

ΑΜΑΝΑΤΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ

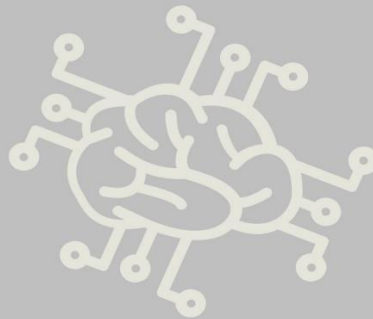
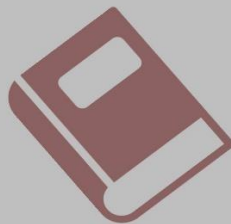


100+1

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

WEB 2.0

ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

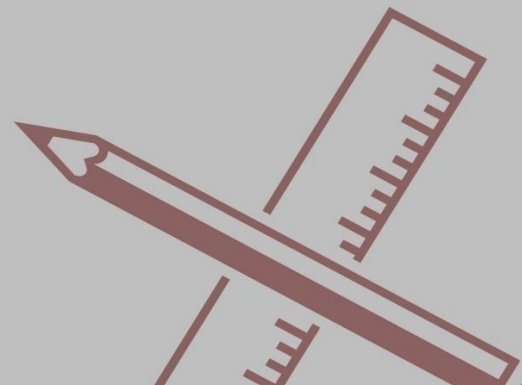


Φιλολογική επιμέλεια
Μαρία Παπαδοπούλου

Επιμέλεια έκδοσης
Ηρώ Τσαγκίδη



Αθήνα - Λαύριο 2020



Η «Ξένιος Πόλις: Πολιτισμός, Επιστήμη και Δράση» (ΞΠ) με ιδιαίτερη χαρά παραδίδει στο αναγνωστικό κοινό-γονείς, εκπαιδευτικούς, επαγγελματίες, αλλά και κάθε ενδιαφερόμενο χρήστη-τα 100+1 Διαδικτυακά Εργαλεία Web 2.0 στην Εκπαίδευση του Νίκου Αμανατίδη. Η εν λόγω έκδοση πραγματοποιείται στη βάση δύο συνιστωσών: αφενός, της έλλειψης που καλείται το παρόν σύγγραμμα να καλύψει ως προς τη συστηματοποίηση και παρουσίαση ενός ευσύνοπτου και χρηστικού οδηγού διαδικτυακών εργαλείων για τους συμμετέχοντες στην εκπαιδευτική διαδικασία και αφετέρου, της ένταξης του πονήματος αυτού στο πλαίσιο των εκδοτικών και επιστημονικών δραστηριοτήτων της ΞΠ. Οι εκδοτικές προσπάθειες της εταιρείας απορρέουν από την οργάνωση προγραμμάτων και δράσεων κοινωνικής έρευνας, εκπαίδευσης και πολιτισμού και ταυτόχρονα ευθυγραμμίζονται με το όραμά της για την αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών και τη λειτουργική τους ένταξη στα εκπαιδευτικά δρώμενα.

Λαύριο Αττικής, Ιανουάριος 2020

Βασίλης Μπόκολας

Δήμητρα Σιταρένιου

ΠΡΟΛΟΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

Η πρόοδος που έχει σημειωθεί, στις μέρες μας, στις ψηφιακές τεχνολογίες (π.χ. Web 2.0, Internet of things, cloud computing, επαυξημένη πραγματικότητα), στις φορητές (π.χ. ρολόγια, γυαλιά) και κινητές συσκευές (π.χ. έξυπνα κινητά τηλέφωνα, ταμπλέτες) αλλά και στις τηλεπικοινωνίες (e.g. mobile/ wireless communication) έχουν επιφέρει τεράστιες αλλαγές στην εκπαίδευση πολλών εκπαιδευτικών συστημάτων. Αποτέλεσμα αυτής της προόδου είναι η εμφάνιση μιας νέας μάθησης η οποία ονομάζεται «ηλεκτρονική μάθηση 2.0» «πανταχού παρούσα», «κινητή», «εδώ και τώρα» μάθηση. Αυτού του είδους η μάθηση, σε σύγκριση με την παραδοσιακή, εμπλέκει πιο ενεργά τους μαθητές στην ανάπτυξη συνεργατικών και διαθεματικών δραστηριοτήτων οι οποίες συνδέονται άμεσα με την επικοινωνιακή, την πλακαιοθετημένη και συνεργατική μάθηση. Επιπρόσθετα, οι ανωτέρω ψηφιακές τεχνολογίες παρέχουν τη δυνατότητα ανάπτυξης και αξιοποίησης εμπειριών των μαθητών τόσο σε τυπικά όσο και σε άτυπα περιβάλλοντα μάθησης.

Μέσα στο πλαίσιο αυτό ο σύγχρονος εκπαιδευτικός καλείται να ενσωματώσει, στη διδασκαλία του, τις πιο κατάλληλες ψηφιακές εφαρμογές από παιδαγωγική άποψη αλλά και τις πιο εύχρηστες από τεχνολογική άποψη. Ωστόσο, το ογκώδες και συνεχώς πολλαπλασιαζόμενο ψηφιακό υλικό που χρησιμοποιείται πλέον και στη χώρα μας πολλές φορές δεν έχει αξιολογηθεί, διορθωθεί ή επιδεχθεί κριτικής. Σήμερα λοιπόν, περισσότερο από ποτέ καθίσταται απαραίτητο ο κάθε εκπαιδευτικός να αποκτήσει τις γνώσεις και τις δεξιότητες που θα τον βοηθήσουν να κρίνει σωστά και να αξιοποιήσει παιδαγωγικά αποτελεσματικά και με επιτυχία τα εργαλεία και τις εφαρμογές που πλέον συναντά καθημερινά εντός και εκτός εκπαιδευτικού χώρου.

Μέσα στο πλαίσιο αυτό ο Νίκος Αμανατίδης, στις επόμενες σελίδες του εγχειριδίου επιμελώς αναζήτησε, αξιολόγησε με παιδαγωγικά και τεχνολογικά κριτήρια, ομαδοποίησε και παρουσιάζει μια πληθώρα διαδικτυακών εργαλείων τα οποία και μπορούν να αξιοποιηθούν σε ποικιλότητες περιπτώσεις από εκπαιδευτικούς, γονείς, επαγγελματίες, διαδικτυακούς χρήστες και όποιον ενδιαφέρεται για την αναζήτηση, δημοσίευση και επεξεργασία κειμένου, ήχου, εικόνας, βίντεο αλλά και προγραμματιστικών περιβαλλόντων.

Αρκετά από αυτά τα εργαλεία και περιβάλλοντα παρέχονται ελεύθερα στο διαδίκτυο, ενώ άλλα απαιτούν μηνιαία ή ετήσια συνδρομή, εγγραφή του χρήστη ή και εγκατάσταση στον υπολογιστή. Οι κατηγορίες των περιβαλλόντων οργανώθηκαν με κριτήριο το είδος και τον σκοπό της χρήσης και αφετέρου το είδος και τη μορφή του περιβάλλοντος εργασίας. Σε κάθε κατηγορία αναφέρονται τρόποι διδακτικής αξιοποίησης των εργαλείων καθώς και προτεινόμενες ερωτήσεις μαθήματος για τους εκπαιδευτικούς. Δεν αναφέρονται τεχνικές οδηγίες χρήσης, οι οποίες όμως παρέχονται στον ιστότοπο του εργαλείου καθώς και σε βίντεο οδηγούς στο YouTube.

Στον τόσο γρήγορα εξελισσόμενο αυτόν κόσμο των ψηφιακών εργαλείων, τα διαδικτυακά εργαλεία και ψηφιακά περιβάλλοντα εργασίας καθώς και οι προτάσεις των επιλογών που παρουσιάζονται δεν είναι εξαντλητικές αλλά ενδεικτικές σε ποιότητα και ευχρηστία.

Επίσης, υπάρχει και μια προτεινόμενη αξιολόγηση των περιβαλλόντων αυτών υπό μορφή αριθμού αστεριών, (ένα αστέρι: καλό, 2 αστέρια πολύ καλό, 3 αστέρια: εξαιρετικό, 4 αστέρια: ιδεώδες) όπου δεν υπάρχει αστέρι υπάρχει ισοδύναμη σχέση σε ποιότητα των εργαλείων. Επιπλέον, παρατίθεται και παράρτημα με θέματα ψηφιακά - εικονικά μουσεία, εικονικές περιηγήσεις, διαδραστικές περιηγήσεις και διαδραστικές δραστηριότητες, ενδεικτική βιβλιογραφία καθώς και συγκεντρωτικός πίνακας ιστότοπων-εργαλείων.

Αθήνα, Οκτώβριος 2019

Δρ. Γεώργιος Κουτρομάνος

Εργαστήριο Πληροφορικής ΠΤΔΕ, ΕΚΠΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η έλευση και η ταχύτατη ανάπτυξη των Τεχνολογιών έφερε νέα δεδομένα σε πολλούς τομείς της ζωής μας όπως και στον εκπαιδευτικό τομέα. Ο σχεδιασμός, η δημιουργία και διακίνηση στο εμπόριο αλλά και στον εκπαιδευτικό χώρο, νέων, πολύμορφων, πολυμεσικών, πολυχρηστικών αλλά και διαφορετικής θεματικότητας εκπαιδευτικών εργαλείων, καθώς επίσης και η διαρκώς αυξανόμενη χρήση και αξιοποίησή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία τα καθιστά πλέον κομμάτι της σύγχρονης εκπαίδευσης και γενικότερα του σύγχρονου κόσμου. Το ογκώδες και συνεχώς πολλαπλασιαζόμενο, λοιπόν, αυτό ψηφιακό υλικό που υφίσταται πλέον και στη χώρα μας πολλές φορές δεν έχει αξιολογηθεί, διορθωθεί ή επιδεχθεί κριτικής. Σήμερα, λοιπόν, περισσότερο από ποτέ καθίσταται απαραίτητο ο κάθε εκπαιδευτικός να αποκτήσει τη γνώση και τις κατευθύνσεις που θα τον βοηθήσουν να κρίνει σωστά και να αξιοποιήσει αποτελεσματικά και με επιτυχία το εκπαιδευτικό λογισμικό που πλέον συναντά καθημερινά τόσο εντός εκπαιδευτικού χώρου όσο και εκτός.

Σκοπός της συγγραφικής αυτής προσπάθειας είναι η ανάπτυξη και παρουσίαση ενός πλαισίου αξιολόγησης και αξιοποίησης εκπαιδευτικών λογισμικών με άμεση χρηστικότητα από τους εκπαιδευτικούς για μια απροβλημάτιστη και παραγωγική σύγχρονη διδασκαλία. Σκέψεις και προβληματισμοί ίσως προκύψουν και ωθήσουν σε περαιτέρω ανάπτυξη στον τομέα αυτό. Υπό αυτούς τους κατευθυντήριους συλλογισμούς λοιπόν, η παρούσα προσπάθεια συγκροτεί μια επιμελή αναζήτηση, ομαδοποίηση και παρουσίαση ποικίλων διαδικτυακών εργαλείων τα οποία και μπορούν να αξιοποιηθούν σε ποικιλότητες περιπτώσεις από εκπαιδευτικούς, γονείς, επαγγελματίες, διαδικτυακούς χρήστες και όποιον ενδιαφέρεται για την αναζήτηση, δημοσίευση και επεξεργασία κειμένου, ήχου, εικόνας, βίντεο αλλά και προγραμματιστικών περιβαλλόντων. Αρκετά από αυτά τα εργαλεία και περιβάλλοντα παρέχονται ελεύθερα στο διαδίκτυο, ενώ άλλα απαιτούν μηνιαία ή ετήσια συνδρομή, εγγραφή του χρήστη ή και εγκατάσταση στον υπολογιστή. Οι κατηγορίες των περιβαλλόντων οργανώθηκαν με κριτήριο το είδος και σκοπό της χρήσης και αφετέρου το είδος και μορφή του περιβάλλοντος εργασίας. Σε κάθε κατηγορία αναφέρονται τρόποι διδακτικής αξιοποίησης των εργαλείων καθώς και προτεινόμενες ερωτήσεις μαθήματος για τους εκπαιδευτικούς. Δεν αναφέρονται τεχνικές οδηγίες χρήσης, οι οποίες όμως παρέχονται στον ιστότοπο του εργαλείου καθώς και σε βίντεο οδηγούς στο YouTube. Στον τόσο γρήγορα εξελισσόμενο αυτόν κόσμο των ψηφιακών εργαλείων, τα διαδικτυακά εργαλεία και ψηφιακά περιβάλλοντα εργασίας καθώς και οι προτάσεις των επιλογών που παρουσιάζονται δεν είναι εξαντλητικές αλλά ενδεικτικές σε ποιότητα και ευχρηστία. Επίσης, υπάρχει και μια προτεινόμενη αξιολόγηση των περιβαλλόντων αυτών υπό τη μορφή αριθμού αστεριών, (ένα αστέρι: καλό, 2 αστέρια πολύ καλό, 3 αστέρια: εξαιρετικό, 4 αστέρια: ιδεώδες) όπου δεν υπάρχει αστέρι υπάρχει ισοδύναμη σχέση σε ποιότητα των εργαλείων. Επιπλέον, παρατίθεται και παράρτημα με θέματα ψηφιακά – εικονικά μουσεία, εικονικές περιηγήσεις, διαδραστικές περιηγήσεις και διαδραστικές δραστηριότητες, ενδεικτική βιβλιογραφία καθώς και συγκεντρωτικός πίνακας ιστότοπων - εργαλείων.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ - ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ-ΕΞΑΣΚΗΣΗΣ.....	8
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΦΙΣΑ.....	10
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΗ ΑΦΙΣΑ (INFOGRAPHIC).....	12
ANIMATION ΤΑΙΝΙΕΣ	13
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ.....	16
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ /E-BOOKS , E –ARTICLES, E-JOURNALS	19
ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ-ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ	20
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΒΙΝΤΕΟ	24
ΠΡΟΒΟΛΗ ΚΑΙ ΑΝΑΡΤΗΣΗ ΒΙΝΤΕΟ	26
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΕΣ	28
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ	30
ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ.....	31
ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΣ ΚΑΙ ΝΟΗΤΙΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ (MINDMAP)	33
ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ	36
ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ	38
ΣΧΕΔΙΑΣΩ ΚΑΙ ΖΩΓΡΑΦΙΣΩ	39
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΗΧΟΥ	40
ΑΝΑΡΤΗΣΗ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΑΚΡΟΑΣΗ ONLINE	41
ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΙΣΤΟΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ (WEBQUEST)	42
ΙΣΤΟΛΟΓΙΟ (BLOG)	44
ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ	45
ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ	47
ΚΟΛΑΖ.....	49
ΚΟΜΙΚΣ.....	51

ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ	52
ΛΕΞΙΚΑ	53
ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΣΕ ΜΟΥΣΕΙΑ	54
ΓΕΝΕΑΛΟΓΙΚΟ ΔΕΝΤΡΟ	55
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ	56
ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΕΩΝ.....	57
ΣΥΝΝΕΦΟΛΕΞΟ	58
ΤΗΛΕΔΙΑΣΚΕΨΗ.....	59
CLOUD COMPUTING.....	60
ΧΑΡΤΗΣ	61
ΧΡΟΝΟΓΡΑΜΜΗ	62
ΨΗΦΙΑΚΑ - ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΜΟΥΣΕΙΑ, ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΠΕΡΙΗΓΗΣΕΙΣ, ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΗΓΗΣΕΙΣ	
ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	63
ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΞΕΝΟΓΛΩΣΗ	65
ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΗ.....	68
ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΙΣΤΟΤΟΠΩΝ.....	69
ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ	75



ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ-ΕΞΑΣΚΗΣΗΣ



Τα λεγόμενα περιβάλλοντα αξιολόγησης και εξάσκησης διαδραματίζουν έναν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων του μαθήματος μέσα από μια σειρά γνωσιακών διαγνωστικών εργαλείων. Διαμέσου της χρήσης των περιβαλλόντων εξάσκησης ο μαθητής γνωρίζει είτε αυτόνομα είτε μέσω του εκπαιδευτικού τις γνώσεις του επί του μαθησιακού αντικειμένου ή της έννοιας και ανάλογα επιδιώκει τον εμπλουτισμό τους ή τη διόρθωση των ενδεχόμενων γνωστικών σφαλμάτων. Από τη μεριά του ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να προβεί σε μια αρχική διάγνωση των γνώσεων των μαθητών καθώς και εν συνεχεία στη διαμορφωτική και τελική διάγνωση και αξιολόγηση των γνωστικών αποτελεσμάτων των μαθητών και ευρύτερα του συνόλου της τάξης.

- **Hotpotatoes**> <http://hotpot.uvic.ca/>  ☆ ☆
- **Kubbu**> <http://www.kubbu.com/>  kubbu ☆ ☆
- **Articulate**> <https://www.articulate.com>  ☆ ☆ ☆

Διαδικτυακά εργαλεία με δυνατότητα δημιουργίας ποικίλων διαδραστικών ασκήσεων, όπως ασκήσεις πολλαπλών επιλογών, σύντομων απαντήσεων, ανακατεμένης πρότασης, συμπλήρωσης κενών, αντιστοίχισης και σταυρόλεξα. Οι ασκήσεις που δημιουργούνται μπορούν να αποθηκευτούν σε μορφή ιστοσελίδας στον υπολογιστή ή να αναρτηθούν σε κάποια ιστοσελίδα. Το τελευταίο εργαλείο απαιτεί συνδρομή αλλά παρέχει δωρεάν δοκιμή 30 ημερών.

- **CrosswordPuzzleGames**> <http://www.crosswordpuzzlegames.com/>
 ☆ ☆
- **Crossword**> <http://www.toolsforeducators.com/crossword>
 ☆ ☆

Διαδικτυακό περιβάλλον δημιουργίας σταυρολέξων. Ο χρήστης τοποθετεί σε μια φόρμα τους ορισμούς και τις απαντήσεις, και το περιβάλλον δημιουργεί αυτόματα το σταυρόλεξο.

Διδακτική Αξιοποίηση: Τα συγκεκριμένα διαδικτυακά εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην τάξη ή και για εργασία στο σπίτι ως εργαλεία αξιολόγησης αλλά και εξάσκησης ή διαγνωστικά εργαλεία για την κατανόηση και την απόκτηση της νέας γνώσης από τους μαθητές μετά την εισαγωγή στο νέο μαθησιακό αντικείμενο ή θεματική ενότητα. Υπάρχει δυνατότητα πολλών ειδών και μορφών αξιολόγησης και εξάσκησης όπως quiz, puzzle, ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών κ.α.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος (Αυτό αξιολόγηση):

- Ήταν κατανοητές οι ερωτήσεις;
- Πόσο χρόνο χρειαστήκατε για τις απαντήσεις;
- Ποιες οι δυσκολίες που αντιμετωπίσατε;
- Με ποιόν τρόπο βρήκατε τις απαντήσεις στις δύσκολες ερωτήσεις;

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΦΙΣΑ



Ο κύριος σκοπός του σχεδιασμού και της δημιουργίας της εκπαιδευτικής ψηφιακής αφίσας είναι οι μαθητές να αποκτήσουν δεξιότητες παρουσίασης των γνώσεων και των ιδεών τους καθώς και η αυτοδιάγνωση των γνώσεων που έχουν αποκτήσει κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας. Παράλληλα, με τη χρήση των συγκεκριμένων και επιλεγμένων εκπαιδευτικών εργαλείων οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας και διερεύνησης γνώσεων και ιδεών. Το αντίστοιχο ισχύει και για την πληροφοριακή αφίσα όπου εκεί οι μαθητές ενισχύουν επίσης τις δεξιότητες ταξινόμησης, οργάνωσης και παρουσίασης ιδεών και μαθησιακών πληροφοριών.

- **Gloster**> <http://edu.glogster.com>



Διαδικτυακή εφαρμογή με σκοπό τη δημιουργία εκπαιδευτικών πολυμεσικών αφισών οι οποίες μπορούν να περιλαμβάνουν κείμενο, φωτογραφίες, βίντεο (από το YouTube), γραφικά, ήχους, συνημμένα αρχεία κ.ά. Απαιτείται η δωρεάν δημιουργία χρηστών. Δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας ομάδων εργασίας, διαχείρισης από τον εκπαιδευτικό και σχολιασμός των έργων από τις ομάδες. Οι αφίσες αποθηκεύονται στον λογαριασμό του χρήστη ή μπορούν και να εκτυπωθούν.

