτό, ώστε να μεταφερθεί στη σελίδα των κουίζ. Εκεί θα εμφανιστούν όλες οι λεπτομέρειες του κουίζ, μία προεπισκόπηση, καθώς και η επιλογή να το αντιγράψει απευθείας στον λογαριασμό του. Για να πραγματοποιηθεί η αντιγραφή στον λογαριασμό του, θα πρέπει να πατήσει την επιλογή **“COPY QUIZ TO MY SOCRATIVE ACCOUNT”** (Εικόνα 4.55). Το κουίζ θα μεταφερθεί στη βιβλιοθήκη του και θα είναι έτοιμο προς χρήση.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 4.55 - Αντιγραφή Κουίζ στη Βιβλιοθήκη

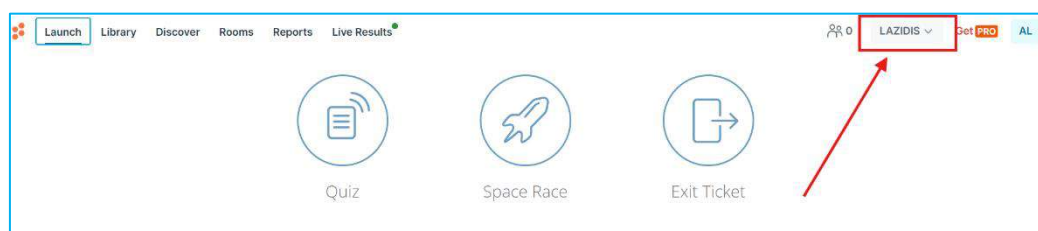
**Σημείωση:** Το Discover είναι διαθέσιμο μόνο σε χρήστες που έχουν ρυθμίσει τη γλώσσα τους σε Αγγλικά ή βρίσκονται σε μία από τις ακόλουθες χώρες: Καναδάς, ΗΠΑ, Αυστραλία, Νέα Ζηλανδία, Ηνωμένο Βασίλειο. Ακόμη, για να αντιγράψει κάποιος εκπαιδευτικός ένα κουίζ στη βιβλιοθήκη του, θα πρέπει να έχει πρόσβαση στο Socrative μέσω προγράμματος περιήγησης ιστού.

## Rooms (Δωμάτια)

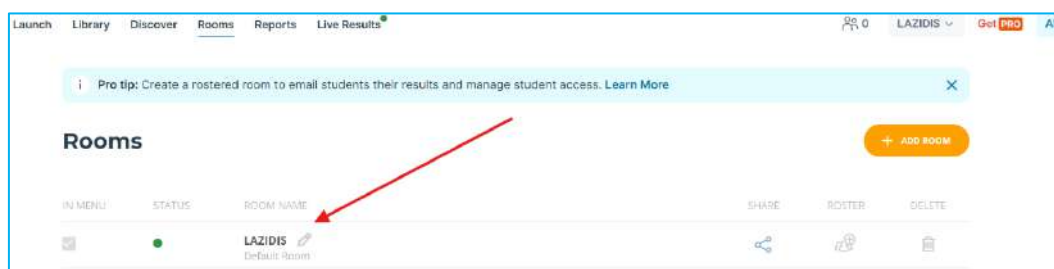
Το Socrative επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν και να διαχειρίζονται εικονικά δωμάτια, όπου μπορούν να διεξάγουν κουίζ, δημοσκοπήσεις και άλλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Υπάρχουν δύο κύριοι τύποι δωματίων: το **προεπιλεγμένο δωμάτιο** και τα **δωμάτια με λίστα εκπαιδευομένων**. Η δυνατότητα δημιουργίας δωματίων με λίστα είναι διαθέσιμη μόνο στο συνδρομητικό πακέτο και οι πλήρεις λειτουργίες του δεν καλύπτονται στον παρόντα οδηγό.

Προεπιλεγμένο Δωμάτιο (Εικόνα 4.56, 4.57)

- **Δημιουργία:** Δημιουργείται αυτόματα όταν δημιουργείτε τον λογαριασμό σας στο Socrative.



Εικόνα 4.56 - Προεπιλεγμένο Δωμάτιο στο Μενού



Εικόνα 4.57 - Προεπιλεγμένο Δωμάτιο στην αρχική οθόνη του Rooms



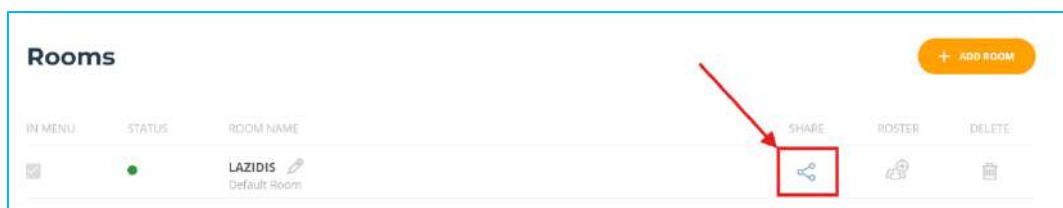
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- **Περιορισμοί:** Δεν μπορείτε να προσθέσετε λίστα εκπαιδευομένων, να το διαγράψετε ή να το αποκλείσετε από το μενού. Ωστόσο, μπορείτε να αλλάξετε το όνομά του.
- **Χρήση:** Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να μοιραστούν το όνομα του προεπιλεγμένου δωματίου με τους συμμετέχοντες, οι οποίοι θα το εισάγουν ακολουθούμενο από το δικό τους όνομα, για να λάβουν μέρος στις δραστηριότητες. Για παράδειγμα, ένας εκπαιδευόμενος, προκειμένου να συνδεθεί στο δωμάτιο και να συμμετάσχει σε ένα διαγώνισμα, θα πρέπει να ανοίξει τον σύνδεσμο <https://b.socrative.com/login/student/>. Εκεί θα εισάγει το όνομα του δωματίου (π.χ. **LAZIDIS** – Εικόνα 4.58) και στη συνέχεια το όνομά του.



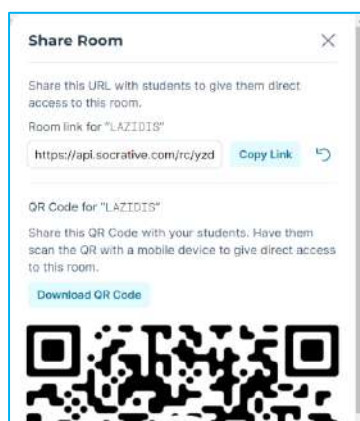
Εικόνα 4.58 - Είσοδος στο Δωμάτιο του εκπαιδευτικού

Δύο άλλοι τρόποι διαμοιρασμού δωματίου μπορούν να εμφανιστούν πατώντας την επιλογή **SHARE** (Εικόνα 4.59).



Εικόνα 4.59 - Κοινοποίηση Δωματίου

Όπως φαίνεται από την Εικόνα 4.60, οι άλλοι τρόποι κοινοποίησης δωματίου είναι είτε



Εικόνα 4.60 - Κοινοποίηση Δωματίου μέσω Συνδέσμου ή QR code

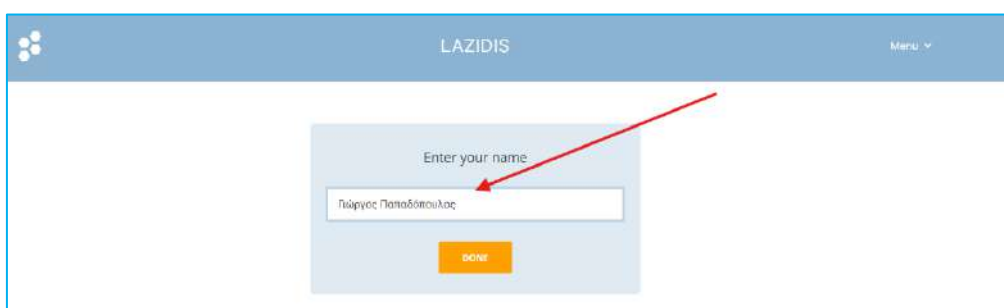
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι εκπαιδευόμενοι, αφού επιλέξουν έναν από τους παραπάνω τρόπους για να εισέλθουν στο δωμάτιο όπου θα διεξαχθεί π.χ. το διαγώνισμα, θα δουν την παρακάτω εικόνα. Αυτή τους ενημερώνει ότι πρέπει να περιμένουν έως ότου ο εκπαιδευτικός να ξεκινήσει το Quiz (Εικόνα 4.61).



Εικόνα 4.61 - Αναμονή για να αρχίσει το Κουίζ

Μόλις ο εκπαιδευτικός ξεκινήσει το διαγώνισμα (Quiz, Space Race, κ.λπ.), κάθε συμμετέχων μαθητής/φοιτητής/ενήλικας εκπαιδευόμενος θα πρέπει να εισάγει το ονοματεπώνυμό του (Εικόνα 4.62), προκειμένου να ξεκινήσει η συμμετοχή του σε αυτό (Εικόνα 4.63).



Εικόνα 4.62 - Εισαγωγή ονόματος εκπαιδευόμενου

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει την ενότητα [Live Results \(Αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο\)](#), ώστε να βλέπει σε πραγματικό χρόνο τα αποτελέσματα ενός διαγωνίσματος.



Εικόνα 4.63 - Απάντηση Κουίζ από τον εκπαιδευόμενο

### Δωμάτια με Λίστα Μαθητών (Συνδρομητική Λειτουργία)

1. **Δημιουργία:** Μπορείτε να δημιουργήσετε επιπλέον δωμάτια και να προσθέσετε λίστες εκπαιδευομένων σε αυτά, κάνοντάς τα ιδιωτικά.
2. **Είσοδος Εκπαιδευομένων:** Οι εκπαιδευόμενοι εισέρχονται χρησιμοποιώντας το όνομα του δωματίου και το ID τους, τα οποία παρέχονται από τον εκπαιδευτικό. Οι εκπαιδευόμενοι θα βλέπουν τα ονόματά τους στην κεφαλίδα του δωματίου.
3. **Συνδρομητικά Πακέτα:**
  - a. **Essentials Plan:** Έως 5 δωμάτια (1 προεπιλεγμένο και 4 με λίστα εκπαιδευομένων).
  - b. **Pro Plan:** Έως 30 δωμάτια (1 προεπιλεγμένο και 29 με λίστα εκπαιδευομένων).
  - c. **Πολλαπλές Δραστηριότητες:** Δυνατότητα εκτέλεσης πολλαπλών κουίζ, δημοσκοπήσεων κ.λπ., ταυτόχρονα σε διαφορετικά δωμάτια.

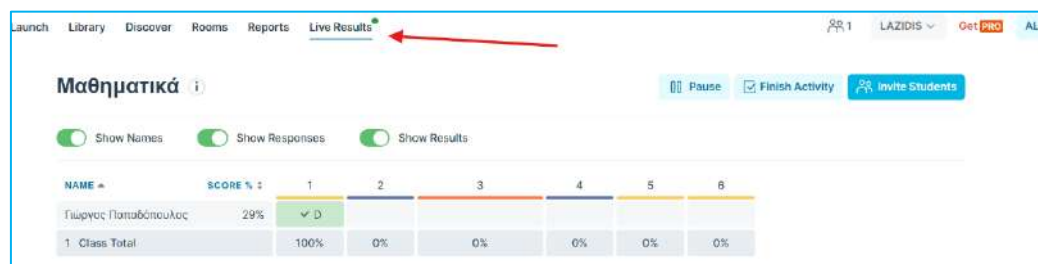
Ακολουθώντας αυτόν τον οδηγό, μπορείτε να διαχειριστείτε αποτελεσματικά τα δωμάτια και τις λίστες εκπαιδευομένων στο Socrative, διασφαλίζοντας ομαλή λειτουργία και οργάνωση των εκπαιδευτικών σας δραστηριοτήτων.

### Live Results (Αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο)

Το Live Results στο Socrative σας επιτρέπει να παρακολουθείτε την πρόοδο και τα σκορ των εκπαιδευομένων κατά τη διάρκεια μιας δραστηριότητας σε πραγματικό χρόνο. Ακολουθεί ένας αναλυτικός οδηγός για τη χρήση του Live Results.


### Παρακολούθηση Αποτελεσμάτων

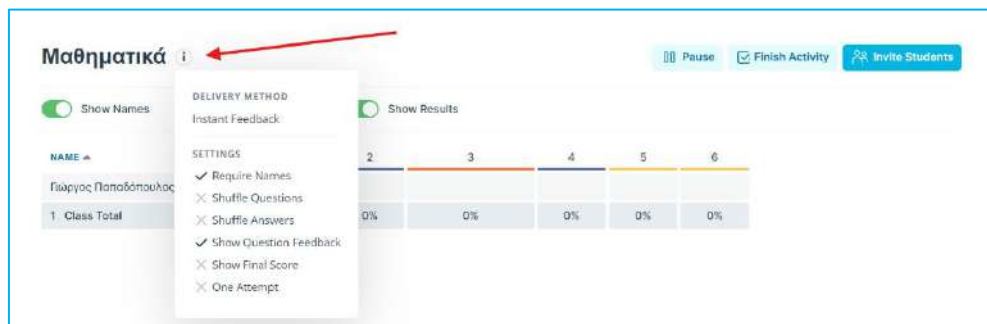
**Παρακολούθηση σε Πραγματικό Χρόνο** (Εικόνα 4.64): Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρακολουθούν τα αποτελέσματα ενός κουίζ σε πραγματικό χρόνο στην καρτέλα *Live Results*. Έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθούν πώς τα πηγαίνουν οι εκπαιδευόμενοι τους ενώ συμμετέχουν στο κουίζ. Επιπλέον, μπορούν να δουν τις απαντήσεις κάθε εκπαιδευόμενου με βάση το ονοματεπώνυμό του, καθώς και το συνολικό ποσοστό των σωστών ή και των λανθασμένων απαντήσεων από όλους τους συμμετέχοντες στο διαγώνισμα.



Εικόνα 4.64 - Παρακολούθηση αποτελεσμάτων σε πραγματικό χρόνο

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

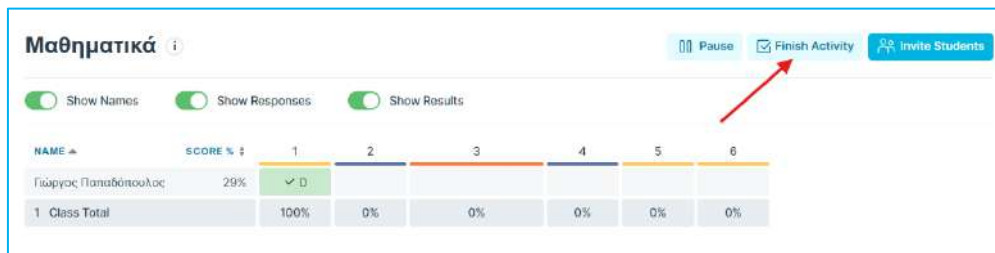
**Λεπτομέρειες Κουίζ:** Η καρτέλα Live Results παρέχει, επίσης, λεπτομέρειες σχετικά με το κουίζ, συμπεριλαμβανομένης της μεθόδου παράδοσης και των ρυθμίσεων. Για να δείτε αυτές τις πληροφορίες, κάντε κλικ στο εικονίδιο  στα δεξιά του τίτλου του κουίζ (Εικόνα 4.65).



Εικόνα 4.65 - Λεπτομέρειες Κουίζ

### Τερματισμός Κουίζ

**Τερματισμός Δραστηριότητας** (Εικόνα 4.66): Μπορείτε να τερματίσετε ένα κουίζ που είναι σε εξέλιξη κάνοντας κλικ στο **Finish Activity** στην πάνω δεξιά γωνία. Οι εκπαιδευόμενοι δεν θα έχουν πλέον πρόσβαση στο κουίζ μετά τον τερματισμό του. Μόλις τερματίσει ένα διαγώνισμα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δουν τα αποτελέσματα του διαγωνίσματος στην επιλογή [Reports](#) ([Αναφορές](#)).



Εικόνα 4.66 - Τερματισμός Κουίζ

Ακολουθώντας αυτόν τον οδηγό, μπορείτε να διαχειριστείτε αποτελεσματικά τα live αποτελέσματα στο Socrative και να παρακολουθείτε την πρόοδο των εκπαιδευομένων σας κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.

### Reports (Αναφορές)

Το Socrative σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε τα αποτελέσματα για τις ολοκληρωμένες δραστηριότητες κουίζ σας. Τα αποτελέσματα ή αλλιώς αναφορές είναι διαθέσιμα για οποιαδήποτε κουίζ ξεκινήσετε, διαγωνισμούς Space Race, Exit Tickets ή δραστηριότητες Quick Question-Short Answer. Με μια δωρεάν συνδρομή στο Socrative, τα αποτελέσματα αποθηκεύονται στον λογαριασμό σας για 30 ημέρες μετά την ημερομηνία ολοκλήρωσης του κουίζ.

### Αποθήκευση Αναφορών

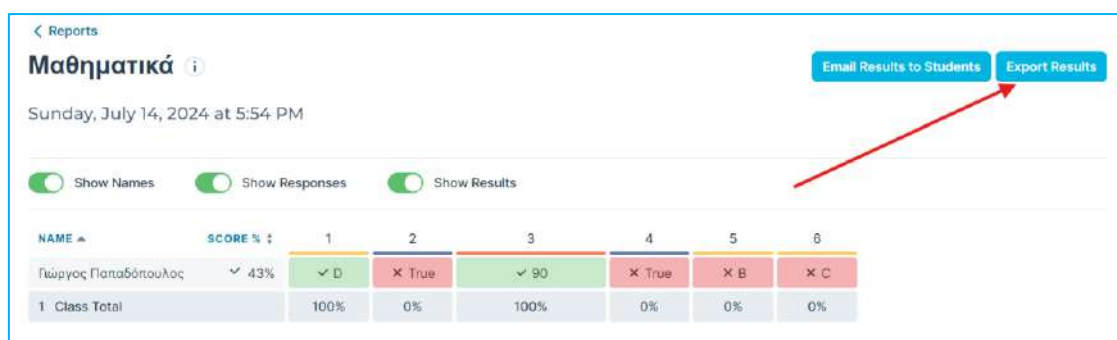
Αφού μεταβείτε στη καρτέλα **Reports**, βρείτε το κουίζ για το οποίο θέλετε να κατεβάσετε τα αποτελέσματα π.χ. «Μαθηματικά» και πατήστε πάνω σε αυτό (Εικόνα 4.67).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



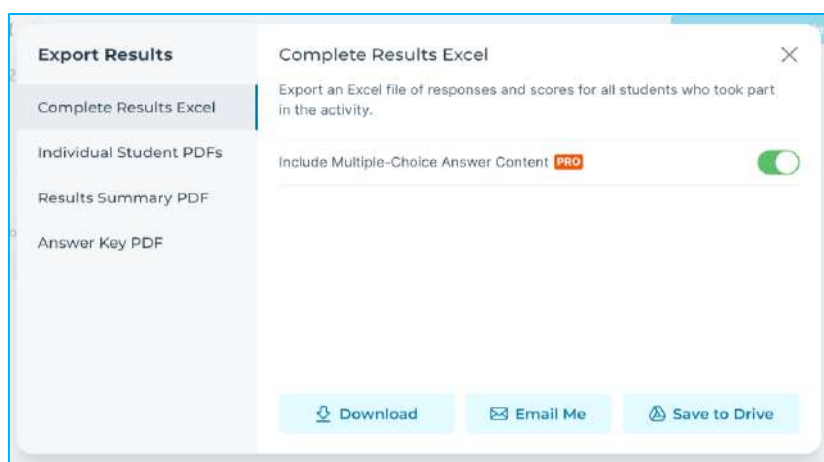
Εικόνα 4.67 - Κουίζ για την εξαγωγή των αποτελεσμάτων

Πατώντας στο κουίζ που θέλετε να δείτε τα αποτελέσματα, θα μεταβείτε στη σελίδα με τα συνολικά αποτελέσματα του κουίζ και εκεί υπάρχει η επιλογή **Export Results**, με την οποία μπορείτε να αποθηκεύσετε τα αποτελέσματα ενός διαγωνίσματος (Εικόνα 4.68). Υπάρχει, επίσης, και η επιλογή να στείλετε τα αποτελέσματα για κάθε εκπαιδευόμενο στο email του, αλλά αυτή η λειτουργία απαιτεί συνδρομή.



Εικόνα 4.68 - Επιλογή εξαγωγής αποτελεσμάτων

Πατώντας **Export Results**, εμφανίζονται οι παρακάτω επιλογές για την αποθήκευση των αποτελεσμάτων. Τα αποτελέσματα μπορούν να αποθηκευτούν είτε στον υπολογιστή, είτε στο **Google Drive**, είτε να σταλούν στο email (Εικόνα 4.69).



Εικόνα 4.69 - Επιλογές εξαγωγής αποτελεσμάτων

Όπως θα δει κάποιος, στα αριστερά υπάρχουν 4 τύποι με τους οποίους μπορεί να κατεβάσει τα αποτελέσματα (Εικόνα 4.69).

### 1. Complete Results Excel

- Η αναφορά Complete Results Excel δείχνει μια λεπτομερή εικόνα ολόκληρου του κουίζ, συμπεριλαμβανομένων:
  - Κάθε απάντηση των εκπαιδευομένων με βαθμολογία.
  - Το συνολικό σκορ κάθε εκπαιδευομένου.
  - Τον αριθμό σωστών απαντήσεων κάθε εκπαιδευομένου.
  - Το συνολικό σκορ της τάξης.
  - Τον μέσο όρο σωστών απαντήσεων της τάξης.
  - Το ποσοστό σωστών απαντήσεων για κάθε ερώτηση της τάξης.
- Ένα αρχείο excel θα δημιουργηθεί με τα αποτελέσματα κάθε εκπαιδευομένου.
- Η επιλογή να συμπεριληφθεί το περιεχόμενο των απαντήσεων πολλαπλής επιλογής είναι ενεργοποιημένη από προεπιλογή και θα δείχνει το περιεχόμενο της απάντησης αντί για τις επιλογές με γράμματα (π.χ. Α, Β, Γ κ.λπ.). Η απενεργοποίηση αυτής της επιλογής απαιτεί την πληρωμένη έκδοση του Socrative.

### 2. Individual Student PDFs

- Οι ατομικές αναφορές παρέχουν ένα PDF αρχείο για κάθε εκπαιδευόμενο, συμπεριλαμβανομένων:
  - Το σκορ του εκπαιδευόμενου.
  - Καθεμιά ερώτηση.
  - Κάθε απάντηση του εκπαιδευόμενου.
  - Σημειώσεις για σωστές και λάθος απαντήσεις.
- Χρησιμοποιήστε αυτήν την αναφορά για να μοιραστείτε τα αποτελέσματα του κουίζ με τους εκπαιδευομένους, ώστε να μπορέσουν να αναθεωρήσουν και να αναλογιστούν τη μάθησή τους. Θα δημιουργηθεί ένα αρχείο .ZIP που θα περιέχει τα PDF των κουίζ των συμμετεχόντων.
- Μπορείτε να επιλέξετε να συμπεριλάβετε επεξηγήσεις και/ή σωστές απαντήσεις με μια πληρωμένη συνδρομή Socrative.

### 3. Results Summary PDF

- Οι αναφορές PDF με σύνοψη αποτελεσμάτων παρέχουν πλήρη δεδομένα του κουίζ και των ερωτήσεων, συμπεριλαμβανομένων:
  - Την ερώτηση με τις περισσότερες σωστές απαντήσεις.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- Την ερώτηση με τις λιγότερες σωστές απαντήσεις.
  - Το ποσοστό των εκπαιδευομένων που απάντησαν σωστά σε κάθε ερώτηση.
  - Τις πλήρεις απαντήσεις για τις ερωτήσεις σύντομης απάντησης.
- Ένα μόνο PDF του κουίζ θα δημιουργηθεί.
  - Μπορείτε να επιλέξετε να συμπεριλάβετε επεξηγήσεις με μια πληρωμένη συνδρομή Socrative.

#### **4. Answer Key PDF**

- Η επιλογή αυτή απαιτεί μια πληρωμένη συνδρομή στο Socrative.
- Οι αναφορές PDF με κλειδί απαντήσεων μπορούν να ληφθούν ως έντυπο αντίγραφο των απαντήσεων. Ένα μόνο PDF που περιέχει τις σωστές απαντήσεις για κάθε ερώτηση θα δημιουργηθεί.
- Μπορείτε να επιλέξετε να συμπεριλάβετε επεξηγήσεις με μια πληρωμένη συνδρομή Socrative.

