



ΕΞΥΠΝΑ Μαθήματα (SMART lessons) & ΕΞΥΠΝΟΣ Μετρητής αξιολόγησης (SMART evaluation Meter)



Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. Κωδικός έργου: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091





Το έγγραφο είναι ιδιοκτησία των μελών της σύμπραξης SMART LESSON.
Απαγορεύεται η αντιγραφή ή διανομή, σε οποιαδήποτε μορφή ή με
οποιοδήποτε μέσο, χωρίς την προηγούμενη γραπτή συμφωνία του
κατόχου των δικαιωμάτων ιδιοκτησίας.

Αναφορά-Μη εμπορική-Όχι παράγωγα
CC BY-NC-ND

ΕΞΥΠΝΑ Μαθήματα (SMART lessons) & ΕΞΥΠΝΟΣ Μετρητής αξιολόγησης (SMART evaluation Meter)

Περιεχόμενα

Σχεδιασμός έξυπνου μαθήματος	1
Πρότυπο για το σχεδιασμό ενός ΕΞΥΠΝΟΥ μαθήματος	1
ΠΕΡΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΚΥΡΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	1
ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ (ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΕΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ)	2
<i>Εργαλεία έρευνας Ψηφιακής ικανότητας για τη διά βίου μάθηση</i>	2
<i>Βασικές ικανότητες</i>	2
Ερωτηματολόγια εισόδου (pretest)	3
Ερωτηματολόγια ψηφιακών ικανοτήτων	4
ΕΠΙΛΟΓΗ Ψηφιακών εργαλείων/εφαρμογών	5
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΞΥΠΝΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΣΕ 4 ΒΗΜΑΤΑ	6
Ερωτηματολόγια εξόδου (Posttest): ΕΠΑΝΑΞΙΟΛΟΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΑΣ.	7
Έξυπνος μετρητής αξιολόγησης	7
Ο κύριος στόχος του ΕΞΥΠΝΟΥ μετρητή αξιολόγησης	7
Έξυπνος μετρητής αξιολόγησης: μέθοδος ανάπτυξης	8
Συνδυασμός έξυπνων μαθημάτων και έξυπνο μετρητή αξιολόγησης	8
Ψηφιακή Αξιολόγηση στα ΕΞΥΠΝΑ Μαθήματα	8
Πρότυπο για την περιγραφή ψηφιακών εργαλείων	9

Σχεδιασμός έξυπνου μαθήματος

Η προσέγγιση “σύνδεση δεξιοτήτων με ψηφιακές εφαρμογές/ εργαλεία” μπορεί να χρησιμοποιηθεί για οποιοδήποτε μάθημα καθώς αυτή η δεξιότητα μπορεί να αναπτυχθεί και να εφαρμοστεί από όλους και με διαφορετικούς τρόπους.

- Κατά την προετοιμασία ενός έξυπνου μαθήματος, είναι σημαντικό να προβληματιστούμε σχετικά με τις δεξιότητες που θέλουμε να ενισχύσουμε στους μαθητές μετά το τέλος του μαθήματος
- δουλεύοντας και στοχεύοντας για τους μαθητές στις ίδιες δεξιότητες μέσα από διαφορετικά μαθήματα/ αντικείμενα ευνοεί την έννοια της ενότητας της γνώσης.



Πρότυπο για το σχεδιασμό ενός ΕΞΥΠΝΟΥ μαθήματος

ΠΕΡΙΓΡΑΦΤΕ ΤΑ βασικά ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Τα βασικά δεδομένα για την περιγραφή ενός έξυπνου μαθήματος είναι: Τίτλος, μαθημα Συγκεκριμένο αντικείμενο/ θέμα, Κύριος στόχος, Διάρκεια, Περιεχόμενο, Σχολείο/Συγγραφέας

Κύρια δεδομένα του ΕΞΥΠΝΟΥ μαθήματος σας

Τίτλος:	
Μαθημα:	
Συγκεκριμένο αντικείμενο/ θέμα:	
Κύριος στόχος:	
Διάρκεια:	
Περιεχόμενο:	
Σχολείο/Συγγραφέας:	

Σχήμα 1. Πίνακας με τα βασικά στοιχεία ενός ΕΞΥΠΝΟΥ μαθήματος για το Moodle

ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ (ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΕΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ)

Προσδιορίστε τις τεχνικές δεξιότητες, τις ψηφιακές ικανότητες και τις ικανότητες δια βίου μάθησης που θα αναπτυχθούν στους μαθητές από το ΕΞΥΠΝΟ μάθημα σας.

