

# 2<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Λουτρακίου

## Αυτοαξιολόγηση Σχολικών Μονάδων

### Άξονας

Συμμετοχή των εκπαιδευτικών σε επιμορφωτικές δράσεις.

### Σχέδιο Δράσης

Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών της σχολικής μονάδας στην αξιοποίηση εφαρμογών δημιουργίας διαδραστικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και σε εργαλεία που παρέχονται από το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο.

### Ομάδα Δράσης:

**Κατσιγιαννης Γιώργος (ΠΕ-86) – συντονιστής**

**Γούσης Παναγιώτης (ΠΕ-70)**

**Καμάρας Δημήτρης (ΠΕ-70)**

**Τζουβάρα Αικατερίνη (ΠΕ-70)**

**Χρονοπούλου Ιωάννα – Μαρία (ΠΕ-70)**

Σχολικό έτος 2022 - 2023

Γιώργος Κατσιγιαννης (ΠΕ86) για το 2ο ΔΣ Λουτρακίου

# Περιεχόμενα παρουσίασης

---

- Εισαγωγή
- Διαδραστικός πίνακας – αξιολόγηση – πλεονεκτήματα
- Διαδραστικές – παιγνιώδεις δραστηριότητες στο μάθημα
- Η εφαρμογή EdPuzzle
- Παραδείγματα εφαρμογής στην τάξη
- Εφαρμογές δημιουργίας δραστηριοτήτων
- Βιβλιογραφία

- **Εκπαιδευτικό λογισμικό – εφαρμογές (Κεχαΐδου, 2021):**
  - Ένα επιπρόσθετο μέσο για την επίτευξη των στόχων που θέτουν τα προγράμματα σπουδών.
  - Στόχος είναι η ποιοτική βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- **Δημιουργία ελκυστικού εκπαιδευτικού υλικού υψηλής διαδραστικότητας (Κεφαλίδης, 2011):**
  - Αυξάνει την κινητοποίηση.
  - Μεγαλύτερη συμμετοχή.
  - Ανάπτυξη δεξιοτήτων.

- **Διαδραστικές μέθοδοι διδασκαλίας** (Κουτσογιωργάκη, 2014):
  - ✓ Χρήση τεχνολογίας (Η/Υ, οθόνες προβολής, διαδραστικοί πίνακες).
  - ✓ Αυξημένη εμπλοκή των μαθητών – μαθητριών.
  - ✓ Σύνδεση γνώσης με εμπειρία, βιώματα και προσωπικές εικόνες.
- **Διαδραστικές – παιγνιώδεις δραστηριότητες** (Heng & Said, 2020):
  - ✓ Εμπλοκή στη διαδικασία επίλυσης προβλήματος.
  - ✓ Διεγείρουν την περιέργεια και τη φαντασία.
  - ✓ Παρέχουν συναρπαστικές προκλήσεις.
  - ✓ Ευχάριστο και οικείο περιβάλλον.

# Διαδραστικός πίνακας – πλεονεκτήματα

---

- Καλύτερη αξιοποίηση των διαθέσιμων πόρων (διαδίκτυο, διαδραστικά σχολικά βιβλία).
- Αποθήκευση του μαθήματος, σημειώσεων, παρατηρήσεων κλπ.
- Διαμοιρασμός και επαναχρησιμοποίηση υλικού.
- Ευκολία στη χρήση.
- Αναβάθμιση του μαθήματος κάνοντάς το πιο ελκυστικό στους/στις μαθητές/τριες.

(από το υλικό επιμόρφωσης επιπέδου Β1)

# Διαδραστικός πίνακας – πλεονεκτήματα για τους μαθητές

- Περισσότερες ευκαιρίες για συμμετοχή και συνεργασία
- Ανάπτυξη προσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων.
- Βοήθεια στην κατανόηση πιο σύνθετων εννοιών.
- Υποστήριξη διαφορετικών στυλ μάθησης.
- Ενίσχυση της δημιουργικότητας.
- Αύξηση του κινήτρου για συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία.