## **Πηγή**

Ιστοσελίδα Socrative, [www.socrative.com](http://www.socrative.com)

## 5. Padlet

---

### Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη

#### Εισαγωγικά

**Ηλεκτρονική Διεύθυνση:** [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

**Εγγραφή:** Απαιτείται εγγραφή και δημιουργία λογαριασμού.

**Δωρεάν έκδοση:** Διατίθεται δωρεάν έκδοση με περιορισμένες λειτουργίες και αριθμό Padlets. Με έναν δωρεάν λογαριασμό δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας έως και 3 ενεργών Padlets.

**Περιγραφή:** Το Padlet είναι ένα εργαλείο ψηφιακού πίνακα ανακοινώσεων που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν, να μοιράζονται και να συνεργάζονται με διάφορα πολυμέσα σε πραγματικό χρόνο. Ιδανικό για την οργάνωση ιδεών, την ομαδική εργασία και την ανταλλαγή πόρων.

**Χρήση:** Χρησιμοποιείται για δημιουργία συνεργατικών πινάκων, συγκέντρωση πληροφοριών, ανταλλαγή ιδεών, παρουσίαση σχεδίων και διάχυση γνώσεων σε εκπαιδευτικά και επαγγελματικά περιβάλλοντα.

**Ιδανικό για:** Εκπαιδευτικούς, εκπαιδευόμενους, ομάδες εργασίας και οποιονδήποτε επιθυμεί να συνεργάζεται και να μοιράζεται πληροφορίες με ευκολία και διαδραστικότητα.

#### Τι είναι το Padlet;

Το [Padlet](http://www.padlet.com) είναι ένας ψηφιακός, διαδικτυακός πίνακας ανακοινώσεων (τοίχος), στον οποίο οι χρήστες μπορούν να αναρτούν και να δημοσιεύουν πολυμεσικό υλικό.

Η πρόσβαση σε αυτό το περιβάλλον μπορεί να γίνει από οποιονδήποτε browser και οποιαδήποτε συσκευή.

#### Ποιες είναι οι δυνατότητες του Padlet;

- ✓ Δημιουργία Padlet: Μπορείτε να επιλέξετε ένα πρότυπο και να προσαρμόσετε το θέμα, τον τίτλο, την περιγραφή και την ταπετσαρία.
- ✓ Ρυθμίσεις Ιδιωτικότητας: Έχετε τον έλεγχο της ιδιωτικότητας, καθορίζοντας ποιος μπορεί να δει ή να συνεισφέρει στον πίνακά σας.
- ✓ Προσθήκη Περιεχομένου: Μπορείτε να προσθέσετε κείμενο, εικόνες, συνδέσμους και άλλα πολυμέσα.
- ✓ Συνεργασία: Επιτρέπει την ταυτόχρονη συνεργασία πολλών χρηστών, είτε δια ζώσης είτε εξ αποστάσεως.



Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- ✓ Κοινοποίηση: Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να μοιραστείτε το Padlet σας, ενδεικτικά μπορείτε μέσω συνδέσμου ή ενσωμάτωσης σε ιστοσελίδα.

### **Τι μπορώ να αναρτήσω στο Padlet;**

Πρόκειται για ένα Web 2.0 εργαλείο το οποίο παρέχει τη δυνατότητα σε διδάσκοντες και εκπαιδευόμενους να συλλέγουν πληροφορίες και πολυμεσικό υλικό από το διαδίκτυο και να τα αναρτούν πάνω στον ψηφιακό πίνακα με τη μέθοδο *drag and drop* (σύρε και άφησε).

Το Padlet ξεκινάει ως άγραφος πίνακας και σε αυτόν μπορούν να αναρτηθούν:

- κείμενα, βίντεο, υπερσύνδεσμοι, εικόνες και να οργανωθούν όπως ένας απλός πίνακας ανακοινώσεων
- προγραμματισμένες εργασίες
- σημειώσεις μαθημάτων
- οι σκέψεις ή οι ιδέες των εκπαιδευόμενων για ένα θέμα (brainstorming)

### **Είναι εύκολη η χρήση του Padlet;**

Το Padlet είναι αρεστό στους εκπαιδευόμενους λόγω του ελκυστικού περιβάλλοντος χρήσης (φόντο, εικόνα, βίντεο) και της ευκολίας στη χρήση του.

Δεν απαιτείται εγκατάσταση κανενός λογισμικού (είναι web-based), ενώ η πρόσβαση σε αυτό το περιβάλλον μπορεί να γίνει από οποιονδήποτε browser ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή, αλλά και από οποιαδήποτε κινητή συσκευή (laptop, tablet, κινητό τηλέφωνο).

### **Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση του Padlet κατά την εκπαιδευτική διαδικασία στο πανεπιστήμιο;**

- Οι φοιτητές αποκτούν διαφορετική αντίληψη για τη μάθηση, καθώς τα κίνητρά τους πολλαπλασιάζονται, επιτρέποντας τους όχι απλώς να αναρτούν την απάντησή τους, αλλά να τη διανθίζουν με πολυμέσα της επιλογής τους (διαδραστικότητα).
- Αυξάνεται η συνεργατική μάθηση και η μαθησιακή απόδοση, καθώς το Padlet επιτρέπει στους φοιτητές να συνεργάζονται και να συμμετέχουν σε συζητήσεις, ενισχύοντας την επικοινωνία και την ομαδική εργασία.
- Ενισχύεται η αλληλεπίδραση των φοιτητών και η ενεργός συμμετοχή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.
- Καλλιεργείται η δημιουργικότητα και η φαντασία τους.
- Το Padlet μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ανατροφοδότηση και αξιολόγηση μέσω της δυνατότητας των σχολίων και της κριτικής από συμφοιτητές σε εργασίες και παρουσιάσεις.

### **Τι καθιστά το Padlet ένα διαδραστικό εργαλείο;**

- Το γεγονός ότι οι αναρτήσεις εμφανίζονται σε πραγματικό χρόνο, επιτρέποντας σε όλους να δουν τότε κάποιος αναρτά κάτι στον τοίχο, καθιστά το Padlet ένα άμεσο και διαδραστικό (αλληλεπιδραστικό) εργαλείο.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

### Είναι το Padlet ένα ομαδοσυνεργατικό εργαλείο;

- Στο Padlet είναι δυνατή η κοινή χρήση του πίνακα από περισσότερα άτομα, επιτρέποντας τη διεξαγωγή ομαδοσυνεργατικών εργασιών ή projects.

### Πώς ενισχύεται η συνεργατικότητα μέσω του Padlet;

Το Padlet είναι ιδανικό για:

- **Ανάθεση ασκήσεων σε όλο το αμφιθέατρο/τάξη**
- **Μελέτη σε ομάδες**
- **Συζητήσεις**
- ✓ Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί έναν τοίχο με μία άσκηση, εργασία ή ερώτηση για συζήτηση και τον προβάλλει στο αμφιθέατρο. Στη συνέχεια, γνωστοποιεί την ηλεκτρονική διεύθυνση του τοίχου στους εκπαιδευόμενους και τους καλεί να συμμετάσχουν, λαμβάνοντας υπόψη τις απαντήσεις των συμφοιτητών τους.
- ✓ Επίσης, μπορεί να χωρίσει τους εκπαιδευόμενους σε ομάδες και στο τέλος κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τον τοίχο της στις υπόλοιπες ομάδες για αμοιβαία συζήτηση, ανταλλαγή ιδεών και κριτική.
- ✓ Τέλος, μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο *brainstorming*, συλλέγοντας και διανέμοντας τις ιδέες των εκπαιδευόμενων γύρω από ένα συγκεκριμένο θέμα.

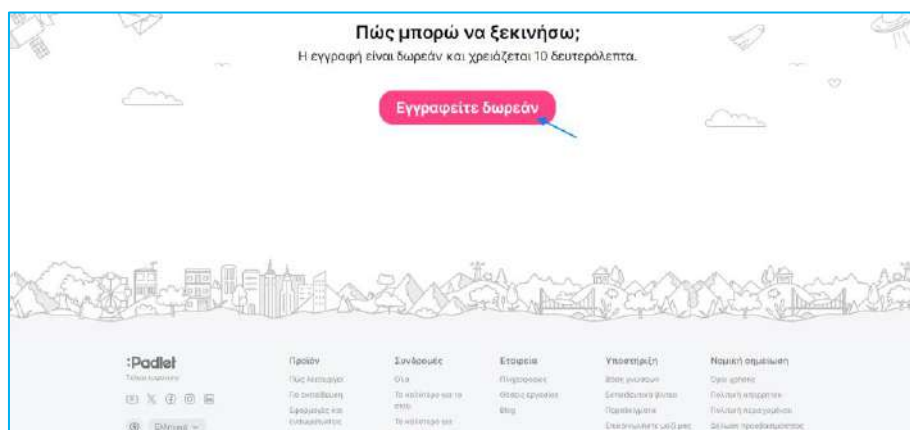
Αυτό μπορεί να γίνει και στη δια ζώσης διδασκαλία, καθώς οι εκπαιδευόμενοι (π.χ. φοιτητές ή ενήλικες) διαθέτουν κινητές συσκευές, καθιστώντας το κινητό όχι μέσο απόσπασης προσοχής, αλλά εργαλείο συγκέντρωσης και συμμετοχής (Παυλή – Κορρέ, 2022).

- **Μεταξύ διδασκόντων: Οι διδάσκοντες χρησιμοποιούν έναν πίνακα Padlet για να μοιραστούν γνώσεις, ιδέες ή συμβουλές με άλλους καθηγητές.**

## Οδηγίες

### Πώς κάνω εγγραφή και σύνδεση στο Padlet;

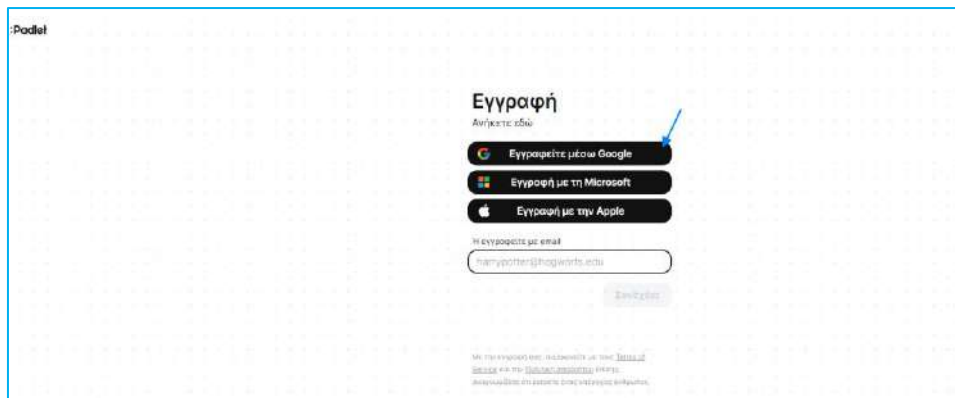
Η [εγγραφή στο Padlet είναι δωρεάν](#) και διαρκεί λίγα δευτερόλεπτα (Εικόνα 5.1).



Εικόνα 5.1 - Δωρεάν εγγραφή στο Padlet

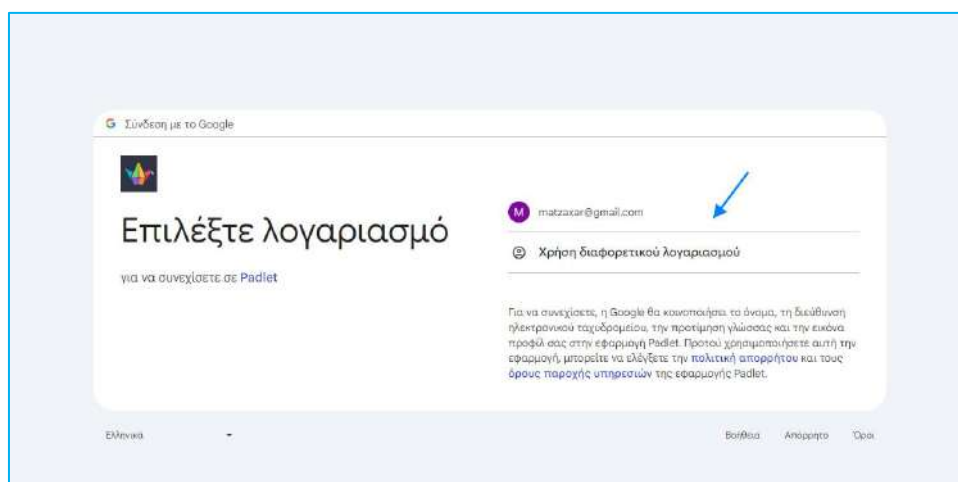
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Εμείς θα επιλέξουμε μέσω Google (Εικόνα 5.2)



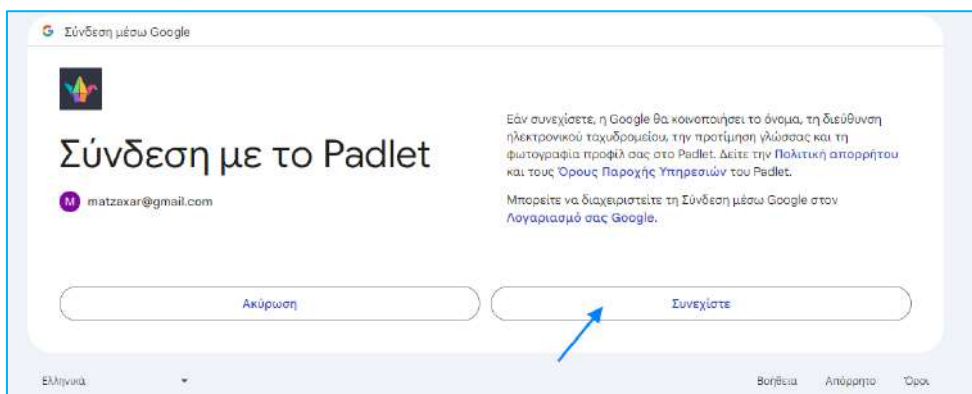
Εικόνα 5.2 - Επιλογή λογαριασμού εγγραφής

Επιλέγουμε λογαριασμό (Εικόνα 5.3)



Εικόνα 5.3 - Επιλογή λογαριασμού

Συνεχίζουμε για να ολοκληρωθεί η διαδικασία (Εικόνα 5.4)



Εικόνα 5.4 - Αποδοχή όρων του Padlet

### Είναι δωρεάν η χρήση του;

Με έναν δωρεάν λογαριασμό δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας έως και **3 ενεργών Padlet** (Εικόνα 5.5).

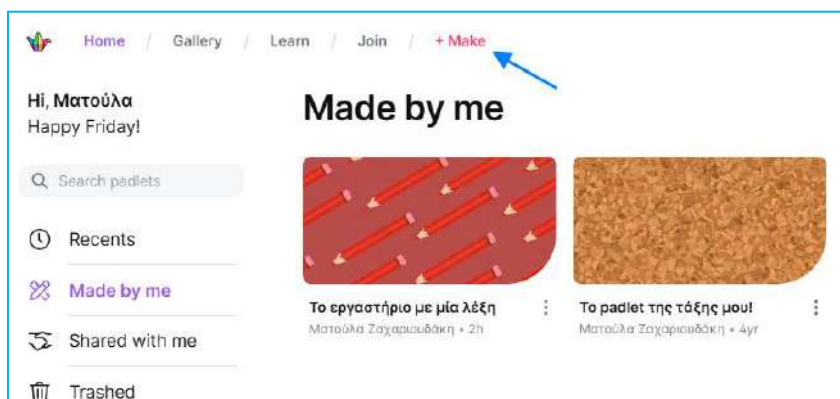


Εικόνα 5.5 - Δυνατότητες στη δωρεάν χρήση του Padlet

### Πώς δημιουργώ ένα Padlet;

Αφού έχετε κάνει εγγραφή ή σύνδεση στον λογαριασμό σας:

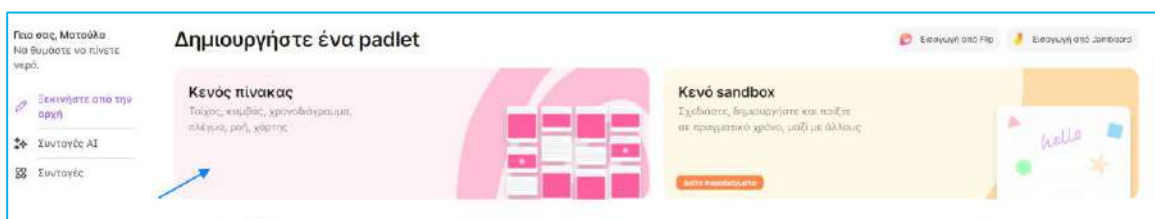
- ✓ Στον πίνακα ελέγχου σας, κάντε κλικ στο κουμπί + *Κάντε* ή + *Make* για να ξεκινήσετε ένα νέο Padlet (Εικόνα 5.6).



Εικόνα 5.6 - Δημιουργία νέου Padlet από το "Make"

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- ✓ Επιλέξτε ένα πρότυπο για το νέο σας Padlet ή ξεκινήστε από το μηδέν (Εικόνα 5.7).



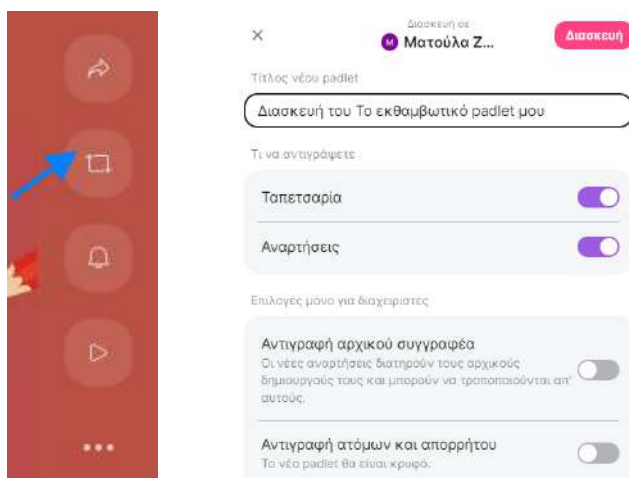
Εικόνα 5.7 - Επιλογή δημιουργίας κενού Padlet

- ✓ Ορίστε τον τίτλο, τη μορφή και τις Ενότητες του Padlet σας, έτσι ώστε να εξυπηρετεί τον σκοπό σας (Εικόνα 5.8).



Εικόνα 5.8 - Ορισμός τίτλου, μορφής, ενότητων του Padlet

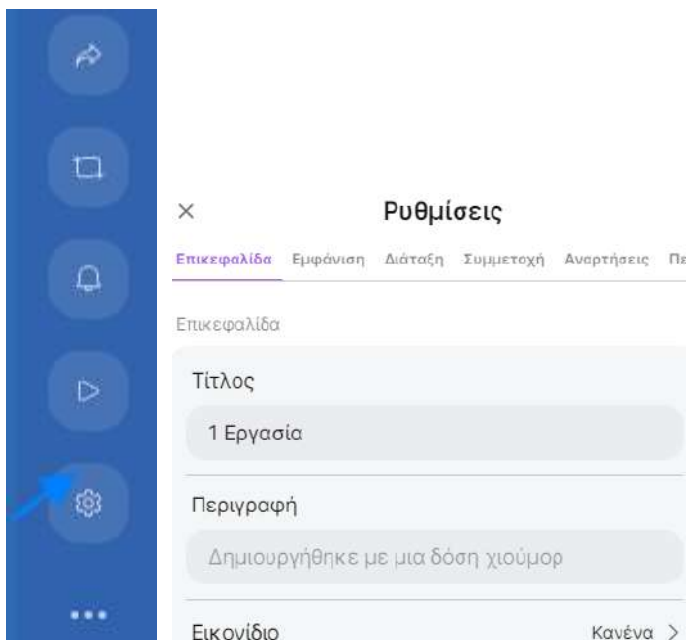
**Μπορείτε να επεξεργαστείτε τις παραπάνω προτιμήσεις επιλέγοντας 'Remake' (Διασκευή – Εικόνα 5.9):**



Εικόνα 5.9 - Διασκευή (Remake) του Padlet

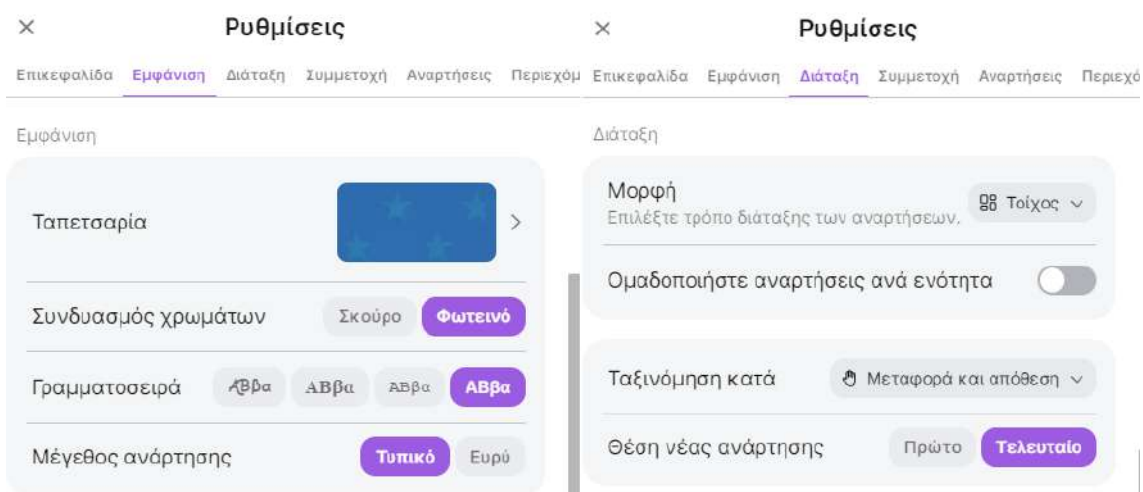
## Πώς μπορώ να επεξεργαστώ το Padlet; Ποιες δυνατότητες επεξεργασίας μου δίνουν οι 'Ρυθμίσεις';

Για να επεξεργαστείτε τον τίτλο, να ορίσετε περιγραφή ή να προσθέσετε ένα εικονίδιο στο Padlet σας, επιλέξτε 'Ρυθμίσεις' (γρανάζι) από τη γραμμή εργαλείων (Εικόνα 5.10).



Εικόνα 5.10 - Ρυθμίσεις του Padlet: προσθήκη τίτλου, περιγραφής, εικονιδίου

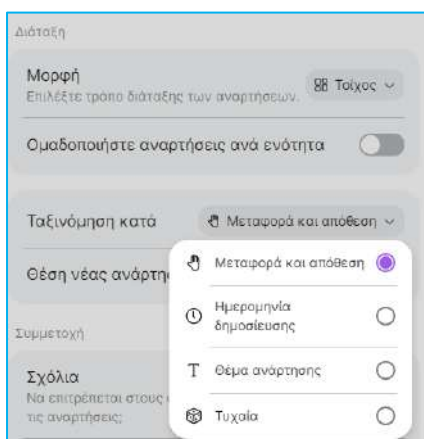
Από τις 'Ρυθμίσεις' μπορείτε να επεξεργαστείτε στοιχεία της 'Εμφάνισης' και της 'Διάταξης' του Padlet σας (Εικόνα 5.11).



Εικόνα 5.11 - Επιλογές Εμφάνισης και Διάταξης

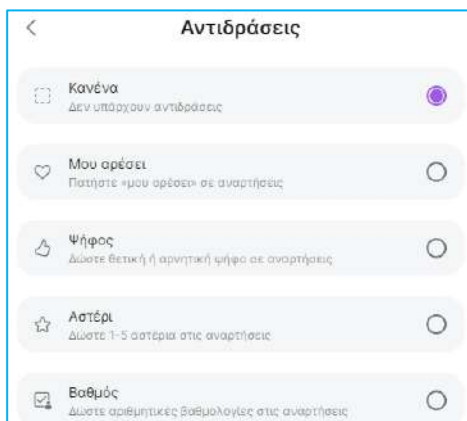
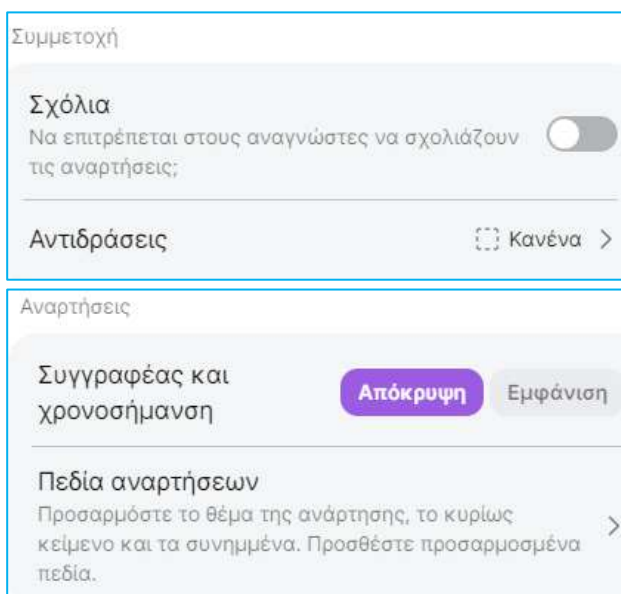
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση: Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Εμφανίζονται στη συνέχεια οι επιλογές ‘Ταξινόμησης’ των αναρτήσεων (Εικόνα 5.12).