Εργαλεία έρευνας Ψηφιακής ικανότητας για τη διά βίου μάθηση

Βασικές ικανότητες

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή συνεργάζεται με τα κράτη μέλη της ΕΕ για να στηρίξει και να ενισχύσει την ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων και δεξιοτήτων για όλους, από νεαρή ηλικία και καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής. Οι βασικές ικανότητες περιλαμβάνουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που χρειάζονται όλοι για την προσωπική ολοκλήρωση και ανάπτυξη, την απασχολησιμότητα, την κοινωνική ένταξη και την ενεργό συμμετοχή στα κοινά.

Η προσέγγιση συνίσταται στην προώθηση των βασικών ικανοτήτων μέσω:

- Παροχή υψηλής ποιότητας εκπαίδευσης, κατάρτισης και διά βίου μάθησης για όλους
- Υποστήριξη του εκπαιδευτικού προσωπικού στην εφαρμογή προσεγγίσεων διδασκαλίας και μάθησης με βάση τις ικανότητες / δεξιότητες
- Ενθάρρυνση ποικίλων μαθησιακών προσεγγίσεων και πλαισίων για συνεχή μάθηση
- Διερεύνηση προσεγγίσεων για την αξιολόγηση και την επιβεβαίωση κατακτησης βασικών ικανοτήτων

Τι γίνεται

Το Συμβούλιο εξέδωσε σύσταση σχετικά με τις βασικές ικανότητες της διά βίου μάθησης βάσει πρότασης της Επιτροπής. Η σύσταση προσδιορίζει οκτώ βασικές ικανότητες που απαιτούνται για την προσωπική ολοκλήρωση, έναν υγιεινό και βιώσιμο τρόπο ζωής, την απασχολησιμότητα, την ενεργό συμμετοχή στα κοινά και την κοινωνική ένταξη:

- Αλφαριθμητικός
- Πολυγλωσσία
- Αριθμητικές, επιστημονικές και μηχανικές δεξιότητες

- Ψηφιακές και τεχνολογικές ικανότητες
- Διαπροσωπικές δεξιότητες και ικανότητα υιοθέτησης νέων ικανοτήτων
- Ενεργός συμμετοχή στα κοινά
- Επιχειρηματικό πνεύμα
- Πολιτιστική συνείδηση και έκφραση

Η σύσταση του Συμβουλίου παρέχει ένα κοινό ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς σχετικά με τις βασικές ικανότητες για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, τους παρόχους εκπαίδευσης και κατάρτισης, τους κοινωνικούς εταίρους και τους ίδιους τους εκπαιδευόμενους. Παρουσιάζει επίσης επιτυχημένους τρόπους προώθησης της ανάπτυξης ικανοτήτων μέσω καινοτόμων μαθησιακών προσεγγίσεων, μεθόδων αξιολόγησης και υποστήριξης του εκπαιδευτικού προσωπικού.

Πηγές

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/key-competences>

Έρευνα εισόδου (pretest)

Αξιολογήστε τις υπάρχουσες ικανότητες των μαθητών. Εξειδίκευση των τεχνικών δεξιοτήτων, των ψηφιακών ικανοτήτων και των ικανοτήτων δια βίου μάθησης που θα αναπτυχθούν. Επιτρέψτε στους μαθητές σας να έχουν πρόσβαση στο Moodle για να ολοκληρώσουν τα διαθέσιμα εργαλεία / κουίζ έρευνας ως προκαταρκτικό τεστ (pretest).

- Έρευνα / Κουίζ για την παιδεία σε θέματα πληροφόρησης και δεδομένων
- Έρευνα / Κουίζ επικοινωνίας και συνεργασίας
- Έρευνα / Κουίζ Ασφάλειας
- Έρευνα / Κουίζ Δημιουργίας Ψηφιακού Περιεχομένου
- Έρευνα / Κουίζ στις δεξιότητες επίλυσης Προβλημάτων
- Έρευνα Δια Βίου Μάθησης / Κουίζ

The screenshot shows the Moodle interface for editing pre-tests. The main heading is 'Pre-tests' with a pencil icon. Below it, there's a section titled 'LEARNING OUTCOMES. Assess students' existing competences' with a sub-heading 'Specify the technical competences, digital and life long learning competences which will be developed.' and a note: 'Switch to edit mode, then hide unnecessary quizzes from your SMART lesson. Allow your students access to Moodle to complete the available quizzes as a pre-test.'