(από το υλικό επιμόρφωσης επιπέδου Β1)

# Διαδραστικός πίνακας – πλεονεκτήματα για τους μαθητές

- Παρουσίαση του υλικού πιο αποδοτικά.
- Θετική επίδραση σε επίπεδο προσοχής και συμπεριφοράς.
- Μείωση της ανάγκης για σημειώσεις κατά τη διάρκεια του μαθήματος.
- Ενίσχυση του πολυαισθητηριακού χειρισμού.
- Ενίσχυση των δεξιοτήτων αναφορικά με τη χρήση της τεχνολογίας.

(από το υλικό επιμόρφωσης επιπέδου Β1)

# Διαδραστικές – παιγνιώδεις δραστηριότητες στο μάθημα 1/2

- Αύξηση του ενδιαφέροντος για το μάθημα και η ενίσχυση της συνεργασίας.
- Παρουσίαση του υλικού με τρόπο περισσότερο ευχάριστο (Çeker & Özdaml, 2017).
- Οι παιγνιώδεις δραστηριότητες μπορούν να αξιοποιηθούν επικουρικά για την ενίσχυση των μεθόδων διδασκαλίας έτσι ώστε να επιτευχθούν οι μαθησιακοί στόχοι (Cankaya & Karamate, 2009).
- Διασκεδαστική εμπειρία μαθήματος – οι μαθητές μαθαίνουν μέσα σε μια θετική ατμόσφαιρα (Jeyaparakasam, 2019).



# Διαδραστικές – παιγνιώδεις δραστηριότητες στο μάθημα 2/2

- Αξιοποίηση διαδραστικών δραστηριοτήτων μέσω συστημάτων απόκρισης στην τάξη (Classroom Response Systems, CRS) (Şahin, 2019):
  - ✓ Ενισχύει τη θετική στάση των μαθητών.
  - ✓ Αυξάνει τη συμμετοχή, την εμπλοκή και την προσοχή.
  - ✓ Παρέχει ένα ευχάριστο περιβάλλον μάθησης.
  - ✓ Η ανατροφοδότηση και η αξιολόγηση λαμβάνουν χώρα μέσω θετικών χαρακτηριστικών που δεν προδιαθέτουν αρνητικά τους συμμετέχοντες.
- Η χρήση των κουίζ κρατά τους μαθητές σε συνεχή επαφή με το μάθημα και ο τρόπος με τον οποίο παρέχεται η ανατροφοδότηση τους ενθαρρύνει ((Basuki & Hidayati, 2019), (Salas-Morera, Arauzo-Azofra & García-Hernández, (2012))).

# Εφαρμογές δημιουργίας διαδραστικών δραστηριοτήτων



edpuzzle

# Η εφαρμογή EdPuzzle

- Η νέα γνώση έγινε ευκολότερα κατανοητή μέσω των βιντεομαθημάτων που δημιουργήθηκαν με την εφαρμογή EdPuzzle (Μακροδήμος, Παπαδάκης & Κουτσούμπα, 2017).
- Το EdPuzzle προσφέρει μια ποικιλία επιλογών μέσω των οποίων η προσφερόμενη γνώση να είναι πιο ολοκληρωμένη (Afach, Kiwan & Semaan, 2018; Mischel, 2018).
- Το EdPuzzle μπορεί να ενισχύσει τη μεταγνώση επειδή οι μαθητές πρέπει να κάνουν τακτικά παύση, να σκέφτονται και να απαντούν σε ερωτήσεις (Belmahdi, 2021).
- Η αξιοποίηση του EdPuzzle υποστηρίζει αποτελεσματικά το μοντέλο μάθησης με βάση το πρόβλημα (problem-based learning) (Mayang, Efendi & Prakisy, 2021).
- Το EdPuzzle μπορεί να υποστηρίξει αποτελεσματικά την ιδέα της ανεστραμμένης τάξης (Hidayat & Praseno, 2021).