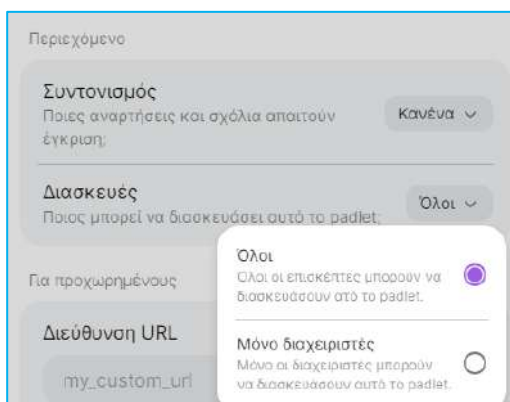
Εικόνα 5.12 - Επιλογές ταξινόμησης των αναρτήσεων

Από τις ‘Ρυθμίσεις’ καθορίζονται, επίσης, η ‘Συμμετοχή’ και οι ‘Αναρτήσεις’ (Εικόνα 5.13).



Εικόνα 5.13 - Τα πεδία ‘Συμμετοχή’ και ‘Αναρτήσεις’

Τέλος, από τις 'Ρυθμίσεις' καθορίζεται ποιος έχει τον 'Συντονισμό' του Padlet και ποιος μπορεί να το 'Διασκεύασει' (Εικόνα 5.14).



Εικόνα 5.14 - 'Συντονισμός' και 'Διασκευή'

### Ποιες επιλογές έχω πατώντας το κουμπί + στη δεξιά γωνία του Padlet μου;

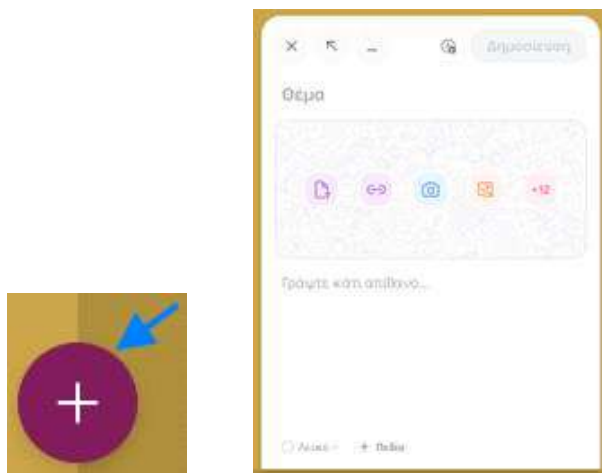
Πατώντας το κουμπί + στην κάτω δεξιά γωνία του Padlet σας, μπορείτε να δημιουργήσετε μια νέα ανάρτηση.

Ειδικότερα, οι επιλογές που έχετε περιλαμβάνουν:

- Κείμενο: Προσθέστε γραπτό περιεχόμενο.
- Εικόνα: Ανεβάστε εικόνες από τη συσκευή σας ή τραβήξτε φωτογραφίες με την κάμερα.
- Βίντεο: Ενσωματώστε βίντεο από το διαδίκτυο ή ανεβάστε τα δικά σας.
- Σύνδεσμος: Προσθέστε συνδέσμους προς εξωτερικές ιστοσελίδες.
- Αρχείο: Ανεβάστε αρχεία από τη συσκευή σας.
- Σχέδιο: Δημιουργήστε και προσθέστε σχέδια ή σκίτσα.
- Χάρτης: Καρφισώστε τοποθεσίες σε έναν χάρτη.

Αυτές οι επιλογές σας επιτρέπουν να εμπλουτίσετε το περιεχόμενο του πίνακα σας με διάφορα είδη πολυμέσων και πληροφοριών (Εικόνα 5.15).





Εικόνα 5.15 - Οι επιλογές του εικονιδίου +

### Μπορώ να ενσωματώσω το Padlet σε πλατφόρμες και εργαλεία;

Όταν ολοκληρωθεί ο πίνακας ανακοινώσεων, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να τον κοινοποιήσουν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, να τον εξάγουν ως αρχείο, να τον ενσωματώσουν σε ιστοσελίδες και blog ή και να τον μετατρέψουν σε QR code. Κατ' αυτόν τον τρόπο ενισχύεται η αλληλεπίδραση και η συνεργασία.

Ειδικότερα, μπορεί να ενσωματωθεί σε :

- **Ιστοσελίδες και Blogs:** Το Padlet ενσωματώνεται σε ιστοσελίδες και blogs μέσω ενός iframe ή ενός ενσωματωμένου κώδικα που παρέχει το Padlet.
- **Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (LMS):** Πλατφόρμες όπως το Canvas, Blackboard, Moodle και άλλα LMS υποστηρίζουν την ενσωμάτωση του Padlet, επιτρέποντας την εύκολη πρόσβαση και αλληλεπίδραση μέσα στο μαθησιακό περιβάλλον.
- **Παρουσιάσεις:** Το Padlet ενσωματώνεται σε παρουσιάσεις PowerPoint ή Google Slides για τη δημιουργία διαδραστικών στοιχείων.

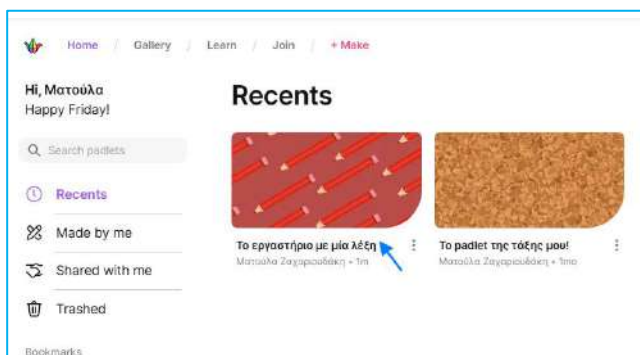
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

### Είναι εύκολη η διαδικασία ενσωμάτωσης; Ποια διαδικασία ακολουθώ;

Η ενσωμάτωση του Padlet είναι απλή και απαιτεί μόνο την αντιγραφή και επικόλληση του κώδικα ενσωμάτωσης που παρέχεται από την πλατφόρμα Padlet στον κώδικα HTML της σελίδας ή της πλατφόρμας όπου θέλετε να εμφανιστεί. Αυτό επιτρέπει την άμεση προβολή και αλληλεπίδραση με το Padlet απευθείας από την άλλη πλατφόρμα.

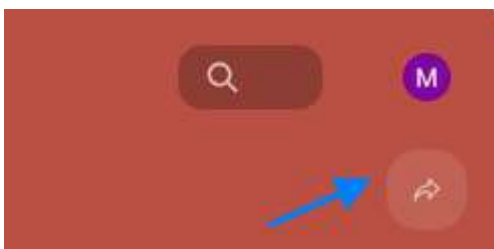
Αναλυτικότερα:

- ✓ **Άνοιγμα του Padlet:** Ανοίξτε το Padlet που θέλετε να ενσωματώσετε (Εικόνα 5.16).



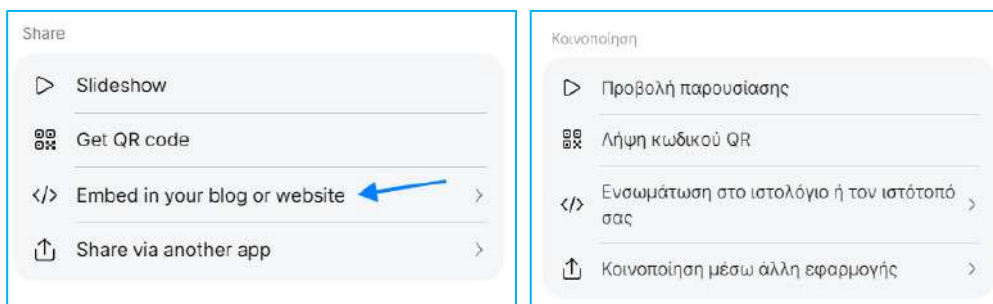
Εικόνα 5.16 - Επιλογή του Padlet που θα ενσωματωθεί

- ✓ **Κοινή Χρήση:** Κάντε κλικ στο εικονίδιο κοινής χρήσης (Share) που βρίσκεται στη γραμμή ενεργειών (Εικόνα 5.17).



Εικόνα 5.17 - Εικονίδιο Share

- ✓ **Επιλογή Ενσωμάτωσης:** Στην ενότητα κοινής χρήσης, επιλέξτε 'Ενσωμάτωση στο blog ή την ιστοσελίδα σας' (Embed in your blog or website – Εικόνα 5.18).



Εικόνα 5.18 - Δυνατότητες κοινοποίησης

- ✓ **Αντιγραφή Κώδικα:** Επιλέξτε να αντιγράψετε τον κώδικα ενσωμάτωσης του Padlet (Copy padlet embed code – Εικόνα 5.19).



Εικόνα 5.19 - Αντιγραφή του κώδικα ενσωμάτωσης

- ✓ **Επικόλληση Κώδικα:** Επικολλήστε τον κώδικα στο HTML της ιστοσελίδας ή της πλατφόρμας όπου θέλετε να εμφανίσετε το Padlet.

**Χρήσιμη Σημείωση.** Για να λειτουργήσει σωστά η ενσωμάτωση, θα πρέπει να έχετε ορίσει τις ρυθμίσεις ιδιωτικότητας του Padlet σε 'Μυστικό' (Secret) ή 'Δημόσιο' (Public). Αν επιλέξετε διαφορετική ρύθμιση ιδιωτικότητας, το Padlet δεν θα ενσωματωθεί σωστά.

### Ποιοι έχουν πρόσβαση στο Padlet;

Υπάρχει η δυνατότητα ελέγχου του απορρήτου του Padlet, επιλέγοντας προσωπική ή περιορισμένη προβολή, αλλάζοντας την επιλογή αυτή όποτε το επιθυμείτε.

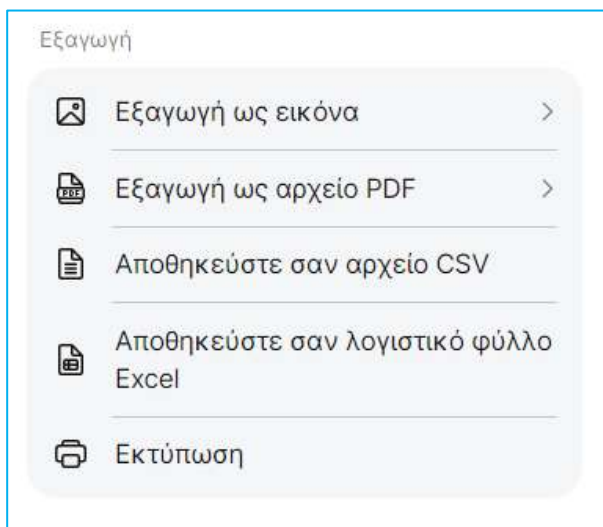
### Πώς εξάγω το Padlet που δημιούργησα;

- Ανοίξτε το Padlet σας και κάντε κλικ στο βέλος "Share" (Κοινή χρήση) στη γραμμή εργαλείων.
- Μετακινηθείτε προς τα κάτω στις επιλογές εξαγωγής.
- Επιλέξτε τη μορφή αρχείου που προτιμάτε και προσαρμόστε τις ρυθμίσεις, αν χρειάζεται.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

### Ποιες επιλογές ‘Εξαγωγής’ έχω (Εικόνα 5.20);

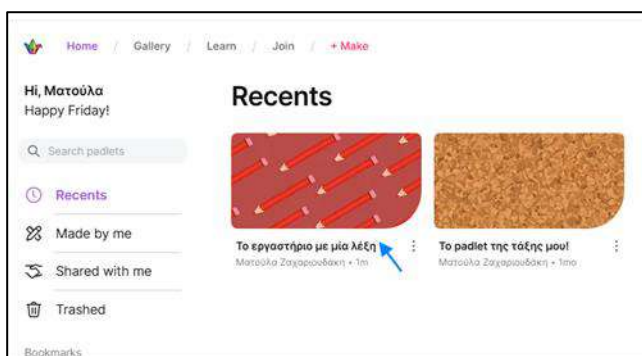
- **Αποθήκευση ως εικόνα:** Εξαγωγή του Padlet ως αρχείο PNG.
- **Εξαγωγή ως PDF:** Επιλογή μεγέθους και προσανατολισμού σελίδας, δημιουργία φυλλαδίου ή διαφανειών.
- **Αποθήκευση ως CSV:** Κατέβασμα του Padlet ως αρχείο CSV, το οποίο μπορείτε να ανοίξετε με το Numbers ή το Excel.
- **Αποθήκευση ως φύλλο Excel:** Κατέβασμα του Padlet ως αρχείο XLSX με λεπτομερή φύλλα εργασίας.
- **Εκτύπωση:** Επιλογή προορισμού εκτυπωτή και άλλων ρυθμίσεων εκτύπωσης.



Εικόνα 5.20 - Επιλογές εξαγωγής Padlet

### Πώς μπορώ να ρυθμίσω την ιδιωτικότητα στο Padlet;

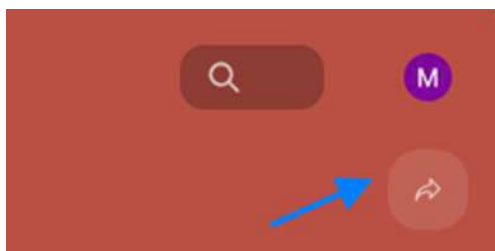
Ανοίξτε το Padlet που θέλετε να αλλάξετε (Εικόνα 5.21).



Εικόνα 5.21 - Επιλογή Padlet για αλλαγή ιδιωτικότητας

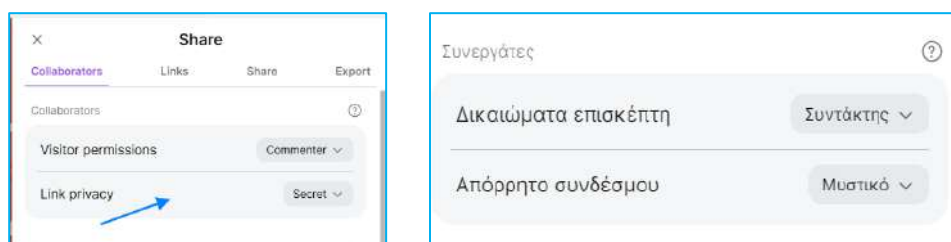
Κάντε κλικ στο μενού ‘Κοινή Χρήση’ (**Share**) που βρίσκεται στη γραμμή εργαλείων (Εικόνα 5.22).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



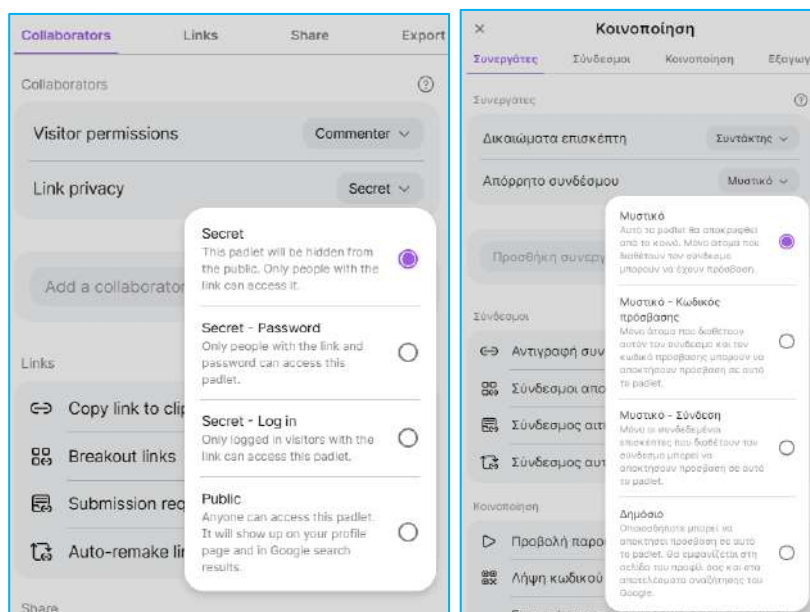
Εικόνα 5.22 - Επιλογή του 'Share'

Από την επιλογή 'Collaborators' (Συνεργάτες) επιλέξτε 'Αλλαγή Ιδιωτικότητας' (**Link Privacy**) για να ανοίξετε τις επιλογές ιδιωτικότητας (Εικόνα 5.23).



Εικόνα 5.23 - Η αλλαγή ιδιωτικότητας του Padlet

Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση ιδιωτικότητας. Οι επιλογές περιλαμβάνουν (Εικόνα 5.24):



Εικόνα 5.24 - Επιλογές ρύθμισης ιδιωτικότητας

**Μυστικό (Secret):** Μόνο ο δημιουργός και όσοι έχουν τον σύνδεσμο μπορούν να το δουν.

**Μυστικό - Κωδικός (Secret - Password):** Προστατεύεται με κωδικό.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

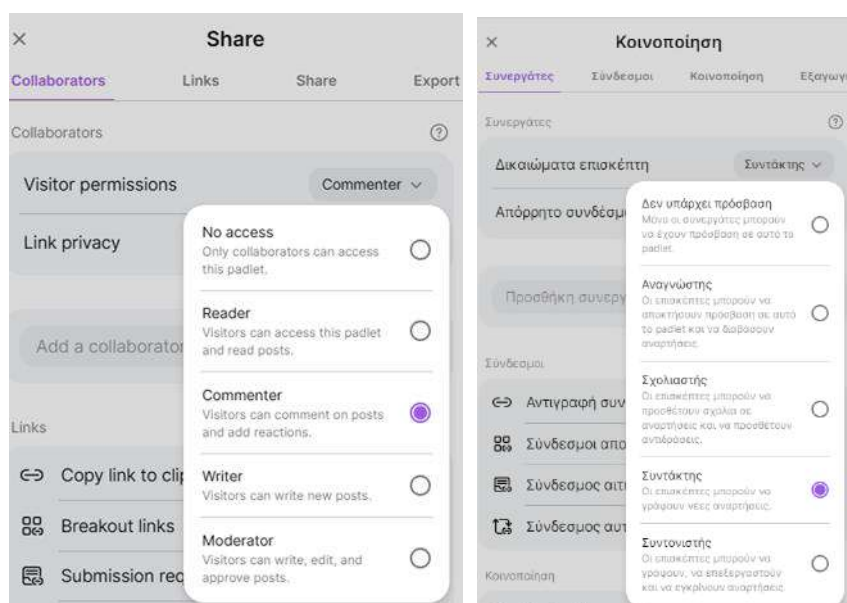
**Μυστικό - Σύνδεση (Secret - Log in):** Απαιτείται σύνδεση στο λογαριασμό Padlet.

**Δημόσιο (Public):** Εμφανίζεται στις αναζητήσεις Google και στο δημόσιο προφίλ.

**Οργανισμός/Ομάδα μόνο (Org/Team only):** Προσβάσιμο μόνο από μέλη του οργανισμού ή της ομάδας σας. Πρέπει να συνδεθούν στον λογαριασμό τους για να έχουν πρόσβαση.

Επιπλέον, μπορείτε να ρυθμίσετε τις άδειες των επισκεπτών (**Visitor permissions**) για να καθορίσετε αν οι επισκέπτες μπορούν να διαβάσουν, να γράψουν ή να επεξεργαστούν το Padlet (Εικόνα 5.25).

**Οι επιλογές περιλαμβάνουν:**



Εικόνα 5.25 - Άδειες επισκεπτών

**Χωρίς πρόσβαση (No access):** Μόνο ο δημιουργός έχει πρόσβαση.

**Αναγνώστης (Reader):** Οι επισκέπτες μπορούν να διαβάσουν και να σχολιάσουν αλλά όχι να δημοσιεύσουν.

**Σχολιαστής (commenter):** Οι επισκέπτες μπορούν να διαβάσουν και να σχολιάσουν.

**Συγγραφέας (Writer):** Οι επισκέπτες μπορούν να δημοσιεύσουν και να σχολιάσουν.

**Συντονιστής (Moderator):** Οι επισκέπτες έχουν δυνατότητες διαχείρισης του Padlet.

### Υπάρχει τρόπος να παρακολουθώ τις δραστηριότητες που συμβαίνουν στο Padlet μου;

Το πάνελ δραστηριοτήτων στο Padlet είναι ένα εργαλείο που σας επιτρέπει να παρακολουθείτε όλες τις δραστηριότητες που συμβαίνουν στο Padlet σας. Για να το ανοίξετε, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

- ✓ Ανοίξτε το Padlet σας.
- ✓ Κάντε κλικ στο εικονίδιο Bell (🔔) στη γραμμή εργαλείων (Εικόνα 5.26). Ελέγξτε τις ειδοποιήσεις σας για να δείτε νέες αναρτήσεις, σχόλια και άλλες αλλαγές.



Εικόνα 5.26 - Το εικονίδιο “Bell”

### Ποιες δυνατότητες έχω με το ‘Άνοιγμα προβολής παρουσίασης’;



Εικόνα 5.27 - Άνοιγμα προβολής παρουσίασης

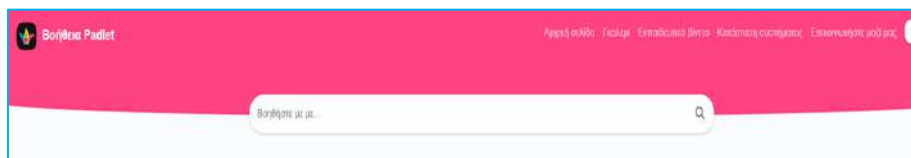
Με το άνοιγμα προβολής παρουσίασης στο Padlet (Εικόνα 5.27), μπορείτε να παρουσιάσετε το περιεχόμενο του πίνακα σας με έναν πιο οργανωμένο και επαγγελματικό τρόπο. Συγκεκριμένα:

- ✓ **Προβολή Περιεχομένου:** Μπορείτε να δείτε και να παρουσιάσετε όλα τα στοιχεία που έχετε προσθέσει στον πίνακα σας, όπως κείμενα, εικόνες, βίντεο και συνδέσμους.
- ✓ **Διαδραστικότητα:** Οι θεατές μπορούν να αλληλεπιδράσουν με το περιεχόμενο, να αφήσουν σχόλια ή να προσθέσουν τις δικές τους σημειώσεις.
- ✓ **Οργάνωση Υλικού:** Μπορείτε να οργανώσετε το υλικό σας σε διαφάνειες, κάνοντας την παρουσίαση πιο εύκολη και κατανοητή.
- ✓ **Κοινή Χρήση:** Μπορείτε να μοιραστείτε την παρουσίαση σας με άλλους μέσω συνδέσμων ή κοινωνικών δικτύων.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

### Υπάρχει δυνατότητα να ζητήσω ‘Βοήθεια’ στο Padlet;

Μπορείτε να επισκεφτείτε την επίσημη σελίδα υποστήριξης του Padlet για να βρείτε άρθρα και οδηγούς που καλύπτουν διάφορα θέματα και λειτουργίες (Εικόνα 5.28):

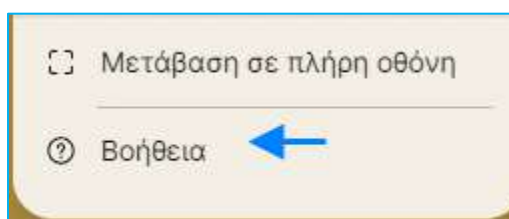


Εικόνα 5.28 - “Βοήθεια Padlet”

Επιπλέον, μπορείτε:

Να επικοινωνήσετε με την **Υποστήριξη**:

Κάντε κλικ στο εικονίδιο βοήθειας (συνήθως ένα ερωτηματικό) που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης σας όταν είστε συνδεδεμένοι στο Padlet (Εικόνα 5.29).