A list of learning outcomes is shown, each with a checkbox and an edit icon:

- Information and data literacy
- Communication and collaboration
- Safety
- Digital Content Creation
- Problem Solving Top of Form
- LifeLong Learning

For the 'Information and data literacy' outcome, a settings panel is open, showing two options:

- Show on course page (Available to students (subject to any access restrictions which may be set).)
- Hide on course page (Not available to students.)

To the right, a 'Completion' dropdown menu is open, showing options: Edit settings, Move, Move right, Availability, Duplicate, Assign roles, Group mode, and Delete. A red box highlights the 'Completion' dropdown and its menu.

Σχήμα 2. Μεταβείτε στη λειτουργία επεξεργασίας και, στη συνέχεια, αποκρύψτε στη σελίδα του μαθήματος (από τη "Διαθεσιμότητα") τα περιττά κουίζ από το ΕΞΥΠΝΟ μάθημα.

Ερωτηματολόγια δια βίου μάθησης

1. Σε μια κλίμακα από το 1 έως το 5, πώς θα αξιολογούσατε την αποτελεσματικότητα του έξυπνου μαθήματος στην ενίσχυση των ικανοτήτων σας στη δια βίου μάθηση;
1 (Καθόλου αποτελεσματικό) 2 (Ελαφρώς αποτελεσματικό) 3 (Μέτρια αποτελεσματικό)
4 (Πολύ αποτελεσματικό) 5 (Εξαιρετικά αποτελεσματικό)
2. Ποιες συγκεκριμένες πτυχές του έξυπνου μαθήματος συνέβαλαν περισσότερο στην ανάπτυξη των ικανοτήτων δια βίου μάθησης; (Επιλέξτε έως τρεις)
Σαφήνεια των οδηγιών Διαδραστικές δραστηριότητες Συνάφεια του περιεχομένου
Ευκαιρίες για προβληματισμό Χρήση πολυμέσων Άλλο (διευκρινίστε)
3. Σας ενθάρρυνε το έξυπνο μάθημα να εξερευνήσετε νέες ευκαιρίες μάθησης έξω από την τάξη;
Ναι Όχι Δεν είμαι σίγουρος
4. Πόσο καλά πιστεύετε ότι το έξυπνο μάθημα σας προετοίμασε να εφαρμόσετε τις αποκτηθείσες ικανότητες σε πραγματικές καταστάσεις;
Πολύ καλά Μέτρια καλά
Όχι πολύ καλά Καθόλου
5. Ποιες ικανότητες δια βίου μάθησης πιστεύετε ότι έχετε αναπτύξει περισσότερο ως αποτέλεσμα του έξυπνου μαθήματος; (Επιλέξτε όλα όσα ισχύουν)
Κριτική σκέψη Επίλυση προβλημάτων Δημιουργικότητα Επικοινωνία
Συνεργασία Προσαρμοστικότητα Άλλο (διευκρινίστε)
6. Μήπως το έξυπνο μάθημα αύξησε το κίνητρό σας να συμμετάσχετε σε αυτοκατευθυνόμενες μαθησιακές δραστηριότητες;
Ναι, σημαντικά Ναι, κάπως Όχι, όχι πραγματικά Όχι, καθόλου
7. Πόσο πιθανό είναι να εφαρμόσετε τις δεξιότητες και τις γνώσεις που αποκτήσατε από το έξυπνο μάθημα στις μελλοντικές σας μαθησιακές προσπάθειες;
Πολύ πιθανό Κάπως πιθανό Ουδέτερος Δεν είναι πολύ πιθανό Καθόλου πιθανό
8. Μήπως το έξυπνο μάθημα καλλιέργησε μια αίσθηση περιέργειας και έρευνας μέσα σας για να μάθετε νέα πράγματα;
Ναι, έντονα Ναι, σε κάποιο βαθμό Όχι, όχι πραγματικά Όχι, καθόλου
9. Κατά τη γνώμη σας, πόσο καλά το έξυπνο μάθημα κάλυψε διαφορετικά στυλ μάθησης και προτιμήσεις;
Πολύ καλά Μέτρια καλά Όχι πολύ καλά Καθόλου
10. Πόσο ικανοποιημένος είστε συνολικά με τη συμβολή του έξυπνου μαθήματος στο ταξίδι της δια βίου μάθησης;
Πολύ ικανοποιημένος Κάπως ικανοποιημένος Ουδέτερος Κάπως δυσαρεστημένος Πολύ δυσαρεστημένος
11. Θα συνιστούσατε παρόμοια έξυπνα μαθήματα που επικεντρώνονται στις ικανότητες δια βίου μάθησης στους συνομηλικούς σας;
Ναι, σίγουρα Ναι, ίσως Όχι, μάλλον όχι Όχι, σίγουρα όχι