# Η εφαρμογή EdPuzzle 1/3

## EdPuzzle:

- Εφαρμογή Web 2.0 για τη δημιουργία βιντεομαθημάτων.
- Προσθήκη σχολίων (και ηχητικών) στα βίντεο.
- Προσθήκη ερωτήσεων τύπου quiz.

## Χαρακτηριστικά:

- Πρόσβαση μέσω διαδικτύου (<https://edpuzzle.com/>).
- Σύνδεση με user name / e-mail account και password.

## Κόστος:

- Δωρεάν για 20 video ανά λογαριασμό.
- Επί πληρωμή (13,5€ / μήνα) για περισσότερα.

# Η εφαρμογή EdPuzzle 2/3

---

- Δημιουργία τάξεων / βαθμίδα – επίπεδο.
- Ορισμός σχολικής μονάδας.
- Ανοικτές – Κλειστές τάξεις.
- Αναζήτηση video, υποστήριξη καναλιών (π.χ. YouTube).
- Ενσωμάτωση σε LMS (Moodle, Google Classroom κλπ).
- Δυνατότητα δημιουργίας μαθητικών λογαριασμών.
- Δυνατότητα παρακολούθησης προόδου μαθητών/τριων.

# Η εφαρμογή EdPuzzle 3/3

---

- Δυνατότητα δημιουργίας βιβλιοθήκης video.
- Δυνατότητα εγγραφής video.
- Κοπή video, προσαρμογή.
- Δυνατότητα εισαγωγής σημειώσεων.
- Ένα (1) link για πρόσβαση στην τάξη / μάθημα.
- Δυνατότητα μεταφόρτωσης βαθμών σε αρχείο Excel.
- Υποστήριξη ανεστραμμένης τάξης (flipped classroom).

## Discover

Community

My School

YouTube

All

Khan Academy

National Geographic

TED Talks

Veritasium

Numberphile

Crash Course




# EdPuzzle – Περιεχόμενο – Σχολική μονάδα

My Content

All Folders Videos Projects

Videos



03:35 1 ● 🔒 □

Το υλικό του Υπολογιστή

## Teachers (1)



Γιώργος Κατσίγιαννης





## Create new class

Name

Description

Optional

Grade level

Subject

Class type

Classic  Open

Classic is the teachers' favorite! When your students log in or sign up, you'll get the most analytics Edpuzzle has to offer.

[Back](#)

[Create class](#)

All

Due Date

No Due Date

Pending to grade

Completed

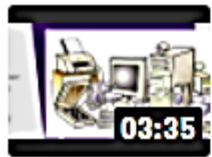
## In progress

Assignment

Start date

Due date

Turned in

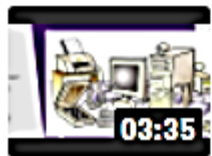


Το υλικό του Υπολογιστή

April 30th

No due date

0 of 1

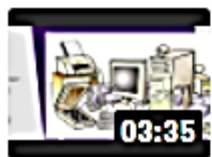


Το υλικό του Υπολογιστή

April 30th

No due date

0 of 2



Το υλικό του Υπολογιστή

April 30th

No due date

0 of 2

# EdPuzzle – Δημιουργία μαθήματος

00:28 01:49

Multiple-choice question

**B I U**  $x^2$   $x_2$   $fx$

Type your multiple choice question here

**B I U**  $x^2$   $x_2$   $fx$

Type your choice here

Feedback

**B I U**  $x^2$   $x_2$   $fx$

**Ενεργοποιήστε τους παρακάτω συνδέσμους:**

(Τελευταία πρόσβαση: 22 Ιανουαρίου 2023)

**[Εκπαιδευτικά Video EdPuzzle 1](#)**

**[Εκπαιδευτικά Video EdPuzzle 2](#)**

**[Εκπαιδευτικά Video EdPuzzle 3](#)**

**[Εκπαιδευτικά Video EdPuzzle 4](#)**

# Παραδείγματα εφαρμογής στην τάξη

## Παυλίνα Λαμπίρη, Εκπαιδευτικός ΠΕ06, Δ.Σ. Χιλιομοδίου Κορινθίας

**Αξιοποίηση του Edpuzzle στο μάθημα της Αγγλικής Γλώσσας. Ε' Τάξη, Unit 7-Lesson 1, Famous people of the past.**

1. <https://edpuzzle.com/assignments/6278a829166f4f42b8598349/watch>
2. <https://edpuzzle.com/assignments/62813ffb2e7e01429a7acde0/watch>