Εικόνα 5.29 - Εικονίδιο “Βοήθειας”

Κάντε κλικ στην επιλογή **‘Επικοινωνήστε μαζί μας’** και συμπληρώστε τη φόρμα επικοινωνίας με το πρόβλημά ή την ερώτησή σας (Εικόνα 5.30).

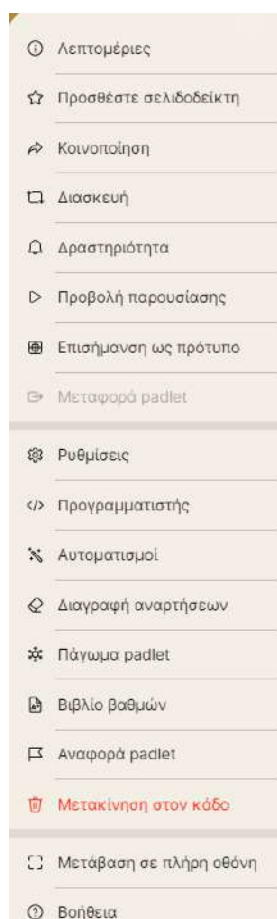
The image shows the contact form on the Padlet Help page. At the top is a pink header with the Padlet logo, the text 'Βοήθεια Padlet', and a navigation menu: 'Αρχική σελίδα', 'Γκαλερί', 'Εκπαιδευτικά βίντεο', 'Κατάσταση συστήματος', 'Επικοινωνήστε μαζί μας', and a language dropdown 'EL'. A blue arrow points to the 'Επικοινωνήστε μαζί μας' link. Below the header is a form with a dotted background. It has three main sections: 1. 'Όνομα \*' with a text input field containing 'Harry Potter'. 2. 'Email \*' with a text input field containing 'harrypotter@gryffindor.com'. 3. 'What do you need help with? \*' with several radio button options: 'Λογαριασμός / Σύνδεση', 'Προσβασιμότητα', 'Χρέωση', 'Αναφορά σφάλματος', 'Σχόλια', 'Αναφέρετε ένα padlet', 'Ζητήστε προσφορά', and 'Άλλου/-ες/-α'.

Εικόνα 5.30 - “Επικοινωνήστε μαζί μας”



### Ποιες δυνατότητες έχω πατώντας τις ‘τρεις τελείες’ της γραμμής εργαλείων;

Οι τρεις τελείες στη γραμμή ενεργειών (Εικόνα 5.31) στο Padlet λειτουργούν ως συντόμευση για να έχετε γρήγορη πρόσβαση σε διάφορες επιλογές διαχείρισης και προσαρμογής του πίνακα σας. Αυτό σας επιτρέπει να κάνετε αλλαγές και να διαχειρίζεστε το περιεχόμενο σας πιο εύκολα και αποτελεσματικά.



**Ρόλοι και ικανότητες εκπαιδευτή σε e-Περιβάλλον:** διευκολύνει τη μάθηση, αποτελεί πηγή πληροφόρησης, γνωρίζει και αναζητά χρήσιμες διαδικτυακές πηγές στο γνωστικό αντικείμενο, δημιουργεί πολυμεσικό υλικό, επιλέγει τα μαθησιακά αντικείμενα και την αλληλουχία τους, αναπροσαρμόζει την αλληλουχία των μαθησιακών αντικειμένων και των δραστηριοτήτων ανάλογα με τις ανάγκες των εκπαιδευομένων, προκαλεί συζητήσεις στο γνωστικό αντικείμενο θέτοντας τις κατάλληλες ερωτήσεις, προωθεί τον κριτικό στοχασμό μέσω συζητήσεων – διαλόγου – δραστηριοτήτων, παρέχει ανατροφοδότηση, προωθεί τη συνεργατική – αυτοκατευθυνόμενη - αυτορρυθμιζόμενη μάθηση, προωθεί την αλληλεπίδραση μέσω των κατάλληλων δραστηριοτήτων και επικοινωνιακών – συνεργατικών εργαλείων, γνωρίζει το λογισμικό που χρησιμοποιεί και το χρησιμοποιεί με άνεση, παρέχει τεχνική υποστήριξη στους εκπαιδευόμενους κ.λπ. (Παυλή – Κορρέ, Λευθεριώτου, 2020, όπως σε παραπάνω ένθετο σχόλιο).

Εικόνα 5.31 Το εικονίδιο με τις “3 τελείες” και οι επιλογές τους



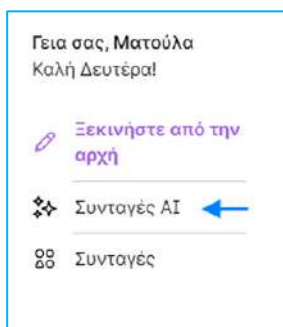
### Μπορώ να χρησιμοποιήσω AI στο Padlet;

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε AI στο Padlet (Εικόνα 5.32). Η λειτουργία αυτή ονομάζεται *Create with AI* και σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ολόκληρα padlets με βάση την περιγραφή σας.

#### Επιλογή Σyntax AI:

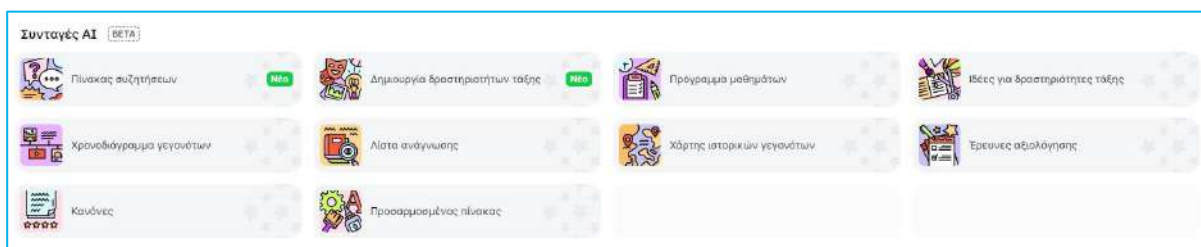
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Μπορείτε να επιλέξετε από διάφορες “Συνταγές AI” (Εικόνα 5.32), όπως πίνακες συζητήσεων, σχέδια μαθημάτων, ρουμπρικές και δημιουργία δραστηριοτήτων για την τάξη (Εικόνα 5.33).

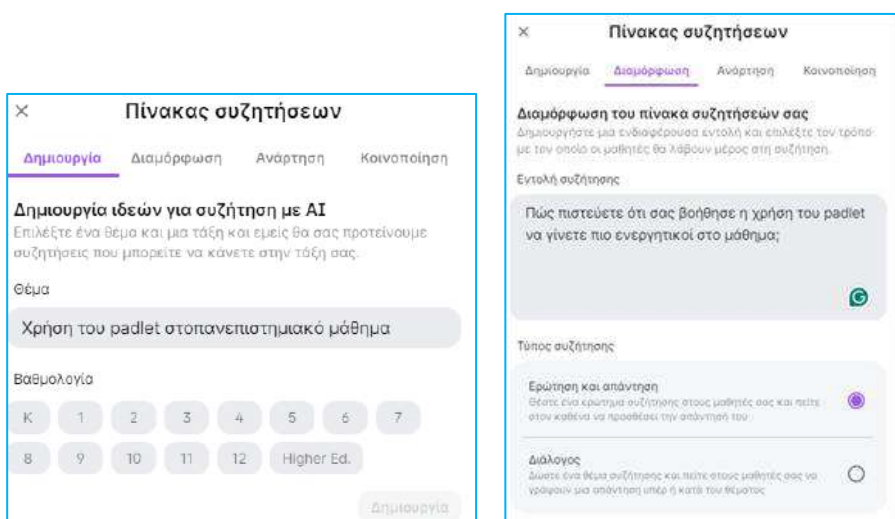


Εικόνα 5.32 - “Συνταγές AI”

**Δείτε ένα παράδειγμα:**

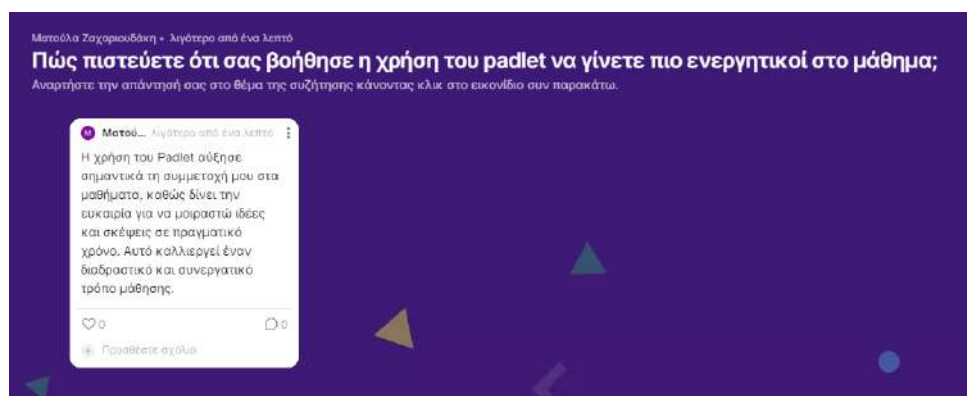
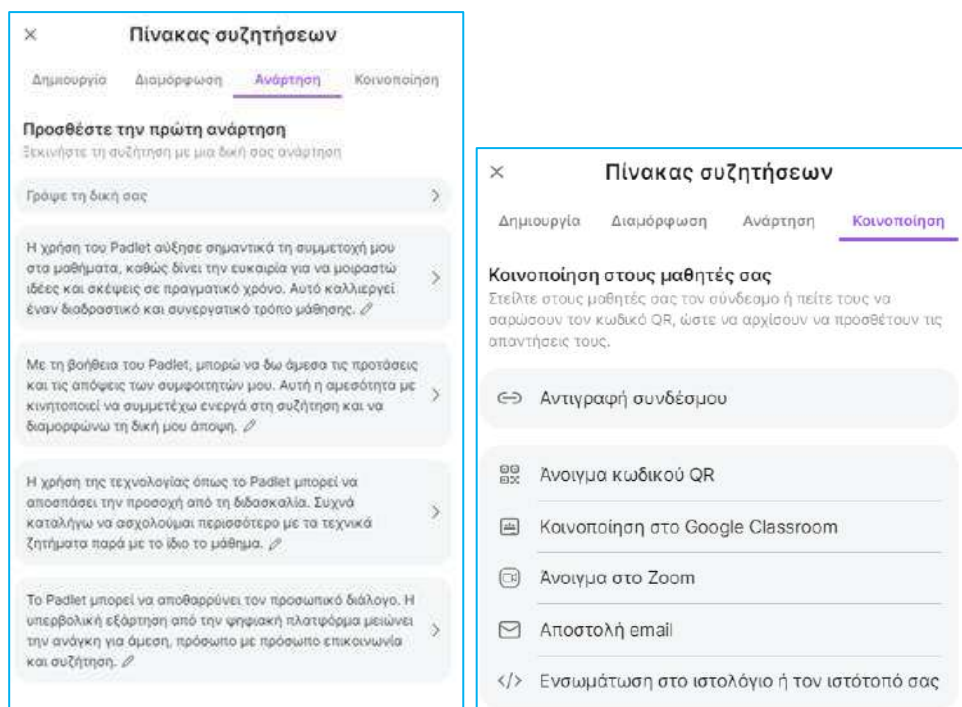


Εικόνα 5.33 - Δυνατότητες AI



Εικόνα 5.34 - Παράδειγμα Δημιουργίας και Διαμόρφωσης συζήτησης με AI

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 5.35 - Ολοκλήρωση παραδείγματος με “Ανάρτηση” άποψης εκπαιδευτή και “Κοινοποίησή” της συζήτησης στους εκπαιδευόμενους

## Πηγές

Beltrán-Martín, I. (2019). Using Padlet for collaborative learning. In *5th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'19)*. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/HEAd19.2019.9188>

EdTech.gr. (n.d.). *Padlet*. <https://edtech.gr/padlet/>

EduCraft. (n.d.). *Padlet: Ένας εύχρηστος πίνακας συνεργασίας*. <https://educraft.tech/el/padlet-2/>

Παυλή-Κορρέ, Μ. (2022). Καλές εκπαιδευτικές πρακτικές για την ενεργητική συμμετοχή των φοιτητών/τριών στα διά ζώσης και στα εξ αποστάσεως μαθήματα. Ομιλία στην 1<sup>η</sup> Ημερίδα ΚΕΔΙΜΑ Πολυτεχνείου Κρήτης, 21-10-2022, [https://www.tls.tuc.gr/el/yliko-1-is-diadiktyakis-imeridas-kedim?no\\_cache=1](https://www.tls.tuc.gr/el/yliko-1-is-diadiktyakis-imeridas-kedim?no_cache=1)

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Padlet. (n.d.). *Product overview*. <https://padlet.com/site/product>

Padlet Help. (n.d.). *Κέντρο βοήθειας*. <https://padlet.help/1/el>

Sch.gr. (2020). *Οδηγός χρήσης Padlet*.

[https://blogs.sch.gr/nipampelok/files/2020/04/odigos\\_padlet2020.pdf](https://blogs.sch.gr/nipampelok/files/2020/04/odigos_padlet2020.pdf)

Wakefield, J. S., & Frawley, J. K. (2020). Using Padlet as a tool for the collaborative construction of knowledge: A qualitative case study. *Journal of Interactive Media in Education*, 2020(1), 8. <https://doi.org/10.5334/jime.555>

## 6. AI Assistant και ChatGPT

### Ευαγγελία Κρασαδάκη

#### Εισαγωγικά

Στη σύγχρονη εκπαίδευση, η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) έχει αρχίσει να παίζει σημαντικό ρόλο, ενισχύοντας τη διαδραστικότητα μεταξύ εκπαιδευτών και σπουδαστών. Υπάρχουν αρκετά διεθνή παραδείγματα αξιοποίησης της AI στην εκπαίδευση, όπως καταγράφονται από τον Daniel Stanford στον οδηγό 100+ Creative Ideas to Use AI in Education.

Σε αυτή την ενότητα, θα παρουσιαστούν τρία ενδεικτικά παραδείγματα χρήσης εργαλείων AI, όπως το AI Assistant στο Adobe Acrobat Reader και το ChatGPT της OpenAI, για την ενίσχυση της διαδραστικότητας στη μάθηση.

Το πρώτο παράδειγμα αφορά τη δημιουργία Εναλλακτικού κειμένου (Alt Text) για σχήματα και εικόνες στις διαφάνειες μαθήματος. Το *alt text* είναι μια σύντομη περιγραφή που βοηθά άτομα με αναπηρίες να κατανοήσουν το περιεχόμενο μέσω αναγνωστών οθόνης. Το δεύτερο παράδειγμα αφορά τη δημιουργία σύντομων Quiz ερωτήσεων – απαντήσεων που ενισχύουν τη συμμετοχή των εκπαιδευόμενων και ενθαρρύνουν τη μάθηση σε σύγχρονα και ασύγχρονα ηλεκτρονικά περιβάλλοντα. Το τρίτο παράδειγμα εστιάζει στη δημιουργία ερωτήσεων για ένα μάθημα με σκοπό την ενίσχυση της διαλογικής συζήτησης στην τάξη, είτε σε διά ζώσης διδασκαλία είτε σε σύγχρονη διαδικτυακή.

Η παρούσα ενότητα επιχειρεί, ενδεικτικά, να προτείνει κάποιες εφαρμογές των δύο AI εργαλείων για την ενίσχυση της διαδραστικότητας στη διδασκαλία και μάθηση, των οποίων οι δυνατότητες εκτείνονται σε ποικίλους τομείς εφαρμογής. Ειδικότερα,

- Το ενσωματωμένο εργαλείο AI Assistant στο Acrobat Reader χρησιμοποιεί συνήθως AI τεχνολογίες της Adobe, όπως το Adobe Sensei, που είναι η πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης της Adobe. Το Adobe Sensei βοηθά στην αυτοματοποίηση εργασιών, την ανάλυση κειμένων και την αναγνώριση μοτίβων, όπως στη διαχείριση εγγράφων pdf, την επεξεργασία και την αναγνώριση κειμένου από σαρωμένα έγγραφα.
- Το chatGPT της OpenAI είναι ένα εργαλείο Τεχνητής Νοημοσύνης που διατίθεται δωρεάν κι έχει διαλογικές ικανότητες. Λανσαρίστηκε τον Νοέμβριο του 2022 και σε λίγες ημέρες απέκτησε πάνω από ένα εκατομμύριο χρήστες.

Το ChatGPT είναι ένα ξεχωριστό AI εργαλείο που εστιάζει περισσότερο στη φυσική γλώσσα και τη δημιουργία κειμένου, ενώ το Adobe AI επικεντρώνεται κυρίως στις λειτουργίες που σχετίζονται με την επεξεργασία εικόνων, βίντεο και εγγράφων, όπως τα pdf στο Acrobat Reader.

Το ενσωματωμένο ΑΙ εργαλείο στο Adobe Reader, διατίθεται στα στάνταρ εργαλεία που έχει στη διάθεσή του ο χρήστης.

Γι' αυτό οι πληροφορίες που ακολουθούν αφορούν το chatGPT.

**Ηλεκτρονική Διεύθυνση:** <https://chatgpt.com/>

**Εγγραφή:** Για να χρησιμοποιήσετε το ChatGPT, χρειάζεται να έχετε λογαριασμό. Συνήθως, θα σας ζητηθεί να συνδεθείτε ή να δημιουργήσετε λογαριασμό με το email σας ή μέσω μιας πλατφόρμας όπως το Google ή το Microsoft. Μόλις δημιουργήσετε τον λογαριασμό, μπορείτε να χρησιμοποιείτε την υπηρεσία χωρίς άλλες διαδικασίες εγγραφής.

**Δωρεάν έκδοση:** Το ChatGPT προσφέρει τόσο δωρεάν όσο και συνδρομητικές εκδόσεις. Η δωρεάν έκδοση σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε το ChatGPT, αλλά με ορισμένους περιορισμούς, όπως μικρότερο αριθμό διαθέσιμων πόρων ή αργότερες ταχύτητες κατά περιόδους υψηλής ζήτησης. Η συνήθης πρακτική είναι η χρήση της δωρεάν έκδοσης.

Υπάρχει, επίσης, η επιλογή του ChatGPT Plus, η οποία είναι επί πληρωμή (συνήθως περίπου \$20/μήνα) και προσφέρει προνόμια, όπως: πρόσβαση στο ChatGPT ακόμη και σε ώρες αιχμής, ταχύτερους χρόνους απόκρισης και πρόσβαση στις πιο εξελιγμένες εκδόσεις του μοντέλου.

**Περιγραφή:** Το ChatGPT είναι ένα προηγμένο γλωσσικό μοντέλο που αναπτύχθηκε από την OpenAI, σχεδιασμένο για να κατανοεί και να παράγει κείμενο με φυσικό τρόπο. Μπορεί να απαντά σε ερωτήσεις, να παρέχει πληροφορίες, να βοηθά στη δημιουργία περιεχομένου και να συμμετέχει σε συνομιλίες με ανθρώπινο τρόπο. Χρησιμοποιείται σε διάφορες εφαρμογές, όπως η εκπαίδευση, η εξυπηρέτηση πελατών και η δημιουργική γραφή.

**Ιδανικό για:** Το ChatGPT είναι ιδανικό για πολλούς τομείς και εφαρμογές. Στην εκπαίδευση, μπορεί να βοηθήσει μαθητές και εκπαιδευτικούς με την επεξήγηση δύσκολων εννοιών, τη δημιουργία υλικού ή τη βελτίωση κειμένων. Στην εξυπηρέτηση πελατών, μπορεί να απαντά γρήγορα και αποτελεσματικά σε ερωτήματα, ενώ στην έρευνα, μπορεί να βοηθά με την αναζήτηση πληροφοριών και τη διαμόρφωση νέων ιδεών. Επιπλέον, είναι χρήσιμο για δημιουργική γραφή, συνθέτοντας κείμενα, όπως άρθρα, ιστορίες ή σενάρια, και για προσωπική βοήθεια, όπως οργάνωση εργασιών και διαχείριση χρόνου.

## Εφαρμογές

### Α. Προσβάσιμο Ψηφιακό Περιεχόμενο: Εναλλακτικό κείμενο για σχήματα

Τα εργαλεία ΑΙ μπορούν να συνεισφέρουν στη δημιουργία Προσβάσιμου Ψηφιακού Περιεχομένου στις διαφάνειες ενός μαθήματος. Το περιεχόμενο αυτό είναι χρήσιμο για όλους τους εκπαιδευόμενους, περισσότερο όμως για άτομα με μαθησιακές δυσκολίες, καθώς περιλαμβάνει πολλές ενέργειες, όπως:

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- **Εναλλακτικό κείμενο (alt text) για εικόνες:** Κάθε σχήμα ή εικόνα ή γράφημα μπορεί να έχει μια περιγραφή με κείμενο, η οποία να μπορεί να αναγνωστεί από αναγνώστες οθόνης. Πρέπει να περιγραφεί σύντομα και περιεκτικά το περιεχόμενο του σχήματος.
- **Σαφή δομή και ιεραρχία:** Σωστή χρήση των επιπέδων των επικεφαλίδων για τον διαχωρισμό των διαφόρων σημείων του περιεχομένου. Έτσι, οι αναγνώστες οθόνης μπορούν να καταλάβουν εύκολα τη δομή του υλικού.
- **Αντίθεση χρωμάτων:** Τα χρώματα της διαφάνειας θα πρέπει να έχουν αρκετή αντίθεση (π.χ. σκούρο κείμενο σε ανοιχτόχρωμο φόντο) για να μπορούν να διαβαστούν από άτομα με προβλήματα όρασης.
- **Ευανάγνωστη γραμματοσειρά:** Χρησιμοποιείτε ευανάγνωστες γραμματοσειρές (π.χ. Arial, Verdana) και κατάλληλο μέγεθος γραμματοσειράς, τουλάχιστον 14pt.
- **Σύντομο και απλό κείμενο:** Χρησιμοποιείτε απλή και κατανοητή γλώσσα για να διασφαλίσετε ότι το περιεχόμενο είναι κατανοητό για όλους τους χρήστες.

Εμείς θα χρησιμοποιήσουμε το AI Assistant και το ChatGPT για να μας βοηθήσουν να προσθέσουμε *Εναλλακτικό κείμενο* σε μία διαφάνεια, η οποία διαθέτει ένα σχήμα (ή μια εικόνα), όπως το ακόλουθο παράδειγμα.

Το **Εναλλακτικό κείμενο** είναι μια σύντομη περιγραφή του σχήματος που επεξηγεί με απλό και σύντομο τρόπο τι ακριβώς αναπαριστά. Η διαφάνεια προέρχεται από το μάθημα Μάρκετινγκ που διδάσκει ο Αναπλ. Καθηγ. Σ. Τσαφαράκης στη Σχολή Μηχανικών Παραγωγής & Διοίκησης του Πολυτεχνείου Κρήτης (Εικόνα 6.1).



Εικόνα 6.1 - Παράδειγμα διαφάνειας με σχήμα

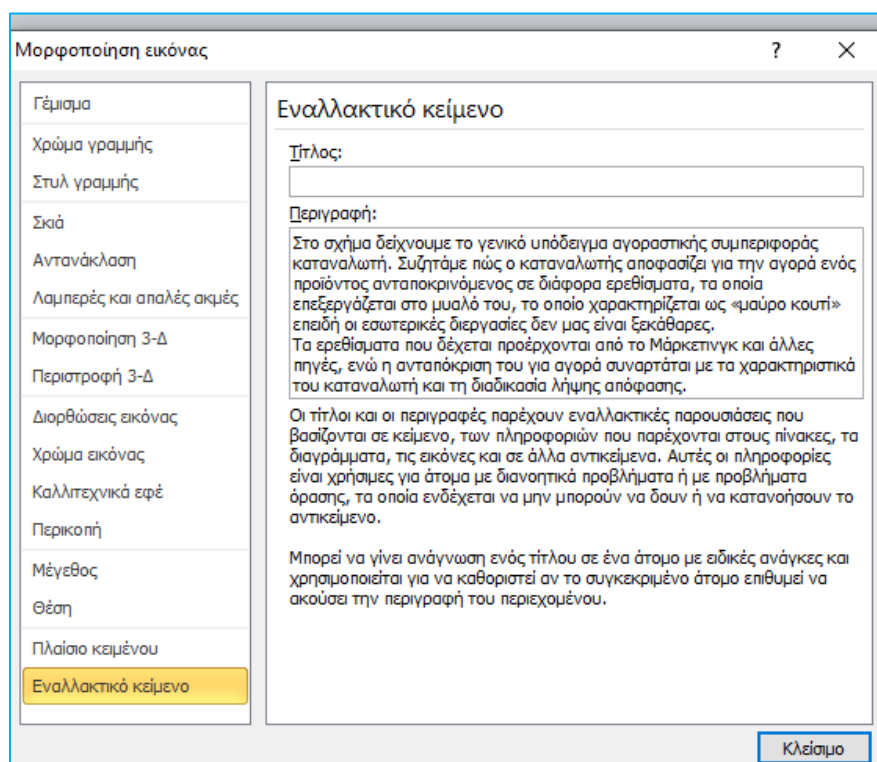
Για να προσθέσουμε **Εναλλακτικό κείμενο** στο σχήμα, μπορούμε να ακολουθήσουμε τρεις τρόπους:

1. **Να περιγράψουμε εμείς το σχήμα (ή το γράφημα ή την εικόνα).**
2. **Εάν η διαφάνεια είναι αρχείο pdf, να ζητήσουμε τη βοήθεια του AI Assistant.**
3. **Να ρωτήσουμε απευθείας το ChatGPT.**

Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις μπορούμε να προσθέσουμε μια περιγραφή του σχήματος.