Ερωτηματολόγια ψηφιακών ικανοτήτων

5α Γραμματισμός Πληροφοριών και Δεδομένων

1. Πόσο σίγουροι αισθάνεστε στην αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο για τις σχολικές σας εργασίες;
Πολύ σίγουρος Σίγουρος Δεν είμαι πολύ σίγουρος
2. Πόσο συχνά ελέγχετε την αξιοπιστία των πηγών κατά τη διεξαγωγή έρευνας στο διαδίκτυο;
Πάντα Ενίοτε Σπάνια
3. Αισθάνεστε εξοπλισμένοι για να διακρίνετε μεταξύ αξιόπιστων και αναξιόπιστων πληροφοριών που βρίσκονται στο διαδίκτυο;
Ναι, σίγουρα Κάπως Όχι, καθόλου
4. Πόσο συχνά αντιμετωπίζετε προκλήσεις στην ερμηνεία δεδομένων ή στατιστικών στοιχείων που παρουσιάζονται σε άρθρα ή εκθέσεις;
Συχνά Περιστασιακά Σπάνια
5. Αισθάνεστε άνετα χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία ή λογισμικό για να οργανώσετε και να αναλύσετε δεδομένα για τα σχολικά σας έργα;
Πολύ άνετα Άνετα Όχι άνετα

ΒΗΜΑ_2: Εκτέλεση της ψηφιακής δραστηριότητας

<p>ΒΗΜΑ 2: e-Εκτέλεση</p> <p>Ψηφιακή εκτέλεση της δραστηριότητας (task)</p>	<p>(Εκτέλεση της δραστηριότητας, περιγραφή των εργασιών/υποεργασιών που θα πραγματοποιηθούν με τη βοήθεια των εφαρμογών/ψηφιακής τεχνολογίας)</p> <ul style="list-style-type: none">○ Ατομική έρευνα και μάθηση: Οι μαθητές χρησιμοποιούν την εφαρμογή εκπαιδευτικών πόρων για να μάθουν για ένα συγκεκριμένο θέμα και να κρατήσουν σημειώσεις.○ Οργάνωση εργασίας: Χρησιμοποιώντας το εργαλείο διαχείρισης έργου, οι μαθητές σχεδιάζουν και οργανώνουν τις μαθησιακές τους δραστηριότητες και τα χρονοδιαγράμματα.○ Εκτέλεση στο σπίτι: Ενθαρρύνετε τους μαθητές να συμμετάσχουν σε αυτές τις εργασίες στο σπίτι, προωθώντας ένα άνετο και αυτορρυθμιζόμενο μαθησιακό περιβάλλον.
---	---

ΒΗΜΑ_3: Ψηφιακή διόρθωση της δραστηριότητας

<p>ΒΗΜΑ 3: e-Διόρθωση</p> <p>Ψηφιακή διόρθωση της δραστηριότητας / εργασίας</p>	<p>(Περιγράψτε τις διάφορες επιλογές: αυτοδιόρθωση, ψηφιακή διόρθωση με τον δάσκαλο και με την τάξη)</p> <ul style="list-style-type: none">○ Αυτοδιόρθωση: Οι μαθητές χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία (όπως γραμματικούς ελεγκτές ή ιστότοπους ελέγχου γεγονότων) για να αξιολογήσουν την εργασία τους.○ Ανατροφοδότηση εκπαιδευτικών: Οι εκπαιδευτικοί παρέχουν ανατροφοδότηση ψηφιακά, εστιάζοντας στην κατανόηση περιεχομένου και στην εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων.○ Αλληλεπίδραση στην τάξη: Ενσωματώστε ευκαιρίες για τους μαθητές να μοιραστούν
---	--

	<p>την εργασία τους με τους συνομηλίκους τους ψηφιακά, ενθαρρύνοντας τη συνεργατική μάθηση και την αξιολόγηση από ομοτίμους)</p>
--	--