- **Thinglink**> <http://www.thinglink.com>  ☆ ☆ ☆

Διαδικτυακή εφαρμογή για τη δημιουργία διαδραστικής εικόνας, πάνω στην οποία μπορούν να ενεργοποιηθούν ποικίλοι διαδραστικοί υπερσύνδεσμοι όπως μουσική, βίντεο, κείμενο και εικόνες. Απαιτείται η δωρεάν εγγραφή χρηστών. Οι αφίσες αποθηκεύονται στο διαδίκτυο ή και εκτυπώνονται.

- **Postermywall**> <http://www.postermywall.com>



Διαδικτυακή εφαρμογή για τη δημιουργία και τον σχεδιασμό εκπαιδευτικής αφίσας. Απαιτείται η δωρεάν εγγραφή χρηστών. Οι αφίσες αποθηκεύονται στο διαδίκτυο ή και εκτυπώνονται.

- **Canva**> <https://www.canva.com>



Διαδικτυακή εφαρμογή για τη δημιουργία και τον σχεδιασμό εκπαιδευτικής και όχι μόνο αφίσας. Απαιτείται η δωρεάν εγγραφή χρηστών. Οι αφίσες αποθηκεύονται στο διαδίκτυο ή και εκτυπώνονται.

Διδακτική Αξιοποίηση: Αναφορικά με τη δημιουργία αφίσας από τους μαθητές ο/η εκπαιδευτικός, μπορεί να τη χρησιμοποιήσει κατά τη διδασκαλία ώστε να ενισχύσει τη δημιουργικότητα των μαθητών, την ομαδική εργασία, τη συνεργασία σε μια θεματική ή ένα γνωστικό αντικείμενο καθώς και τη διάγνωση της κατανόησης του μαθησιακού αντικειμένου.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια η θεματική της αφίσας;
- Ποιοι οι ήρωες της, (αν υπάρχουν);
- Ποιος ο χαρακτήρας του κάθε ήρωα, (αν υπάρχουν);
- Γιατί επιλέξατε αυτό το θέμα;
- Πώς εξελίσσεται η ιστορία;
- Περιγράψτε μου το έργο σας.
- Ποιο το συνολικό μήνυμα της αφίσας σας;
- Ποιο η ποια τα μηνύματα που προσπαθείτε να μεταδώσετε μέσα από τη δημιουργία σας;

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΗ ΑΦΙΣΑ (INFOGRAPHIC)

- **Infogr.am** > <http://infogr.am/>



- **Piktochart** > <http://piktochart.com/>



- **Vennngage** > <https://venngage.com>



Διαδικτυακές εφαρμογές για τη δημιουργία πληροφοριακών αφισών, οι οποίες παρουσιάζουν με γραφικές μορφές την πληροφορία, πολύ χρήσιμες για την εκπαίδευση αλλά και για οποιαδήποτε εταιρική παρουσίαση με την ενσωμάτωση κειμένων, εικόνων και κυρίως γραφημάτων. Οι αφίσες σχεδιάζονται πάνω σε έτοιμα μοτίβα (templates) που δίνονται στους χρήστες. Απαιτείται η εγγραφή του χρήστη και η επιλογή του είδους της αφίσας-γραφήματος. Δίνεται η δυνατότητα αποθήκευσης των αφισών σε μορφή επεξεργάσιμης εικόνας (png) ή εγγράφου pdf. Η τρίτη πρόταση απαιτεί συνδρομή αλλά παρέχει και δωρεάν δοκιμή κάποιων ημερών.

Διδακτική Αξιοποίηση: Η δημιουργία της πληροφοριακής αφίσας από τους μαθητές, βοηθά στην καλύτερη κατανόηση του θέματος ή της διδαχθείσας έννοιας. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει το εργαλείο αυτό με σκοπό την ενίσχυση της κατανόησης μέσω της δημιουργίας και συνεργασίας από τους μαθητές της αφίσας αλλά και την ενίσχυση των δεξιοτήτων παρουσίασης και προβολής των γνώσεων των μαθητών στο συγκεκριμένο μαθησιακό αντικείμενο ή θεματική ενότητα. Η δημιουργία και προβολή της πληροφοριακής αφίσας από τους μαθητές ενισχύει τις δεξιότητες κριτικής αναζήτησης και επιλογής-αξιολόγησης των πηγών, συνεργασίας σε ομάδα με δημιουργικό σκοπό καθώς και κατανόησης μέσω της παρουσίασης του υπό μελέτη μαθησιακού αντικειμένου.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια η θεματική της αφίσας;
- Ποιοι οι ήρωες της, (αν υπάρχουν);
- Ποιος ο χαρακτήρας του κάθε ήρωα, (αν υπάρχουν);
- Γιατί επιλέξατε αυτό το θέμα;
- Πώς εξελίσσεται η ιστορία;
- Περιγράψτε μου το έργο σας.
- Ποιο το συνολικό μήνυμα της αφίσας σας;
- Ποιο η ποια τα μηνύματα που προσπαθείτε να μεταδώσετε μέσα από τη δημιουργία σας, (Αν πρόκειται για τους μαθητές δημιουργούς).



Ο κινηματογράφος από τις 28 Δεκεμβρίου του 1895 που έκανε και την πρώτη του εμφάνιση σε μορφή προβολής σε αίθουσα από τους αδελφούς Auguste και Luis Lumière, οι οποίοι βασίστηκαν στο κινητοσκόπιο των Dickson και Edison έως σήμερα εξακολουθεί να συνεπαίρνει το κοινό. Η τέχνη αυτή του κινηματογράφου αποτελεί ένα μέσο πληροφόρησης και διασκέδασης με τεράστια απήχηση τόσο σε ενήλικες όσο και σε μαθητές σύμφωνα και με πρόσφατες μελέτες που αποδεικνύουν τη στενή σχέση των Ελλήνων μαθητών με τα οπτικοακουστικά μέσα. Ειδικότερα οι Έλληνες μαθητές αγαπούν τον κινηματογράφο και επιδιώκουν την επαφή με το μέσο είτε σε επίπεδο ψυχαγωγίας είτε και γνωστικό μέσω πρόσβασης σε κινηματογραφικές ταινίες και άλλα οπτικοακουστικά προϊόντα, εντός και εκτός σχολείου (Κουτσογιάννης Δ., 2011). Ο κινηματογράφος είναι, λοιπόν ιδιαίτερα οικείος και αγαπητός στους μαθητές και στη χώρα μας. Οι μαθητές θεωρούνται πλέον σήμερα ως οπτικά εγγράμματοι και αυτό αποτελεί μαθησιακό στοιχείο ιδιαίτερα εκμεταλλεύσιμο από τους εκπαιδευτικούς (Silverblatt A., 2014).

Στη δυτική εκπαίδευση και εκπαιδευτικά συστήματα δίνεται ιδιαίτερη σημασία στη χρήση διάφορων μορφών οπτικού και ηχητικού κειμένου και προτείνεται η χρήση του σε σειρά μαθημάτων για την ενίσχυση της προσοχής αλλά και συγκεκριμένων δεξιοτήτων των μαθητών όπως του οπτικοακουστικού καθώς και του κριτικού γραμματισμού.

- **Movly**> <https://www.moovly.com/>



Δημιουργία και επεξεργασία βίντεο με συνδυασμό εικόνας και εξωτερικών βίντεο καθώς και δωρεάν μουσικών κομματιών από την μουσική τους βιβλιοθήκη. Οι δημιουργίες μπορούν να αποθηκευτούν και στην ηλεκτρονική βιβλιοθήκη του ιστότοπου ή και να αποθηκευτούν στον υπολογιστή και να δημοσιευθούν σε άλλη πλατφόρμα όπως Facebook ή και YouTube.

- **Powtoon**> <http://www.powtoon.com>



Εξαιρετικό διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας κινουμένων εικόνων για εκπαιδευτικούς και όχι μόνο σκοπούς, πολύ ποιοτική βιβλιοθήκη μοτίβων καθώς και καλή επιλογή συνοδευτικής μουσικής. Υπάρχει συνεχής εμπλουτισμός και υποστήριξη μέσω της πλατφόρμας και του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Τα βίντεο μπορούν να αποθηκευτούν στον υπολογιστή και να δημοσιευθούν σε άλλη πλατφόρμα όπως Facebook ή και YouTube.

- **Stop frame animator**>

<https://www.culturestreet.org.uk/activities/stopframeanimator/>



Διαδικτυακή εφαρμογή για τη δημιουργία ταινιών με την τεχνική «stopmotion». Το περιβάλλον διαθέτει κάποιους χαρακτήρες, ηχητικά εφέ, μουσική και εικόνες- φόντο, και μόνο αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην ταινία. Η εφαρμογή είναι δωρεάν και δεν απαιτείται εγγραφή. Οι ταινίες αποθηκεύονται και στέλνονται μέσω email.

- **DigitalFilms**> <http://digitalfilms.com/index.php>



Διαδικτυακή εφαρμογή για τη δημιουργία μικρών ταινιών (10frames). Η πλατφόρμα διαθέτει επιλογή από χαρακτήρες, εικόνες φόντου, αντικείμενα και είδη κινήσεων, και μόνο αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Η εφαρμογή δεν υποστηρίζει το ελληνικό αλφάβητο. Είναι δωρεάν και απαιτείται εγγραφή για κάθε χρήση.

- **Muvizu**> <http://www.muvizu.com>



Διαδικτυακή εφαρμογή με σκοπό τη δημιουργία τρισδιάστατης ταινίας animation με υψηλής ποιότητας γραφικά. Οι χαρακτήρες, οι εικόνες και οι κινήσεις σχεδιάζονται αποκλειστικά από τον δημιουργό και δίνονται πολλαπλές επιλογές. Διατίθεται δωρεάν έκδοση (με περιορισμούς).

- **Vyond**> <https://www.vyond.com/>

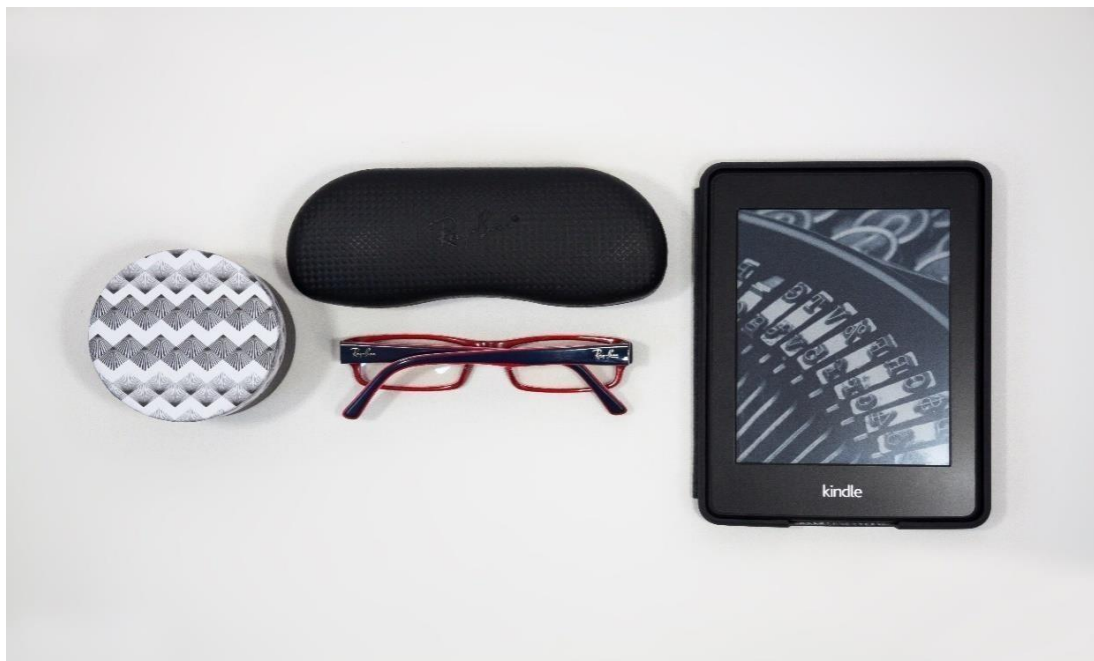


Ποιοτικό διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας κινουμένων εικόνων για εκπαιδευτικούς και όχι μόνο σκοπούς, πολύ ποιοτική βιβλιοθήκη μοτίβων καθώς και καλή επιλογή συνοδευτικής μουσικής. Υπάρχει συνεχής εμπλουτισμός και υποστήριξη μέσω της πλατφόρμας και του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Τα βίντεο μπορούν να αποθηκευτούν στον υπολογιστή και να δημοσιευθούν σε άλλη πλατφόρμα.

Διδακτική Αξιοποίηση: Οι μαθητές, μέσω της επαφής και νοητικής επεξεργασίας των οπτικοακουστικών στοιχείων συνδιαμορφώνουν τις αντιλήψεις τους διαμέσου των ατομικών τους εμπειριών ενώ παράλληλα αποκτούν γνώση και δημιουργούν νόημα και κρίση (Jahn M., 2003). Επιπλέον ενισχύουν και αναπτύσσουν δεξιότητες όπως του κριτικού γραμματισμού των μέσων αλλά και των υπόρρητων εννοιών που προβάλλονται (Critical Media Literacy, Kress G., 2003). Ενισχύοντας, λοιπόν την εισαγωγή της κινούμενης εικόνας στη διδασκαλία αλλά και την εκπαιδευτική προσπάθεια δημιουργίας μιας κινηματογραφικής ταινίας μικρού μήκους αναφορικά με ένα θέμα επιτυγχάνεται οι μαθητές να ενδυναμώσουν την αισθητική τους αντίληψη, να διευρύνουν τη φαντασία τους, να καλλιεργήσουν τις δεξιότητες τους (αισθητικές, γλωσσικές κ.ά.) και να ενισχύσουν την ενασχόληση τους με ένα σύγχρονο είδος τέχνης. Επιπλέον, ενδυναμώνεται η δυνατότητα οι μαθητές να συμμετάσχουν ελευθέρα, συλλογικά και ενεργητικά στην όλη διαδικασία του σεναρίου και της υλοποίησής του, να κατανοήσουν τον πολιτισμό και την κουλτούρα της περιοχής που ζουν και αναπτύσσονται καθώς και να ενεργοποιήσουν την κριτική τους ικανότητα. Επιπλέον, να προβληματισθούν, να συγκινηθούν και να βιώσουν την αισθητική απόλαυση που προσφέρει η τέχνη του κινηματογράφου μέσα από την προβολή σχετικών δημιουργιών του ελληνικού και διεθνή κινηματογράφου, να ασκηθούν στην παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου και να ενισχύσουν δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας, παρουσίασης και αναζήτησης.







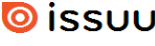

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια η θεματική της ταινίας;
- Ποιοι οι ήρωες της;
- Ποιος ο χαρακτήρας του κάθε ήρωα;
- Γιατί επιλέξατε αυτό το θέμα;
- Πώς εξελίσσεται η ιστορία;
- Περιγράψτε μου το έργο σας.
- Ποιο το δίδαγμα της ταινίας σας;
- Ποιο το μήνυμα που προσπαθεί να μεταδώσει ο δημιουργός;
- Ποιο η ποια τα μηνύματα που προσπαθείτε να μεταδώσετε μέσα από το βίντεό σας, (Αν πρόκειται για τους μαθητές δημιουργούς του βίντεο).




Η δυνατότητα σχεδιασμού και συγγραφής ηλεκτρονικών βιβλίων από τους μαθητές δίνει τη δυνατότητα να αναπτύξουν δεξιότητες παραγωγής λόγου τόσο σε προφορικό όσο και σε γραπτό επίπεδο. Μέσω της εκπαιδευτικής χρήσης των εργαλείων για τη δημιουργία ηλεκτρονικού βιβλίου οι μαθητές συνεργάζονται στην καταγραφή των συγγραφικών τους προτάσεων και ιδεών αλλά και στις επιμέρους σχεδιαστικές λεπτομέρειες του έργου. Έτσι, με την καθοδήγηση και την προτροπή του εκπαιδευτικού οι μαθητές σε ομάδες ή και ατομικά συμμετέχουν σε μια προσπάθεια ενίσχυσης της έκφρασης γλώσσας αλλά και της ορθής χρήσης της γραμματικής και της σύνταξης. Με τον τρόπο αυτό αναγνωρίζουν οι ίδιοι τα πιθανά γραμματικά ή και συντακτικά αλλά και ορθογραφικά τους λάθη, κάνουν την αυτοαξιολόγησή τους καθώς και προσπαθούν να βελτιωθούν μέσω της διδακτικής αξιοποίησης των εργαλείων αυτών στην προσπάθειά τους να παρουσιάσουν ένα άρτιο και ενδιαφέρον αποτέλεσμα κατά την τελική παρουσίαση των εργασιών στην ολομέλεια της τάξης.

Ο εκπαιδευτικός κατά την πορεία της εργασίας καθοδηγεί, προτείνει και ενισχύει τους μαθητές με ιδέες, προτάσεις και ενθαρρυντικά σχόλια.

- **Bookcreator**> <https://bookcreator.com/>  BOOK CREATOR ☆☆☆
- **Flipsnack**> <http://www.flipsnack.com/> (Δωρεάν)  ☆☆☆
- **FlipBuilder**> <http://www.flipbuilder.com/>(Δωρεάν)  ☆☆☆
- **FlippingBook Publisher**> <http://flippingbook.co>  (Δοκιμαστικό 30 ημερών) ☆☆☆
- **Atavist**> <https://atavist.com>  ☆☆☆
- **Yumpu**> <http://www.yumpu.com/> (Δωρεάν)  ☆☆☆
- **Issuu**> <http://issuu.com/> (Δωρεάν)  ως 100MB ☆☆☆
- **iBooksAuthor**> <https://www.apple.com/ibooks-author/> ☆☆☆
 ☆ **Short URL:** <https://goo.gl/twW4Po>
 Για περιβάλλον Mac, Δωρεάν δημιουργία διαδραστικών ηλεκτρονικών βιβλίων
- **Joomag**> <http://www.joomag.com>  (Δωρεάν) ☆☆☆

Διαδικτυακά εργαλεία που επιτρέπουν τη δημιουργία ηλεκτρονικών βιβλίων μέσω της εισαγωγής ηλεκτρονικού κειμένου ή αρχείου pdf. με εφέ γυρίσματος σελίδας ή και διάδραση με τη χρήση της εφαρμογής flash. Η δημιουργία γίνεται μέσω της μετατροπής του αρχείου κειμένου σε αρχείο flash (swf), το οποίο μπορεί να αποθηκευτεί στον υπολογιστή σε μορφή epub το επίσημο format για ηλεκτρονικά βιβλία ή να δημοσιευτεί στο διαδίκτυο. Τα επί πληρωμή περιβάλλοντα προσφέρουν περισσότερες δυνατότητες διαμόρφωσης του βιβλίου και μεγαλύτερη χωρητικότητα όπως πάνω από 100MB, ο αριθμός χωρητικότητας μεταβάλλεται ανάλογα με το είδος της συνδρομής.

- **Storybird**> <https://storybird.com>  ☆☆☆
 Πολύ ποιοτικό και με εξαιρετικά γραφικά περιβάλλον δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου. Απαιτεί εγγραφή, το μόνο μειονέκτημα ότι δεν μπορεί να δεχθεί εξωτερικές εικόνες

- **Storyjumper**><https://www.storyjumper.com/>



Στην ίδια κατηγορία με το προηγούμενο μόνο που εδώ είναι πιο ευέλικτη η χρήση του περιβάλλοντος με την ελεύθερη προσθήκη εξωτερικών αρχείων εικόνων.