Για να προσθέσουμε αυτό το επεξηγηματικό κείμενο στο Power Point (Εικόνα 6.2), ακολουθούμε τα εξής βήματα:

- Κάνουμε δεξί κλικ στην εικόνα.
- Επιλέγουμε *Μορφοποίηση εικόνας*.
- Επιλέγουμε *Εναλλακτικό κείμενο*.
- Στο πλαίσιο διαλόγου που ανοίγει, επικολλάμε το κείμενο στο πεδίο *Περιγραφή* (όχι στο *Τίτλος*).
- Αν επιθυμούμε να μοιράσουμε pdf τύπου αρχείο, θα πρέπει να μετατρέψουμε το Power Point σε pdf στην περίπτωση που έχουμε χρησιμοποιήσει το AI Assistant.



Εικόνα 6.2 – Μορφοποίηση εικόνας στο Power Point



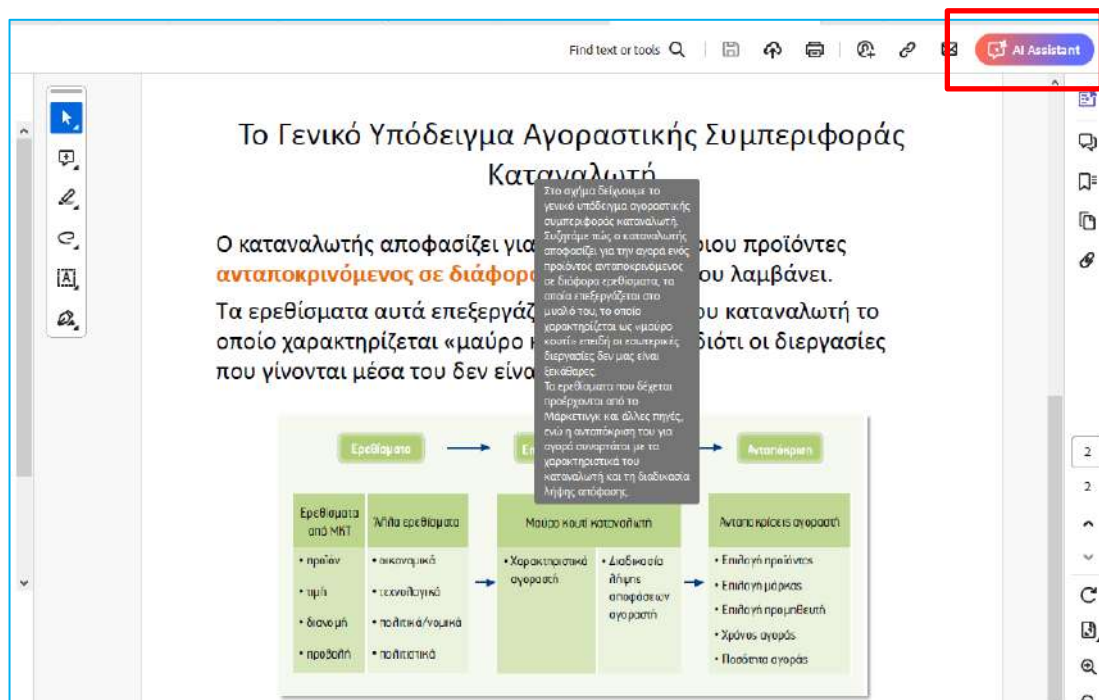
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Έτσι, με ή χωρίς τη χρήση ΑΙ, προστίθεται μια απλή αλλά χρήσιμη περιγραφή στο σχήμα, ώστε όταν ο εκπαιδευόμενος πλοηγείται στις pdf διαφάνειες και ακουμπά το σχήμα με το ποντίκι, η περιγραφή να εμφανίζεται.

Η περιγραφή που προστέθηκε είναι η εξής (Εικόνα 6.3):

“Στο σχήμα δείχνουμε το γενικό υπόδειγμα αγοραστικής συμπεριφοράς καταναλωτή. Συζητάμε πώς ο καταναλωτής αποφασίζει για την αγορά ενός προϊόντος ανταποκρινόμενος σε διάφορα ερεθίσματα, τα οποία επεξεργάζεται στο μυαλό του. Το μυαλό του χαρακτηρίζεται ως «μαύρο κουτί», καθώς οι εσωτερικές του διεργασίες δεν μας είναι ξεκάθαρες.

Τα ερεθίσματα που δέχεται προέρχονται από το Μάρκετινγκ και άλλες πηγές, ενώ η ανταπόκρισή του για αγορά συναρτάται με τα χαρακτηριστικά του καταναλωτή και τη διαδικασία λήψης απόφασης.”



Εικόνα 6.3 – Τι θα δει ο εκπαιδευόμενος όταν πλοηγείται στη διαφάνεια

### Τι κάναμε;

#### Χρήση AI Assistant

Στο παράδειγμα χρησιμοποιήσαμε το ενσωματωμένο εργαλείο AI Assistant της Adobe, που διατίθεται δωρεάν όταν ανοίγουμε αρχεία τύπου pdf με το Acrobat Reader.

- Ρωτήσαμε τον AI Assistant (βλ. κόκκινο τετραγωνίδιο της Εικόνα 6.3) από το pdf αρχείο, να διαβάσει τη διαφάνεια και να μας προτείνει μια σύντομη περιγραφή του σχήματος.

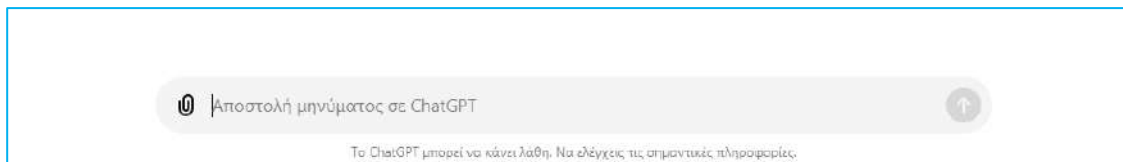
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- Μας ζήτησε να συνδεθούμε στον AI Assistant, κι εμείς επιλέξαμε μέσω του Google λογαριασμού μας.
- Στη συνέχεια, στο πλαίσιο στα δεξιά, θέσαμε γραπτώς την ερώτηση: *τι αφορά η διαφάνεια και το σχήμα*; Ακολουθεί η απάντηση.
- AI Assistant:  
*«Το έγγραφο αφορά το γενικό υπόδειγμα αγοραστικής συμπεριφοράς καταναλωτή. Συζητά πώς ο καταναλωτής αποφασίζει για την αγορά ενός προϊόντος ανταποκρινόμενος σε διάφορα ερεθίσματα, τα οποία επεξεργάζεται το μυαλό του καταναλωτή, το οποίο χαρακτηρίζεται ως «μαύρο κουτί» επειδή οι εσωτερικές διεργασίες δεν είναι ξεκάθαρες.»*
- Αντιγράψαμε το κείμενο και το επικολλήσαμε στις πρωτότυπες διαφάνειες (Power Point), κάνοντας δεξί κλικ στο σχήμα, *Μορφοποίηση εικόνας* (όπως παραπάνω οδηγίες) και επεξεργαστήκαμε/βελτιώσαμε το κείμενο στην τελική του μορφή.

## Χρήση chatGPT

Θα μπορούσαμε να κάνουμε τη διαδικασία στο ChatGPT (Εικόνα 6.4).

Σε αυτή την περίπτωση θα επισυνάψουμε το αρχείο της διαφάνειας, σε μορφή είτε pptx είτε pdf, κάνοντας **κλικ στον συνδετήρα** (στα αριστερά). Θα πατήσουμε Enter, και θα λάβουμε την απάντηση από το chatGPT.



Εικόνα 6.4 – Χρήση του chatGPT (είσοδος αρχείου ανάγνωσης από τον συνδετήρα)

Και σε αυτή την περίπτωση, το **Εναλλακτικό κείμενο** για το σχήμα, μπορούμε να το αντιγράψουμε και να το επικολλήσουμε στο σωστό σημείο του Power Point.

Γενικότερα, οποιοδήποτε AI εργαλείο χρησιμοποιήσουμε θα πρέπει να ελέγξουμε την απάντηση και να τη βελτιώσουμε όπου χρειάζεται. Το AI Assistant και το ChatGPT μπορεί να μας βοηθήσουν, αλλά δεν μπορούν να αντικαταστήσουν τη γνώση και την εξειδίκευση του διδάσκοντα και ενδέχεται να κάνουν λάθη.

## B. Σύντομο Quiz

Με χρήση του AI Assistant ή του chatGPT μπορούμε να ετοιμάσουμε ένα σύντομο Quiz ερωτήσεων - απαντήσεων για να ενισχύσουμε τη μάθηση σε ένα θέμα διδασκαλίας.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι τρόποι για να γίνει αυτό, είναι οι εξής:

- 1. Να ετοιμάσουμε εμείς ένα σύντομο Quiz για το διά ζώσης ή για το εξ αποστάσεως μάθημα, σύγχρονο ή ασύγχρονο.**
- 2. Να ζητήσουμε από το AI Assistant να μας προτείνει μερικές ερωτήσεις – απαντήσεις.**
- 3. Να χρησιμοποιήσουμε το chatGPT.**

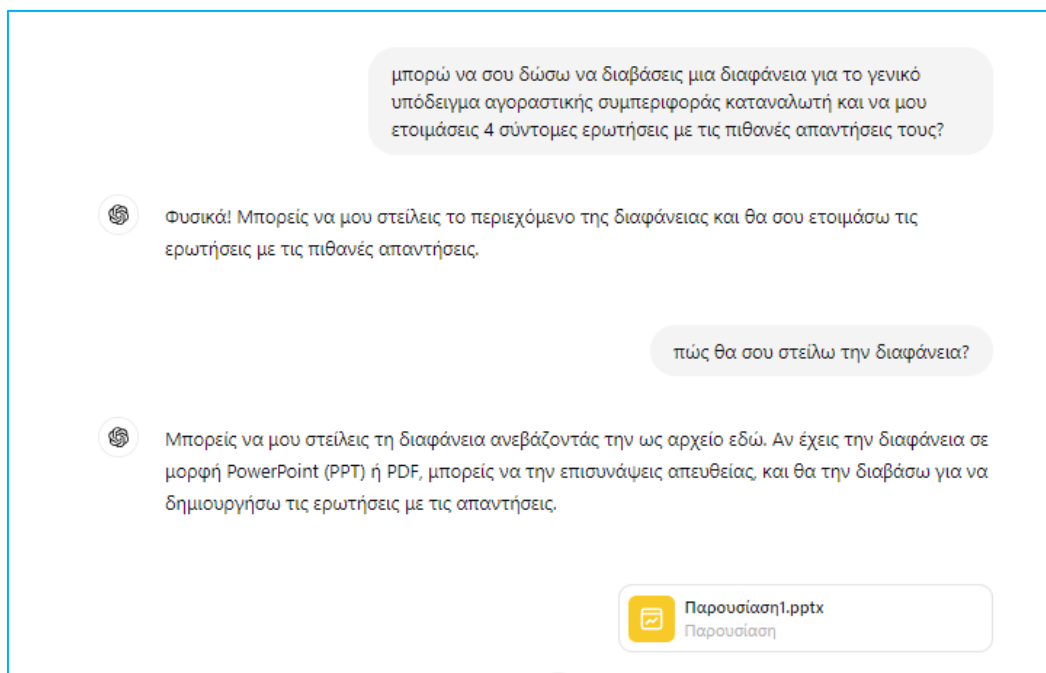
Το σύντομο Quiz μπορούμε στη συνέχεια είτε να το χρησιμοποιήσουμε σε μια δια ζώσης διδασκαλία είτε να το ετοιμάσουμε σε ηλεκτρονική μορφή σε κάποια πλατφόρμα. Μια τέτοια λύση ενσωμάτωσης σύντομων ηλεκτρονικών Quiz αυτό-αξιολόγησης υποστηρίζουν, ενδεικτικά το eClass (βλ. Β' τεύχος), και σε αυτό τεύχος το H5P, το MS-Teams, το Kahoot! κ.λπ.

### Παράδειγμα

Έστω, ότι επιθυμούμε να ετοιμάσουμε ένα σύντομο Quiz τεσσάρων ερωτήσεων για το θέμα που πραγματεύεται η προαναφερόμενη διαφάνεια μαθήματος της Εικόνας 6.1 (το Γενικό Υπόδειγμα Αγοραστικής Συμπεριφοράς Καταναλωτή).

#### *A' τρόπος: chatGPT*

Ο αρχικός διάλογος με το ChatGPT παρουσιάζεται στην Εικόνα 6.5. Ακολουθήσαμε τις οδηγίες που μας παρέιχε και επισυνάψαμε το αρχείο της διαφάνειας μέσω του συνδετήρα, όπως περιγράφεται στις οδηγίες του εργαλείου.



Εικόνα 6.5 – Διάλογος με το chatGPT (οι ερωτήσεις μας σε γκρι πλαίσιο)

Ακολουθούν οι τέσσερις ερωτήσεις με τις πιθανές απαντήσεις που λάβαμε από το chatGPT.

**Ερώτηση 1. Τι είναι τα ερεθίσματα στην αγοραστική συμπεριφορά του καταναλωτή;**

- A. Προϊόντα που αγοράζει ο καταναλωτής
- B. Πληροφορίες που δέχεται ο καταναλωτής από το περιβάλλον του
- Γ. Οι προσφορές των καταστημάτων
- Δ. Τα χαρακτηριστικά του προϊόντος

(Σωστή απάντηση: B)

**Ερώτηση 2. Γιατί το μυαλό του καταναλωτή αναφέρεται ως «μαύρο κουτί»;**

- A. Επειδή περιέχει άγνωστες διεργασίες λήψης αποφάσεων
- B. Επειδή έχει άμεση σχέση με το κόστος των προϊόντων
- Γ. Επειδή είναι πάντα προσβάσιμο από τις επιχειρήσεις
- Δ. Επειδή επηρεάζεται μόνο από τα εξωτερικά ερεθίσματα

(Σωστή απάντηση: A)

**Ερώτηση 3. Ποιος είναι ο ρόλος των ερεθισμάτων στην απόφαση αγοράς του καταναλωτή;**

- A. Οδηγούν τον καταναλωτή σε ασυνείδητες αγορές
- B. Επηρεάζουν τη σκέψη και την αντίληψη του καταναλωτή
- Γ. Δεν έχουν καμία επίδραση στις αγορές του
- Δ. Καθορίζουν την τελική τιμή του προϊόντος

(Σωστή απάντηση: B)

**Ερώτηση 4. Τι καθιστά τη διαδικασία λήψης αποφάσεων του καταναλωτή ασαφή;**

- A. Η πολυπλοκότητα των προϊόντων
- B. Η αλληλεπίδραση εξωτερικών και εσωτερικών παραγόντων
- Γ. Η έλλειψη πληροφόρησης για το προϊόν
- Δ. Οι διαφημίσεις

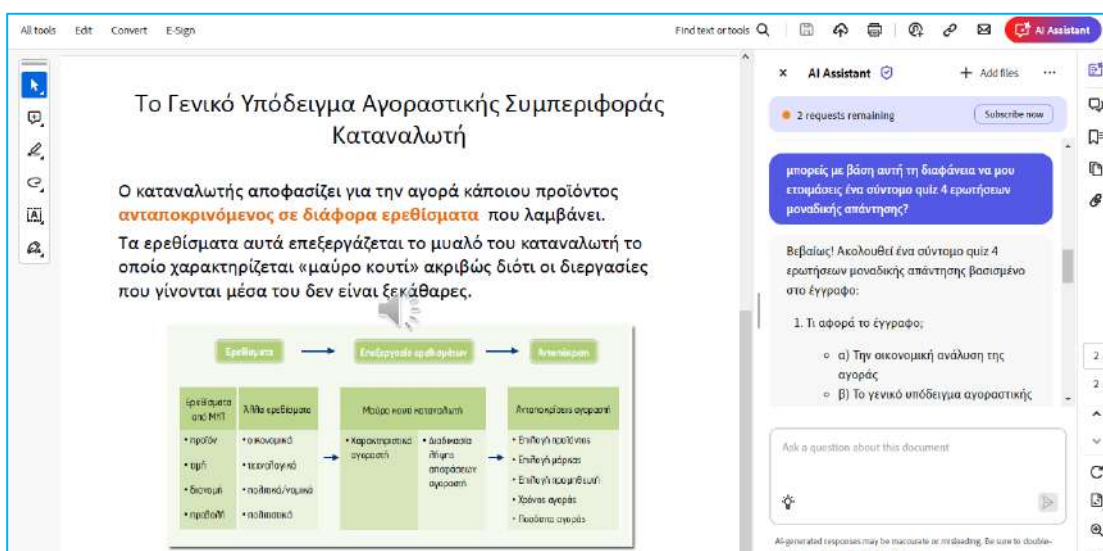
(Σωστή απάντηση: B)

Παρατηρούμε ότι στις ερωτήσεις – πιθανές απαντήσεις από το chatGPT, λάβαμε πληροφορία και για τη σωστή απάντηση.

### **Β' τρόπος: AI Assistant**

Μπορούμε να ακολουθήσουμε την ίδια διαδικασία χρησιμοποιώντας το AI Assistant που διατίθεται στα pdf αρχεία μέσω του Acrobat Reader. Ακολουθεί ο διάλογος που πραγματοποιήθηκε στο ενσωματωμένο εργαλείο. Η ερώτηση που διατυπώσαμε είναι η εξής (βλ. Εικόνα 6.6, μπλε πλαίσιο):

“μπορείς με βάση αυτή τη διαφάνεια να μου ετοιμάσεις ένα σύντομο quiz 4 ερωτήσεων μοναδικής απάντησης?”



Εικόνα 6.6 – Ερώτηση που διατυπώσαμε στο AI Assistant στο Acrobat Reader

Οι ερωτήσεις με τις απαντήσεις που λάβαμε από το AI Assistant είναι οι εξής:

#### **Ερώτηση 1. Τι αφορά το έγγραφο;**

- A. Την οικονομική ανάλυση της αγοράς
- B. Το γενικό υπόδειγμα αγοραστικής συμπεριφοράς καταναλωτή
- Γ. Την ανάλυση της παραγωγικής διαδικασίας
- Δ. Την κοινωνική συμπεριφορά των καταναλωτών

#### **Ερώτηση 2. Πώς αποφασίζει ο καταναλωτής για την αγορά ενός προϊόντος;**

- A. Με βάση την τιμή μόνο

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Β. Ανταποκρινόμενος σε διάφορα ερεθίσματα

Γ. Μετά από σύσταση φίλων

Δ. Με τυχαία επιλογή

**Ερώτηση 3. Πώς χαρακτηρίζεται το μυαλό του καταναλωτή στο έγγραφο;**

Α. Λευκό κουτί

Β. Μαύρο κουτί

Γ. Διαφανές κουτί

Δ. Κόκκινο κουτί

**Ερώτηση 4. Γιατί το μυαλό του καταναλωτή χαρακτηρίζεται ως «μαύρο κουτί»;**

Α. Επειδή είναι γεμάτο ιδέες

Β. Επειδή οι εσωτερικές διεργασίες δεν είναι ξεκάθαρες

Γ. Επειδή είναι πολύπλοκο

Δ. Επειδή είναι κλειστό

### **Γ. Ερωτήσεις για το περιεχόμενο ενός μαθήματος**

Πολλές φορές επιδιώκουμε έναν διάλογο με τους εκπαιδευόμενους για λόγους καλύτερης εμπέδωσης, ή για την ενίσχυση του ενδιαφέροντος και της συμμετοχής, και εν τέλει για την αποφυγή ενός κουραστικού μονολόγου, ανεξάρτητα εάν η διδασκαλία διεξάγεται διά ζώσης ή σε σύγχρονο ηλεκτρονικό περιβάλλον. Το chatGPT και το AI Assistant μπορούν να βοηθήσουν σε αυτή την κατεύθυνση.

Οι ερωτήσεις που θα σχεδιάσουμε θα δώσουν ευκαιρίες διαλόγου, αναστοχασμού, βελτίωσης της κριτικής σκέψης και θα παρακινήσουν τους εκπαιδευόμενους να συμμετάσχουν ενεργά.

### **Παράδειγμα**

Έστω, ότι το μάθημα αφορά το Γενικό Υπόδειγμα Αγοραστικής Συμπεριφοράς Καταναλωτή και θέλουμε να ετοιμάσουμε μερικές ερωτήσεις. Οι τρόποι για να γίνει αυτό, είναι οι εξής:

- 1. Να ετοιμάσουμε εμείς ένα σετ ερωτήσεων για το διά ζώσης ή για το εξ αποστάσεως μάθημα.**
- 2. Να ζητήσουμε από το AI Assistant να μας προτείνει μερικές ερωτήσεις.**
- 3. Να χρησιμοποιήσουμε το chatGPT.**

#### ***A' τρόπος: chatGPT***

Έστω, ότι ξεκινάμε με το chatGPT. Για τον λόγο αυτό, διατυπώνουμε γραπτά το ερώτημα, όπως φαίνεται στην Εικόνα 6.7

μπορείς να μου ετοιμάσεις μερικές ερωτήσεις για συζήτηση στην τάξη, για το θέμα της διαφάνειας που σου έδωσα και διάβασες?

Εικόνα 6.7 – Ερώτημα που θέσαμε στο chatGPT

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να αξιολογήσει και να ελέγξει τις ερωτήσεις και τα προτεινόμενα θέματα συζήτησης διότι το ChatGPT κάνει λάθη. Ωστόσο, το chatGPT δίνει την ευκαιρία να αποκτήσει ο εκπαιδευτικός μια ιδέα ορισμένων ζητημάτων που θα μπορούσε να συζητήσει με τους συμμετέχοντες σε μια διά ζώσης διδασκαλία ή σε μια ηλεκτρονική τάξη σύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Ακολουθούν οι προτεινόμενες ερωτήσεις και μια σύνοψη της συζήτησης, όπως προήλθαν από το chatGPT. Το chatGPT μας υποδεικνύει και τη στρατηγική που μπορούμε να ακολουθήσουμε για την διεξαγωγή της συζήτησης. Δείτε, παρακάτω.

Ακολουθούν πέντε θέματα για συζήτηση, όπως μας προτάθηκαν.

**1. Πώς πιστεύετε ότι τα διάφορα εξωτερικά ερεθίσματα, όπως οι διαφημίσεις και οι προσφορές, επηρεάζουν τη συμπεριφορά του καταναλωτή;**

Συζήτηση: Μπορούμε να εξετάσουμε συγκεκριμένα παραδείγματα διαφημίσεων και το πώς επηρεάζουν τις αποφάσεις αγοράς.

**2. Τι ρόλο παίζει το «μαύρο κουτί» στη διαδικασία λήψης αποφάσεων του καταναλωτή; Ποιες είναι οι εσωτερικές διεργασίες που συμβαίνουν μέσα του;**

Συζήτηση: Σκεφτείτε πώς διαφορετικοί καταναλωτές αντιλαμβάνονται το ίδιο ερέθισμα με διαφορετικό τρόπο. Πώς μπορούμε να το εξηγήσουμε αυτό;

**3. Πιστεύετε ότι οι καταναλωτές πάντα λαμβάνουν αποφάσεις λογικά και με βάση τα ερεθίσματα που λαμβάνουν, ή επηρεάζονται και από συναισθηματικούς παράγοντες;**

Συζήτηση: Μπορούμε να διερευνήσουμε την ισορροπία ανάμεσα στη λογική και το συναίσθημα στις αγοραστικές αποφάσεις.