*«Το Edpuzzle ήταν αρκετά εύκολο προς το χρήστη προσφέροντας τη δυνατότητα να κάνω διαφόρων τύπων ασκήσεις και να ασχοληθώ με την ανάπτυξη των δεξιοτήτων που σχετίζονται με την αγγλική γλώσσα.»*

Παυλίνα Λαμπίρη, Εκπαιδευτικός ΠΕ06, Δ.Σ. Χιλιομοδίου  
Κορινθίας

**Αξιοποίηση του Edpuzzle στο μάθημα της Αγγλικής Γλώσσας. Ε΄  
Τάξη, Unit 7-Lesson 1, Famous people of the past.**

*«Οι μαθητές απόλαυσαν τη διαδικασία και θέλησαν με ενθουσιασμό  
να συμμετέχουν σε όλες τις δραστηριότητες.*

*Κατά τη διάρκεια των ασκήσεων συμμετείχαν και μαθητές που  
δυσκολεύονται περισσότερο με το μάθημα της αγγλικής γλώσσας.»*

# EdPuzzle – Εφαρμογή στην τάξη

Βλαχογιώργου Νίκη, Εκπαιδευτικός ΠΕ70, Δ.Σ. Χιλιομοδίου Κορινθίας

**Αξιοποίηση της εφαρμογής Edpuzzle στο μάθημα της Ιστορίας της Γ τάξης. Ενότητα: Ο Τρωικός Πόλεμος, Κεφάλαιο 8, Ο Δούρειος ίππος και η καταστροφή της Τροίας.**

<https://edpuzzle.com/assignments/6283442347bdf84103bd68d2/watch>

*“Η εφαρμογή Edpuzzle είναι μια διαδικτυακή υπηρεσία, εύκολη στη χρήση της, που μας επιτρέπει να μετατρέπουμε υπάρχοντα βίντεο του διαδικτύου σε βιντεομαθήματα, προσθέτοντας σχόλια, ερωτήσεις σε μορφή διασκεδαστική κι ενδιαφέρουσα για τους μαθητές.*

*Με τον τρόπο αυτό παρακολουθούμε πόσοι και ποιοι μαθητές παρακολουθούν το βίντεο, ποιοι απαντούν στις ερωτήσεις και ποιοι όχι.”*



## Βλαχογιώργου Νίκη, Εκπαιδευτικός ΠΕ70, Δ.Σ. Χιλιομοδίου Κορινθίας

**Αξιοποίηση της εφαρμογής Edpuzzle στο μάθημα της Ιστορίας της Γ τάξης. Ενότητα: Ο Τρωικός Πόλεμος, Κεφάλαιο 8, Ο Δούρειος ίππος και η καταστροφή της Τροίας.**

*«Οι μαθητές κατά τη διάρκεια του μαθήματος έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον. Απαντούσαν με χαρά στις ερωτήσεις κι έδειξαν να απολαμβάνουν την όλη διαδικασία. Ακόμα κι αυτοί που δυσκολεύονται και διστάζουν να απαντούν γενικότερα σε ερωτήσεις, συμμετείχαν πολύ ενεργά.»*

# Εφαρμογές δημιουργίας δραστηριοτήτων

Ενεργοποιήστε τους παρακάτω συνδέσμους για να μεταβείτε σε παρουσίαση εφαρμογών δημιουργίας δραστηριοτήτων (τελευταία πρόσβαση: Ιανουάριος 2023):