Διδακτική Αξιοποίηση: Η δημιουργία ενός βιβλίου από τους μαθητές μέσω των συγκεκριμένων και επιλεγμένων διαδικτυακών εργαλείων ουσιαστικά έχει τη δυνατότητα να τους μετατρέψει σε μικρούς συγγραφείς. Υιοθετώντας αυτό τον ρόλο οι μαθητές αποκτούν ενδιαφέρον για τη χρήση του γραπτού λόγου καθώς και τις δυνατότητες ορθής και εμπλουτισμένης έκφρασης μέσω των ηλεκτρονικών αυτών μέσων. Ο /η εκπαιδευτικός έτσι προωθεί την κατανόηση και την ενίσχυση της γραπτής έκφρασης από τους μαθητές μέσω των διαδικτυακών και συνεργατικών αυτών εργαλείων. Οι μαθητές στην προσπάθειά τους να παρουσιάσουν κάτι άρτιο γραμματικά και συντακτικά μαθαίνουν και ακολουθούν τους σχετικούς γραμματικούς και συντακτικούς κανόνες, συνεργάζονται στην ομάδα και υποστηρίζουν με τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους τη δημιουργία του βιβλίου και τέλος παρουσιάζουν το βιβλίο στην τάξη ή και το αναρτούν στο ηλεκτρονικό ιστολόγιο ή ιστοσελίδα της τάξης ώστε να διαβαστεί και να σχολιαστεί και από άλλους μαθητές διαφορετικών τάξεων ή και σχολείων.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια η θεματική του βιβλίου;
- Ποιοι οι ήρωες του;
- Ποιος ο χαρακτήρας του κάθε ήρωα;
- Γιατί επιλέξατε αυτό το θέμα;
- Πώς εξελίσσεται η ιστορία;
- Περιγράψτε μου το 1ο κεφάλαιο.
- Ποιο το δίδαγμα του βιβλίου;
- Ποιο το μήνυμα που προσπαθεί να μεταδώσει ο δημιουργός;
- Ποιο η ποια τα μηνύματα που προσπαθείτε να μεταδώσετε μέσα από το βιβλίο σας, (Αν πρόκειται για τους μαθητές δημιουργούς του βιβλίου).



- **Calibre**> <http://calibre-ebook.com>



Περιβάλλον που επιτρέπει τη διαχείριση ηλεκτρονικών βιβλίων (ebooks) σε μορφή ψηφιακής βιβλιοθήκης. Μπορούν να εισαχθούν στοιχεία όπως τίτλος, ημερομηνία έκδοσης, συγγραφέας κ.λπ. και να γίνεται αυτόματη ταξινόμηση μέσω αυτών των στοιχείων. Δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας ebooks μέσα από τη μετατροπή διαφόρων τύπων αρχείων (π.χ. docx, pdf) σε αρχεία e-book (π.χ. epub). Το εργαλείο μπορεί να εγκατασταθεί στον υπολογιστή.

- **Mendeley**> <https://www.mendeley.com>









Εφαρμογή η οποία εγκαθίσταται στον υπολογιστή και αναζητά άρθρα, ηλεκτρονικά βιβλία και περιοδικά τα οποία αρχειοθετεί κατ' όνομα και θεματική. Επίσης αναζητά σχετικές θεματικές σε διαδικτυακά άρθρα και βιβλία καθώς και άλλα άρθρα του ίδιου ή άλλων συγγραφέων.





Υπάρχει μια πληθώρα ψηφιακών ελληνικών λογοτεχνικών βιβλίων διαθέσιμων προς ανάγνωση και διδακτική αξιοποίηση στο Διαδίκτυο. Αυτή, λοιπόν η πλούσια συλλογή μπορεί να αποτελέσει κίνητρο για δημιουργική και διαλογική εμπλοκή και αφόρμηση των μαθητών σε μία θεματική, ενίσχυση του ενδιαφέροντος τους και προβληματισμό για το υπό μελέτη θέμα ή έννοια, ανάπτυξη του γραπτού και προφορικού τους λόγου αλλά και προώθηση του βιβλίου και μέσω της ψηφιακής του έκδοσης ως πηγή γνώσεων και τροφή για σκέψη. Επιπλέον, μέσω της ανάγνωσης και του διαλόγου ενισχύεται η επικοινωνία και η κριτική αντίληψη γεγονότων και καταστάσεων μέσα από την συγκεκριμένη αφήγηση. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί και προβάλλει ιδέες, επιχειρήματα και αξίες τις οποίες οι μαθητές αξιολογούν, αναπτύσσουν και αντίστοιχα υιοθετούν και προβάλλουν.

- **Διαδραστικά και μη σχολικά βιβλία**> <http://ebooks.edu.gr/>
 Ιστότοπος του Υπουργείου Παιδείας στα πλαίσια του Ψηφιακού Σχολείου, (<http://dschool.edu.gr>) που συμπεριλαμβάνει σε ψηφιακή μορφή όλα τα σχολικά εγχειρίδια. Η πλειοψηφία των βιβλίων έχουν διαδραστική μορφή δηλαδή ενισχύεται η θεματική με πολύ μεσικές αναφορές όπως (π.χ. ιστοσελίδες, εικόνες βίντεο κ.ά.) ☆☆☆
- **Μικρός Αναγνώστης**> <http://www.mikrosanagnostis.gr/> 
 Το Εθνικό Κέντρο Βιβλίου αρχειοθέτησε και ψηφιοποίησε σημαντικό αριθμό βιβλίων με δυνατότητα και ηχητικής ακρόασης της ιστορίας από τον ίδιο τον συγγραφέα πολλές φορές. Όλα τα βιβλία είναι ελεύθερα σε πρόσβαση σε ένα πολύ όμορφο περιβάλλον. ☆☆☆
- **BedtimeStories**> <https://www.storiestogrowby.org/> 
 Ιστότοπος με παιδικά παραμύθια σε ψηφιακή μορφή (e-book), όπου υπάρχει και η ηχητική ανάγνωση. Όλα τα βιβλία είναι ελεύθερα. Μπορεί να γίνει χρήση της εφαρμογής και από κινητό τηλέφωνο ή ταμπλέτα. ☆☆☆
- **Openbook**> <http://www.openbook.gr/>  ☆☆☆
 Λογοτεχνικός Ιστότοπος με μεγάλο αριθμό «ανοιχτών» σε ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων σε ψηφιακή μορφή, (e-book).
- **Σπουδαστήριο του Νέου Ελληνισμού**> <http://www.snhell.gr> 
 Η ηλεκτρονική έκδοση του Σπουδαστηρίου Νέου Ελληνισμού περιλαμβάνει ευρύ πολιτισμικό υλικό στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη: Ανθολόγιο κειμένων από την Νέα Ελληνική Λογοτεχνία, Ανθολόγιο Αναγνώσεων (σε μορφή ηχητικών αρχείων mp3), Ανθολόγιο Μαρτυριών και Ανθολόγιο Παιδικής Παράδοσης, ένα Χρονολόγιο (1801-1981), Έργα Αναφοράς και χρήσιμες διαδικτυακές Συνδέσεις. Επίσης, η έκδοση περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, βιογραφικά στοιχεία και εργογραφίες των Κ.Π. Καβάφη, Κ.Θ. Δημαρά και Γ.Π. Σαββίδη, και πληροφορίες για την εταιρεία μας και τις δραστηριότητές της. ☆☆☆
- **ΤοΒιβλίο.net**> <http://tovivlio.net>  ☆☆☆
 Επιλογή και αρχειοθέτηση πλειάδας λογοτεχνικών βιβλίων, τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε και να διαβάσετε είτε στον υπολογιστή, την ταμπλέτα ή τον ηλεκτρονικό αναγνώστη σας (E-Book Reader) είτε να τα διαβάσετε online.

- **Project Gutenberg>**



<http://www.gutenberg.org/browse/languages/el>

Μια πολύ καλή προσπάθεια με καταλογογράφηση και παράθεση ποικίλων λογοτεχνικών βιβλίων από την αρχαιότητα ως και σήμερα τα οποία έχουν την δυνατότητα online ανάγνωσης ή και αποθήκευσης στον υπολογιστή για μετέπειτα ανάγνωση. ☆☆☆

- **Ανέμη>** <http://anemi.lib.uoc.gr/?lang=el>



Η Ανέμη προσφέρει στον διαδικτυακό αναγνώστη μια πλούσια συλλογή βιβλιογραφικών πληροφοριών, ψηφιοποιημένων βιβλίων και άρθρων με έμφαση στο Νεοελληνικό πολιτισμό. 2.000.000 και πλέον ψηφιοποιημένες σελίδες σπάνιων βιβλίων και νεότερων εκδόσεων, των οποίων οι συγγραφείς επέτρεψαν την ψηφιοποίηση και ελεύθερη διάθεση στο διαδίκτυο.

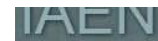
- **24 Γράμματα>** http://www.24grammata.com/?page_id=6282



Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Ανοιχτής Πρόσβασης. Ηλεκτρονικά Βιβλία αρχειοθετημένα σε κατηγορίες όπως Λογοτεχνία, Εφηβική λογοτεχνία, Ιστορία, Αρχαία Ελληνική γραμματεία κ.α. ☆☆☆

- **Ιστορικό Αρχείο Ελληνικής Νεολαίας>**

<https://www.openbook.gr/tag/istoriko-archio-ellinikis-neoleas/>



Το Ιστορικό Αρχείο Ελληνικής Νεολαίας είναι ένα ερευνητικό και εκδοτικό πρόγραμμα της Γενικής Γραμματείας Νέας Γενιάς. Στόχος του προγράμματος είναι η ανάδειξη της ιστορικής διάστασης των εννοιών νεότητα και παιδική ηλικία, με τη διερεύνηση των μηχανισμών, που καθορίζουν τη σχέση. Υπάρχει πλούσιο ιστορικό και ερευνητικό υλικό σε ψηφιακή μορφή. ☆☆☆








Διδακτική Αξιοποίηση: Η ανάγνωση βιβλίων από τους μαθητές ή και από το δάσκαλο εμπλέκει το σύνολο της τάξης σε μια διδακτική διαδικασία ενίσχυσης των δεξιοτήτων συνεργασίας, ομαδικού διαλόγου και εποικοδομητικής επικοινωνίας. Μέσα από την εξερεύνηση και ανάγνωση λογοτεχνικών δημιουργημάτων οι μαθητές ενεργοποιούνται αναφορικά με το θέμα του βιβλίου, τις έννοιες και τα διδάγματα που θέλει να παρουσιάσει, την κριτική ματιά, το διάλογο και την επιχειρηματολογία. Οι μαθητές αναπτύσσουν τη φαντασία και δημιουργικότητά τους στην πιθανή επίλυση των προβλημάτων και καταστάσεων που παρουσιάζονται μέσα από την πλοκή του αναγνώσματος και προτείνουν ή και παρουσιάζουν τις ιδέες και λύσεις τους στις καταστάσεις που προαναφέρθηκαν. Με αυτούς τους τρόπους βελτιώνεται η επικοινωνία, η ομαδική συνεργασία, η

σκέψη και η δημιουργική φαντασία των μαθητών. Είναι καλό να διαβάζουν οι ίδιοι μαθητές τα αναγνώσματα σε μια προσπάθεια ενίσχυσης του προφορικού λόγου καθώς και των δεξιοτήτων παρουσίασης των μαθητών.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια η θεματική του βιβλίου;
- Ποιοι οι ήρωες του;
- Ποιος ο χαρακτήρας του κάθε ήρωα;
- Γιατί επιλέξατε αυτό το θέμα;
- Πώς εξελίσσεται η ιστορία;
- Περιγράψτε μου τα κεφάλαια του βιβλίου.
- Πως ολοκληρώνεται η ιστορία μας; Περιγραφή.
- Γιατί μας παρουσιάζεται αυτό το τέλος;
- Ποιο το δίδαγμα του βιβλίου;
- Ποιο το μήνυμα που προσπαθεί να μεταδώσει ο δημιουργός;

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΒΙΝΤΕΟ

- **Animoto**> <http://animoto.com/>  ★★
Δημιουργία Βίντεο με δυνατότητα χρήσης μοτίβων και ήχων από τη βιβλιοθήκη του ιστότοπου. Χρειάζεται εγγραφή και συνδρομή. Παρέχεται δωρεάν δοκιμαστική χρήση 14 ημερών.
- **Flash SlideshowMaker**> <http://www.flash-slideshow-maker.com/>
 ★ ★
Δωρεάν διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας βίντεο από εικόνες (slideshow) με επιλογή από αρχαιοθήκη μοτίβων και με δυνατότητα προσθήκης ήχου. Χρειάζεται εγκατάσταση.
- **Knovio**> <http://www.knovio.com/>  ★ ★
Δωρεάν διαδικτυακή εφαρμογή για την μετατροπή μιας παρουσίασης PowerPoint σε βίντεο, με την επιλογή εισαγωγής ηχητικού αρχείου. Χρειάζεται εγγραφή. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε ταμπλέτα ή έξυπνο τηλέφωνο.
- **WeVideo**> <https://www.wevideo.com/>  ★ ★ ★
Διαδικτυακή πλατφόρμα δημιουργίας και επεξεργασίας βίντεο με κατηγορίες για επαγγελματική, προσωπική και εκπαιδευτική χρήση. Υπάρχει, επίσης δυνατότητα και συνεργασίας με άλλους χρήστες. Απαιτείται εγγραφή. Υπάρχει συνδρομή αλλά και δωρεάν πακέτο χρήσης το οποίο προσφέρει 5 λεπτά βίντεο το μήνα και 1 GB αποθήκευση.
- **Flixpress**> <https://flixpress.com>  ★ ★ ★
Διαδικτυακή πλατφόρμα δημιουργίας Βίντεο με δυνατότητα χρήσης εφέ, επιλογής από μοτίβα, μουσικά ή και εισαγωγής, καλή ποιότητα προβολής και ευχρηστία εργαλείων. Παρέχεται με εγγραφή και συνδρομή, δωρεάν δοκιμαστική περίοδος.
- **Slidely**> <https://slide.ly/create>  ★ ★
Το Slidely αποτελεί πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης με σκοπό τη δημοσίευση και διάδοση βίντεο και ψηφιακής αφήγησης. Απαιτείται εγγραφή και μέσω του λογαριασμού Facebook και είναι δωρεάν.
- **Masher**> <http://masher.com>  ★ ★
Διαδικτυακή πλατφόρμα δημιουργίας Βίντεο με δυνατότητα χρήσης εφέ, επιλογής από μοτίβα, μουσικά ή και εισαγωγής, καλή ποιότητα προβολής και ευχρηστία εργαλείων. Παρέχεται με εγγραφή.

- **Loopster**> <http://www.loopster.com>



Διαδικτυακή πλατφόρμα δημιουργίας και επεξεργασίας βίντεο με κατηγορίες για επαγγελματική, προσωπική και εκπαιδευτική χρήση. Απαιτείται εγγραφή. Υπάρχει συνδρομή αλλά και δωρεάν πακέτο χρήσης το οποίο προσφέρει 10 λεπτά βίντεο το μήνα και 3 GB αποθήκευση.



ΠΡΟΒΟΛΗ ΚΑΙ ΑΝΑΡΤΗΣΗ ΒΙΝΤΕΟ

- **Εκπαιδευτική τηλεόραση** > <http://www.edutv.gr/>  ★
Συλλογή βίντεο για εκπαιδευτική χρήση από την ομάδα της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης
- **YouTube** > www.youtube.com  ★★ ★
Η γνωστή πλατφόρμα φιλοξενίας και προβολής βίντεο με δυνατότητες πλέον ανάρτησης και βίντεο πέραν της 1 ώρας και σε υψηλή ευκρίνεια. Υπάρχει η δυνατότητα δωρεάν εγγραφής και δημιουργίας καναλιού με προσωπικά βίντεο καθώς και η χρηματοδότηση της θέασης των βίντεο μέσα από τις διαφημίσεις με την επιλογή monetize.
- **Vimeo** > <https://vimeo.com/>  ★ ★ ★
Μια εξαιρετική πλατφόρμα δημοσίευσης βίντεο από δημιουργούς με δυνατότητα ασφαλούς προβολής και αποθήκευσης ιδανική και για εκπαιδευτικές ταινίες.
- **Dailymotion** > <http://www.dailymotion.com/gr>  ★ ★
Πλατφόρμα παρακολούθησης, ανάρτησης και φιλοξενίας βίντεο. Υπάρχει η δυνατότητα παρακολούθησης βίντεο και από άλλους χρήστες ως μορφή κοινωνικής δικτύωσης καθώς και η δωρεάν εγγραφή και δημιουργία καναλιού.
- **SmartVideo** > <http://smart-video.tv>  ★
Μια νέα ιδέα παρακολούθησης διαδικτυακών βίντεο σε πολλαπλές πλατφόρμες θέασης.
- **Φωτόδεντρο** > <http://photodentro.edu.gr/video>   ★ ★
Εκπαιδευτική πλατφόρμα παρακολούθησης και ανάρτησης βίντεο από μαθητές με δυνατότητα αναζήτησης καθώς και αρχειοθέτησης σε θεματικές περιοχές.



Διδακτική Αξιοποίηση: Η δημιουργία, επεξεργασία, προβολή και ανάρτηση βίντεο από τους μαθητές αναδύει και ενισχύει τόσο γνώσεις όσο και δεξιότητες και ταλέντα. Μέσα από τη δημιουργία των βίντεο οι μαθητές αποκτούν γνώσεις για ποικίλα θέματα και θεματικές όπως ιστορία, γεωγραφία, φυσική, τέχνη και πολιτισμό καθώς και δεξιότητες συνεργασίας, εξερεύνησης και άντλησης πληροφοριών και πηγών καθώς και επικοινωνίας. Παράλληλα, οι μαθητές μέσω του προβαλλόμενου διαλόγου και των σεναρίων στο βίντεο ενισχύουν την γραπτή αλλά και προφορική τους έκφραση. Ο εκπαιδευτικός συντονίζει και καθοδηγεί τους μαθητές στην καθόλα δημιουργική αυτή διδακτική συνεργασία, προτείνει λύσεις, πηγές, θεματικές και ενισχύει τον διάλογο μέσα από καίριες ερωτήσεις, αναδυόμενους προβληματισμούς και ενδιαφέρουσες ιδέες. Επιπροσθέτως, οι μαθητές μπορούν ενταχθούν στην επεξεργασία του βίντεο να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες αλλά και ένα βήμα παρουσίασης και διαλόγου των ιδεών και του έργου τους μέσα από τη δημοσίευση του βίντεο στο ιστολόγιο ή την ιστοσελίδα της τάξης τους με τους υπόλοιπους συμμαθητές τους τόσο του σχολείου όσο και άλλων συνεργαζόμενων σχολείων της Ελλάδας.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια η θεματική του βίντεο;
- Ποιοι οι ήρωες του;
- Ποιος ο χαρακτήρας του κάθε ήρωα;
- Γιατί επιλέξατε αυτό το θέμα;
- Πώς εξελίσσεται η ιστορία;
- Περιγράψτε μου το έργο σας.
- Ποιο το δίδαγμα του βίντεο σας;
- Ποιο το ηθικό δίδαγμα που προσπαθείτε να μεταδώσετε;
- Ποιο η ποια τα μηνύματα που προσπαθείτε να μεταδώσετε μέσα από το βίντεό σας, (Αν πρόκειται για τους μαθητές δημιουργούς του βίντεο).

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΕΣ

- **Βικιπαίδεια**> <http://el.wikipedia.org/> (ελληνική)



Ανοιχτή συνεργατική διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια, διαθέσιμη σε πολλές γλώσσες. Οι ίδιοι οι χρήστες έχουν καταγράψει αλλά και επεξεργαστεί τα λήμματα. Υπάρχει δυνατότητα εγγραφής αλλά και επεξεργασίας και καταγραφής νέων λημμάτων. Υπάρχει έλεγχος από την ομάδα της Wikipedia η οποία λειτουργεί σε κάθε χώρα και κάποια λήμματα είναι μη επεξεργάσιμα



- **Εγκυκλοπαίδεια Μείζονος Ελληνισμού**>



<http://ehw.gr/ehw/forms/Default.aspx>

Ανοιχτή διαδικτυακή ιστορική εγκυκλοπαίδεια με θεματικές κατηγορίες για τη Μικρά Ασία, τον Εύξεινο Πόντο και την Κωνσταντινούπολη. Τα λήμματα προέρχονται από επίσημες παραπομπές ιστορικών μελετών και ο αναγνώστης μπορεί να τα διαβάσει ελεύθερα, αλλά χωρίς δυνατότητα επεξεργασίας ή και καταχώρισης νέων.



- **Worlfram Alpha**> <http://www.wolframalpha.com>



Μια ιδιαίτερη διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια που έχει την μορφή μηχανής αναζήτησης και απαντά σε εγκυκλοπαιδικές ή και μαθηματικές ερωτήσεις. Δυστυχώς, δεν υποστηρίζει ακόμα ελληνικούς χαρακτήρες, οπότε οι ερωτήσεις θα πρέπει να είναι στα Αγγλικά. Πρόκειται για μια εξαιρετική υπηρεσία γνώσεων.