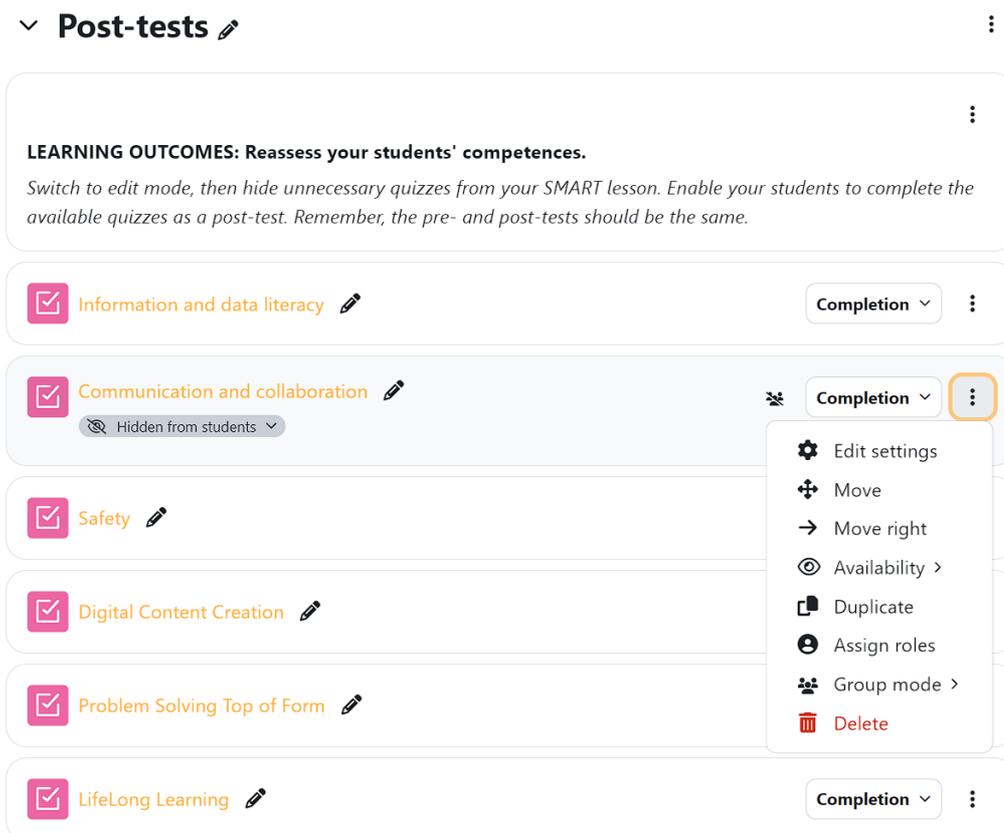
ΒΗΜΑ_4: Αξιολόγηση της ψηφιακής εργασίας

<p>ΒΗΜΑ 4: e-Αξιολόγηση</p> <p>Αξιολόγηση της ψηφιακής δραστηριότητας/εργασίας</p>	<p>(Περιγράψτε πώς να μετρήσετε την επίτευξη των μαθησιακών αποτελεσμάτων, αξιολογήστε το μάθημα σε σχέση με τα 3 διαφορετικά μαθησιακά αποτελέσματα, βελτιστοποιήστε το μάθημα - Παρακαλώ, προτείνετε μερικά παραδείγματα ερωτήσεων για καθένα από τα 3 επίπεδα)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Μέτρηση μαθησιακών αποτελεσμάτων: αξιολογήστε εάν έχουν επιτευχθεί οι 3 διαφορετικοί τύποι ικανοτήτων (τεχνική, ψηφιακή, δια βίου μάθηση) ○ Αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του μαθήματος: αξιολογήστε πόσο αποτελεσματικά το μάθημα διευκόλυνε και βελτίωσε τη μαθησιακή εμπειρία των μαθητών. ○ Βελτιστοποίηση για μελλοντικά μαθήματα: Συγκεντρώστε σχόλια μαθητών για να βελτιώσετε και να ενισχύσετε τα μελλοντικά ψηφιακά μαθήματα. ○ Πόσο σίγουροι αισθάνονται οι μαθητές στη χρήση κινητών συσκευών / εφαρμογών στην τάξη και στην αυτοδιδασκαλία;
--	---

Ερωτηματολόγιο εξόδου: ΕΠΑΝΑΞΙΟΛΟΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Δώστε τη δυνατότητα στους μαθητές σας να συμπληρώσουν τα διαθέσιμα ερωτηματολόγια / κουίζ έρευνας ως μετα-τεστ. Θυμηθείτε, οι δοκιμές πριν και μετά πρέπει να είναι οι ίδιες.