- ✓ [43 Great Free Tools for Teachers From edshelf](#)
- ✓ [27 Tech Tools Teachers Can Use to Inspire Classroom Creativity](#)
- ✓ [75 digital tools and apps teachers can use to support formative assessment in the classroom](#)
- ✓ [50 Free Teaching Tools That Aid Classroom Learning](#)
- ✓ [101 tools for teachers](#)
- ✓ [60 Web 2.0 εργαλεία στην εκπαίδευση](#)
- ✓ [Εκπαιδευτική τεχνολογία και ψηφιακά εργαλεία μάθησης](#)
- ✓ [TechTeacher, τεχνολογία με απλά λόγια](#)

# Βιβλιογραφία – Πηγές 1/4

---

- Κεφαλίδης, Χ. (2011). Διαδραστικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες" Παίζω & Μαθαίνω" για την προστασία του περιβάλλοντος.
- Κεχαΐδου, Μ. (2021). Αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.
- Κουτσογιωργάκη, Α. Α. (2014). Διαδραστική διδασκαλία θετικών επιστημών σε παιδιά νηπιαγωγείου και πρώτων τάξεων δημοτικού σχολείου.
- Μακροδήμος, Ν., Παπαδάκης, Σ., & Κουτσούμπα, Μ. (2017). "Flipped classroom" in primary schools: a Greek case, *Ανεστραμμένη τάξη σε ελληνικό δημοτικό σχολείο. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 9(3Α), 179-187.*
- Afach, S. A., Kiwan, E., & Semaan, C. (2018). How to enhance awareness on bullying for Special Needs Students using "Edpuzzle" a web 2.0 tool. *International Journal of Educational Research Review, 3(1),1-7.*
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2019, April). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. In *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC) (2019)* (Online: [https://www.researchgate.net/publication/334358438\\_Kahoot\\_or\\_Quizizz\\_the\\_Students'\\_Perspectives](https://www.researchgate.net/publication/334358438_Kahoot_or_Quizizz_the_Students'_Perspectives)).

# Βιβλιογραφία – Πηγές 2/4

---

Belmahdi, A. (2021). Assessing Post-Secondary English Language Learners through EdPuzzle.

Cankaya, S. & Karamate, A. The effects of educational computer games on students' attitudes towards mathematics course and educational computer games. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), pp 145–149, 2009.

Çeker, E., & Özdaml, F. (2017). What " Gamification" Is and What It's Not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221-228.

Heng, L. C., & Said, M. N. H. M. (2020). Effects of digital game-based learning apps based on Mayer's cognitive theory of multimedia learning in mathematics for primary school students. *Innovative Teaching and Learning Journal (ITLJ)*, 4(1), 65-78.

Hidayat, L. E., & Praseno, M. D. (2021). Improving Students' Writing Participation and Achievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom. *EDUCAFL: Journal of Education of English as Foreign Language*, 4(1), 1-8.

JEYAPRAKASAM, N. K. (2019) ONLINE INTERACTIVE GAMES: A MODERN APPROACH FOR TEACHING BIOLOGY.

# Βιβλιογραφία – Πηγές 3/4

---

Mayang, G., Efendi, A., & Prakisy, N. T. (2021). The Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by EdPuzzle on Students' Critical Thinking Skills. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 5(1), 9-15.

Şahin, M. (2019). Classroom Response Systems as a Formative Assessment Tool: Investigation into Students' Perceived Usefulness and Behavioural Intention. *International Journal of Assessment Tools in Education*, 6(4), 693-705.

Υλικό από την επιμόρφωση ΤΠΕ Β1

## Ηλεκτρονικές Πηγές:

1. [43 Great Free Tools for Teachers From edshelf](#)
2. [27 Tech Tools Teachers Can Use to Inspire Classroom Creativity](#)
3. [75 digital tools and apps teachers can use to support formative assessment in the classroom](#)
4. [50 Free Teaching Tools That Aid Classroom Learning](#)
5. [101 tools for teachers](#)
6. [60 Web 2.0 εργαλεία στην εκπαίδευση](#)
7. [Εκπαιδευτική τεχνολογία και ψηφιακά εργαλεία μάθησης](#)
8. [TechTeacher, τεχνολογία με απλά λόγια](#)