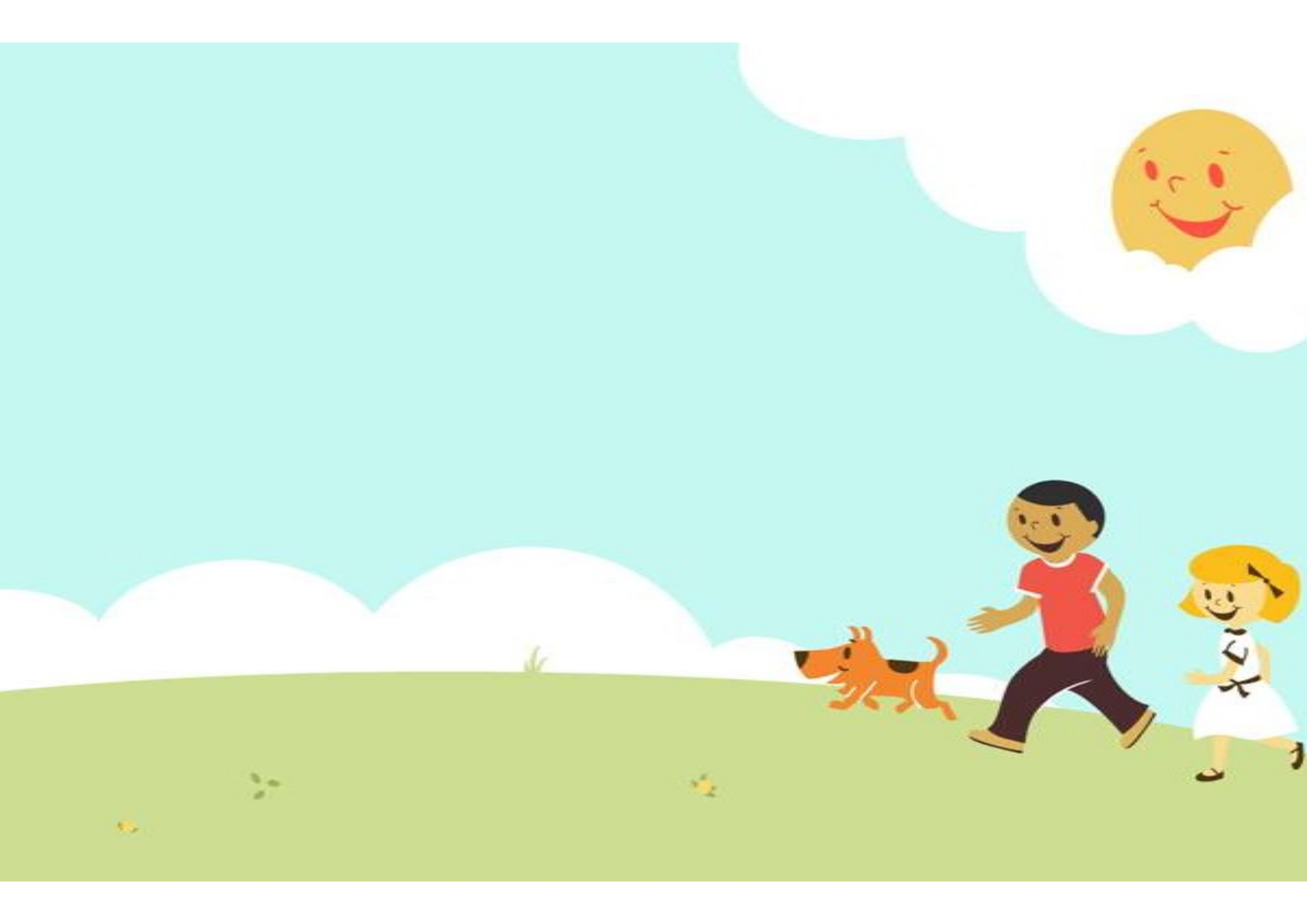


Διάδραση στην τάξη

Quizizz και EdPuzzle



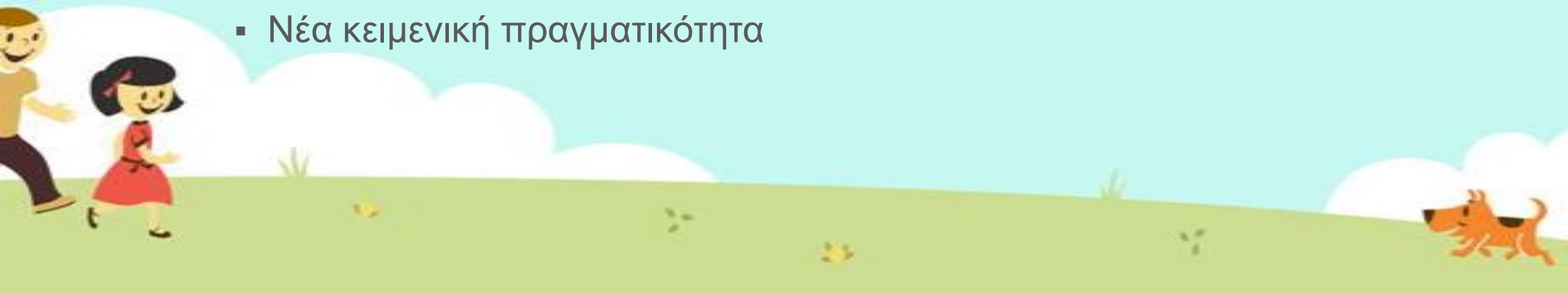


Και ο ρόλος της τεχνολογίας;

- Το ΕΠΣ-ΞΓ αναφέρεται σε δείκτες διαδραστικής επικοινωνιακής επάρκειας



- Γραπτή και προφορική διάδραση
- Γιατί διαδραστικό περιεχόμενο;
- Ψηφιακός γραμματισμός ως δεξιότητα του 21^{ου} αιώνα
- Νέα κειμενική πραγματικότητα



Quizizz

Paper Mode



First official girls' football game played?

1969

C

1920

D

1890s

Popular Modes



Classic Mode

Practice Assessment Review

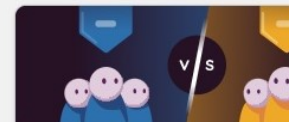
Learning and Assessment



Instructor Paced

Practice Lessons

Other Modes



Team Mode

Collaboration Friendly competi

Quizizz

Οι επιλογές



Παράδειγμα: Women's Day

Το κείμενο