- Έρευνα / Κουίζ για την παιδεία σε θέματα πληροφόρησης και δεδομένων
- Έρευνα / Κουίζ επικοινωνίας και συνεργασίας
- Έρευνα / Κουίζ Ασφάλειας
- Έρευνα / Κουίζ Δημιουργίας Ψηφιακού Περιεχομένου
- Έρευνα / Κουίζ για τις δεξιότητες επίλυσης Προβλημάτων
- Έρευνα Δια Βίου Μάθησης / Κουίζ



Σχήμα 3 Μεταβείτε στη λειτουργία επεξεργασίας και, στη συνέχεια, αποκρύψτε τα περιττά κουίζ από το ΕΞΥΠΝΟ μάθημα.

Έξυπνος μετρητής αξιολόγησης

Ο κύριος στόχος του ΕΞΥΠΝΟΥ μετρητή αξιολόγησης

Τα αποτελέσματα που θα παράγουμε θα πρέπει να αξιοποιήσουν τη δύναμη της τεχνολογίας για να μετρήσουν τι έχει σημασία και να χρησιμοποιήσουν δεδομένα αξιολόγησης για τη βελτίωση της μάθησης.

Έξυπνος μετρητής αξιολόγησης: μέθοδος ανάπτυξης

- Εφαρμογή για κινητά ή εφαρμογή ιστού, ιστότοπος
- Κεντρικό σημείο πρόσβασης
- Συλλογή, ανάλυση και παρουσίαση δεδομένων
- Έγκαιρη ανατροφοδότηση
- Βοηθά στην εύρεση του κατάλληλου εργαλείου αξιολόγησης που συνδέεται με τα αποτελέσματα

Ενσωματώστε έξυπνα μαθήματα και έξυπνο μετρητή αξιολόγησης

- Η ενσωμάτωση μπορεί να γίνει αποτελεσματικά χρησιμοποιώντας ένα Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης

- Έχετε ένα επιλεγμένο σύνολο εργαλείων σε ένα σημείο
- Επιλέξτε τα εργαλεία αξιολόγησης
- Εύκολη πρόσβαση από οποιαδήποτε συσκευή (απαιτεί μόνο πρόγραμμα περιήγησης)
- Μαθησιακή ανάλυση

Ψηφιακή Αξιολόγηση στα ΕΞΥΠΝΑ Μαθήματα

Η e- αξιολόγηση, ή ηλεκτρονική αξιολόγηση, αναφέρεται στη διαδικασία αξιολόγησης των γνώσεων, της κατανόησης και των δεξιοτήτων των μαθητών με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών. Σε αντίθεση με τις παραδοσιακές αξιολογήσεις με στυλό και χαρτί, η ηλεκτρονική αξιολόγηση αξιοποιεί υπολογιστές, διαδίκτυο και εξειδικευμένο λογισμικό για τη διαχείριση, τη βαθμολόγηση και την ανάλυση αξιολογήσεων. Αυτή η προσέγγιση περιλαμβάνει διάφορους τύπους αξιολογήσεων, συμπεριλαμβανομένων κουίζ, εξετάσεων, εργασιών και αξιολογήσεων απόδοσης, που διεξάγονται εξ ολοκλήρου ή εν μέρει διαδικτυακά.

Η ηλεκτρονική αξιολόγηση μπορεί να παρέχεται μέσω ειδικών εφαρμογών ή μέσω συστημάτων διαχείρισης μάθησης και αποτελεί καθημερινή αναγκαιότητα στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Η τεχνολογία καθιστά την αξιολόγηση ομαλή και πανταχού παρούσα, καθώς γίνεται αναπόσπαστο μέρος οποιασδήποτε μαθησιακής δραστηριότητας. Ωστόσο, πρέπει να θυμόμαστε ότι η τεχνολογία δεν αποτελεί αξία από μόνη της και είναι σημαντική στη διαδικασία μάθησης και αξιολόγησης μόνο εάν χρησιμοποιείται για την επίτευξη παιδαγωγικών στόχων. Αναμφίβολα, ο εκπαιδευτικός έχει σημαντικό ρόλο στην παροχή των προϋποθέσεων για την ηλεκτρονική αξιολόγηση. Ο εκπαιδευτικός είναι αυτός που παρέχει ποιοτικές ερωτήσεις και υποστήριξη για την επίτευξη, καθώς και εξηγεί τη διαδικασία αξιολόγησης. Σημαντικές προϋποθέσεις που παρέχονται από τον εκπαιδευτικό είναι η ανίχνευση λογοκλοπής και η διασφάλιση της δικαιοσύνης. Υπενθυμίζοντας τη σημασία της ανατροφοδότησης, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να παρέχει χρήσιμη ανατροφοδότηση.