**4. Σε ποιο βαθμό θεωρείτε ότι η σύγχρονη τεχνολογία (π.χ. κοινωνικά δίκτυα, εξατομικευμένες διαφημίσεις) μπορεί να επηρεάσει το «μαύρο κουτί» και την αγοραστική συμπεριφορά;**

Συζήτηση: Εξετάστε πώς η τεχνολογία έχει τροποποιήσει την παραδοσιακή αγοραστική συμπεριφορά και πώς οι επιχειρήσεις το αξιοποιούν.

**5. Πώς μπορεί μια επιχείρηση να κατανοήσει καλύτερα το «μαύρο κουτί» του καταναλωτή για να βελτιώσει τις στρατηγικές μάρκετινγκ της;**

Συζήτηση: Συζητήστε στρατηγικές που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εταιρείες για να επηρεάσουν τη λήψη αποφάσεων των καταναλωτών.

Αυτές οι ερωτήσεις θα μπορούσαν να προκαλέσουν διάλογο και προβληματισμό πάνω στη συμπεριφορά των καταναλωτών και τους παράγοντες που την επηρεάζουν. Επιπλέον, οι ερωτήσεις καλλιεργούν τις κριτικές ικανότητες των συμμετεχόντων και παράλληλα το μάθημα γίνεται πιο διαδραστικό και συμμετοχικό. Όλοι μπορούν να πάρουν τον λόγο, αρκεί να τους δοθούν οι κατάλληλες ευκαιρίες. Το chatGPT μπορεί να βοηθήσει προς αυτή την κατεύθυνση.

### ***B' τρόπος: AI Assistant***

Ρωτήσαμε το AI Assistant να μας ετοιμάσει ερωτήσεις για την ίδια διαφάνεια.

Όπως παρατηρούμε παρακάτω, καταρχάς, οι ερωτήσεις περιστρέφονται γύρω από ζητήματα κατανόησης του περιεχομένου. Σε αυτή την περίπτωση, το AI εργαλείο προτείνει ερωτήσεις στο βασικό επίπεδο της ταξινομίας Bloom, στο επίπεδο κατανόησης (οι 2 πρώτες ερωτήσεις).

Επίσης, παρατηρούμε ότι επεκτείνεται και σε ερωτήσεις που δεν έχουν αναλυθεί στη διαφάνεια. Ωστόσο, ορισμένες έννοιες περιλαμβάνονται στο σχήμα, ενώ άλλες σχετίζονται με τη θεωρία αλλά δεν εμφανίζονται στην τρέχουσα διαφάνεια.

Είναι στην κρίση του διδάσκοντα ποιες θα αποτελέσουν ένα χρήσιμο σετ ερωτήσεων, με αφορμή το περιεχόμενο της διαφάνειας (ή και επόμενων διαφανειών).

Ακολουθούν οι ερωτήσεις από το AI Assistant (οι παρενθέσεις προστέθηκαν από εμάς):

**Τι είναι το Γενικό Υπόδειγμα Αγοραστικής Συμπεριφοράς Καταναλωτή;** (ερώτηση κατανόησης).

**Ποιοι είναι οι κύριοι παράγοντες που επηρεάζουν την Αγοραστική Συμπεριφορά;** (ερώτηση κατανόησης).

**Πώς λειτουργεί η διαδικασία λήψης απόφασης για αγορά;** (πιθανό να αναλυθεί αργότερα).

**Τι ρόλο παίζουν τα κίνητρα στην αγοραστική συμπεριφορά;** (πιθανό να αναλυθεί αργότερα).

**Ποιο είναι το τελικό στάδιο της αγοραστικής διαδικασίας;** (πιθανό να αναλυθεί αργότερα).

## **Πηγές**

Το εργαλείο chatGPT, από τη διεύθυνση <https://chatgpt.com>

Η ιστοσελίδα του Daniel Stanford's με τίτλο Daniel Stanford's Substack, <https://danielstanford.substack.com/p/incorporating-ai-in-teaching-practical>



Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Το ελεύθερα διαμοιραζόμενο αρχείο 100+ Creative Ideas to Use AI in Education,  
[https://docs.google.com/presentation/d/1wVgLWgeEvJm3fznlm0aV8ZiuWsW3o3aUQUCCvuM5vxQ/edit#slide=id.g22872b498fd\\_421\\_0](https://docs.google.com/presentation/d/1wVgLWgeEvJm3fznlm0aV8ZiuWsW3o3aUQUCCvuM5vxQ/edit#slide=id.g22872b498fd_421_0)

## 7. Slido

---

### Ευαγγελία Κρασαδάκη

#### Εισαγωγικά

**Ηλεκτρονική Διεύθυνση:** [www.slido.com](http://www.slido.com)

**Εγγραφή:** Η εγγραφή γίνεται μέσω της επίσημης ιστοσελίδας, όπου απαιτείται η δημιουργία λογαριασμού με email ή μέσω σύνδεσης με Google ή Microsoft λογαριασμό.

**Δωρεάν Έκδοση:** Το Slido προσφέρει μια δωρεάν έκδοση με περιορισμένα χαρακτηριστικά, όπως περιορισμένο αριθμό συμμετεχόντων και βασικές δημοσκοπήσεις και Q&A. Οι πληρωμένες εκδόσεις προσφέρουν περισσότερες δυνατότητες και εργαλεία για επαγγελματική χρήση (για τα έξτρα εργαλεία βλ. τελευταία ενότητα).

**Περιγραφή:** Το Slido είναι ένα διαδραστικό εργαλείο επικοινωνίας που επιτρέπει στους διοργανωτές εκδηλώσεων, παρουσιάσεων και συναντήσεων να αλληλεπιδρούν με το κοινό σε πραγματικό χρόνο. Προσφέρει δυνατότητες όπως Q&A, δημοσκοπήσεις-polls, και κουίζ, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να υποβάλουν ερωτήσεις και να συμμετέχουν ανώνυμα (ή επώνυμα εάν το επιθυμούν).

**Χρήση:** Χρησιμοποιείται για να ενισχύσει τη συμμετοχή και την αλληλεπίδραση του κοινού σε παρουσιάσεις, εκπαιδευτικά σεμινάρια, επαγγελματικές συναντήσεις και συνέδρια. Είναι ιδανικό για τη συγκέντρωση σχολίων και ανατροφοδότησης, την υποβολή ερωτήσεων και τη διεξαγωγή ζωντανών δημοσκοπήσεων-polls. Επιτρέπει στους εκπαιδευτές - ομιλητές - διοργανωτές να συγκεντρώνουν ερωτήσεις, να πραγματοποιούν δημοσκοπήσεις, και να λαμβάνουν σχόλια σε πραγματικό χρόνο από το ακροατήριο μέσω των κινητών τους συσκευών (κινητό τηλέφωνο, tablet).

**Ιδανικό για:** Εκπαιδευτικά και επαγγελματικά περιβάλλοντα, επαγγελματίες, παρουσιάσεις και συνεδριάσεις, συνέδρια και εκδηλώσεις, εταιρικά meetings και workshops, οποιαδήποτε διοργάνωση όπου απαιτείται ζωντανή αλληλεπίδραση με το κοινό και ενίσχυση της διαδραστικότητας των εκάστοτε διοργανωτών με τους συμμετέχοντες.

#### Βασικές Υπηρεσίες του Slido:

- **Q&A Sessions:** Οι συμμετέχοντες μπορούν να υποβάλλουν ερωτήσεις ανώνυμα ή επώνυμα, και να ψηφίζουν τις ερωτήσεις άλλων για να αναδειχθούν οι πιο δημοφιλείς.
- **Δημοσκοπήσεις (Polls):** Δημιουργία ζωντανών δημοσκοπήσεων με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ψηφοφορίες και άλλες μορφές, ώστε να συλλέγονται απόψεις και να γίνεται άμεση ανάλυση των απαντήσεων.
- **Word Clouds:** Δημιουργία word clouds (συννεφόλεξα) με τις απαντήσεις του κοινού, επιτρέποντας την άμεση οπτική παρουσίαση των αποτελεσμάτων.

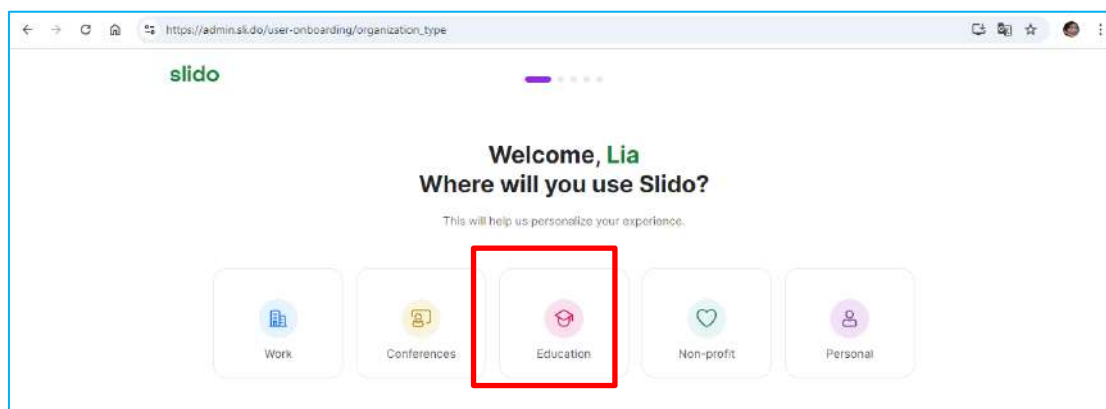
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

- **Κουίζ:** Εργαλείο για διαδραστικά κουίζ που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ελέγξουν τις γνώσεις του κοινού ή για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
- **Ενσωμάτωση με Άλλες Πλατφόρμες:** Το Slido μπορεί να ενσωματωθεί με άλλες πλατφόρμες, όπως το PowerPoint, το Microsoft Teams, το Zoom και το Google Slides, διευκολύνοντας τη χρήση του σε παρουσιάσεις και συναντήσεις.

## Οδηγίες

### Εγκατάσταση Slido για ενσωμάτωση Q&A σε διαφάνειες (ενσωμάτωση ερωτήσεων από το κοινό)

Όταν συνδεθείτε στο Slido, επιλέξτε τη χρήση για Εκπαίδευση (κουμπί **Education**) ή όποια άλλη χρήση σας ενδιαφέρει, από τις επιλογές, όπως Εργασία-**Work**, Συνέδρια-**Conferences**, Μη κερδοσκοπικό σκοπό-**Non-profit**, Προσωπικά-**Personal**.



Εικόνα 7.1 – Αρχική οθόνη Slido

Στη συνέχεια, θα ερωτηθείτε για το είδος της χρήσης που θα κάνετε στο εκπαιδευτικό περιβάλλον (Εικόνα 7.2), ομοίως, σε κάθε άλλη κατηγορία, π.χ. Work-Εργασία. Δηλαδή, εάν θα χρησιμοποιήσετε το Slido για ανάγκες στην Τάξη-**Classes**, των Συνεδριάσεων της Σχολής ή των μελών της Σχολής-**School or faculty meetings**, σε εκδηλώσεις της σχολής ή πανεπιστημιακές εκδηλώσεις-**School or university events**, σε διαλέξεις και παρουσιάσεις-**Lectures and Presentations** κ.λπ.

**Για παράδειγμα, επιλέξτε Lectures and presentations.** Στη συνέχεια, στην επόμενη ερώτηση (Εικόνα 7.3), επιλέξτε οτιδήποτε είναι αυτό που νομίζετε ότι θα βοηθήσει το μάθημά σας. Για παράδειγμα, δημιουργία ενός ασφαλούς χώρου για ανατροφοδότηση και ερωτήσεις (Create a safe space for feedback and questions).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

The screenshot shows a web interface for Slido onboarding. At the top, there is a breadcrumb 'boarding/meeting\_type' and a progress indicator with four dots, the second of which is filled. The main heading is 'How are you planning to use Slido?'. Below it, a sub-heading reads 'We'll show you templates and examples that are relevant to you. (Select all that apply)'. There are five checkbox options: 'Classes', 'School or faculty meetings', 'School or university events', 'Lectures and presentations', and 'I will manage the Slido license at my organization'. At the bottom, there are three buttons: 'Back', 'Skip', and 'Continue'.

Εικόνα 7.2 – Επιλογές Χρήσης στο εκπαιδευτικό περιβάλλον

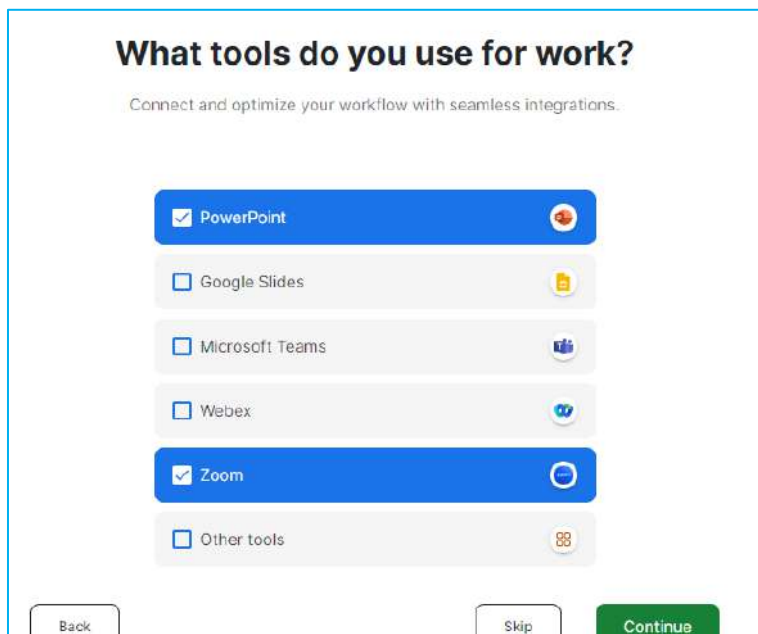
The screenshot shows a web interface for Slido onboarding. The main heading is 'What are you hoping to achieve by using Slido?'. Below it, a sub-heading reads 'We'll tailor our hints and tips to suit you. (Choose up to 3)'. There are seven checkbox options: 'Entertain my audience', 'Create a safe space for feedback and questions', 'Help people learn', 'Inform people and check their understanding', 'Involve people in decision-making', 'Get ideas and learn from my participants', and 'Collect data and insights'. The options 'Create a safe space for feedback and questions', 'Help people learn', and 'Get ideas and learn from my participants' are selected and highlighted in blue. At the bottom, there are three buttons: 'Back', 'Skip', and 'Continue'.

Εικόνα 7.3 – Επιλογές χρήσης στο μάθημα

Ακολούθως, θα πρέπει να δηλώσετε ποια εργαλεία λογισμικού θα χρησιμοποιήσετε (Εικόνα 7.4). Μπορείτε να επιλέξετε το **PowerPoint** και **Zoom** (και όποιο άλλο θέλετε). Η επιλογή που θα κάνετε

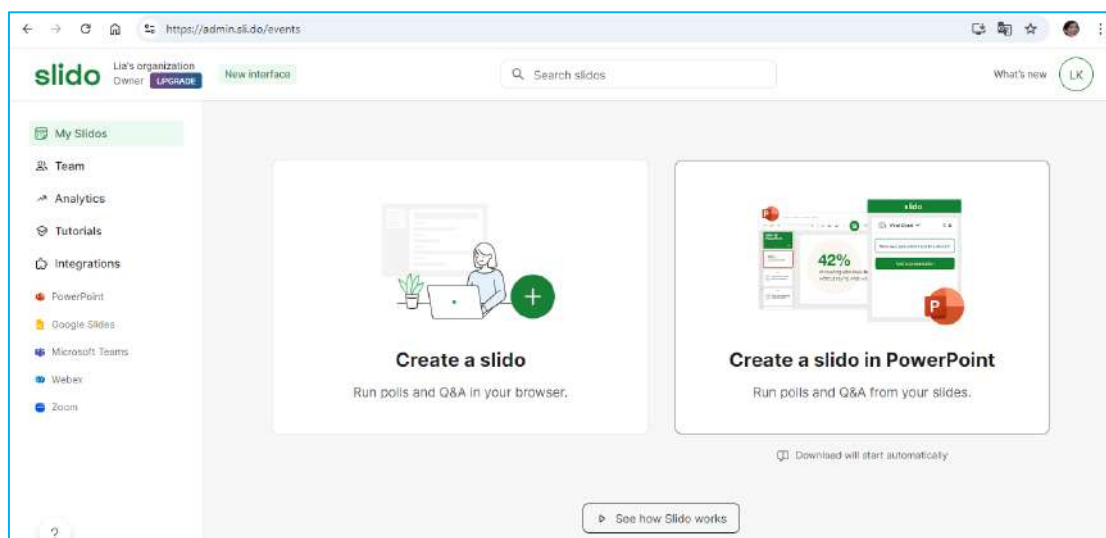
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

σε αυτό το σημείο θα σας επιτρέψει, αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση του απαραίτητου λογισμικού στον υπολογιστή σας, να χρησιμοποιείτε το **Slido** κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Με αυτό τον τρόπο, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να διατυπώνουν ερωτήσεις σε πραγματικό χρόνο, διευκολύνοντας τη διαδραστικότητα και την επίλυση αμοιρών. Για την ώρα, δείτε την παρακάτω εικόνα που σας δίνει τη δυνατότητα επιλογής λογισμικού (π.χ. **PowerPoint**).



Εικόνα 7.4 – Επιλογή εργαλείων λογισμικού που θα χρησιμοποιήσετε το Slido

Επιλέγοντας το **Create a Slido in PowerPoint** (όπως στην Εικόνα 7.5), θα ξεκινήσει η αποστολή από τη Slido ενός αρχείου στον υπολογιστή σας για να κάνετε εγκατάσταση. Το αρχείο δεν θα αργήσει να κατέβει τοπικά στον υπολογιστή.



Εικόνα 7.5 – Αποστολή αρχείου εγκατάστασης για το PowerPoint

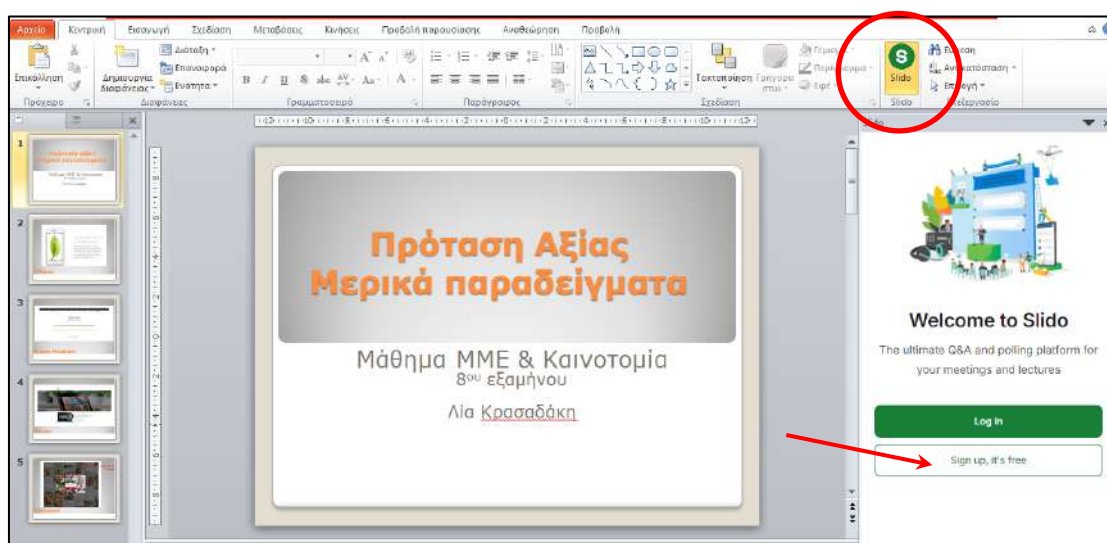
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Όταν κάνετε την εγκατάσταση, η οποία είναι μια απλή διαδικασία, θα προστεθεί το εργαλείο Slido στην γραμμή εργαλείων (μενού) – καρτέλα Κεντρική του PowerPoint για να μπορείτε να κάνετε χρήση κάθε φορά που δημιουργείτε ή ανοίγετε τις διαφάνειες, όπως στην Εικόνα 7.6.



Εικόνα 7.6 – Προσθήκη κουμπιού Slido στο μενού του PowerPoint

Επιλέγοντας το κουμπί του Slido μέσα από το PowerPoint εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου δεξιά στην οθόνη σας (Εικόνα 7.7). Μπορείτε να συνεχίσετε επιλέγοντας **Sign-up (δωρεάν)** ή εάν έχετε ήδη λογαριασμό στη Slido, να συμπληρώσετε τα στοιχεία σας. Εμείς προτείνουμε να συνδεθείτε μέσω του Sign-up αρχικά (π.χ. μέσω Google) και αργότερα εάν χρειαστεί να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό στη slido.com. Για την αξιοποίηση του εργαλείου Q&A Slido χρησιμοποιούνται οι διαφάνειες της διδάσκουσας Ε. Κρασαδάκη από το διατμηματικό μάθημα 'Μικρομεσαίες Επιχειρήσεις & Καινοτομία', του Πολυτεχνείου Κρήτης.



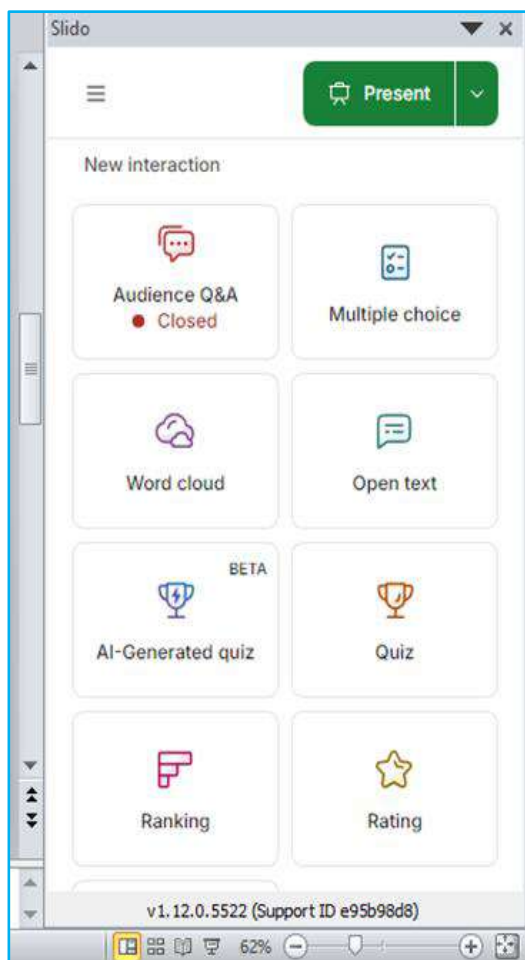
Εικόνα 7.7 – Sign up στο Slido μέσω του PowerPoint

### Δημιουργία Slido με ενσωμάτωση Q&A σε διαφάνειες

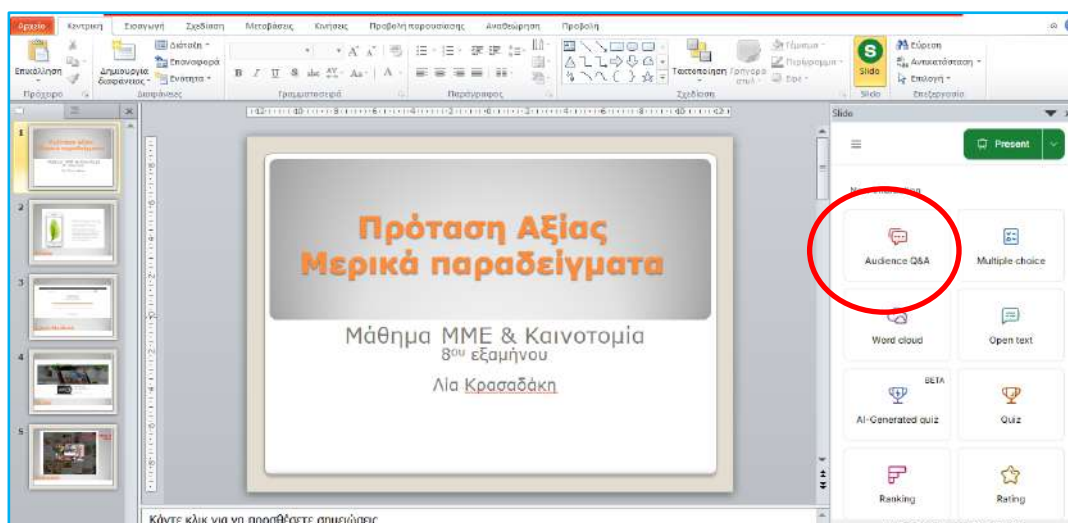
Επιλέξτε το πράσινο κουμπί Create new Slido από την εργαλειοθήκη του PowerPoint για δημιουργία νέου Slido. Στη συνέχεια, επιλέξτε τι ακριβώς θέλετε να κάνετε. Για παράδειγμα, εάν θέλετε το Slido να δώσει στους συμμετέχοντες τη **δυνατότητα να σας στέλνουν ερωτήσεις ενώ εσείς μιλάτε ή παρουσιάζετε ένα θέμα**, επιλέξτε το “Audience Q&A” (βλ. Εικόνα 7.8, 7.9).