Διδακτική Αξιοποίηση: Οι διαδικτυακές εγκυκλοπαίδειες προσφέρουν έναν θησαυρό γνώσεων και πληροφοριών έτοιμο προς αξιοποίηση. Έγκειται όμως στον εκπαιδευτικό το πώς και γιατί θα τις χρησιμοποιήσει μέσα στην τάξη. Είναι σημαντικό να γίνει πρώτιστα κάποιος έλεγχος εγκυρότητας της πληροφορίας είτε μέσω διασταύρωσης της πηγής είτε σε παραβολή με άλλες πηγές ψηφιακές ή μη. Έπειτα ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές στην ορθή χρήση της πηγής, δηλαδή παράθεση της αναφοράς της πηγής και όχι απλή αντιγραφή και συμβατότητα με το προς μελέτη θέμα. Είναι σημαντικό να ενισχυθεί η κριτική ματιά του μαθητή στην πληροφορία και η εποικοδομητική χρήση της πηγής στην εργασία και ενίσχυση της γνώσης από τους μαθητές.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια πορεία ακολουθήσατε στην αναζήτηση του θέματος σας με τη χρήση των διαδικτυακών εγκυκλοπαιδειών;
- Πως επιλέξατε την πληροφορία που παρείχε η διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια;
- Πως ελέγξατε την εγκυρότητα της πηγής;
- Πως συνεργαστήκατε στην εύρεση της πληροφορίας;
- Γιατί επιλέξατε τη συγκεκριμένη διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια έναντι άλλης;
- Ποιοι οι συγγραφείς του λήμματος που μελετήσατε;
- Πως μεταφέρατε την πληροφορία του θέματός σας στην παρουσίασή σας;
- Επιλέξατε την απλή αντιγραφή της πληροφορίας ή προσθέσατε τη δική σας περιγραφή στην παρουσίασή σας;
- Πότε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις διαδικτυακές εγκυκλοπαίδειες στη μελέτη μας;
- Με ποια κριτήρια αξιολογούμε και επιλέγουμε μια πληροφορία-γεγονός από μια διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια;

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ

- **Gimp**> <http://www.gimp.org/> 
Ανοιχτή εφαρμογή επεξεργασίας εικόνων. Απαιτείται η εγκατάσταση στον υπολογιστή. Διαθέτει μεγάλο εύρος εργαλείων επεξεργασίας εικόνας.

- **Pixlr**> <http://pixlr.com/> 
Το Pixlr είναι ένα από τα προγράμματα που προσπαθεί να μεταφέρει online το συνολικό περιβάλλον ενός κλασικού προγράμματος επεξεργασίας εικόνας, όπως είναι το Photoshop. Υποστηρίζει όλα τα βασικά εργαλεία επεξεργασίας μίας εικόνας (πινέλα, βούρτσες, σχήματα, γραμμές), τα επίπεδα (layers) και αρκετά φίλτρα (filters).  
- **Picmonkey**> <http://www.picmonkey.com> 
Ανοιχτές διαδικτυακές εφαρμογές για επεξεργασία εικόνων. Διαθέτουν μεγάλο εύρος εργαλείων όπως διαμόρφωση εικόνων, στάμπες, φίλτρα, κλπ. Δεν απαιτείται η εγγραφή χρήστη. 
- **SumoPaint**> <http://www.sumopaint.com>
Το SumoPaint είναι ένα από τα προγράμματα που προσπαθεί να μεταφέρει online το συνολικό περιβάλλον ενός κλασικού προγράμματος επεξεργασίας εικόνας. Υποστηρίζει όλα τα βασικά εργαλεία (πινέλα, βούρτσες, σχήματα, γραμμές), τα επίπεδα (layers) και αρκετά φίλτρα (filters). Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του είναι ότι το περιβάλλον, στην νέα του έκδοση, έχει μεταφραστεί και στα Ελληνικά. 
- **Photoshop Online Editor**> <http://www.photoshop.com>
 
Το Photoshop Express Editor είναι η online έκδοση του επαγγελματικού εργαλείου της Adobe, Photoshop αλλά με σαφώς περιορισμένες δυνατότητες. Παρέχονται ορισμένα βασικά εργαλεία καθώς και ορισμένα εφέ.

ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ

- **Makeagif**> <http://makeagif.com/> ☆ ☆ 
- **Gifmaker**> <http://gifmaker.me> ☆ ☆ 
- **Gifcreator**> <http://gifcreator.me> ☆ ☆ 
- **Ezgif.com**> <http://ezgif.com/maker> ☆ ☆ 
- **Imgflip**> <https://imgflip.com> ☆ ☆ ☆ 
- **Picasion**> <http://picasion.com> ☆ ☆ 

Ανοιχτές διαδικτυακές πλατφόρμες και εργαλεία για τη δημιουργία κινούμενων εικόνων τύπου «gif», δηλαδή αρχεία εικόνας τα οποία έχουν κάποιες συγκεκριμένες ιδιαιτερότητες σε σχέση με άλλου τύπου αρχεία εικόνας όπως 256 χρώματα, διαφάνεια αλλά και κίνηση. Ο χρήστης μπορεί να αναρτήσει τις εικόνες που επιλέγει, και το τελικό αποτέλεσμα δημοσιεύεται στην ιστοσελίδα, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα αποθήκευσης στον υπολογιστή στη συγκεκριμένη μορφή κινούμενης εικόνας.



Διδακτική Αξιοποίηση σε απλή και κινούμενη Εικόνα: Οι εικόνες στην ψηφιακή τους έκδοση μπορούν να χρησιμοποιηθούν διδακτικά σε μια πληθώρα μορφών και μεθόδων.

- Ως αφόρμηση για την ανάπτυξη επιχειρηματικού διαλόγου πάνω σε μια θεματική ή μια έννοια.
- Ως πηγή για την ενίσχυση του κινήτρου συμμετοχής και συνεργασίας των μαθητών σε μια θεματική ή έννοια, παράδειγμα που έχει αποδειχθεί ότι έχει επιτυχή αποτελέσματα.
- Ως παρουσίαση στην ολομέλεια της τάξης της εργασίας μιας ομάδας μαθητών ή και της ατομικής εργασίας ενός μαθητή.

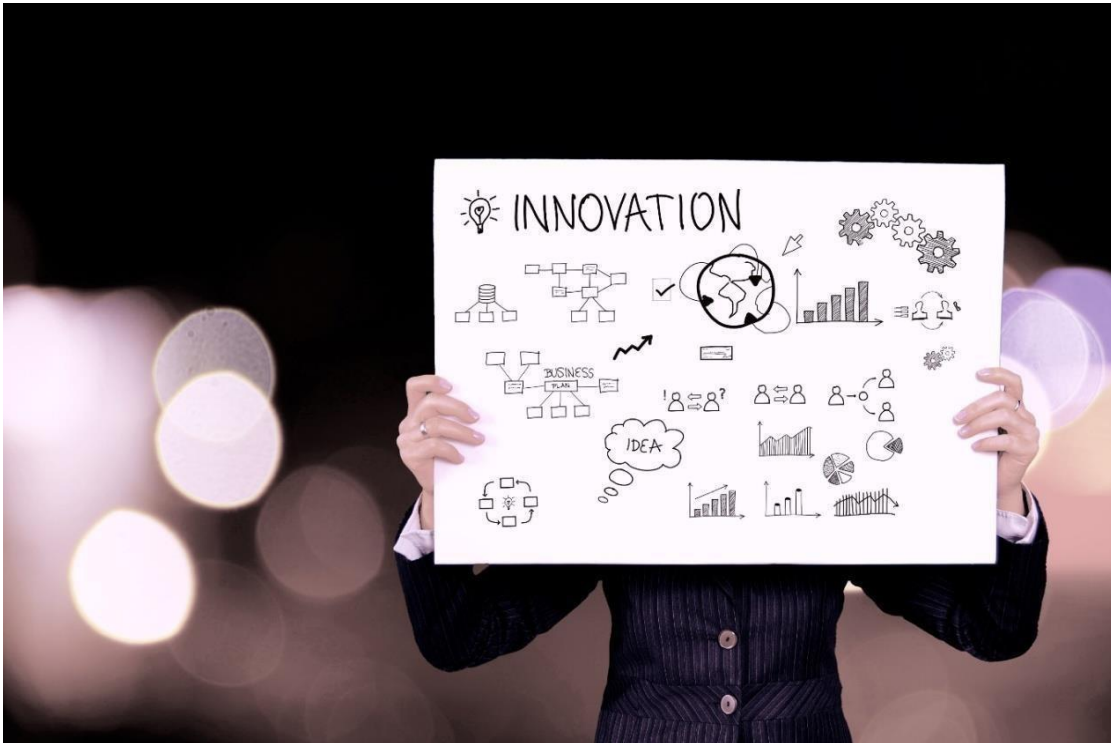
Πολύ μεγαλύτερη συμβολή στη μαθησιακή διαδικασία έχει η δυνατότητα εύρεσης και επεξεργασίας της εικόνας από τον ίδιο τον μαθητή ή την ομάδα. Σε αυτή την περίπτωση ο/οι μαθητές επιλέγουν την εικόνα του ενδιαφέροντος τους για μια συγκεκριμένη θεματική ενότητα ή γνωσιακό αντικείμενο επιλεγμένο από τον εκπαιδευτικό και στη συνέχεια την επεξεργάζονται ψηφιακά ώστε να την εισάγουν σε ένα πρόγραμμα παρουσίασης ή περιγραφής της θεματικής την και στην οποία και μελετούν και εργάζονται. Με αυτό τον τρόπο ενισχύουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες, τη διερευνητική και αξιολογητή τους εμπειρία καθώς και προβάλλουν την εργασία τους με εμπλουτισμένο και ενδιαφέροντα τρόπο.

Αντίστοιχα ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει μια εικόνα και να την προβάλλει στην τάξη επεξεργασμένη ή και αλλοιωμένη ώστε να τονίσει την κριτική στο τι επιλέγουμε να αποδεχθούμε ως ορθό και τι ως εσφαλμένο, τα πνευματικά δικαιώματα του/των δημιουργών καθώς και την ενίσχυση των πηγών και μαθησιακών αντικειμένων με απτές αποδείξεις και στοιχεία μέσω της φωτογραφικής τους απεικόνισης, κάτι που μπορεί να αποτελέσει και μαθησιακή μέθοδο για τους ίδιους τους μαθητές.



Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:


- Τι μας παρουσιάζει η συγκεκριμένη εικόνα;
- Γιατί θέλει να μας παρουσιάσει αυτό το θέμα ο δημιουργός;
- Ποια η οπτική του δημιουργού της συγκεκριμένης εικόνας;
- Τι είναι τα πνευματικά δικαιώματα
- Υπάρχει ψηφιακή αλλοίωση της εικόνας;
- Υπάρχει κάποιο μήνυμα στην εικόνα;
- Η εικόνα είναι αυθεντική;
- Πως μπορούμε να τη χρησιμοποιήσουμε διδακτικά;
- Μπορούμε να την επεξεργαστούμε και πως;

ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΣ ΚΑΙ ΝΟΗΤΙΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ (MINDMAP)



Η διαφορά μεταξύ νοητικών (mindmaps) και εννοιολογικών χαρτών (concept maps) – παρ’ όλο που οι όροι χρησιμοποιούνται εναλλακτικά – είναι ότι οι νοητικοί χάρτες ασχολούνται γενικά με μία κύρια ιδέα, ενώ οι εννοιολογικοί με πολύ περισσότερες. Η τεχνική της εννοιολογικής χαρτογράφησης αναπτύχθηκε από τον καθηγητή Joseph D. Novak, στο πανεπιστήμιο του Cornell. Βασίστηκε στις θεωρίες του David Ausubel, ο οποίος τόνισε τη σημασία των πρότερων γνώσεων για την εκμάθηση νέων εννοιών. Ένας εννοιολογικός χάρτης αποτελεί μια γραφική αναπαράσταση εννοιών, όπου κόμβοι αντιπροσωπεύουν τις έννοιες και συνδέσεις τις σχέσεις μεταξύ των εννοιών. Οι συνδέσεις μεταξύ των εννοιών γίνονται με τόξα ή γραμμές και μπορεί να είναι μονόδρομες, αμφίδρομες ή μη κατευθυντικές. Οι έννοιες και μερικές φορές και οι συνδέσεις προσδιορίζονται (ονομάζονται). Οι σχέσεις και οι συνδέσεις ανάμεσα στις έννοιες μπορούν να αναπαρασταθούν αποτελεσματικά μέσα από ένα εννοιολογικό χάρτη καθώς η μη γραμμική φύση των εννοιολογικών χαρτών διευκολύνει την παραπομπή και τη σύνδεση μεταξύ διαφορετικών στοιχείων του χάρτη. Τα κυριότερα διαδικτυακά εργαλεία κατασκευής αντίστοιχων χαρτών παρατίθενται:

- **Bubbl.us**> <https://bubbl.us/> (ανοιχτό)  ☆ ☆
- **Coggle**> <https://coggle.it/> (χρειάζεται εγγραφή)  ☆

- **Wisemapping**> <http://www.wisemapping.com/>  (χρειάζεται εγγραφή)
- **Mindmup**> <http://www.mindmup.com> (ανοιχτό)  ☆
- **Mindmeister**> <http://www.mindmeister.com/> (ανοιχτό)  ☆ ☆
- **Cacoo**> <http://cacoo.com/> (ανοιχτό)  ☆ ☆
- **Popplet**> <http://popplet.com/> (χρειάζεται εγγραφή)  ☆ ☆
- **Mindomo**> <https://www.mindomo.com>  ☆ ☆ ☆
Εξαιρετικό πρόγραμμα αλλά η ελεύθερη έκδοση του έχει μερικούς περιορισμούς. Διαμοιρασμός και σχολιασμός ανήκουν στα προτερήματά του.
- **Stormboard**> <https://www.stormboard.com>  ☆ ☆
Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης σε πραγματικό χρόνο μαζί με post it.
- **Creately**> <http://creately.com>  ☆ ☆
Εξαιρετικό εργαλείο, δημιουργείτε πολύ εύκολα διαγράμματα πάσης φύσεως, τα εξαγάγετε πανεύκολα, συνεργατικό και φιλικό με την τεχνολογία αφής.

Διαδικτυακές εφαρμογές για τη δημιουργία εννοιολογικών χαρτών. Ορισμένες είναι απόλυτα ελεύθερες χωρίς να απαιτείται εγγραφή χρηστών, ενώ άλλες απαιτούν τη δημιουργία τους.

- **Cmap**> <http://cmap.ihmc.us/>  ☆ ☆
- **Inspiration**> <http://www.inspiration.com/>  ☆ ☆
- **Kidspiration**> <http://www.inspiration.com/Kidspiration>  ☆ ☆ ☆

Εφαρμογές δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών που απαιτούν εγκατάσταση στον υπολογιστή. Παρέχουν ευελιξία λειτουργικότητα. Οι 2 τελευταίες απαιτούν συνδρομή αλλά παρέχουν δοκιμαστική περίοδο χρήσης.

Διδακτική Αξιοποίηση: Οι ψηφιακοί χάρτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν διδακτικά σε μια πληθώρα μορφών και μεθόδων.

- Ως αφόρμηση για την ανάπτυξη επιχειρηματικού διαλόγου πάνω σε μια θεματική ή μια έννοια.
- Ως κίνητρο για την ενίσχυση της συμμετοχής και συνεργασίας των μαθητών σε μια θεματική ή έννοια, παράδειγμα που έχει αποδειχθεί ότι έχει επιτυχή αποτελέσματα.
- Ως παρουσίαση στην ολομέλεια της τάξης της εργασίας μιας ομάδας μαθητών ή και της ατομικής εργασίας ενός μαθητή.

Πλεονεκτήματα των εικονικών αναπαραστάσεων:

- Δείχνουν τις σχέσεις μεταξύ ιδεών και εννοιών
- Βοηθούν τον μαθητή να αντιληφθεί τις παρανοήσεις που έχει για μία έννοια
- Βοηθούν στην ανάκληση πληροφοριών
- Απλοποιούν την πολυπλοκότητα μιας ιδέας ή μιας έννοιας
- Αποσαφηνίζουν και διευκρινίζουν ιδέες και έννοιες
- Κάνουν τη σκέψη των μαθητών ορατή

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πληθώρα μαθημάτων και θεματικών εννοιών όπως Γλώσσα, Γεωγραφία, Φυσική, Μαθηματικά, Εικαστικά, Μουσική κ.α.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Τι μας παρουσιάζει ο συγκεκριμένος χάρτης;
- Ποιες οι κύριες έννοιες του χάρτη;
- Ποια η οπτική του δημιουργού του συγκεκριμένου χάρτη;
- Ποιες οι κύριες συνάψεις του χάρτη;
- Ποιο το νόημά του;
- Ποια η γνώση που μας μεταδίδει;
- Ποια τα μηνύματα που θέλει να μας μεταδώσει;
- Πώς γίνεται η ταξινόμηση των εννοιών;

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

- **GoogleForms**> <https://docs.google.com/f>   ☆☆☆
Διαδικτυακή εφαρμογή της Google για τη δημιουργία online φόρμας ερωτηματολογίου, τα οποία μπορούν να διαμοιραστούν διαδικτυακά μέσω υπερσυνδέσμου. Είναι ανοιχτή αλλά απαιτεί λογαριασμό Google.
- **Polldaddy**> <http://polldaddy.com/>  ☆☆
- **Surveygizmo**> <http://www.surveygizmo.com>  ☆
- **KwikSurveys**> <https://kwiksurveys.com>  ☆
Παρέχει 11 Διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων
- **Flisti**> <http://flisti.com>  ☆
Ανοιχτό και χωρίς υποχρέωση εγγραφής
- **Micropoll**> <http://www.micropoll.com>  ☆☆
- **Easypolls**> <https://www.easypolls.net>  ☆☆
Ανοιχτό και εύχρηστο διαδικτυακό ερευνητικό εργαλείο

Διαδικτυακές εφαρμογές σε δωρεάν έκδοση καθώς και με συνδρομή για τη δημιουργία διαδικτυακών ερωτηματολογίων, τα οποία μπορούν να διαμοιραστούν μέσω online συνδέσεων. Υπάρχουν και δυνατότητες εξαγωγής αποτελεσμάτων.

Διδακτική Αξιοποίηση: Η δημιουργία ψηφιακού και διαδικτυακού ερωτηματολογίου μπορεί να μετατρέψει τους μαθητές σε μικρούς ερευνητές αλλά και μικρούς δημοσιογράφους αναπτύσσοντας έτσι τις δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας, έρευνας και εξερεύνησης αλλά και δημιουργικότητας και φαντασίας. Με στόχο την διερεύνηση τάσεων, επιλογών, χρήσεων και πηγών οι μαθητές εξερευνούν, συμμετέχουν, ανακαλύπτουν και παρουσιάζουν αποκτώντας έτσι τα χαρακτηριστικά του δημοσιογράφου και του μικρού ερευνητή.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Σε τι μας εξυπηρετεί η συγκεκριμένη εφαρμογή;
- Ποιες οι πληροφορίες που μπορούμε να λάβουμε μέσω ενός ερωτηματολογίου;
- Πως επεξεργαζόμαστε τα δεδομένα ενός ερωτηματολογίου;
- Πως ορίζουμε τις ερωτήσεις στο ερωτηματολόγιο;
- Τι θα χρειαστεί να τονίσουμε στο ερωτηματολόγιο για να έχει απήχηση;
- Μπορούμε να εισάγουμε ερωτήσεις σχετικές με προσωπικές πληροφορίες στη σύνταξη του ερωτηματολογίου μας;
- Πως ταξινομούμε τις ερωτήσεις μας;
- Πώς αναλύουμε τις απαντήσεις που λάβαμε;

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ

- **Microsoft Office**> <http://office.microsoft.com/el-gr>  ☆☆☆
- **LibreOffice** (ανοιχτό)> <http://el.libreoffice.org>  ☆
- **OpenOffice** (ανοιχτό)> <http://www.openoffice.org>  ☆
- **KingsoftOffice** (ανοιχτό)> <http://www.kingsoftstore.com/> 

Πλήρη πακέτα εφαρμογών γραφείου με συνδρομή και ανοιχτά. Σε κάποια είναι αναγκαία η εγκατάσταση στον υπολογιστή. Πλέον και στο MSOffice υπάρχει η δυνατότητα της συνεργατικής επεξεργασίας εγγράφων.

- **GoogleDocs**> <http://doc.google.com>  ☆☆☆

Ολοκληρωμένο πακέτο εφαρμογών γραφείου το οποίο περιλαμβάνει κειμενογράφο, πρόγραμμα παρουσίασης, υπολογιστικά φύλλα, φόρμες και περιβάλλον σχεδιασμού. Δυνατότητα διαμοιρασμού των αρχείων μέσω υπερσυνδέσεων καθώς και συνεργατικής επεξεργασίας αρχείων.