Το παιχνίδι ερωτήσεων

Οι Qcards

Η επιλογή Paper Mode χρειάζεται:

- ❑ Τύπωμα Q-cards για τους μαθητές (1 κάρτα ανά ομάδα/ ζευγάρι/άτομο) – διαθέσιμες 60!
- ❑ Κατέβασμα της εφαρμογής για κινητά
- ❑ Επιφάνεια προβολής για τις ερωτήσεις (ένας προτζέκτορας και ο τοίχος της τάξης αρκεί)



EdPuzzle

Η εναλλακτική της e-me



Η απλή και εύκολη εκδοχή της e-me

The Wright Brothers



<https://edpuzzle.com/media/64245c59f3635d4326bfca6e>

Thanksgiving Day



<https://edpuzzle.com/media/63833d77cd824d40e9d18773>

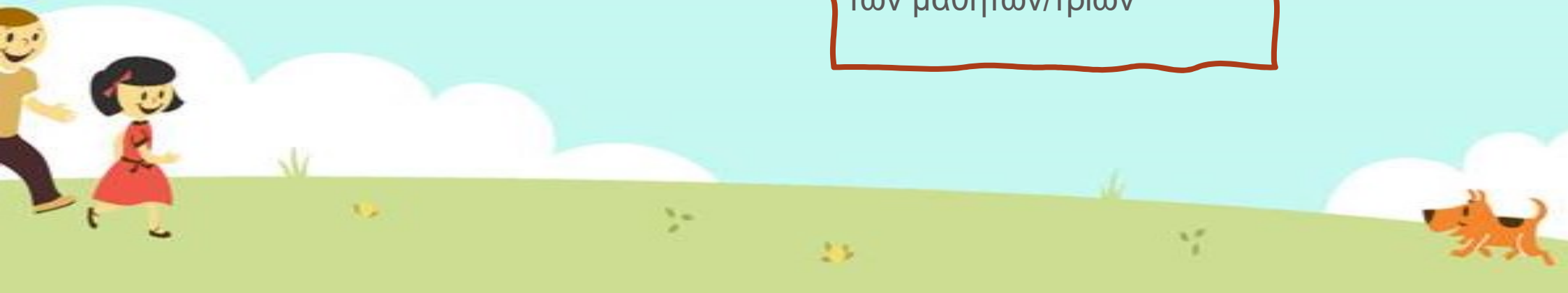
Πλεονεκτήματα χρήσης διαδραστικού περιεχομένου

Άμεση ανατροφοδότηση

Βελτιωμένη μαθησιακή
εμπειρία

Ενισχυμένη συνεργασία

Η παιχνιδοποίηση βελτιώνει
τη δέσμευση και τα κίνητρα
των μαθητών/τριών



Καλό καλοκαίρι!