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Όπως βλέπετε, υπάρχουν πολλές άλλες επιλογές για τις οποίες θα μιλήσουμε αργότερα (Εικόνα 7.8 ή 7.9). Όταν μετακινηθείτε σε μια νέα διαφάνεια PowerPoint, κάνοντας κλικ στο κουμπί Slido από το μενού του PowerPoint, Εισαγωγή, θα δείτε τις επιλογές. Οι επιλογές είναι Audience Q&A, Multiple choice, Word cloud, Open text, AI-Generated quiz, Quiz, Ranking, Rating, Joining slide.



Εικόνα 7.8 – Επιλογή του 'Audience Q&A'



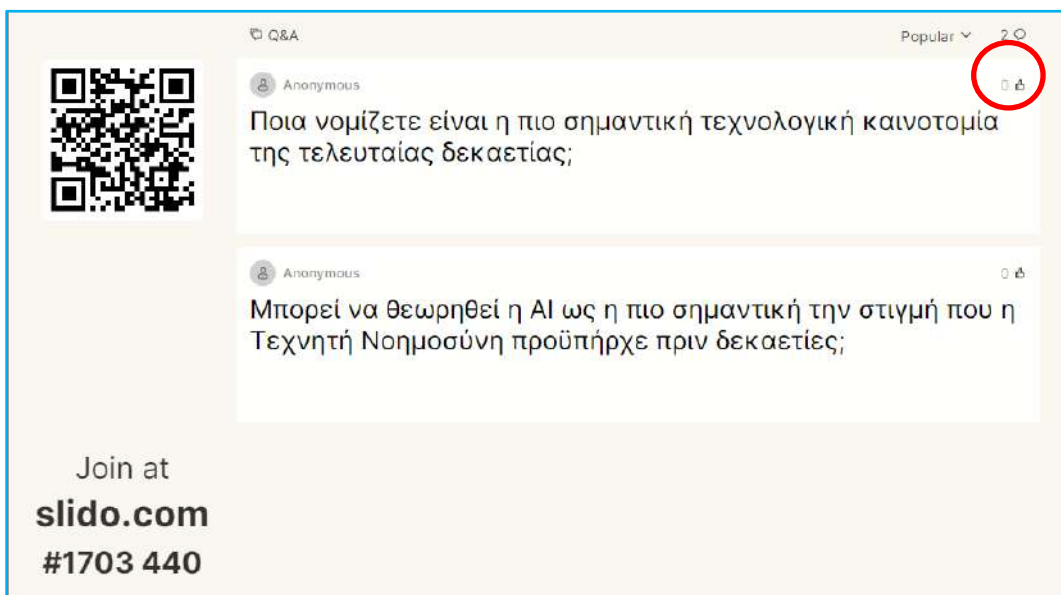
Εικόνα 7.9 – Επιλογή του 'Audience Q&A' στις διαφάνειες του μαθήματος

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Η επιλογή **Audience Q&A** θα δημιουργήσει έναν **QR κωδικό** (Εικόνα 7.10), τον οποίο μπορούν να διαβάσουν οι συμμετέχοντες από την οθόνη σας, ανοίγοντας την κάμερα φωτογραφιών της κινητής συσκευής τους (π.χ. κινητό τηλέφωνο). Για να εμφανιστεί ο κωδικός στις διαφάνειες και προφανώς στον προβολέα, πατήστε **Present** (Εικόνα 7.9, πράσινο κουμπί πάνω δεξιά).

Έτσι, οι συμμετέχοντες ανοίγοντας την κάμερα φωτογραφιών του κινητού τους ή του τάμπλετ, θα διαβάσουν τον κωδικό και θα αποκτήσουν τη δυνατότητα να γράψουν τις ερωτήσεις που έχουν, λαμβάνοντας πρόσβαση στο Slido που έχετε ανοίξει.

Επίσης, οι συμμετέχοντες μπορούν να αντιδράσουν στις ερωτήσεις άλλων συμμετεχόντων κάνοντας κλικ πάνω στο χεράκι (Εικόνα 7.10, κόκκινο κυκλάκι πάνω δεξιά). Οι ερωτήσεις που θέτουν οι συμμετέχοντες είναι ανώνυμες, εκτός εάν γράψουν το ονοματεπώνυμό τους, το οποίο είναι προαιρετικό. Δείτε τις παρακάτω 2 ερωτήσεις που έχουν θέσει οι συμμετέχοντες και το χεράκι (κόκκινο κυκλάκι) στην Εικόνα 7.10, το οποίο μπορούν να πατήσουν όσοι έχουν την ίδια ή παρόμοια ερώτηση.

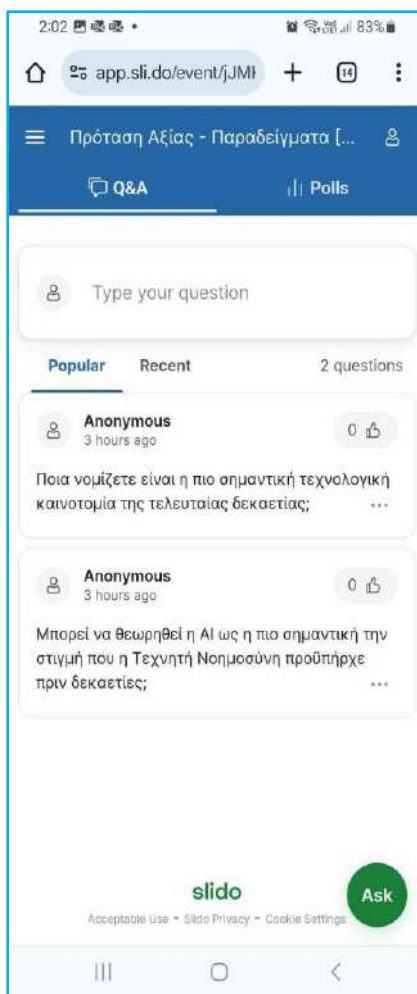


Εικόνα 7.10 – Εμφάνιση QR κωδικού και ερωτήσεις συμμετεχόντων στο μάθημα

Οι **συμμετέχοντες**, σκανάροντας κατ' αυτό τον τρόπο τον QR κωδικό του Slido για Q&A που έχετε ενεργοποιήσει, θα μπορούν να γράψουν τις ερωτήσεις τους πατώντας το στρογγυλό κουμπί **Ask**. Στην Εικόνα 7.11 εμφανίζεται η οθόνη του κινητού ενός συμμετέχοντα στο μάθημα.

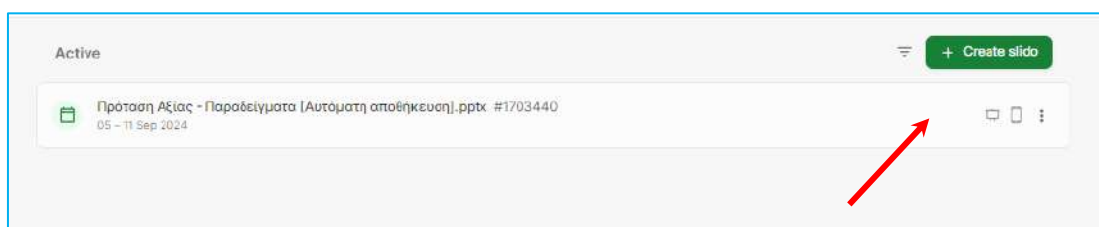


Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 7.11 – Οθόνη κινητού τηλεφώνου

Εσείς θα μπορείτε να δείτε όλες τις ερωτήσεις του κοινού. **Για να δείτε τις ερωτήσεις**, πηγαίνατε στον browser που έχει ανοίξει το Slido Q&A στον υπολογιστή σας. Όταν βλέπετε τις ερωτήσεις, καλό είναι να εμφανίζονται ευκρινώς στο κοινό, και γι' αυτό δεξιά από το filename (όνομα αρχείου PowerPoint), κοντά στις 3 κάθετες τελείες, κάντε κλικ στο πρώτο μικρό εργαλείο που δείχνει σε full-screen τις ερωτήσεις.



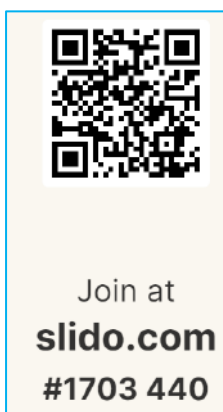
Εικόνα 7.12 – Ρύθμιση για εμφάνιση σε full screen των ερωτήσεων από τους συμμετέχοντες

### Χρήσιμη Σημείωση

Μπορείτε να προσθέσετε τον QR κωδικό στις διαφάνειες που προβάλλετε (σε όλες ή σε κάποιες από αυτές) ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να διατυπώνουν τις ερωτήσεις τους χωρίς να σας

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

διακόπτουν για να τους εμφανίσετε ξανά τον κωδικό QR στην οθόνη (Εικόνα 7.13). Για να το κάνετε αυτό, θα πρέπει να έχετε δημιουργήσει το Slido πριν από το μάθημα ή την εκδήλωση.



Εικόνα 7.13 – QR κωδικός για ενσωμάτωση στις διαφάνειες

Στην Εικόνα 7.14 έχουμε αφιερώσει μια διαφάνεια (π.χ. στην αρχή της παρουσίασης), όπου εμφανίζεται ο QR κωδικός και ένα σύντομο κείμενο (για παράδειγμα, *Διατυπώστε μια ερώτηση*), ενώ ο QR κωδικός μπορεί να ενσωματωθεί ως εικόνα μικρότερου μεγέθους και σε άλλες διαφάνειες που ακολουθούν.



Εικόνα 7.14 – Διαφάνεια που περιλαμβάνει τον QR κωδικό και ένα σύντομο κείμενο

### Ενσωμάτωση Rating (βαθμολογία από το κοινό) σε ερωτήσεις σας

Το **Rating** στο Slido είναι ένα εργαλείο που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν ένα θέμα, μια παρουσίαση, μια ερώτηση ή οτιδήποτε άλλο με τη χρήση μιας κλίμακας (συνήθως από 1 έως 5 αστέρια).

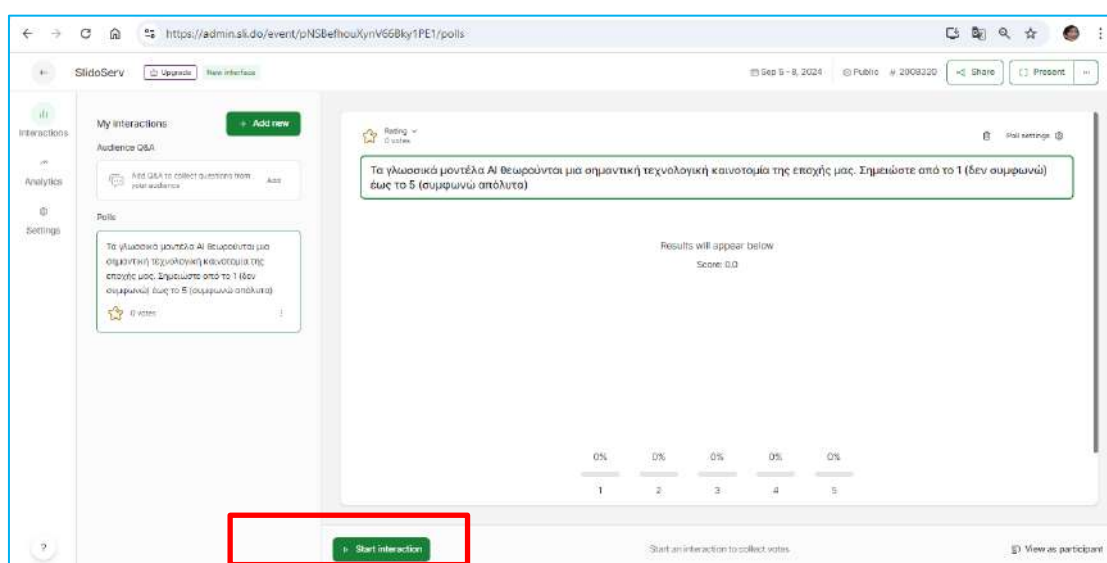
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Όταν έχετε συνδεθεί στο Slido, επιλέξτε να δημιουργήσετε ένα νέο Slido τύπου Rating για να θέσετε online μια ερώτηση στους συμμετέχοντες. Οι συμμετέχοντες μπορούν να απαντήσουν στην ερώτησή σας. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τη συλλογή γρήγορης και άμεσης ανατροφοδότησης από το κοινό αλλά και την ενίσχυση της διάδρασης μεταξύ σας (Εικόνα 7.15).

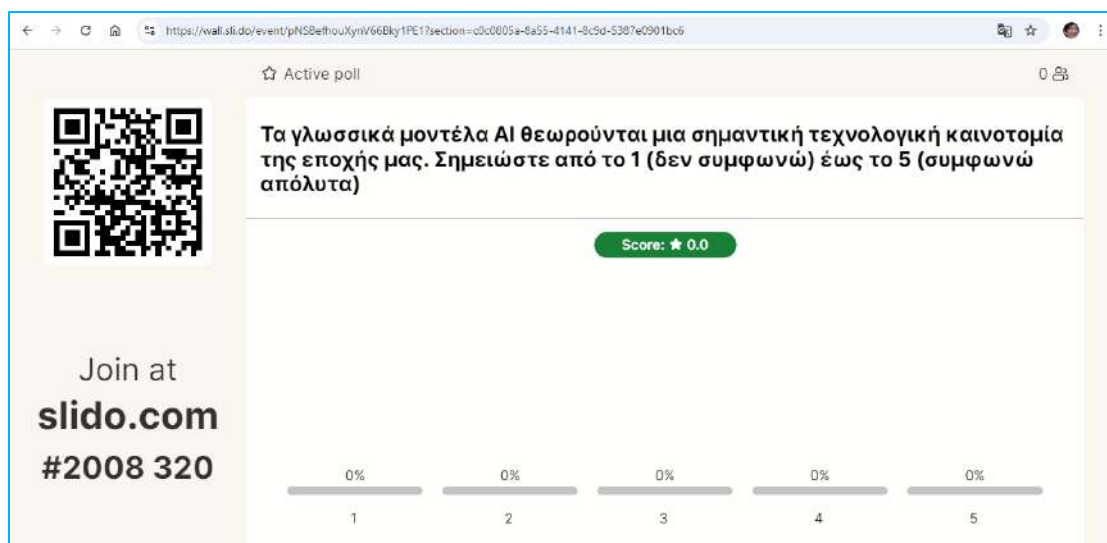
Στην εκκίνηση, σας ζητά να δώσετε ένα όνομα στο online Rating. Έστω, η ερώτηση που θέλετε να θέσετε είναι:

«**Τα γλωσσικά μοντέλα AI θεωρούνται μια σημαντική τεχνολογική καινοτομία της εποχής μας. Σημειώστε από το 1 (δεν συμφωνώ) έως το 5 (συμφωνώ απόλυτα).**».

Πατήστε το πράσινο κουμπί **Start Interaction** στο κάτω μέρος (Εικόνα 7.15, εργαλείο στο κόκκινο πλαίσιο) και στη συνέχεια το κουμπί **Present**, πάνω δεξιά στην οθόνη σας για να εμφανιστεί η ερώτηση στο ακροατήριο της τάξης σας (Εικόνα 7.16).



Εικόνα 7.15 – Ενσωμάτωση ερώτησης προς αξιολόγηση σε 5βάθμια κλίμακα



Εικόνα 7.16 – Εμφάνιση ερώτησης στο ακροατήριο

Ομοίως, μπορείτε να έχετε ετοιμάσει πριν την παρουσίαση/μάθημα/εκδήλωση/συνάντηση εργασίας την ερώτηση τύπου online rating (online βαθμολογία), και να μοιράσετε πιο εύκολα τον **QR κωδικό της στο κοινό, ενσωματώνοντάς τον στις διαφάνειες ή μοιράζοντας τον ως εικόνα σε μια πλατφόρμα τηλεδιάσκεψης, π.χ. στο ZOOM ή στο TEAMS.**

Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να λάβετε μια **online βαθμολογία** από το κοινό, την οποία να παρουσιάσετε στη συνέχεια, να κάνετε μια περαιτέρω συζήτηση με βάση τη βαθμολογία, να κρατήσετε ζωντανό το ενδιαφέρον του κοινού και να δώσετε αφορμές ενεργούς συμμετοχής.

Από τον Browser του υπολογιστή σας, στην καρτέλα αποτελεσμάτων που έχει ανοίξει, δείξτε online τα αποτελέσματα (Εικόνα 7.17). Στο παράδειγμα της εικόνας έχει λάβει μέρος ένα άτομο και έδωσε βαθμολογία 4, δηλαδή το 100% των συμμετεχόντων δήλωσαν το 4. Εάν έχετε πολλούς συμμετέχοντες, θα εμφανιστούν τα ποσοστά στην κλίμακα, δηλαδή το ποσοστό συμμετεχόντων που επέλεξε το 1, το ποσοστό συμμετεχόντων που επέλεξε το 2 κ.λπ.



Εικόνα 7.17 – Online εμφάνιση αποτελεσμάτων

Η τεχνική του online Rating (βαθμολογία) που υποστηρίζει το Slido **μπορεί να αξιοποιηθεί τόσο σε συνήθη - διά ζώσης περιβάλλοντα (π.χ. μάθημα, εκδήλωση) όσο και σε διαδικτυακά online περιβάλλοντα (π.χ. διαδικτυακό μάθημα σύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης).**

### Συμβουλές για Αποτελεσματική Χρήση του Rating:

- **Σαφήνεια στην Ερώτηση:** Βεβαιωθείτε ότι η ερώτηση είναι ξεκάθαρη και συγκεκριμένη, ώστε οι συμμετέχοντες να γνωρίζουν τι ακριβώς αξιολογούν.
- **Προωθήστε τη Συμμετοχή:** Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να λάβουν μέρος στο rating, επισημαίνοντας τη σημασία της ανατροφοδότησής τους για εσάς.
- **Αναλύστε τα Αποτελέσματα:** Χρησιμοποιήστε τα δεδομένα για να κατανοήσετε καλύτερα τις ανάγκες και τις προτιμήσεις του κοινού σας.

## **Το Slido προσαρμόζει τα εργαλεία και τις δυνατότητες που προσφέρει**

Το **Slido** προσαρμόζει τα εργαλεία και τις δυνατότητες που σας προσφέρει ανάλογα με τις επιλογές και τις ανάγκες σας. Αυτή η προσαρμογή γίνεται μέσω, κυρίως, των εξής τρόπων:

### **1. Προσαρμογή με Βάση το είδος της Συνδρομής:**

- Οι λειτουργίες που είναι διαθέσιμες εξαρτώνται από το είδος της συνδρομής του χρήστη (δωρεάν ή πληρωμένη έκδοση). Κάθε τύπος συνδρομής περιλαμβάνει διαφορετικά εργαλεία και δυνατότητες, π.χ. οι βασικές λειτουργίες είναι διαθέσιμες στη δωρεάν έκδοση, ενώ πιο προχωρημένες λειτουργίες (όπως εξατομικευμένο branding, μεγαλύτερο όριο συμμετεχόντων και ενσωματώσεις με άλλες πλατφόρμες) είναι διαθέσιμες στις πληρωμένες εκδόσεις.

### **2. Προσαρμογή Δημοσκοπήσεων και Αλληλεπιδράσεων:**

- Μπορείτε να επιλέξετε συγκεκριμένους τύπους polls, όπως multiple choice, word cloud, rating, Q&A, και quiz, ανάλογα με τις ανάγκες του event. Το Slido προσαρμόζει τη διεπαφή και τα εργαλεία του για να υποστηρίξει τον τύπο αλληλεπίδρασης που έχετε επιλέξει.

### **3. Ενεργοποίηση και Απενεργοποίηση Εργαλείων:**

- Μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε συγκεκριμένα εργαλεία και λειτουργίες μέσα από τις ρυθμίσεις του event. Για παράδειγμα, μπορείτε να επιλέξετε να μην εμφανίζονται ερωτήσεις Q&A ή να χρησιμοποιούνται μόνο συγκεκριμένα polls.

### **4. Προσαρμοσμένη Διεπαφή Ανάλογα με τη Χρήση:**

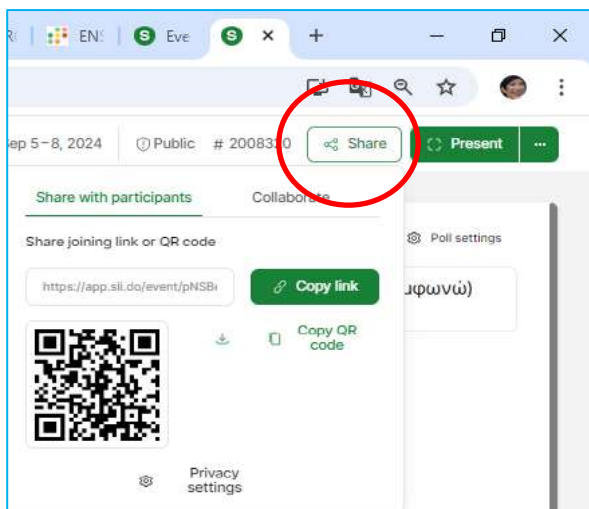
- Το Slido προσαρμόζει την εμφάνιση και τη λειτουργικότητα του event με βάση τις προτιμήσεις σας, όπως η προσαρμογή των χρωμάτων, των λογοτύπων, και του layout της οθόνης.

### **5. Προσαρμογή Ανάλογα με την Πλατφόρμα Ενσωμάτωσης:**

- Αν το Slido ενσωματώνεται με άλλες πλατφόρμες, όπως το Microsoft Teams, Zoom ή Webex, προσφέρει εργαλεία και ρυθμίσεις που είναι βελτιστοποιημένα για τη συγκεκριμένη πλατφόρμα, όπως η απρόσκοπτη εναλλαγή μεταξύ παρουσίασης και αλληλεπίδρασης με το κοινό.

## **Γενικές οδηγίες για να κάνετε Share το Slido που έχετε δημιουργήσει**

Οτιδήποτε ετοιμάσετε στο Slido μπορείτε να το μοιράσετε στους συμμετέχοντες με ποικίλους τρόπους. Από το εργαλείο **Share** (Εικόνα 7.18), πάνω δεξιά στην οθόνη σας, επιλέξτε είτε **μέσω QR κωδικού** είτε **μέσω ενός συνδέσμου (link)**. Και οι δύο τρόποι είναι εξίσου φιλικόι. Εμείς προτείνουμε τον QR κωδικό (QR code) επειδή μπορεί να αναγνωστεί από τα κινητά τηλέφωνα ή τάμπλετ των συμμετεχόντων και να δώσει εύκολη πρόσβαση στο Slido που θέλετε να μοιράσετε.