Χαρακτηριστικά της ψηφιακής αξιολόγησης

Η ηλεκτρονική αξιολόγηση περιγράφεται ως ένα καινοτόμο και ισχυρό εργαλείο στην εκπαίδευση. Αυτό μπορεί να εξηγηθεί από την εστίαση της κοινωνίας στην τεχνολογική ανάπτυξη και τον ψηφιακό μετασχηματισμό.

Τα κύρια χαρακτηριστικά της ψηφιακής αξιολόγησης:

- Αποτελεσματικότητα, ευελιξία και ευκολία
- Αυξημένη προσβασιμότητα
- Αυτοματισμός και αποδοτικότητα
- Ενσωμάτωση στοιχείων πολυμέσων
- Βελτιωμένη ανάλυση δεδομένων

Εργαλεία για την εκμάθηση της ανάπτυξης και αξιολόγησης ψηφιακού υλικού

Υπάρχει μια ποικιλία εργαλείων συχνά με επικαλυπτόμενα βοηθητικά προγράμματα και ιδιότητες. Ορισμένα απαιτούν τέλη. Δεν μπορούν όλα να ενσωματωθούν στο Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης. Οι υπάρχουσες περιγραφές και πληροφορίες ποικίλλουν και δεν είναι συμβατές με τους στόχους των έξυπνων μαθημάτων. Υπάρχει ανάγκη να καθοριστεί ένα σύστημα ταξινόμησης για την επίλυση των παραπάνω προβλημάτων.

Ταξινόμηση λογισμικού/τρόπων αξιολόγησης βέλτιστων πρακτικών

LMS (Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης):

- Google Classroom: Μια διαδικτυακή πλατφόρμα για τη διαχείριση εργασιών, επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Schoology: Ένα άλλο LMS που χρησιμοποιείται για τη διαχείριση μαθημάτων.
- Moodle: Ένα δημοφιλές LMS ανοιχτού κώδικα.
- Microsoft Teams: Πλατφόρμα συνεργασίας και επικοινωνίας ενοποιημένη με το Microsoft Office 365.
- Livresq.com
- Graasp.eu
- Canvas
- Edmodo

Αυτοαξιολόγηση:

- Socrative: Διαδραστικό εργαλείο αξιολόγησης για κουίζ, δημοσκοπήσεις και εισιτήρια εξόδου.
- Quizizz: Πλατφόρμα κουίζ με αυτόματο ρυθμό.
- Wordwall: Δημιουργήστε

διαδραστικά παιχνίδια λέξεων και κουίζ. · TopWorksheets · Edpuzzle · Kahoot · Pear Deck · Nearpod · Edulastic · PlayPosit · Flipgrid · ClassFlow · GoClass · Formative

Σύστημα απόκρισης κοινού:

● Socrative: Χρησιμοποιείται επίσης ως σύστημα απόκρισης κοινού. · Kahoot: Προσελκύστε τους μαθητές με διαδραστικά κουίζ. · Quizizz · TopWorksheets · Wordwall

Συνεργατικά εργαλεία:

● Έγγραφα Google: Συνεργατική δημιουργία εγγράφων κειμένου. · Υπολογιστικά φύλλα Google: Συνεργατική ανάλυση δεδομένων. · Google Slides: Λογισμικό παρουσίασης. · Wikis: Συνεργατικές πλατφόρμες για τη δημιουργία και επεξεργασία περιεχομένου.