Διδακτική Αξιοποίηση: Η επεξεργασία κειμένου βοηθά τους μαθητές στην ανάπτυξη της γραπτής έκφρασης καθώς και της χρήσης του λόγου σε μορφή κειμένου. Τα εργαλεία εφαρμογών γραφείου περιλαμβάνουν και άλλες εφαρμογές όπως υπολογιστικά φύλλα για τη διδασκαλία των μαθηματικών και της στατιστικής καθώς και παρουσιάσεων για την ενίσχυση των δεξιοτήτων προβολής και παρουσίασης των εργασιών από τους μαθητές.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Σε τι μας εξυπηρετεί η συγκεκριμένη εφαρμογή;
- Ποιες οι κύριες έννοιες του κειμένου;
- Ποια η οπτική του δημιουργού της συγκεκριμένης παρουσίασης;
- Ποιες οι κύριες ιδέες του κειμένου;
- Ποιο το νόημά του;
- Ποια η γνώση που μας μεταδίδει;
- Ποια τα μηνύματα που θέλει να μας μεταδώσει;
- Πώς γίνεται η ταξινόμηση των μαθηματικών τύπων στο γράφημα του υπολογιστικού φύλλου;

ΣΧΕΔΙΑΣΩ ΚΑΙ ΖΩΓΡΑΦΙΣΩ

- **MicrosoftPaint**  

Εφαρμογή προεγκατεστημένη σε όλες τις εκδόσεις των Windows. Διαθέτει ποικίλα εργαλεία σχεδιασμού και ζωγραφικής.
- **Tuxpaint**> <http://tuxpaint.org/>  

Το TuxPaint είναι ένα ελεύθερο, βραβευμένο πρόγραμμα ζωγραφικής για παιδιά ηλικίας από 3 έως 12. Το TuxPaint χρησιμοποιείται από μαθητές σχολείων σε όλο τον κόσμο για να αποκτήσουν ικανότητες στη ψηφιακή σχεδίαση. Συνδυάζει μια εύχρηστη διεπαφή, διασκεδαστικά εφέ ήχου, και μια ενθαρρυντική μασκότ κινούμενων σχεδίων η οποία καθοδηγεί τα παιδιά καθώς χρησιμοποιούν το πρόγραμμα.
- **RevelationNaturalArt**>  
<http://revelation-natural-art.software.informer.com>




Το λογισμικό Revelation Natural Art έχει σχεδιαστεί ειδικά για παιδιά και παρέχει ένα ευρύ φάσμα εργαλείων κατάλληλων για ζωγραφική και απλή επεξεργασία κειμένων, με την προσθήκη έτοιμων σχεδίων (στάμπες) ή βασικών γεωμετρικών σχημάτων (όπως γραμμές, κύκλους, ορθογώνια, ελλείψεις, πολύγωνα), που οι μαθητές συμπληρώνουν με το κατάλληλο χρώμα ή το επιθυμητό μοτίβο. Επιπλέον, μπορούν να ταξινομήσουν, να περιστρέψουν, να τροποποιήσουν, να μεγεθύνουν και να χρωματίσουν τις εικόνες.

Διδακτική Αξιοποίηση: Τα λογισμικά σχεδιασμού είναι απλά και περιεκτικά εργαλεία για τη δημιουργική και εικαστική μαθησιακή ενασχόληση των μαθητών στην τέχνη και το σχέδιο. Θεωρούνται ισχυροί συντάκτες και προβολείς αρχείων εικόνων, καταστάσεων και δημιουργικής φαντασίας των μαθητών. Επιτρέπουν επεξεργασία εικόνων και μορφών καθώς και δημιουργία κινούμενων εικόνων. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μεταδότες πληροφοριών, συναισθημάτων, μηνυμάτων και προτάσεων.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Σε τι μας εξυπηρετεί η συγκεκριμένη εφαρμογή;
- Ποιες οι κύριες έννοιες του εικαστικού έργου;
- Ποια η οπτική του δημιουργού της συγκεκριμένης παρουσίασης;
- Ποιες οι κύριες ιδέες του έργου;
- Ποιο το νόημά του;
- Ποια η γνώση που μας μεταδίδει;
- Ποια τα μηνύματα που θέλει να μας μεταδώσει;

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΗΧΟΥ

- **Audacity**> <http://audacity.sourceforge.net>  Audacity  
Περιβάλλον ηχογράφησης αλλά και επεξεργασίας φωνής και ηχητικών αρχείων (π.χ. τομή μέρους, βελτιστοποίηση ήχου, σύνθεση ήχων). Προϋποθέτει εγκατάσταση.





- **WaveEditor**> <http://www.wave-editor.com/gr>  Wave Editor 
Το Wave Editor είναι ένα γρήγορο και εύκολο πρόγραμμα ψηφιακής επεξεργασίας ήχου για Windows. Παρέχει ισχυρό και φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον επεξεργασίας, το οποίο εξυπηρετεί ιδιαίτερα τους αρχάριους και έχει τις βασικές δυνατότητες επεξεργασίας όπως: αποκοπή, αντιγραφή, επικόλληση και διαγραφή τμημάτων από την εγγραφή.

Διδακτική Αξιοποίηση: Τα λογισμικά επεξεργασίας ήχου είναι απλά και ισχυρά εργαλεία για την ενίσχυση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών αλλά και του επιχειρηματικού διαλόγου. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να θέσει ένα θέμα προς συζήτηση και να ορίσει ομάδες μαθητών οι οποίοι και θα αναπτύξουν μια επιχειρηματολογία πάνω σε αυτή. Έπειτα να ηχογραφήσει το διάλογο και τον παρουσιάσει στην ολομέλεια της τάξης. Οι μαθητές θα ακούσουν τους εαυτούς τους να επιχειρηματολογούν και θα σχολιάσουν τη διαδικασία. Επίσης, ως ακουστικό αρχείο μπορεί να ανέβει στην ιστοσελίδα ή ιστολόγιο της τάξης και να σχολιαστεί και από μαθητές άλλων τάξεων ή και σχολείων.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια η άποψή σας επί του θέματος;
- Ποιες οι κύριες έννοιες του θέματος που μελετούμε;
- Ποια η οπτική της ομάδας της συγκεκριμένης παρουσίασης;
- Ποιες οι κύριες ιδέες του διαλόγου;
- Ποιο το νόημά των επιχειρημάτων της ομάδας;
- Ποια η γνώση και ποια τα μηνύματα που μας μεταδίδει;

ΑΝΑΡΤΗΣΗ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΑΚΡΟΑΣΗ ONLINE

- **ESR**> <http://europeanschoolradio.eu/>  ★ ★
- **Listen2myradio**> <http://www.listen2myradio.com>  ★
- **Mixcloud**> <http://www.mixcloud.com> /  ★ ★
- **Soundcloud**> <https://soundcloud.com>  ★ ★
- **AudioBoo**> <http://audioboo.fm> 

Διαδικτυακά εργαλεία και περιβάλλοντα για την ανάρτηση ηχητικών αρχείων όπως ραδιοφωνικές εκπομπές, μουσικές αναμίξεις ή και δημιουργία και ανάρτηση «podcast». Οι υπηρεσίες προϋποθέτουν εγγραφή (δωρεάν).

Διδακτική Αξιοποίηση: Οι μαθητές επιχειρηματολογούν αφού παρακολουθήσουν ακουστικά μια συγκεκριμένη διδακτική ομιλία από τα ψηφιακά αποθετήρια των συγκεκριμένων εργαλείων. Οι μαθητές θα επιχειρηματολογήσουν και θα σχολιάσουν με διάλογο τη θεματική. Θα αναπτύξουν επιχειρήματα επί του θέματος και θα παρουσιάσουν τη δική τους οπτική και άποψη στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό θέμα που τους παρουσιάστηκε. Επιπλέον, μπορούν να δημιουργήσουν τη δική τους εκπομπή και να την αναρτήσουν στο αντίστοιχο ψηφιακό αποθετήριο-διαδικτυακό εργαλείο ακρόασης.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια η άποψή σας επί του θέματος;
- Ποιες οι κύριες έννοιες του θέματος που μελετούμε;
- Ποια η οπτική της ομάδας της συγκεκριμένης παρουσίασης;
- Ποιες οι κύριες ιδέες του διαλόγου;
- Ποιο το νόημά των επιχειρημάτων της ομάδας;
- Ποια η γνώση που μας μεταδίδει;
- Ποια τα μηνύματα που θέλει να μας μεταδώσει;

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΙΣΤΟΞΕΡΕΥΝΗΣΗ (WEBQUEST)

- Zunal> <http://www.zunal.com/>

zunal.com



- WebQuest.Org> webquest.org

WebQuest.Org



- QuestGarden> <http://questgarden.com>



QuestGarden



Οι ιστοξερευνήσεις είναι σενάρια διδακτικών ενοτήτων, προβλημάτων ή ζητημάτων στα οποία βασικό ρόλο έχει η άντληση και επεξεργασία πληροφοριών από το Διαδίκτυο και τα οποία είναι οργανωμένα σε μορφή ιστοσελίδων (Dodge 2001). Στα συγκεκριμένα διαδικτυακά περιβάλλοντα ο εκπαιδευτικός μπορεί να συγκεντρώσει ποικίλες πληροφορίες σε μια σειρά σελίδων και να κατευθύνει τους μαθητές στην αναζήτηση και επιλογή των πηγών προς τη γνώση και κατανόηση της μαθησιακής θεματικής.

Διδακτική Αξιοποίηση: Οι ιστοξερευνήσεις είναι σενάρια διδακτικών ενοτήτων, προβλημάτων ή ζητημάτων στα οποία βασικό ρόλο έχει η άντληση και επεξεργασία πληροφοριών από το Διαδίκτυο και τα οποία είναι οργανωμένα σε μορφή ιστοσελίδων (Dodge 2001). Σταδιακά, οι ιστοξερευνήσεις έχουν βέβαια μετασχηματιστεί σε σενάρια κατευθυνόμενης διερεύνησης, τα οποία χρησιμοποιούν πηγές από τον παγκόσμιο ιστό αλλά και ποικιλία εργαλείων των ΤΠΕ, καθώς και μια αποστολή η οποία κινητοποιεί τους μαθητές να:

- Διερευνήσουν ανοιχτά ερωτήματα,
- Επικοινωνήσουν την προσωπική τους εμπειρία και
- Συμμετάσχουν σε ομαδικές δραστηριότητες.

Τα μέσα που χρησιμοποιούνται μπορεί να είναι:

- Βάσεις Δεδομένων
- Κείμενα
- Ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες
- Λεξικά
- Δεδομένα από συζητήσεις στο Διαδίκτυο
- Ιστοσελίδες ποικίλου περιεχομένου
- Αλλά και από συμβατικό υλικό (βιβλία, περιοδικά, εφημερίδες κ.τ.λ.).

Είναι μια μαθησιακή δραστηριότητα που στοχεύει στην ενεργοποίηση των μαθητών και είναι προσανατολισμένη στην έρευνα.

Τα είδη των διερευνητικών δραστηριοτήτων Web Quest είναι (σύμφωνα με τον Dodge, 2001) δύο:

Δραστηριότητες μικρής διάρκειας: Καλύπτουν 1-3 διδακτικές περιόδους και οι μαθητές συλλέγουν βασικές πληροφορίες και κατανοούν τις βασικές έννοιες για το υπό μελέτη θέμα.

Δραστηριότητες μεγάλης διάρκειας: Διαρκούν ακόμα και εβδομάδα ή μήνα. Οι μαθητές προχωρούν σε βαθύτερη ανάλυση και μελέτη του προς διερεύνηση αντικειμένου. Το αποτέλεσμα είναι ένα διαφορετικό υλικό που βασίζεται στο αρχικό στο οποίο μπορούν να αλληλεπιδράσουν και άλλοι μελετητές.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποιος ο σκοπός της ιστοεξερεύνησής μας;
- Πώς επιλέξαμε το θέμα μας;
- Ποια η διαδρομή που ακολουθήσαμε στην αναζήτηση της πληροφορίας;
- Πώς αποφύγαμε τους κινδύνους του διαδικτύου;
- Πώς επιλέξαμε και αξιολογήσαμε τις πληροφορίες για τη θεματική μας;
- Γιατί επιλέξαμε τη συγκεκριμένη μορφή παρουσίασης; (Διαγράμματα, πίνακες, προτάσεις, κλπ.)
- Πώς και γιατί σχολιάσαμε τα αποτελέσματα της ιστοεξερεύνησής μας;
- Γιατί είναι σημαντικό να υπάρχει συνεργασία και διάλογος στην τάξη σε όλη τη διαδικασία της εύρεσης και παρουσίασης των πληροφοριών της ιστοεξερεύνησής μας;



ΙΣΤΟΛΟΓΙΟ (BLOG)

- **Blogger**> <http://www.blogger.com/>  Blogger 
- **Wordpress**> <http://el.wordpress.com/>  WordPress.com 
- **Edublogs**> <http://edublogs.org/>  
- **Σχολικό Δίκτυο**> <http://blogs.sch.gr/>  

Εργαλεία και εφαρμογές σχεδιασμού και φιλοξενίας ιστολογίων, (Blogs). Ανάλογα με το είδος και τον σκοπό της δημιουργίας του ιστολογίου παρέχονται οι άνωθεν δυνατότητες. Η πλατφόρμα Wordpress θεωρείται πλέον η πιο ποιοτική πλατφόρμα και με τις περισσότερες δυνατότητες.

Διδακτική Αξιοποίηση: Τα ιστολόγια πήραν την ονομασία τους από την αγγλική λέξη Blog ή (WEB LOG), δηλαδή δικτυακό ημερολόγιο, ηλεκτρονικό ημερολόγιο. Μία τοποθεσία του Ιστού (ή μέρος αυτής) όπου οι χρήστες μπορούν να δημοσιεύουν μία χρονολογημένη καταχώρηση ημερολογίου. Ο χρήστης ενός τέτοιου ημερολογίου ονομάζεται blogger. Συνώνυμα: blogrolling, weblog, Web log, blogosphere. Οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη καθώς και τη γραπτή τους έκφραση μέσα από την παρακολούθηση και τον σχολιασμό λογοτεχνικών και άλλων δημοσιογραφικών ιστολογίων με θεματικές της σύγχρονης επικαιρότητας ή και ιστορίας αλλά και άλλων μαθημάτων όπως γεωγραφίας και φυσικής. Οι μαθητές επιχειρηματολογούν και σχολιάζουν με διάλογο τη θεματική. Θα αναπτύξουν επιχειρήματα επί του θέματος και θα παρουσιάσουν τη δική τους οπτική και άποψη στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό θέμα που τους παρουσιάστηκε. Επιπλέον μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους ιστολόγιο πάνω σε συγκεκριμένες θεματικές ή και περιοχές θεμάτων και εννοιών όπου αναπτύσσουν την άποψή τους και τα επιχειρήματά τους και αντίστοιχα σχολιάζονται από τους συμμαθητές τους σε μια μορφή γόνιμου διαλόγου.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποια η άποψή σας επί του θέματος;
- Ποιες οι κύριες έννοιες του θέματος που μελετούμε;
- Ποια η οπτική της ομάδας της συγκεκριμένης παρουσίασης;
- Ποιες οι κύριες ιδέες του διαλόγου;
- Ποιο το νόημά των επιχειρημάτων της ομάδας;
- Ποια η γνώση που μας μεταδίδει;
- Ποια τα μηνύματα που θέλει να μας μεταδώσει;

- **Weebly**> <http://www.weebly.com/>  ☆☆☆
- **Webnode**> <http://www.webnode.gr/>  ☆☆
- **Wikidot**> <http://www.wikidot.com/>  ☆
- **Wix**> <http://www.wix.com/>  ☆☆☆

Ανοιχτές πλατφόρμες δημιουργίας ιστοσελίδων για κάθε χρήση. Παρέχουν ποικιλία έτοιμων μοτίβων. Μετά από τον σχεδιασμό και τη δημιουργία τους οι ιστοσελίδες δημοσιεύονται δωρεάν στο διαδίκτυο. Προϋποθέτουν εγγραφή.

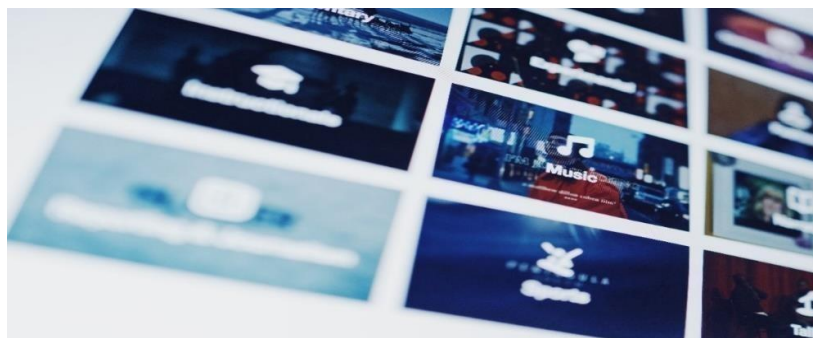
Διδακτική Αξιοποίηση: Ο εκπαιδευτικός σε συνεργασία με τους μαθητές μπορεί να δημιουργήσει έναν εκπαιδευτικό ιστότοπο. Παράλληλα μπορεί να αξιοποιήσει και άλλους εκπαιδευτικούς ιστότοπους αφού πρώτα τους αξιολογήσει σε συνεργασία με τους μαθητές ενισχύοντας έτσι τον κριτικό γραμματισμό και την εποικοδομητική επικοινωνία και συνεργασία των μαθητών. Οι προαπαιτήσεις ενός εκπαιδευτικού ιστότοπου θα μπορούσαν να είναι: ενδιαφέρουσες εκπαιδευτικές δραστηριότητες, ευχρηστία και ελαστικότητα σε εκπαιδευτικά θέματα, καλύπτοντας έτσι ένα εύρος θεμάτων και ηλικιών, επιπλέον πηγές και αναρτήσεις συναφών εκπαιδευτικών πηγών καθώς επίσης και ποικιλία κατά την παρουσίαση των θεμάτων σε μοντέλα μάθησης, οπτικά, ακουστικά, αριθμητικά, λεκτικά. Ο ιστότοπος πάντοτε πρέπει να παρέχει στους χρήστες ευκολία αναζήτησης, χρήσης αλλά και μετάδοσης πληροφοριών, δυνατότητα επικοινωνίας και συνεργασίας καθώς και ανταλλαγής απόψεων αλλά και εργασιών. Οι πληροφορίες θα πρέπει πάντα να είναι επίκαιρες και ακριβείς. Επίσης, η παρουσία ενός φόρουμ ιδεών και ανταλλαγής σκέψεων τόσο μεταξύ των εκπαιδευτικών όσο και μεταξύ των μαθητών είναι σημαντικό για μια εκπαιδευτική πύλη.




Η γνώση μπορεί να αποκτηθεί μέσω της ενεργούς συμμετοχής, κριτικής σκέψης και ελέγχου ιδεών και αντιλήψεων σε σχέση με τη χρηστικότητά τους σε μαθησιακές καταστάσεις. Αυτό που ίσως χρειάζεται είναι ένα εικονικό μαθησιακό περιβάλλον το οποίο θα δίνει έμφαση στη δημιουργία εννοιών και αντιλήψεων μέσω της πληροφορίας που παρέχει και τη δόμηση της γνώσης μέσα από τον ενεργό διάλογο, τη συμμετοχικότητα και την ενεργό και ανακαλυπτική μάθηση που θα προσφέρει από τις ποικίλες πολυμεσικές μαθησιακές δραστηριότητές του. Για να το πετύχει αυτό ο εκπαιδευτικός ιστότοπος θα πρέπει να παρέχει ένα μαθησιακό περιβάλλον,

πλούσιο σε δυνατότητες χρήσης ποικίλων διδακτικών μεθόδων και πολλαπλών μαθησιακών επιπέδων και μοντέλων. Θα πρέπει να συνεργάζεται με τον εκπαιδευτικό να σχετίζει τις πληροφορίες του με τη διδακτέα ύλη αλλά και να λαμβάνει υπόψη τις ιδιαιτερότητες και προβλήματα του σχολικού περιβάλλοντος, όπως έλλειψη χρόνου για παράδοση, αργό ίντερνετ, παλιοί υπολογιστές κ.τ.λ.




Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Πώς ο συγκεκριμένος ιστότοπος επιδρά στη μάθηση;
- Σε τι διαφέρει από τα σχολικά βιβλία και άλλες πηγές;
- Σε τι είναι καλύτερος από αυτά σε τι χειρότερος;
- Τα χαρακτηριστικά και οι δυνατότητες του ιστότοπου συντελούν στην βαθιά κατανόηση από τους μαθητές του γνωστικού αντικειμένου και στην μετέπειτα αξιοποίηση της γνώσης αυτής ή όχι;
- Ο συγκεκριμένος ιστότοπος ενθαρρύνει τη συμμετοχικότητα των μαθητών;
- Επιδρά στην ανάπτυξη της εξερευνητικής - ανακαλυπτικής μάθησης;
- Προβάλλει και προωθεί την κριτική σκέψη;
- Προωθεί μεθόδους και τεχνικές αξιοποίησης της αποκτηθείσας γνώσης και πληροφορίας;
- Ενισχύει το ομαδικό πνεύμα, την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών αλλά και μεταξύ των μαθητών και του δασκάλου και αντίστροφα;
- Πως μπορεί να προβληθεί η πληροφορία διαθεματικά ή και βιωματικά ακόμα;
- Κινεί το ενδιαφέρον των μαθητών με εύκολο και χρηστικό σχεδιασμό των σελίδων αλλά και παρουσίασης θεμάτων και ηρώων σε σύγχρονο και γνώσιμο περιβάλλον για τους μαθητές;
- Ποιοι είναι οι στόχοι μάθησης;
- Διευκρινίζονται οι πηγές άντλησης του γνωστικού υλικού καθώς και οι διδακτικές και μαθησιακές μέθοδοι χρήσης του υλικού με διδακτικά παραδείγματα καθώς και παραδείγματα που αφορούν μειονότητες αλλά και μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες και ειδικές ανάγκες;
- Ο εκπαιδευτικός ιστότοπος ορίζει το χρόνο που θα απασχοληθεί η τάξη για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, όπως και τη διδακτική στρατηγική που θα εφαρμόσει ο δάσκαλος;
- Πως ενισχύεται τη συνεργασία στη συγκεκριμένη εργασιακή πρόταση, προάγοντας έτσι την συνεργατικότητα και κοινωνικότητα;



- **Facebook**> www.facebook.com  
- **Twitter** > www.twitter.com 
- **Instagram**> <https://www.instagram.com/> 

Οι τρεις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης σε όλον τον κόσμο. Προϋποθέτουν δημιουργία χρήση και αποδοχή των όρων χρήσης και ανάρτησης.

- **Edmodo**> <https://www.edmodo.com/>   
- Εκπαιδευτική πλατφόρμα στα πρότυπα του Facebook που προσφέρει δυνατότητες ανάρτησης ποικίλου υλικού δημιουργίας ομάδων εργασίας, νέων φίλων από όλον τον κόσμο και ανταλλαγής υλικού και ιδεών.

Διδακτική Αξιοποίηση: Στα κοινωνικά δίκτυα επικρατεί μια χαλαρή και ανεπίσημη ατμόσφαιρα που πιθανώς να ενθαρρύνει περισσότερους μαθητές να συμμετάσχουν ενεργά. Η εξέλιξη του μαθήματος διευκολύνεται και ταυτόχρονα ενισχύεται η επικοινωνιακή δεξιότητα και κοινωνικότητα όλων των συμμετεχόντων των μαθητών ενώ οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες που σχετίζονται με τη χρήση ψηφιακών επικοινωνιακών μέσων και είναι απαραίτητες ολοένα και περισσότερο στη σύγχρονη κοινωνία. Επιπλέον, η διδασκαλία και η μάθηση μπορούν να συμβαίνουν και εκτός σχολικού περιβάλλοντος που πιθανόν να είναι πιο βολικές και πιο παραγωγικές και για τους μαθητές και για τους εκπαιδευτικούς και σε οποιοδήποτε χώρο και χρόνο. Οι μαθητές μπορούν να μελετούν στον δικό τους χώρο και στον δικό τους ρυθμό μέσα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο και η μαθησιακή διαδικασία μπορεί να χωριστεί σε μικρότερα χρονικά τμήματα, ώστε να δίνεται έτσι η ευκαιρία του αναστοχασμού και της επισκόπησης. Οι εκπαιδευτικοί αλλά και οι μαθητές σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς μπορούν να δημιουργήσουν και συμμετέχουν σε online κοινότητες με συγκεκριμένες θεματικές ενδιαφέροντος, να ανταλλάσσουν απόψεις και ιδέες με άλλους μαθητές και εκπαιδευτικούς, να γνωρίζουν διαφορετικούς τρόπους σκέψης και διαφορετικές κρίσεις των θεμάτων αυτών, διαφορετικές κουλτούρες και γενικότερα να διευρύνουν το πνεύμα και τους ορίζοντές τους. Τέλος, πολύ σημαντικό θα ήταν να παραθέσουμε τις δυνατότητες που δίδονται σε άτομα με ειδικές ανάγκες ως προς την ισότιμη συμμετοχή τους στις μαθησιακές διαδικασίες εφόσον τα μέσα αυτά τους προσφέρουν δυνατότητες δικτύωσης και συμμετοχής και από το χώρο τους.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Γιατί χρησιμοποιήσαμε το συγκεκριμένο κοινωνικό δίκτυο;
- Ποια η χρήση του στην εκπαιδευτική διαδικασία;
- Πως μπορούμε να προστατευτούμε από ανεπιθύμητα σχόλια και ηλεκτρονικές οχλήσεις μέσω του κοινωνικού μας προφίλ;
- Πώς διαμορφώνεται το ψηφιακό μας προφίλ μέσω των κοινωνικών δικτύων;
- Πώς μπορούμε να αντλήσουμε χρήσιμες πληροφορίες για την εκπαιδευτική μας εργασία μέσω των κοινωνικών δικτύων;
- Πώς μπορούμε να απομακρύνουμε τους χρήστες που μας παρενοχλούν ή εκφοβίζουν μέσω των κοινωνικών δικτύων;
- Πώς μπορούμε να αξιολογήσουμε την εγκυρότητα μιας πληροφορίας μέσω ενός κοινωνικού δικτύου;
- Ποια τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών και πως αναγνωρίζονται μέσω των κοινωνικών δικτύων;
- Πώς μπορούμε να διαπιστώσουμε την εγκυρότητα μιας διαφήμισης ή μιας ανακοίνωσης σε ένα κοινωνικό δίκτυο;



- **Collagerator**> <http://www.mediahuman.com/collagerator>



- **Short URL:** <https://goo.gl/PptrG1>

Το πρόγραμμα διατίθεται δωρεάν, είναι πολύ εύκολο στη χρήση του και ξεκινάμε κάποιες βασικές επιλογές ρύθμισης παραμέτρων, όπως η επιλογή ενός στυλ σελίδας ή προτύπου για το κολάζ σας (το χρώμα του φόντου, το πώς οι εικόνες θα είναι τοποθετημένες), το μέγεθος και ο προσανατολισμός (κάθετος ή οριζόντιος) κ.τ.λ.



- **Shapecollage**> <http://www.shapecollage.com/>

Δημιουργία κολάζ σε ποικίλα σχήματα από μοτίβα ή και εξωτερικές πηγές. Προϋποθέτει εγκατάσταση στον υπολογιστή.

- **Smilebox**> <http://www.smilebox.com/>



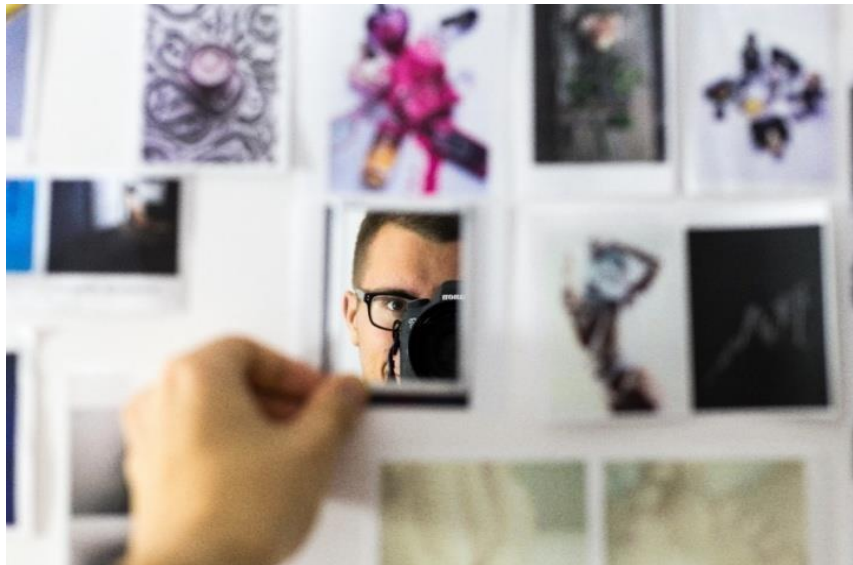
Ιστοσελίδα με διάφορες εφαρμογές δημιουργίας, όπως κολάζ, προσκλητήρια, slideshows εικόνων. Διατίθεται δωρεάν χωρίς εγγραφή.

Διδακτική Αξιοποίηση: Αντίστοιχα με τις εικόνες έτσι και με τα κολάζ στην ψηφιακή τους έκδοση μπορούν να χρησιμοποιηθούν διδακτικά σε μια πληθώρα μορφών και μεθόδων.

- Ως αφορμή για την ανάπτυξη επιχειρηματικού διαλόγου πάνω σε μια θεματική ή μια έννοια.
- Ως πηγή για την ενίσχυση του κινήτρου συμμετοχής και συνεργασίας των μαθητών σε μια θεματική ή έννοια, παράδειγμα που έχει αποδειχθεί ότι έχει επιτυχή αποτελέσματα.
- Ως παρουσίαση στην ολομέλεια της τάξης της εργασίας μιας ομάδας μαθητών ή και της ατομικής εργασίας ενός μαθητή.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Τι μας παρουσιάζει το συγκεκριμένο κολλάζ;
- Γιατί θέλει να μας παρουσιάσει αυτό το θέμα ο δημιουργός;
- Ποια η οπτική του δημιουργού του συγκεκριμένου κολλάζ;
- Υπάρχει ψηφιακή αλλοίωση;
- Υπάρχει κάποιο μήνυμα στο κολλάζ;
- Πως μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε διδακτικά;
- Μπορούμε να το επεξεργαστούμε και πώς;
- Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε το δικό μας;
- Πώς μπορούμε να προβάλλουμε ισχυρά το μήνυμά μας μέσω της δημιουργίας ενός κολλάζ;









- **CartoonStoryMaker**>  Cartoon Story Maker
<http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/cartoon/>
Πλατφόρμα δημιουργίας εικονογραφημένων ιστοριών. Διατίθεται μια σειρά έτοιμων μοτίβων, πλαισίων και χαρακτήρων αλλά επιπλέον δίνεται η δυνατότητα προσθήκης αρχείων εικόνας και ήχου. Προϋποθέτει εγκατάσταση στον υπολογιστή.
- **Pixton**> <http://www.pixton.com/> 
- **Comic stripcreator**> <http://www.stripcreator.com/make.php> 
- **StripGenerator**> <http://stripgenerator.com> 
Διαδικτυακές εφαρμογές δημιουργίας περιβαλλόντων κόμικ. Διαθέτουν ποικίλες επιλογές χαρακτήρων, πλαισίων και χαρακτήρων. Προϋποθέτει εγγραφή των χρηστών και τα κόμικ αποθηκεύονται στο διαδίκτυο, ή και στον υπολογιστή.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση του ψηφιακού εργαλείου δημιουργίας κόμικ, οι μαθητές ενεργοποιούνται θετικά ως προς το σχεδιασμό και τη σύνθεση ιστοριών μέσα από τη μορφή των κόμικς. Είναι αρκετά επιτυχής πρακτική στο δημοτικό σχολείο και κινητοποιεί με ευχάριστο και γόνιμο τρόπο τους μαθητές ενισχύοντας παράλληλα και την γραπτή έκφραση. Επιπλέον σε συνεργασία σε ομάδες αυξάνεται η επικοινωνιακή και συνεργατική δεξιότητα των μαθητών πάντα με την καθοδήγηση και τον συντονισμό από τον εκπαιδευτικό.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποιο το θέμα της ιστορίας;
- Ποιοι οι ήρωες;
- Ποιοι οι χαρακτήρες των ηρώων της ιστορίας;
- Υπάρχουν ορθογραφικά, γραμματικά ή και συντακτικά λάθη στο κείμενο;

ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ

- **Duolingo**> <https://el.duolingo.com/>  ★ ★ ★
Μάθε ξένες γλώσσες εντελώς δωρεάν. Είναι διασκεδαστικό, εύκολο και χρήσιμο.
- **RosettaStone**> <http://www.rosettastone.com>  ★ ★ ★
Το RosettaStone είναι ένα πάρα πολύ καλό site για κάτι τέτοιο μιας και εκτός από τα quizzes που υπάρχουν για πολλές γλώσσες υπάρχει και ένα σύστημα αλληλοβοήθειας μεταξύ των μελών του site όπου άτομα που μιλούν σαν μητρική την γλώσσα που θέλεις να μάθεις ή την ξέρουν πολύ καλά σε βοηθούν πάνω σε θέματα προφοράς και σωστής σύνταξης και το ίδιο κάνεις και εσύ με την έστω και μια γλώσσα που γνωρίζεις.
- **Busuu**> <https://www.busuu.com/enc>  ★
- **Polyglot**> <http://www.internetpolyglot.com>  ★
- **Babel**> <http://www.babel.com>  ★
Διάφορες πλατφόρμες εκμάθησης ξένων γλωσσών. Επιλέγετε τη γλώσσα της προτίμησής σας και ξεκινάτε.
- **Google Translate**> <http://translate.google.gr/>  ★ ★
Διαδικτυακή πλατφόρμα λεξικού και αυτόματης μετάφρασης. Δυνατότητα μετάφρασης μεταξύ ενός πολύ μεγάλου εύρους γλωσσών, συνεχώς εξελισσόμενου, εμφάνιση παραδειγμάτων χρήσης των λέξεων και δυνατότητα ηχητικής ακρόασης των λέξεων.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων ξένων γλωσσών οι μαθητές ενισχύονται συμπληρωματικά στην προσπάθειά τους για την κατάκτηση μιας ξένης γλώσσας. Υπάρχουν εξαιρετικά διαδικτυακά εργαλεία, τα οποία και λειτουργούν σε ποικίλες πλατφόρμες και ακόμη και σε κινητά τηλέφωνα ως εφαρμογές. Κινητοποιούν με ευχάριστο και γόνιμο τρόπο τους μαθητές ενισχύοντας παράλληλα και την προφορική έκφραση.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε διδακτικά τη συγκεκριμένη εφαρμογή;
- Είναι αξιόπιστη η μετάφρασή μας;
- Πώς μπορούμε να βελτιώσουμε την εργασία μας με τη χρήση των συγκεκριμένων εργαλείων;

- **Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής >**



http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.html

Short URL: <https://goo.gl/zPZJG8>

Λεξικό από την Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας. Αφορά την ψηφιακή μορφή του αντίστοιχου έντυπου λεξικού που εκδόθηκε από το Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών. Δίδεται δυνατότητα αποστολής του λήμματος στα σώματα κειμένων.

- **Το Ελεύθερο Λεξικό >** <http://el.thefreedictionary.com>



Ανοιχτό διαδικτυακό εργαλείο αναζήτησης λημμάτων σε πολλές γλώσσες και με συνεχείς προσθήκες.

- **Βικιλεξικό >** <http://el.wiktionary.org/>



Ελεύθερο διαδικτυακό λεξικό, επέκταση της εγκυκλοπαίδειας Βικιπέδια. Τα λήμματα έχουν δημιουργηθεί από τους εγγεγραμμένους χρήστες, ενώ υπάρχει η δυνατότητα επεξεργασίας υπάρχοντων λημμάτων και η προσθήκη νέων.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων λεξικών οι μαθητές ενισχύονται συμπληρωματικά στην προσπάθειά τους για την κατάκτηση της γλώσσας σε κάθε μορφή της. Υπάρχουν εξαιρετικά διαδικτυακά εργαλεία λεξικών, τα οποία και λειτουργούν σε ποικίλες πλατφόρμες και ακόμη και σε κινητά τηλέφωνα ως εφαρμογές. Περιέχουν πλούσιες πληροφορίες και παραδείγματα για τη χρήση λέξεων σε προτάσεις. Κινητοποιούν με ευχάριστο και γόνιμο τρόπο τους μαθητές ενισχύοντας παράλληλα και την γραπτή και προφορική έκφραση. Αποτελούν έναν μόνιμο και έγκυρο οδηγό χρήσης της γλώσσας.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε διδακτικά τις συγκεκριμένες εφαρμογές;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να ενισχύσουμε το γραπτό και προφορικό μας λόγο μέσω της εκπαιδευτικής αξιοποίησης των διαδικτυακών εφαρμογών των λεξικών;
- Πώς μπορούμε να βελτιώσουμε την εργασία μας με τη χρήση των συγκεκριμένων εργαλείων;

- **Google Art Project** >

<http://www.googleartproject.com/>



Συλλογή έργων τέχνης και σχετικών μουσείων από την Google Cultural Institute.

Ο διαδικτυακός περιηγητής μπορεί να παρακολουθήσει μεγάλο αριθμό έργων τέχνης από διάφορα μουσεία ανά τον κόσμο.

- **Μουσείο Μπενάκη**> <http://www.benaki.gr>

Το Μουσείο Μπενάκη συγκαταλέγεται στις μεγάλες εκείνες δωρεές που αύξησαν τα περιουσιακά στοιχεία του κράτους, ενώ ταυτόχρονα αποτελεί και τον παλαιότερο μουσειακό οργανισμό που λειτουργεί στην Ελλάδα ως Ίδρυμα Ιδιωτικού Δικαίου. Με τις εκτεταμένες ενότητες των εκθεμάτων του, που καλύπτουν περισσότερους από έναν πολιτισμικούς τομείς, αλλά και τη γενικότερη λειτουργία του, που εξυπηρετεί περισσότερες από μία κοινωνικές ανάγκες, το Μουσείο Μπενάκη, προσφέρει ένα μοναδικό ίσως υπόδειγμα σύνθετης δομής μέσα στο ευρύτερο πλέγμα των μουσειακών ιδρυμάτων της Ελλάδας.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων εικονικής περιήγησης σε μουσεία οι μαθητές ενισχύονται συμπληρωματικά στην προσπάθειά τους για την κατάκτηση της ιστορίας και του πολιτισμού. Υπάρχουν εξαιρετικά διαδικτυακά εργαλεία όπως τα προαναφερόμενα, τα οποία και λειτουργούν σε ποικίλες πλατφόρμες και ακόμη και σε κινητά τηλέφωνα ως εφαρμογές. Περιέχουν πλούσιες πληροφορίες και παραδείγματα καθώς και μια κριτική απεικόνιση των πολιτιστικών μορφών. Κινητοποιούν με ευχάριστο και γόνιμο τρόπο τους μαθητές ενισχύοντας παράλληλα και την κριτική διερευνητική και ανακαλυπτική τους δεξιότητα. Μπορούν να αξιοποιηθούν στο μάθημα της Ιστορίας, Εικαστικών, Γεωγραφίας αλλά και Γλώσσας και Λογοτεχνίας.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Πώς μπορούμε να επιλέξουμε και αξιοποιήσουμε διδακτικά τις εφαρμογές;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να ενισχύσουμε τις γνώσεις μας μέσω της εκπαιδευτικής αξιοποίησης των μουσειακών εκθεμάτων;
- Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε εποικοδομητικά τα ψηφιακά εκθέματα ενός μουσείου στην επιχειρηματολογία μας και στη σχολική μας εργασία;

ΓΕΝΕΑΛΟΓΙΚΟ ΔΕΝΤΡΟ

- **Family Tree Builder**> <http://www.myheritage.gr/family-tree-builder>
- **ShortURL**: <https://goo.gl/GzM1xk> 

Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας οικογενειακών δέντρων σε μορφή διαγράμματος με δυνατότητες προσθήκης εικόνων, βίντεο και κειμένου.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση του ψηφιακού εργαλείου δημιουργίας οικογενειακού δέντρου οι μαθητές ενισχύονται συμπληρωματικά στην προσπάθειά τους για την κατάκτηση της ιστορίας και του πολιτισμού. Μαθαίνουν να ταξινομούν, να συνδέουν ιστορικά και πολιτικά γεγονότα με σημαίνουσες προσωπικότητες καθώς και να παρατηρούν με κριτική και διερευνητική ματιά την ιστορία.