Εικόνα 7.18 – Δυνατότητα Share του Slido

### Γενικές οδηγίες για αποθήκευση ερωτήσεων/απαντήσεων των συμμετεχόντων

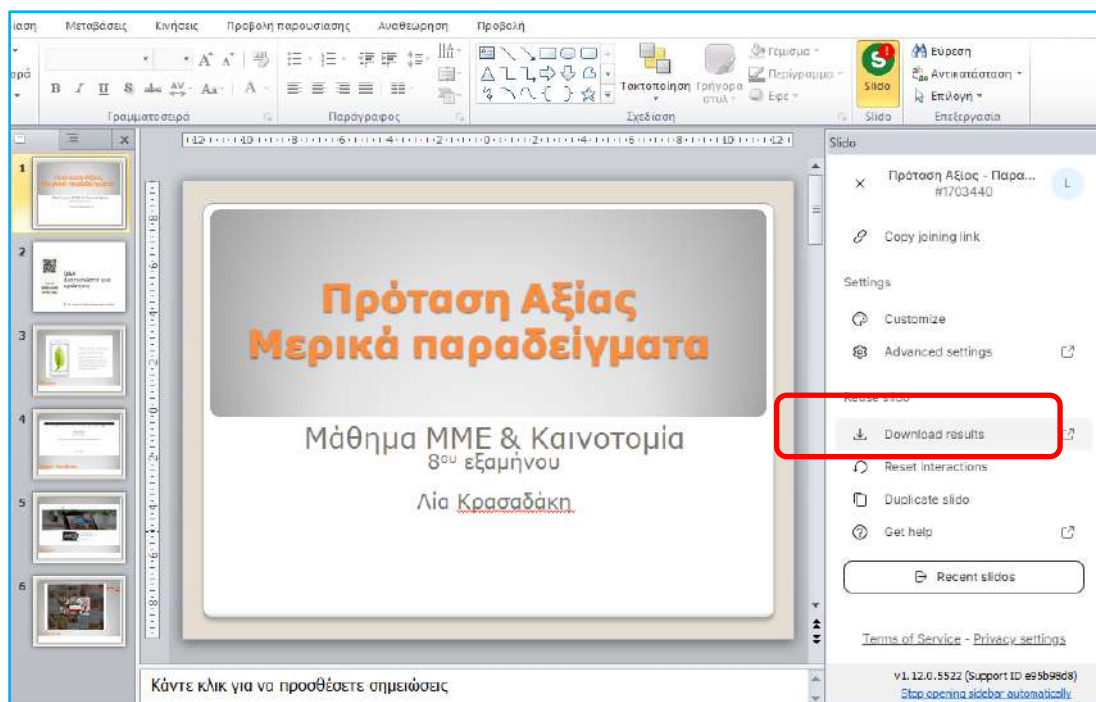
Στο Slido έχετε τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε τις ερωτήσεις που σας έθεσαν οι συμμετέχοντες ή τις απαντήσεις που διατύπωσαν σε ένα σας ερώτημα ή τις απαντήσεις σε μια δημοσκόπηση-poll κ.ά. Αυτά μπορείτε είτε να τα κρατήσετε στο αρχείο σας είτε να τα μοιραστείτε μαζί τους ως ενός είδους αναστοχασμού/ανατροφοδότησης.

Για να το πετύχετε αυτό, όταν έχετε ανοιχτές τις διαφάνειες στο PowerPoint και έχετε ήδη ενεργοποιήσει το Slido, ακολουθήστε τα εξής βήματα:

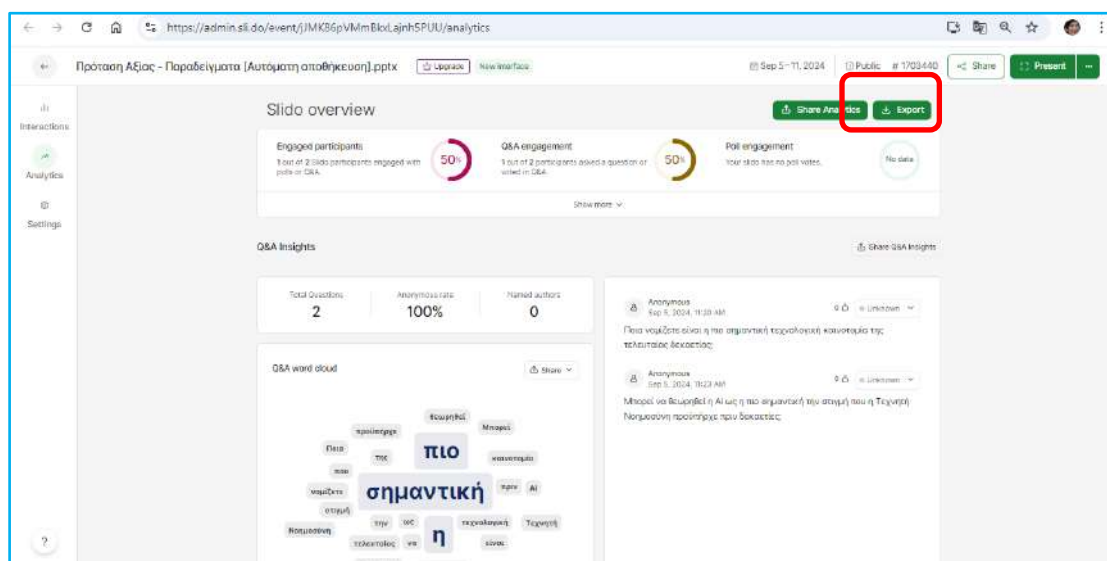
- ✓ Κάντε κλικ στο κουμπί Slido στην κορυφή της διαφάνειας.
- ✓ Αυτό θα ανοίξει την πλατφόρμα του Slido, όπου μπορείτε να δείτε τα αποτελέσματα της αλληλεπίδρασης των συμμετεχόντων σε πραγματικό χρόνο.
- ✓ Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο Download results (βλ. κόκκινο πλαίσιο στην Εικόνα 7.19).
- ✓ Από εκεί, θα μεταφερθείτε στην πλατφόρμα του Slido, όπου μπορείτε να επιλέξετε την επιλογή Export για να κατεβάσετε τα αποτελέσματα στον υπολογιστή σας.

Αρχικά, θα έχετε τη δυνατότητα να δείτε τα αποτελέσματα με διάφορους τρόπους (όπως γραφήματα, συννεφολέξα κ.ά.). Αν θέλετε, μπορείτε να κατεβάσετε (Export) τα δεδομένα τοπικά στον υπολογιστή σας για περαιτέρω ανάλυση ή αρχειοθέτηση.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 7.19 – Επιλογή για Download results



Εικόνα 7.20 – Export τα αποτελέσματα στον υπολογιστή σας

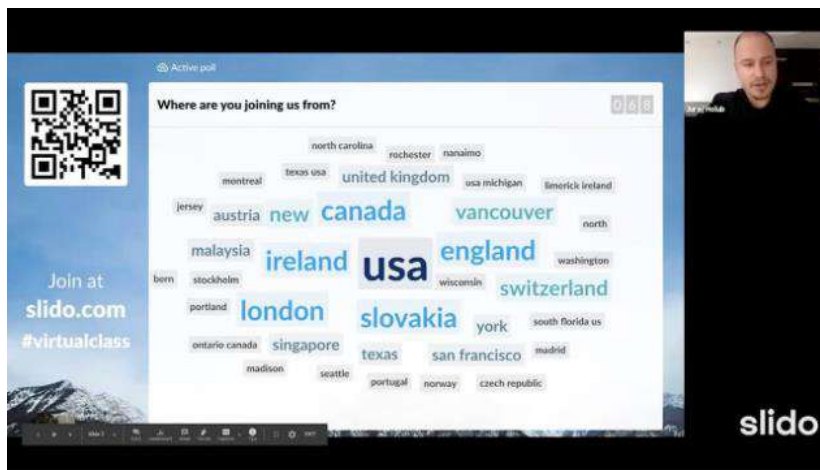
## Ενδιαφέρουσες εφαρμογές του Slido

### Α. Δημιουργία παιδαγωγικού κλίματος – εναρκτήρια συνάντηση

Το χτίσιμο παιδαγωγικού κλίματος στην τάξη ξεκινά από τα μικρά πράγματα, από την αρχική συνάντηση με τους συμμετέχοντες. Για παράδειγμα, ο υπεύθυνος επικοινωνίας της Slido κ. Juraj Holub, ξεκινά ένα webinar θέτοντας στους συμμετέχοντες την ερώτηση: “Σε ποια πόλη ζείτε ή από ποια χώρα έχετε συνδεθεί μαζί μας;”, εμφανίζοντας στην συνέχεια το παρακάτω συννεφώλεξο.

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Δηλαδή, έχει ετοιμάσει ένα μικρό poll (δημοσκόπηση) και οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν την πόλη ή χώρα από την οποία έχουν συνδεθεί (πηγή: <https://blog.slido.com/9-tips-engaging-webinars/>). Καθώς οι χώρες ή οι πόλεις εμφανίζονται στο σύννεφο λέξεων, ο εκπαιδευτής τις αναφέρει χωριστά. Δείτε την Εικόνα 7.21.



Εικόνα 7.21 – Εφαρμογή Slido στην εναρκτήρια συνάντηση

### Οδηγίες:

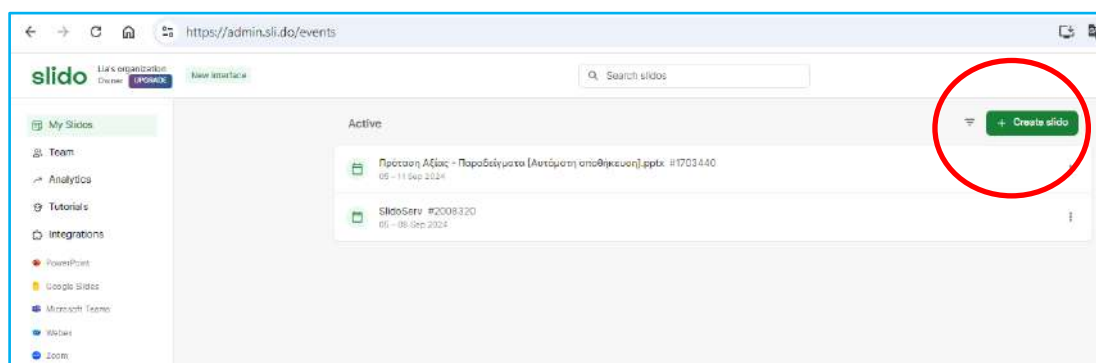
Από την αρχική σας οθόνη ως Host, πατήστε το πράσινου χρώματος κουμπί **Create Slido**.

Επιλέξτε στη συνέχεια την εφαρμογή Συννεφόλεξο – **Word cloud**, και διατυπώστε την ερώτησή σας. Για να μοιράσετε την ερώτηση στους συμμετέχοντες, πατήστε κάτω χαμηλά το κουμπί **Start Interaction**.

Δώστε οδηγίες στους συμμετέχοντες να σκανάρουν τον QR κωδικό, ανοίγοντας την κάμερα του κινητού τους τηλεφώνου ή του τάμπλετ και να απαντήσουν.

Έτσι, σιγά-σιγά θα δημιουργηθεί ένα σύννεφο λέξεων, οι οποίες θα αποτελέσουν μια αφορμή για συζήτηση/γνωριμία στην έναρξη του μαθήματος ή της συνάντησης.

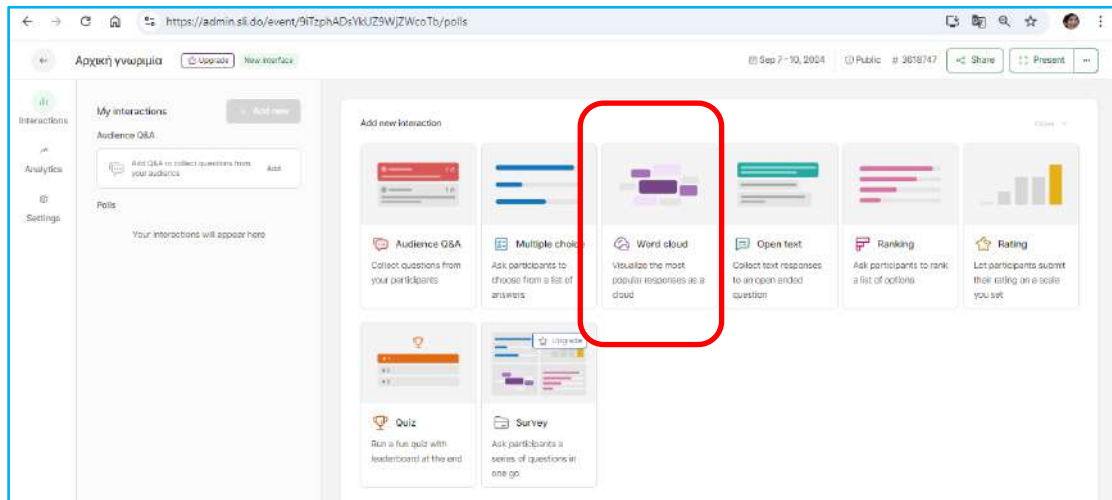
Δείτε τις παρακάτω εικόνες 7.22 έως 7.25 που δείχνουν όλα τα βήματα.



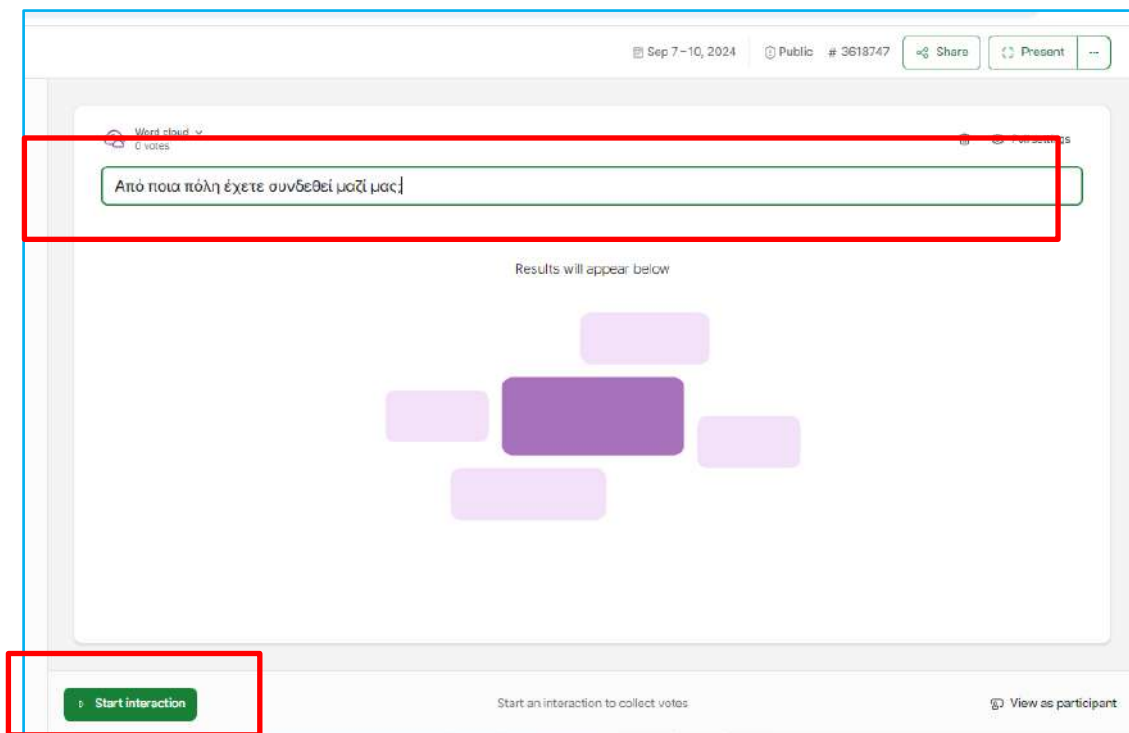
Εικόνα 7.22 – Δημιουργία Slido (Create Slido)



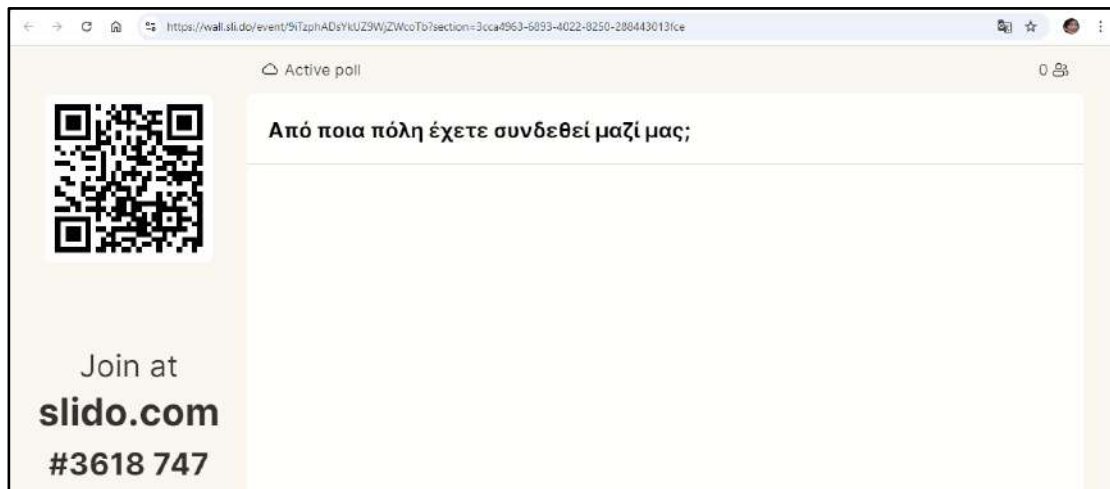
Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ



Εικόνα 7.23 – Επιλογή Δημιουργίας Συννεφολέξου (Word cloud)



Εικόνα 7.24 – Διατύπωση ερώτησης για το συννεφολέξο



Εικόνα 7.25 – Εμφάνιση QR κωδικού και ερώτησης στους συμμετέχοντες του webinar

## **B. Τύποι Δημοσκοπήσεων-Polls που μπορείτε να δημιουργήσετε**

Η δημιουργία δημοσκοπήσεων-Polls με τη χρήση του Slido είναι ακόμα μία ενδιαφέρουσα εφαρμογή. Εσείς μπορείτε να αναπτύξετε ένα οποιοδήποτε θέμα δημοσκόπησης που ταιριάζει στο μάθημα/συνάντηση κ.λπ. και να προσδιορίσετε τον τύπο της. Ο **τύπος της δημοσκόπησης-Poll** μπορεί να είναι είτε *ελεύθερου κειμένου*, είτε *πολλαπλών επιλογών*, είτε *βαθμολογίας*.

Ακολουθούν μερικά παραδείγματα και εντός παρένθεσης ο τύπος της δημοσκόπησης:

- Ποιος είναι ο ρόλος σας στην εταιρεία-επιχείρηση-οργανισμό-φορέα όπου εργάζεστε; (*ελεύθερο κείμενο*).
- Ποιος είναι ο κύριος στόχος σας από τη συμμετοχή σας σε αυτό το webinar/μάθημα/συνάντηση εργασίας; (*πολλαπλής επιλογής*).
- Πόσο εκτεταμένη είναι η εμπειρία σας με το XXX; (*βαθμολογίας*).
- Ποια είναι η μεγαλύτερη δυσκολία σας με το XXX; (*πολλαπλής επιλογής*).
- Ποια είναι η σημασία των συνεργατικών δραστηριοτήτων για την απομείωση του άγχους σας στο εξ αποστάσεως μάθημα; (*ελεύθερο κείμενο*). Για το θέμα, δείτε ενδεικτικά, Συρμπούλου & Νιάρη (2023).

## **Έξτρα εργαλεία στην πληρωμένη έκδοση του Slido**

### **1. Προηγμένες Δημοσκοπήσεις και Quiz:**

Δυνατότητα για σύνθετες δημοσκοπήσεις, όπως πολλαπλές επιλογές με εικόνες, κατάταξη (ranking) και αξιολόγηση (rating).

Δημιουργία πιο προσαρμοσμένων quiz με χρονομέτρηση και αυτοματοποιημένη βαθμολόγηση.

### **2. Αυξημένο Όριο Συμμετεχόντων:**

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Η πληρωμένη έκδοση υποστηρίζει μεγαλύτερο αριθμό συμμετεχόντων, ιδανικό για μεγάλες εκδηλώσεις, συνέδρια και εταιρικά meetings.

### **3. Εξατομικευμένο Branding:**

Δυνατότητα προσθήκης λογότυπου, χρωμάτων και άλλων στοιχείων που ταιριάζουν με την εταιρική ταυτότητα της επιχείρησης/οργανισμού σας για να ενισχύσετε την επαγγελματική εικόνα.

### **4. Analytics και Αναφορές:**

Πρόσβαση σε αναλυτικές αναφορές και δεδομένα σχετικά με τη συμμετοχή του κοινού, τα αποτελέσματα των δημοσκοπήσεων, τις ερωτήσεις και τη συνολική απόδοση του event.

Δυνατότητα εξαγωγής των δεδομένων σε αρχεία Excel ή PDF για περαιτέρω ανάλυση.

### **5. Ενσωμάτωση με Άλλα Εργαλεία:**

Ενσωμάτωση με πλατφόρμες, όπως το Microsoft Teams, Zoom, Webex, και άλλες, για απρόσκοπτη χρήση κατά τη διάρκεια διαδικτυακών συνεδριάσεων και webinars.

Ενσωμάτωση με εργαλεία ανάλυσης δεδομένων, όπως το Google Analytics, για καλύτερη κατανόηση της συμπεριφοράς των συμμετεχόντων.

### **6. Ανώνυμες ή Ονομαστικές Αξιολογήσεις:**

Δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε ανώνυμες ή ονομαστικές αξιολογήσεις, ανάλογα με τις ανάγκες της εκδήλωσης.

### **7. Διαχείριση Q&A με Συντονισμό:**

Προχωρημένες ρυθμίσεις για τη διαχείριση των ερωτήσεων Q&A, όπως επιλογές φιλτραρίσματος, προτεραιοποίησης και έγκρισης ερωτήσεων από τους διαχειριστές πριν αυτές εμφανιστούν στο κοινό.

### **8. Προγραμματισμός και Αυτοματοποίηση Polls:**

Δυνατότητα προγραμματισμού των polls ώστε να ενεργοποιούνται αυτόματα κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης, εξοικονομώντας χρόνο και βελτιώνοντας τη ροή της παρουσίασης.

### **9. Προστασία Δεδομένων και Ασφάλεια:**

Ενισχυμένες λειτουργίες ασφαλείας και προστασίας δεδομένων για να διασφαλιστεί ότι όλες οι πληροφορίες παραμένουν ασφαλείς και εμπιστευτικές.

### **10. Δυνατότητα Υποστήριξης και Εξατομικευμένης Βοήθειας:**

Πρόσβαση σε ειδικές ομάδες υποστήριξης πελατών με προτεραιότητα, καθώς και εξατομικευμένη βοήθεια για τη ρύθμιση και βέλτιστη χρήση του Slido.

## **Πηγές**

Ιστοσελίδα Slido, [www.slido.com](http://www.slido.com)

Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση:  
Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

Συρμπούλου, Χ., Νιάρη, Μ. (2023). Η σημασία των συνεργατικών δραστηριοτήτων στην απομείωση του άγχους και τη βελτίωση της επίδοσης των εκπαιδευομένων σε εξ αποστάσεως εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. *Διάλογοι/Θεωρία και πράξη στις επιστήμες αγωγής και εκπαίδευσης*, 9, 1-21. <https://doi.org/10.12681/dial.36275>

---

## Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση: Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ

---

Οι δύο Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του υποέργου «Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση» με φορέα χρηματοδότησης την Περιφέρεια Κρήτης από το έργο «Δράσεις Δια Βίου Μάθησης Περιφέρειας Κρήτης (Τ. Κ.Α. 2020ΕΠ00200035)» Κ.Α. 2022ΝΠ30200020 κωδικός ΟΠΣ (ΜΙΣ) 5162109 της ΝΠ302 Περιφέρειας Κρήτης, και με φορέα υλοποίησης τον ΕΛΚΕ του Πολυτεχνείου Κρήτης (ΚΕ 83022).

Χανιά, 2024

Έκδοση: ηλεκτρονική, 1η έκδοση, ΚΕΔΙΜΑ Πολυτεχνείου Κρήτης

Δωρεάν διανομή



Ο Οδηγός διανέμεται υπό τις άδειες Creative Commons και συγκεκριμένα, Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση: Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ © 2024 by Ευαγγελία Κρασαδάκη, Μαλαματένια Ζαχαριουδάκη, Απόστολος Λαζίδης is licensed under CC BY 4.0

Η ακριβής παραπομπή για τον Οδηγό είναι η εξής: Κρασαδάκη, Ε., Ζαχαριουδάκη, Μ., Λαζίδης, Α. (Επιμ.), 2024. *Οδηγοί Αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην Εκπαίδευση: Οδηγός ενίσχυσης της Διαδραστικότητας στη διδασκαλία & μάθηση με αξιοποίηση των ΤΠΕ*, Χανιά, ΚΕΔΙΜΑ Πολυτεχνείου Κρήτης.