Εφαρμογές / Προσαρμοσμένες εφαρμογές:

● Μαγνητόμετρο (εφαρμογή για κινητά): Δύναται να χρησιμοποιείται για τη μέτρηση μαγνητικών πεδίων. · Εφαρμογή Smarty: Δεν παρέχεται συγκεκριμένος σκοπός. · Rhyrhox: Εφαρμογή για κινητά για πειράματα φυσικής χρησιμοποιώντας αισθητήρες smartphone. · Smart Box: Δεν παρέχονται λεπτομέρειες. · Σουίτα εργαλειοθήκης φυσικής

Εργαλεία H5P

● Διαδραστικό βίντεο · Παρουσίαση μαθήματος · Σενάριο διακλάδωσης · Μεταφορά και απόθεση · Κάρτες διαλόγου · Εικονική Περιήγηση (360) · Hotspots εικόνων · Κάρτες flash · Σύρετε τις λέξεις · Χρονοδιάγραμμα · Σύνολο ερωτήσεων · Ερώτηση πολλαπλής επιλογής · Παιχνίδι μνήμης · Agamotto · Εργαλείο τεκμηρίωσης · Συμπληρώστε τα κενά · Σωστό / Λάθος · Ακολουθία εικόνας · Στήλη · Αριθμητικό κουίζ · Σημειώστε τις λέξεις · Διάγραμμα · υπαγόρευση · Δοκίμιο · Ρυθμιστικό εικόνας · Περίληψη · Κολάζ · Εντυπωσιακή παρουσίαση · Μαντέψτε την απάντηση · Σύζευξη εικόνας · Σετ μίας επιλογής · Εργαστήρια σταυρόλεξων

Άλλα εργαλεία:

● Livresq.com: Εργαλείο ή υπηρεσία αξιολόγησης. · TopWorksheets: Λεπτομέρειες δεν παρέχονται. · Smarty App: Αναφέρεται δύο φορές. απαιτείται διευκρίνιση. · Edpuzzle: Πλατφόρμα για τη δημιουργία διαδραστικών μαθημάτων βίντεο. · Graasp.eu: Δεν παρέχεται συγκεκριμένος σκοπός. · Καμβάς: Εργαλείο γραφιστικής. · Pear Deck, Nearpod: Διαδραστικά εργαλεία παρουσίασης. · Edulastic, PlayPosit: Πλατφόρμες αξιολόγησης και διαδραστικής μάθησης. · Flipgrid, ClassFlow, GoClass, Formative: Πρόσθετα εργαλεία για διάφορους σκοπούς.

Πρότυπο για την περιγραφή ψηφιακών εργαλείων

Περίληψη:

- Σημαντικά χαρακτηριστικά
- Πώς γίνεται η πρόσβαση;
- Είναι για την τάξη ή την αυτοδιδασκαλία ή και τα δύο;
- Παρέχει ανατροφοδότηση στους μαθητές/εκπαιδευτικούς;
- Έχει διαφορετικούς τρόπους χρήσης;

Ετικέτες:

Σημαντικοί όροι, δηλαδή όλες οι συσκευές, αυτοδιδασκαλία, τάξη, ανατροφοδότηση

Τι είναι το xxxx;

- Τι μπορούν να κάνουν οι μαθητές και ο δάσκαλος με το xxxx
- Ποιο άλλο εργαλείο/εργαλεία είναι/είναι παρόμοια με το xxxx
- Πώς οι μαθητές έχουν πρόσβαση στο xxxx και πώς ο εκπαιδευτικός προετοιμάζει το υλικό

- Μπορεί να δώσει άμεση ανατροφοδότηση στους μαθητές και τον δάσκαλο
- Με ποια συστήματα LMS μπορούμε να ενσωματώσουμε το εργαλείο
- Μπορούμε να εξάγουμε τα δεδομένα και να τα αναλύσουμε με ένα υπολογιστικό φύλλο
- Διαθέτει αποθετήριο υλικού

Ευκολία Χρήσης & Πρόσβασης

Για μαθητές/εκπαιδευτικούς, από διαφορετικές συσκευές, ανωνυμία μαθητών

Είναι δωρεάν το xxxx;

Πόσο προσωπικό επιτρέπει η δωρεάν έκδοση (π.χ. 10 κουίζ, 20 μαθητές ...)

Πώς να χρησιμοποιήσετε το xxxx

Λεπτομερείς οδηγίες με στιγμιότυπα οθόνης (πώς δημιουργείτε έναν λογαριασμό, ποιο υλικό μπορείτε να αναπτύξετε, να δημιουργήσετε κάποιο υλικό, πώς παραδίδετε το περιεχόμενο στους μαθητές, πώς λαμβάνετε τα σχόλια, πώς εξάγετε τα σχόλια, πώς ενσωματώνετε το εργαλείο στο Moodle ή σε άλλο LMS