Το εργαλείο κινητοποιεί με ευχάριστο και γόνιμο τρόπο τους μαθητές ενισχύοντας παράλληλα και την κριτική διερευνητική και ανακαλυπτική τους δεξιότητα.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε διδακτικά την συγκεκριμένη εφαρμογή;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να ενισχύσουμε το γραπτό και προφορικό μας λόγο μέσω παρουσίασης του οικογενειακού μας δέντρου;
- Πώς μπορούμε να αξιολογήσουμε την παρουσίασή μας;
- Πώς μπορούμε να διορθώσουμε τυχόν γραμματικά ή συντακτικά λάθη;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να συνεργαστούμε στην ομάδα;
- Πώς μπορούμε να ταξινομήσουμε τα ονόματα των συγγενών μας στο γενεαλογικό μας δέντρο;
- Πώς επιλέγουμε και συνδέουμε τα ιστορικά γεγονότα της εποχής;

- **Prezi**> <http://prezi.com/>  Prezi  

Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας διαδραστικών παρουσιάσεων με δωρεάν παροχή της επαγγελματικής πλατφόρμας για εκπαιδευτικούς με email από το σχολικό δίκτυο. Οι πληροφορίες δεν δομούνται σε διαφάνειες αλλά στον χώρο ενός μοτίβου. Υπάρχει δυνατότητα ενσωμάτωσης εικόνων, ήχου, βίντεο ενώ μεγάλη έμφαση δίνεται στην κίνηση zoom-in and zoom-out μεταξύ των πληροφοριακών περιοχών. Δυνατότητα αποθήκευσης στο διαδίκτυο αλλά και στον υπολογιστή.

- **Powtoon**> <http://www.powtoon.com/>   

Διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας παρουσιάσεων σε μορφή βίντεο animation. Το περιβάλλον προσφέρει μια ποικιλία μοτίβων, χαρακτήρων και εικόνων. Παρέχεται και η δυνατότητα αποθήκευσης στο διαδίκτυο σε πλατφόρμες φιλοξενίας βίντεο όπως το YouTube καθώς και στον υπολογιστή. Προϋποθέτει εγγραφή.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των εφαρμογών παρουσιάσεων οι μαθητές καλούνται να επιδείξουν και οργανώσουν την γνώση που απέκτησαν αναφορικά με μία έννοια, θεματική ενότητα ή και συνεργατική δημιουργία. Έτσι, αναδύουν τις γνώσεις τους, την οργανωτική τους δεξιότητα στην παρουσίαση, την συνεργατικότητα τους καθώς και την επιτυχή ή μη κατάκτηση της γνώσης μέσω της διδακτικής πορείας του μαθήματος.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε διδακτικά τις συγκεκριμένες εφαρμογές;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να ενισχύσουμε τον γραπτό και προφορικό μας λόγο μέσω των παρουσιάσεων που δημιουργούμε;
- Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ποιοτική παρουσίαση;
- Πώς μπορούμε να αξιολογήσουμε την παρουσίασή μας;
- Πώς μπορούμε να διορθώσουμε τυχόν γραμματικά ή συντακτικά λάθη;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να συνεργαστούμε στην ομάδα;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να ερευνήσουμε, ανακαλύψουμε και επιλέξουμε τις κατάλληλες πληροφορίες-πηγές για την παρουσίασή μας;

- **Padlet**> <http://padlet.com/> 

- **Lino**><https://linoit.com/> 



Διαδικτυακά online περιβάλλοντα που λειτουργούν ως ένας διαδραστικός πίνακας ανακοινώσεων. Οι καταχωριστές μπορούν να συλλέγουν πληροφορίες και να αφήνουν σημειώσεις πάνω σε έναν κοινά διαμοιραζόμενο πίνακα.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων παρουσίασης και συνεργασία σε συγγραφή ανακοινώσεων οι μαθητές ενισχύονται συμπληρωματικά στην προσπάθειά τους για την ολοκλήρωση των σχολικών εργασιών. Υπάρχουν εξαιρετικά διαδικτυακά εργαλεία όπως τα προαναφερόμενα, τα οποία και λειτουργούν σε ποικίλες πλατφόρμες και ακόμη και σε κινητά τηλέφωνα ως εφαρμογές. Περιέχουν πλούσιες πληροφορίες και παραδείγματα καθώς και μια χρηστική μορφή παρουσίασης και προβολής των εργασιών των μαθητών.

Το πιο σημαντικό ίσως ότι προσφέρουν μια πλατφόρμα συνεργασίας και αλληλοϋποστήριξης όπου οι μαθητές αλλά και οι εκπαιδευτικοί ανταλλάσσουν ιδέες, παρουσιάζουν τις εργασίες τους και προτείνουν λύσεις σε προβλήματα και θεματικές. Κινητοποιούν με ευχάριστο και γόνιμο τρόπο τους μαθητές ενισχύοντας παράλληλα και την κριτική διερευνητική, συνεργατική, επικοινωνιακή και ανακαλυπτική τους δεξιότητα.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποιο το θέμα της συνεργατικής μας ανακοίνωσης;
- Για ποιο λόγο είναι σημαντικό να συνεργαζόμαστε σε κοινές παρουσιάσεις;
- Πώς μπορούμε να συνεργαστούμε στη δημιουργία μιας ποιοτικής και αξιολογής συνεργατικής ανακοίνωσης;
- Ποια τα θέματα που μπορούμε να μελετήσουμε;
- Από πού μπορούμε να αντλήσουμε πληροφορίες για τις ανακοινώσεις μας;
- Υπάρχουν ορθογραφικά, γραμματικά ή και συντακτικά λάθη στο κείμενο;
- Ποια τα εργαλεία και πως μπορεί να γίνει η αξιολόγηση της ανακοίνωσής μας;

- **Wordle** > <http://www.wordle.net> 
- **Tagxedo** > <http://www.tagxedo.com> 

Ανοιχτές διαδικτυακές εφαρμογές για τη δημιουργία «συννεφόλεξων». Ο χρήστης εισάγει το κείμενο ή τις λέξεις που θέλει να χρησιμοποιήσει, επιλέγει μοτίβο παρουσίασης και τρόπο διάταξης και στη συνέχεια δημιουργείται αυτόματα το συννεφόλεξο. Απαραίτητη η χρήση του προγράμματος java το οποίο πρέπει να έχει προ εγκατασταθεί στον υπολογιστή. Επίσης παρέχεται η δυνατότητα αποθήκευσης σε μορφή εικόνας.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων δημιουργίας συννεφόλεξου οι μαθητές ενισχύονται συμπληρωματικά στην προσπάθειά τους για την κατάκτηση της γλώσσας σε κάθε μορφή της. Τα συννεφόλεξα κατηγοριοποιούν τις λέξεις μπορούν να τις οργανώσουν σε θεματικές και να τις παρουσιάσουν με έναν ενδιαφέρον και ευχάριστο τρόπο. Κινητοποιούν με ευχάριστο και γόνιμο τρόπο τους μαθητές ενισχύοντας παράλληλα και την γραπτή και προφορική έκφραση. Αποτελούν έναν μόνιμο και έγκυρο οδηγό χρήσης της γλώσσας.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποιο το θέμα του συννεφόλεξού μας;
- Για ποιο λόγο είναι σημαντικό να δημιουργούμε, παρουσιάζουμε και αναλύουμε συννεφόλεξα;
- Πως μπορούμε να συνεργαστούμε στη δημιουργία ενός ενδιαφέροντος και ποιοτικού γραπτού κειμένου που δημιουργεί ένα συννεφόλεξο;
- Ποια τα θέματα που μπορούμε να μελετήσουμε;
- Από πού μπορούμε να αντλήσουμε πληροφορίες για τα συννεφόλεξά μας;
- Υπάρχουν ορθογραφικά, γραμματικά ή και συντακτικά λάθη στις λέξεις του συννεφόλεξου;
- Ποια τα εργαλεία και πως μπορεί να γίνει η αξιολόγηση του συννεφόλεξού μας;



- **Skype**> <http://www.skype.com> 
- **Google Hangouts**> <http://www.google.com/hangouts/> 
- **ooVoo**> <http://www.oovoo.com/> 



Οι πιο σημαντικές προς το παρόν διαδικτυακές εφαρμογές για την πραγματοποίηση σύγχρονης επικοινωνίας μέσω ηχητικών κλήσεων, κλήσεων με βίντεο (video calls) ή με γραπτά μηνύματα (chat). Όλα τα περιβάλλοντα επιτρέπουν την ταυτόχρονη συνομιλία με πολλά άτομα. Οι εφαρμογές αυτές διατίθενται και σε κινητές συσκευές (smartphones και tablets).

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων τηλεδιάσκεψης οι μαθητές ενισχύονται συμπληρωματικά στην προσπάθειά τους για την κατάκτηση της γλώσσας σε κάθε μορφή της αλλά και των ξένων γλωσσών. Τα εργαλεία τηλεδιάσκεψης κινητοποιούν με ευχάριστο και γόνιμο τρόπο τους μαθητές ενισχύοντας παράλληλα και την γραπτή και προφορική έκφραση. Αποτελούν ένα αποτελεσματικό εργαλείο ενίσχυσης της επικοινωνίας αλλά και του διαλόγου και της επιχειρηματολογίας τόσο στην ελληνική γλώσσα όσο και σε άλλες γλώσσες με τη χρήση του μέσω ευρωπαϊκών προγραμμάτων και συνεργασίας σχολείων στην Ελλάδα και στο εξωτερικό.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε διδακτικά τις συγκεκριμένες εφαρμογές;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να ενισχύσουμε τον γραπτό και προφορικό μας λόγο μέσω των τηλεδιασκέψεων;
- Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ποιοτική συζήτηση-διάλογο;
- Πώς μπορούμε να αξιολογήσουμε την τηλε-παρουσίασή μας;
- Πώς μπορούμε να διορθώσουμε τυχόν γραμματικά ή συντακτικά λάθη στον προφορικό μας λόγο;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να συνεργαστούμε στην ομάδα της τηλεδιάσκεψης;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να ερευνήσουμε, ανακαλύψουμε και επιλέξουμε τις κατάλληλες πληροφορίες-πηγές για την τηλε-παρουσίασή μας;
- Πώς μπορούμε να αξιολογήσουμε την προφορικής έκφρασή μας στην τηλεδιάσκεψη;



- **Dropbox**> <https://www.dropbox.com> 
- **OneDrive**> <https://onedrive.live.com> 
- **GoogleDrive**> <https://drive.google.com> 

Μιλώντας για Cloud, αναφερόμαστε στην τεχνολογία εκείνη που επιτρέπει στο χρήστη να χρησιμοποιεί λογισμικό, υπηρεσίες και δεδομένα τα οποία δεν είναι αποθηκευμένα σε δικό του υπολογιστή, ο οποίος μπορεί να βρίσκεται στο σπίτι ή στο γραφείο του. Απαραίτητο συστατικό του Cloud Computing είναι η ύπαρξη του Internet, μέσω του οποίου απολαμβάνει κανείς τις υπηρεσίες που προσφέρονται. Η τεχνολογία αυτή καθιστά δυνατή τη διάθεση προϊόντων λογισμικού με τη μορφή Software as a Service, δηλαδή λογισμικού το οποίο χρησιμοποιούμε χωρίς να έχουμε αγοράσει, αλλά πληρώνοντας ένα μίσθωμα, ή χρησιμοποιώντας τον δωρεάν παρεχόμενο χώρο. Στις επιλογές που παρατίθενται προβάλλονται οι πιο αξιόπιστες και σημαντικές προς το παρόν οι οποίες παρέχουν κάποιον χώρο δωρεάν ο οποίος όμως μπορεί να αυξηθεί κατά πολύ με τις συνδρομητικές υπηρεσίες.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων χρήσης διαδικτυακών αποθετηρίων οι μαθητές σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς ανταλλάσσουν και επεξεργάζονται τις εργασίες τους στις συγκεκριμένες προαναφερθείσες πλατφόρμες. Έτσι ενισχύεται η συνεργασία και ανταλλαγή απόψεων καθώς και η επικοινωνιακή επικοινωνία με απτά αποτελέσματα.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε διδακτικά τις συγκεκριμένες εφαρμογές;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να ενισχύσουμε τον γραπτό και προφορικό μας λόγο μέσω των εφαρμογών του cloud;
- Πως μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα ποιοτικό γραπτό κείμενο και να το μοιράσουμε στο cloud;
- Πώς μπορούμε να αξιολογήσουμε το διαδικτυακό μας κείμενο;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να συνεργαστούμε στην ομάδα του ψηφιακού σύννεφου;
- Με ποιους τρόπους μπορούμε να ερευνήσουμε, ανακαλύψουμε και επιλέξουμε τις κατάλληλες πληροφορίες-πηγές για το ψηφιακό μας αποθετήριο;

ΧΑΡΤΗΣ

- **Google Earth**> <http://www.google.com/earth/>



Δωρεάν εφαρμογή και στην Professional Edition πλέον με δορυφορικές εικόνες της Γης, αλλά και εικόνες από τη Σελήνη και το σύμπαν καθώς και τους ωκεανούς. Προϋποθέτει εγκατάσταση στον υπολογιστή.

- **Google Maps**> <http://maps.google.com/>



- **Bing Maps** > <http://www.bing.com/maps/>



Ανοιχτές διαδικτυακές εφαρμογές χαρτών. Δυνατότητα επιλογής δορυφορικών εικόνων. Υπάρχει δυνατότητα πλοήγησης, οδηγιών από σημείο σε σημείο, κίνησης στους δρόμους και κόστος διαδρομής.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων χαρτών οι μαθητές σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς εμπλέκονται σε μια πληθώρα δραστηριοτήτων και θεματικών όπως γεωγραφία, μορφολογία, φυσική, μαθηματικά, αστρονομία, αστροφυσική, περιβαλλοντική εκπαίδευση καθώς και χρήση της γλώσσας. Οι χάρτες στις ποικίλες μορφές τους αποτελούν κίνητρο για την ενεργή και εποικοδομητική εμπλοκή των μαθητών στην εκπαιδευτική και γνωστική διαδικασία. Ως αποτέλεσμα ενισχύεται η συνεργασία και ανταλλαγή απόψεων καθώς και η κριτική διερευνητική, συνεργατική, επικοινωνιακή και ανακαλυπτική τους δεξιότητα.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποιο το θέμα του χάρτη;
- Ποια τα χαρακτηριστικά της μορφής αυτής του χάρτη;
- Ποια τα κύρια σημεία ενδιαφέροντος;
- Ποια τα αντικείμενα προς μελέτη;
- Περιγράψτε μου ένα μνημείο που συναντάμε στον χάρτη.
- Υπάρχουν άλλα σχετικά σημεία μελέτης στο χάρτη που θα πρέπει να αναζητήσουμε;

- **Timetoast**> <http://www.timetoast.com>  ☆ ☆
- **Tiki-Toki**> <http://www.tiki-toki.com/>  ☆ ☆

Ανοιχτές διαδικτυακές εφαρμογές για τη δημιουργία ιστορικής ή οποιασδήποτε χρονογραμμής. Ο χρήστης δημιουργεί και επιλέγει συγκεκριμένα χρονικά σημεία πάνω σε μια ψηφιακή γραμμή. Στα σημεία αυτά μπορεί να τοποθετήσει πληροφορίες σε μορφή κειμένου, εικόνων και βίντεο. Προϋποθέτουν εγγραφή χρήστη.

Διδακτική Αξιοποίηση: Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων δημιουργίας χρονογραμμής οι μαθητές ενισχύονται συμπληρωματικά στην προσπάθειά τους για την κατάκτηση της ιστορίας και του πολιτισμού. Μαθαίνουν να ταξινομούν, να συνδέουν ιστορικά, πολιτιστικά και πολιτικά γεγονότα με σημαίνουσες προσωπικότητες καθώς και να παρατηρούν με κριτική και διερευνητική ματιά την ιστορία. Το εργαλείο κινητοποιεί με ευχάριστο και γόνιμο τρόπο τους μαθητές ενισχύοντας παράλληλα και την κριτική διερευνητική και ανακαλυπτική τους δεξιότητα.

Πιθανές ερωτήσεις Μαθήματος:

- Ποιο το θέμα της ιστορικής χρονογραμμής;
- Ποιοι οι ήρωες;
- Ποιοι οι χαρακτήρες των ηρώων της ιστορίας;
- Ποια τα γεγονότα;
- Περιγράψτε μου ένα γεγονός.
- Υπάρχουν ορθογραφικά, γραμματικά ή και συντακτικά λάθη στο κείμενο;

ΨΗΦΙΑΚΑ – ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΜΟΥΣΕΙΑ, ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΠΕΡΙΗΓΗΣΕΙΣ, ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΗΓΗΣΕΙΣ, ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- <http://www.ime.gr/choros/miletus/360vr/gr/> Εικονική περιήγηση στην αρχαία Μίλητο. Εφαρμογή του **Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού**.
- <http://www.cycladic.gr/frontoffice/portal.asp?cpage=resource&cresrc=464&cnode=92&clang=0> **ShortURL:** <https://goo.gl/WicXA1> Κυκλαδικός Πολιτισμός, εικονική περιήγηση – **Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης**.
- <http://www.annunciation.gr/> Ο ευαγγελισμός της Θεοτόκου - **Διαγνωστικό Κέντρο Έργων Τέχνης, Ορμούλια**.
- <http://museum.iema.gr/> **Μουσείο Παραδοσιακών Μουσικών Οργάνων**. Τρισδιάστατο ψηφιακό μουσείο.
- <http://www.benaki.gr/> εικονική περιήγηση στο **Μουσείο Μπενάκη**.
- www.greekshadows.gr Θέατρο: **Θέατρο Σκιών(1)** Η πρωτότυπη διαδραστική παρουσίαση του θεάτρου σκιών στην ιστοσελίδα της συγγραφέως Ντορίνας Παπαλιού, προβάλλει με ζωντάνια το συναρπαστικό ταξίδι του θεάτρου σκιών μέσα στο χώρο και στο χρόνο, από την Ανατολή στη Δύση και από το παρελθόν στο παρόν.
- <http://www.youtube.com/watch?v=qKLx7s-yek4> Η άλωση της πόλης από **Nationalgeographic pt.1 HQ**.
- <http://olympicmuseum-thessaloniki.org/virtual-tour/demo2.html> **Ολυμπιακό Μουσείο Θεσσαλονίκης**. Εικονική ξενάγηση στην έκθεση "Παραολυμπιακοί Αγώνες". Demo.
- <http://www.youtube.com/watch?v=bv0OCj9LMLI> **Αρχαία Ολυμπία**
- <http://www.fhw.gr/olympics/ancient/gr/3d.html> **3D αναπαραστάσεις:** Ορισμένα από τα σημαντικότερα κτήρια της **αρχαίας Ολυμπίας** σε τρισδιάστατη απεικόνιση.
- <http://www.fhw.gr/projects/theodoros/gr/> Θεόδωρος: στα βήματα ενός μοναχού του 10ου αιώνα στο **Βυζάντιο**. Διαδραστική δραστηριότητα του **Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού**
- <http://www.mmb.org.gr/page/default.asp?la=1&id=4761> Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της **Μεγάλης Μουσικής Βιβλιοθήκης της Ελλάδας «Λίλιαν Βουδούρη»**. Περιλαμβάνει:
- **Μελοδύσσεια:** Μια μουσική ιστορία για νέους <http://melodisia.mmb.org.gr>
- **DIGMA:** Δημιουργία ολοκληρωμένης μονάδας τεκμηρίωσης και προβολής της ελληνικής μουσικής <http://digma.mmb.org.gr>
- Μια διαδρομή στη **σύγχρονη ελληνική ιστορία** μέσα από το Αρχείο Μίκη Θεοδωράκη <http://mikis.mmb.org.gr>

- "Καταγραφή, μελέτη και προβολή της **ελληνικής παραδοσιακής μουσικής**": Ψηφιακό Υλικό από τη Θράκη και την Ανατολική Μακεδονία <http://epth.sfm.gr>
- **Επαγγέλματα** από τον ευρύτερο χώρο του Πολιτισμού <http://ekpedeftiko.sfm.gr>
- <http://www.athenscitymuseum.gr/gr/efarmoges/athens-1842/> Αλληλεπιδραστική Εικονική Περιήγηση του **Μουσείου της Πόλεως των Αθηνών - Ίδρυμα Βούρου-Ευταξία**.
- <http://www.moca-andros.gr/> **Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στην Άνδρο**.
- <http://www.nationalgallery.gr/> **Εθνική Πινακοθήκη –Αλεξάνδρου Σούτζου** (εικονική περιήγηση, διαδραστική παρουσίαση μόνιμων συλλογών, διαδραστική περιήγηση περιοδικών εκθέσεων).
- <http://www.europeanvirtualmuseum.it> **European Virtual Museum**. Ένα Project, με στόχο την ενίσχυση της συνεργασίας των ευρωπαϊκών κρατικών μουσείων (τομέας προϊστορίας) και την ανάπτυξη καινοτόμων ηλεκτρονικών εφαρμογών. Στην κατηγορία virtual museum, μπορείτε, μέσα από ένα πολύ καλό φωτογραφικό υλικό, να κάνετε μία εικονική περιήγηση σε αίθουσες ευρωπαϊκών μουσείων με προϊστορικά αντικείμενα, τα οποία είναι κατηγοριοποιημένα ανά είδος. Γλώσσα: Επ.
- <http://www.olivemuseumnouves.com/virtualtours.aspx?lang=el>
Μουσείο Ελιάς Βουβών. Εικονική ξενάγηση
- <http://www.museums.di.uoa.gr/common/museums.php?langid=1>
Εικονικά μουσεία
- <http://www.ancientdion.org/> **Εικονική περιήγηση στο Δίον** (αρχαιολογικό πάρκο)
- www.acropolis-athena.gr **παιχνίδι για τη θεά Αθηνά** και τα σύμβολά της στο Μουσείο Ακρόπολης. Μία εικονική περιήγηση με στόχο τη γνωριμία του επισκέπτη με τις διαφορετικές υποστάσεις της θεάς, αλλά και με το Μουσείο Ακρόπολης.
- <http://www.mouseiodimokratias.gr> **Μουσείο Δημοκρατίας**. Εικονική περιήγηση
- <http://dim-karat.ilei.sch.gr/olympia/greek/greek.htm>
ShortURL: <https://goo.gl/F9EEEm> Δημοτικό σχολείο Καράτουλα Μαγούλας. Εικονικό μουσείο «Οι αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες». **Μουσείο Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων στην Ολυμπία**.

1. Al-Khalifa, H.S., & Al-Salman, A.S. (2006). From Web 1.0 to Web 2.0 and Beyond: Is the Web becoming more accessible for people with visual impairments. *Austrian Computer Society*, 214, 145-154.
2. Anderson, P. (2007). What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education. Bristol: JISC. Retrieved on August 7, 2017 from <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf>
3. Bates, A. (2008). Learning to design webQuests: An exploration in preservice social studies education. *Journal of Social Studies Research*, 32(1),10-21.
4. Bartlett-Bragg, A. (2006). *Reflections on pedagogy: reframing practice to foster informal learning with social software*. Retrieved 12 October 2011, from <http://matchsz.inf.elte.hu/tt/docs/Anne20Bartlett-Bragg.pdf>
5. Bull, G., Hammond, T., & Ferster, B. (2008). Developing Web 2.0 tools for support of historical inquiry in social studies. *Computers in the Schools*, 25(3/4), 275-287.
6. Cox, S. M. (2008). *A conceptual analysis of technological pedagogical content knowledge*. Doctoral dissertation, Brigham Young University, Provo, UT.
7. Golshani, F. (2008). Digital textbooks. *IEEE Multimedia*, 15(2), C2-1.
8. Bunus, P. (2010). The social network classroom. In M.D. Lytras, P. Ordonez De Pablos, D. Avison, J. Sipior, Q. Jin, W.L. Filho, L. Uden, M. Thomas, S. Cervai, & D.G. Horner (eds.), *Technology Enhanced Learning. Quality of Teaching and Educational Reform, Communications in Computer and Information Science* (pp. 517-524). USA: Springer.
9. Bosch, T.E. (2009). Using online social networking for teaching and learning: Facebook use at the University of Cape Town. *Communication: South African Journal for Communication Theory and Research*, 35(2), 185-200.
10. Boyd, D.M., & Ellison, N.B. (2007). Social network sites: Definition, history & scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 210-230.
11. Cheung, C.M.K., Chiu, P.Y., & Lee, M.K.O. (2010). Online social networks: Why do students use Facebook? *Computers in Human Behavior*, 27(4), 1337-1343.

12. Cormode, G., & Krishnamurthy, B. (2008). Key differences between web 1.0 and web 2.0. *First Monday*, 13(6).
13. De Villiers, M.R. (2010). *Academic use of a group on Facebook: Initial findings and perceptions*. Proceedings of Informing Science & IT Education Conference 2010 (pp.173-190), Cassino: Italy.
14. Dodge, B. 2001a. "FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest." *Learning & Leading with Technology*, 28, 8: 6-9.
15. Dunlap, J. C. & Lowenthal, P. R. (2009b). Tweeting the night away: Using Twitter to enhance social presence. *Journal of Information Systems Education*, 20, 129-135.
16. Franklin, T., & van Harmelen, M. (2007). *Web 2.0 for Content for Learning and Teaching in Higher Education*. London: *Joint Information Systems Committee*.
17. Greenhow, C., Robelia, B., & Hughes, J. E. (2009). Web 2.0 and classroom research: What path should we takenow? *Educational Researchers*, 38(4), 246-259.
18. Hargadon, S. (2009.) Illuminate educational networking: The important role Web2.0 will play in education. *Social Learning Consultant*. Retrieved 8 October 2011, from <http://audio.edtechlive.com/lc/EducationalSocialNetworkingWhitepaper.pdf>
19. Hui-Chun Chu, Gwo-Jen Hwang, Chin-Chung Tsai & Nian -Shing Chen (2009): An innovative approach for promoting information exchanges and sharing in a Web 2.0-based learning environment. *Interactive Learning Environments*, 17(4), 311-323.
20. Kayri, M. & Çak, O. (2010). An applied study on educational use of Facebook as a Web 2.0 tool: The sample lesson of computer networks and communication. *International journal of computer science & information Technology (IJCSIT)*, 2(4), 48-58.
21. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
22. O'Reilly, T. (2005). *What is Web 2.0? Design patterns and business models for the next generation of software*. Retrieved from <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

- 23.** Redecker, C., K. Ala-Mutka, M. Bacigalupo, A. Ferrari and Y. Punie (2009). Learning 2.0: The Impact of Web 2.0 Innovations on Education and Training in Europe. Final Report. *JRC Scientific and Technical Report*. Retrieved on August 10, 2017, from <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=2899>
- 24.** Richardson, W. (2006b). Learning in the digital age: The educator's guide to the read/write Web. *Educational Leadership*, 63(4), 24.
- 25.** Rollett, H., Lux, M., Strohmaier, M., Dosinger, G., & Tochtermann, K. (2007). The Web 2.0 way of learning with technologies. *Int. J. Learning Technology*, 3(1), 87-107.
- 26.** Young, J. R. (2009). Six lessons one campus learned about e-textbooks. *Chronicle of Higher Education*, 55(39), A18.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ– ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ

1. Cohen, L., & Manion, L. (2008). *Μεθοδολογία Εκπαιδευτικής Έρευνας*, Αθήνα: Μεταίχμιο.
2. Δραγογιάννης, Κ., Λαλάς, Χ., & Παπαδοπούλου, Π. (2013). *Εντάσσοντας τα κοινωνικά δίκτυα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μελέτη περίπτωσης: Οι ομάδες του Facebook στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση*. 5th Conference on Informatics in Education –Η Πληροφορική στην εκπαίδευση. Πανεπιστήμιο Πειραιώς, 11-13 Οκτωβρίου 2013. Πειραιάς.
3. Ετεοκλέους -Γρηγορίου, Ν., & Μάνιου, Θ. (2012). Η αξιοποίηση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση: Μια εμπειρική διερεύνηση σε φοιτητές στην Κύπρο. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 171, σσ. 89- 119.
4. Καρασαββίδης, Η., Θεοδοσίου, Σ. (2010). *Η εφαρμογή των τεχνολογιών web 2.0 στην τριτοβάθμια εκπαίδευση: η περίπτωση σχεδιασμού μιας δραστηριότητας Wiki*, στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, *οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, τομ. II, σελ. 329-336.
5. Ρουσσινός, Δ., Τζιμογιάννης, Α. (2011). *Σχεδίαση και μελέτη ενός περιβάλλοντος μικτής ηλεκτρονικής μάθησης μέσω wiki: Μια μελέτη περίπτωσης σε πρωτοετείς φοιτητές*. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 6.
6. Μανούσου, Ε., & Χαρτοφύλακα, Τ. (2011). *Κοινωνικά δίκτυα και μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην εξ αποστάσεως τριτοβάθμια εκπαίδευση. Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία*. 2ο Πανελλήνιο Συνέδριο. Πάτρα 2830/04/2011, (σ.σ.497-510).
7. Ματραλής, Χ., & Λυκουργιώτης, Α. (1998). *Ιδιαίτερα εκπαιδευτικά "εργαλεία"-μέθοδοι*. Στο Α. Κόκκος, Α. Λιοναράκης & Χ.Ματραλής, (Επιμ.),
8. *Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Θεσμοί και λειτουργίες*. Τόμος Α (σσ. 37-94). Πάτρα: ΕΑΠ.

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΙΣΤΟΤΟΠΩΝ ΚΑΤΑ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ

Hotpotatoes	http://hotpot.uvic.ca/
Kubbu	http://www.kubbu.com/
Articulate	https://www.articulate.com
CrosswordPuzzleGames	http://www.crosswordpuzzlegames.com
Crossword	http://www.toolsforeducators.com/crossword
Gloster	http://edu.glogster.com
Thinglink	http://www.thinglink.com/
Postermywall	http://www.postermywall.com
Canva	https://www.canva.com
Infogr.am	http://infogr.am
Piktochart	http://piktochart.com/
Venngage	https://venngage.com
Movly	https://www.moovly.com/
Powtoon	http://www.powtoon.com
Stop frame animator	https://www.culturestreet.org.uk/activities/stopframeanimator/
DigitalFilms	http://digitalfilms.com/index.php
Muvizu	http://www.muvizu.com
GoAnimate	https://www.vyond.com/
Bookcreator	https://bookcreator.com/
Flipsnack	http://www.flipsnack.com
FlipBuilder	http://www.flipbuilder.com
Atavist	https://atavist.com
Yumpu	http://www.yumpu.com
Issuu	http://issuu.com
iBooks Author	https://www.apple.com/ibooks-author
Joomag	http://www.joomag.com
Storybird	https://storybird.com
Storyjumper	https://www.storyjumper.com/

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΙΣΤΟΤΟΠΩΝ ΚΑΤΑ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ

Calibre	http://calibre-ebook.com
Mendeley	
Διαδραστικά σχολικά βιβλία	http://ebooks.edu.gr/
Μικρός Αναγνώστης	http://www.mikrosanagnostis.gr
Bedtime Stories	https://www.storiestogrowby.org/
Openbook	http://www.openbook.gr/
Σπουδαστήριο του Νέου Ελληνισμού	http://www.snhell.gr
Το Βιβλίο.net	http://tovivlio.net
Project Gutenberg	http://www.gutenberg.org/browse/languages/el
Ανέμη	http://anemi.lib.uoc.gr/?lang=el
24 Γράμματα	http://www.24grammata.com/?page_id=6282
Ιστορικό Αρχείο Ελληνικής Νεολαίας	https://www.openbook.gr/tag/istoriko-archio-ellinikis-neoleas/
Animoto	http://animoto.com
Flash Slideshow Maker	http://www.flash-slideshow-maker.com/
Knovio	http://www.knovio.com/
WeVideo	https://www.wevideo.com/
Flixpress	https://flixpress.com
Slidely	https://slide.ly/create
Masher	http://masher.com
Loopster	http://www.loopster.com/

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΙΣΤΟΤΟΠΩΝ ΚΑΤΑ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ

Εκπαιδευτική τηλεόραση	http://masher.com
YouTube	www.youtube.com
Vimeo	https://vimeo.com/
Dailymotion	http://www.dailymotion.com/gr
Smart Video	http://smart-video.tv
Φωτόδεντρο	http://photodentro.edu.gr/video
Βικιπαίδεια	http://el.wikipedia.org/
Εγκυκλοπαίδεια Μείζονος Ελληνισμού	http://ehw.gr/ehw/forms/Default.aspx
Worlfram Alpha	http://www.wolframalpha.com
Gimp	http://www.gimp.org/
Pixlr	http://pixlr.com/
Picmonkey	http://www.picmonkey.com
SumoPaint	http://www.sumopaint.com
Photoshop Online Editor	http://www.photoshop.com
Makeagif	http://makeagif.com
Gifmaker	http://gifmaker.me
Gifcreator	http://gifcreator.me
Ezgif.com	http://ezgif.com/make
Imflip	https://imgflip.com
Picasion	http://picasion.com
Bubbl.us	https://bubbl.us
Coggle	https://coggle.it
Wisemapping	http://www.wisemapping.com/
Mindmup	http://www.mindmup.com
Mindmeister	http://www.mindmeister.com
Cacoo	http://cacoo.com/
Popplet	http://popplet.com/

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΙΣΤΟΤΟΠΩΝ ΚΑΤΑ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ

Mindomo	https://www.mindomo.com
Stormboard	https://www.stormboard.com
Creately	http://creately.com
Cmap	http://cmap.ihmc.us/
Inspiration	http://www.inspiration.com/
Kidspiration	http://www.inspiration.com/Kidspiration
GoogleForms	https://docs.google.com/forms
Polldaddy	http://polldaddy.com/
Surveygizmo	http://www.surveygizmo.com
KwikSurveys	https://kwiksurveys.com
Flisti	http://flisti.com
Micropoll	http://www.micropoll.com
Easypolls	https://www.easypolls.net
Microsoft Office	http://office.microsoft.com/el-gr
LibreOffice	http://el.libreoffice.org
OpenOffice	http://www.openoffice.org
Kingsoft Office	http://www.kingsoftstore.com/
Tuxpaint	http://tuxpaint.org/
Revelation Natural Art	http://revelation-natural-art.software.informer.com
Audacity	http://audacity.sourceforge.net
Wave Editor	http://www.wave-editor.com/gr
ESR	http://europeanschoolradio.eu
Listen2myradio	http://www.listen2myradio.com
Mixcloud	http://www.mixcloud.com
Soundcloud	https://soundcloud.com
AudioBoo	http://audioboo.fm
Zunal	http://www.zunal.com/
WebQuest.Org	webquest.org
Quest Garden	http://questgarden.com

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΙΣΤΟΤΟΠΩΝ ΚΑΤΑ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ

Blogger	http://www.blogger.com
Wordpress	http://el.wordpress.com
Edublogs	http://edublogs.org/
Σχολικό Δίκτυο	http://blogs.sch.gr
Weebly	http://www.weebly.com
Webnode	http://www.webnode.gr/
Wikidot	http://www.wikidot.com/
Wix	http://www.wix.com/
Facebook	www.facebook.com
Twitter	www.twitter.com
Instagram	https://www.instagram.com/
Edmodo	https://www.edmodo.com
Collagerator	https://goo.gl/PptrG1
Shapecollage	http://www.shapecollage.com
Smilebox	http://www.smilebox.com/
Cartoon Story Maker	https://goo.gl/9iPRNK
Pixton	http://www.pixton.com/
Comic strip creator	http://www.stripcreator.com/make.php
Strip Generator	http://stripgenerator.com
Duolingo	https://el.duolingo.com
Rosetta Stone	http://www.rosettastone.com
Busuu	https://www.busuu.com/enc
Polyglot	http://www.internetpolyglot.com
Babel	http://www.babel.com
Google Translate	http://translate.google.gr/
Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής	https://goo.gl/zPZJG8
Το Ελεύθερο Λεξικό	http://el.thefreedictionary.com
Βικιλεξικό	http://el.wiktionary.org
Google Art Project	http://www.googleartproject.c om/
Μουσείο Μπενάκη	http://www.benaki.gr
Family Tree Builder	https://goo.gl/GzM1xk

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΙΣΤΟΤΟΠΩΝ ΚΑΤΑ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ

Prezi	http://prezi.com
Powtoon	http://www.powtoon.com
Padlet	http://padlet.com
Lino	https://linoit.com
Wordle	http://www.wordle.net
Tagxedo	http://www.tagxedo.com
Skype	http://www.skype.com
Google Hangouts	http://www.google.com/hangouts
ooVoo	http://www.oovoo.com
Dropbox	https://www.dropbox.com
One Drive	https://onedrive.live.com
Google Drive	https://drive.google.com
Google Earth	http://www.google.com/earth
Google Maps	http://maps.google.com
Bing Maps	http://www.bing.com/maps
Timetoast	http://www.timetoast.com
Tiki-Toki	http://www.tiki-toki.com



Ο Νίκος Αμανατίδης είναι εκπαιδευτικός της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και εκπαιδευτής ενηλίκων καθώς και εκπαιδευτικών στις Νέες Τεχνολογίες από το 1995 μέχρι και σήμερα. Διατηρεί συνεχή και συχνή επαφή με τους δασκάλους και διοργανωτές-προωθητές δραστηριοτήτων στον τομέα των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση, τόσο στην Ελλάδα όσο και στην Ευρωπαϊκή Ένωση αλλά και τον υπόλοιπο κόσμο.

Επίσης, συνεργάζεται και με σχετικούς εμπειρογνώμονες και υπεύθυνους χάραξης εκπαιδευτικής πολιτικής στην Ελλάδα, το Ηνωμένο Βασίλειο και την Κύπρο. Κατέχει μεγάλη ερευνητική εμπειρία στο συγκεκριμένο αντικείμενο: εκπαιδευτική πληροφορική, αξιοποίηση, αξιολόγηση και αποτελεσματική εφαρμογή της στην πράξη.

Έχει εμπειριστατωμένη, μέσω έρευνας επαγγελματικής εμπειρίας και δημοσιεύσεων, ικανότητα να αλληλοεπιδρά με βασικούς παράγοντες τόσο στην οργάνωση-διοίκηση και εφαρμογή προγραμμάτων που αφορούν τις Νέες Τεχνολογίες, όσο και στη διενέργεια και συγγραφή λεπτομερών και αναλυτικών μελετών πάνω στον τομέα αυτό, να προβάλλει-ανακαλύπτει και αναλύει εναλλακτικές λύσεις καθώς και να προτείνει καινοτόμες, πρακτικές και εφαρμόσιμες ιδέες στους τομείς των ΤΠΕ, τη δια βίου μάθηση, την ηλεκτρονική μάθηση, την εξ αποστάσεως εκπαίδευση αλλά και την εκπαίδευση εν γένει.

Είναι γενικός γραμματέας του Συλλόγου Επιμορφωτών Β επιπέδου: <http://septr.e.gr> και μέλος της Ελληνικής Εταιρείας Επιστημόνων Πληροφορικής: <http://www.epy.gr>, καθώς και του Ευρωπαϊκού Δικτύου για την Έρευνα στην Κοινωνία της Πληροφορίας <http://www.ict-net.eu>.

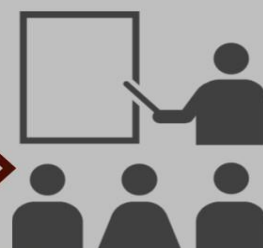
Επίσης, είναι μέλος της Αμερικάνικης Ένωσης για την Επιστήμη και την Τεχνολογία. AASCIT. Μέλος του Ινστιτούτου για την Μηχανική και την Τεχνολογία. Μέλος της Παιδαγωγικής Εταιρείας Ελλάδος, <http://www.pee.gr>. Πρωτοπόρος δάσκαλος από την Open Education Europa καθώς και υπότροφος του Ιδρύματος Fulbright.

Προσωπικός Ιστότοπος: <https://nikosamanatidis.weebly.com/>

ΑΜΑΝΑΤΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ

WEB 2.0 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Μια επιμελή αναζήτηση, ομαδοποίηση και παρουσίαση διαδικτυακών εργαλείων, τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν σε ποικίλες περιπτώσεις από εκπαιδευτικούς, γονείς, επαγγελματίες, διαδικτυακούς χρήστες και όποιον ενδιαφέρεται για την αναζήτηση, δημοσίευση και επεξεργασία κειμένου, ήχου, εικόνας, βίντεο αλλά και προγραμματιστικών περιβαλλόντων.



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
XENIOSPOLIS
<http://xeniospolis.gr>
ISBN:978-618-83959-0-9
ΑΘΗΝΑ 2020