



Τεχνολογικά Υποστηριζόμενη Μάθηση

- **Διεπιστημονικότητα:** Ενσωμάτωση τεχνολογίας σε πολλαπλά γνωστικά πεδία
- **Ομαδοσυνεργατική Μάθηση:** Χρήση τεχνολογικών εργαλείων για την υποστήριξη ομαδικής εργασίας
- **Διερευνητική Μάθηση και Επίλυση Προβλημάτων:** Χρήση τεχνολογικών εργαλείων για την υποστήριξη της διερευνητικής διαδικασίας και της επίλυσης προβλημάτων
- **Αξιολόγηση Μάθησης:** Δημιουργία και χρήση ψηφιακών εργαλείων για πραγματικό χρόνο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης

Τεχνολογία & Διερευνητική Μάθηση

- **Ψηφιακά Περιβάλλοντα Διερεύνησης:** Πλατφόρμες όπως virtual labs επιτρέπουν στους μαθητές να εκτελούν πειράματα, να δοκιμάζουν υποθέσεις και να κατανοούν τις επιπτώσεις των αποφάσεων τους σε πραγματικό χρόνο.
- **Διαδραστικοί Χάρτες & Ψηφιακές Πηγές:** Εργαλεία όπως Google Earth ή ArcGIS Online ενθαρρύνουν τους μαθητές να εξερευνούν και να αναζητούν πληροφορίες, δημιουργώντας ερωτήματα για τον κόσμο γύρω τους.

Τεχνολογία & Διερευνητική Μάθηση

- **Κοινότητες Μάθησης:** Οι πλατφόρμες κοινότητας όπως η Stack Exchange επιτρέπουν στους μαθητές να καταθέτουν ερωτήσεις, να ανταλλάσσουν ιδέες και να διερευνούν απόψεις.
- **Διαδραστικά Βιβλία & Υλικό:** Ψηφιακά εκπαιδευτικά βιβλία που ενσωματώνουν βίντεο, τεστ και δραστηριότητες για άμεση ανατροφοδότηση και διερευνητική μάθηση.
- **Project-Based Tools:** Εργαλεία όπως Trello ή Asana για τον σχεδιασμό και την διαχείριση έργων, προωθώντας τη συνεργατική διερεύνηση.

Τεχνολογία & Ομαδοσυνεργατική Μάθηση

- **Διαδικτυακές Πλατφόρμες Συνεργασίας:** Εργαλεία όπως Google Docs, Trello και Padlet επιτρέπουν την ταυτόχρονη επεξεργασία και οργάνωση της μάθησης ανάμεσα σε ομάδες.
- **Διαδικτυακά Φόρουμ & Διαδραστικά Εργαλεία Διαλόγου:** Πλατφόρμες όπως Slack, Teams ή Edmodo δημιουργούν κοινότητες μάθησης όπου οι μαθητές μπορούν να συζητούν και να ανταλλάσσουν ιδέες.

Τεχνολογία & Ομαδοσυνεργατική Μάθηση

- **Εικονικές Τάξεις:** Zoom, Skype, και Google Meet επιτρέπουν την ομαδοσυνεργατική μάθηση σε παγκόσμιο επίπεδο, ανεξάρτητα από τη γεωγραφική τοποθεσία.
- **Ψηφιακά Παιχνίδια & Προσομοιώσεις:** Παιχνίδια όπως Minecraft: Education Edition ή Kahoot! ενθαρρύνουν την ομαδοσυνεργατική λύση προβλημάτων.
- **Πλατφόρμες Project-Based Learning (PBL):** Οι πλατφόρμες αυτές ενθαρρύνουν τη δημιουργία ομάδων για την εκτέλεση κοινών εργασιών και προκλήσεων, με έναν σαφή στόχο και αποτέλεσμα.

Τεχνολογία & Μάθηση μέσω Πειράματος

- **Ψηφιακά Εργαστήρια:** Οι εφαρμογές και οι πλατφόρμες προσομοίωσης επιτρέπουν στους μαθητές να διεξάγουν πειράματα σε ασφαλές, ελεγχόμενο και επαναλαμβανόμενο περιβάλλον.
- **Επαυξημένη και Εικονική Πραγματικότητα:** Δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να εισέλθουν σε πειραματικά περιβάλλοντα, όπως εργαστήρια ή φυσικά τοπία, για πρακτική εφαρμογή.

Τεχνολογία & Μάθηση μέσω Πειράματος

- **Αυτόματη Ανατροφοδότηση:** Οι τεχνολογικές πλατφόρμες που παρέχουν άμεσα αποτελέσματα και ανατροφοδότηση επιτρέπουν στους μαθητές να προσαρμόζουν τα πειράματά τους και να μαθαίνουν από τα λάθη τους.
- **Ψηφιακές Πλατφόρμες Δημιουργίας:** Εργαλεία όπως Arduino ή Raspberry Pi ενθαρρύνουν τη φυσική διαδραστικότητα και τον πειραματισμό στην πραγματική ζωή.
- **Κοινότητες & Φόρουμ:** Κοινότητες όπως η Instructables προσφέρουν οδηγίες, συμβουλές και ερωτήσεις για την εκτέλεση και βελτίωση πειραμάτων.

Τεχνολογία & Μάθηση μέσω Επίλυσης Προβλήματος

- Μια διδακτική μέθοδος όπου οι μαθητές/τριες αποκτούν γνώση και δεξιότητες μέσω της επίλυσης πραγματικών και σχετικών προβλημάτων.
- Η τεχνολογία ενισχύει την μάθηση μέσω εργαλείων και πλατφορμών που επιτρέπουν την διερεύνηση, την ανάλυση, την συνεργασία και την παρουσίαση λύσεων.
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης, διεπαφής με πραγματικές καταστάσεις, προαγωγή της συνεργασίας και αυτονομίας των μαθητών/τριών.

Τεχνολογία & Μάθηση μέσω Επίλυσης Προβλήματος

Διαδραστικά Σχολικά Πίνακες (Interactive Whiteboards): Παρουσίαση προβλημάτων με οπτικό και ήχου υλικό. Διαδραστική συζήτηση με τους/τις μαθητές/τριες για την εύρεση λύσεων.

Διαδραστικά Εκπαιδευτικά Παιχνίδια Εξομοιώσεις πραγματικών καταστάσεων. Διαδραστική επίλυση προβλημάτων μέσω παιχνιδιού.

Τεχνολογία & Μάθηση μέσω Επίλυσης Προβλήματος

Εικονικές Περιηγήσεις: Μεταφορά των μαθητών σε διαφορετικά περιβάλλοντα για να εξερευνήσουν και να επιλύσουν προβλήματα.

Συνεργατικές Πλατφόρμες, όπως η Google Classroom ή Microsoft Teams: Δυνατότητα ομαδικής εργασίας, συζήτησης και κοινής αναζήτησης λύσεων.

Πλατφόρμες Προγραμματισμού για Παιδιά, όπως Scratch: Δημιουργία δικών τους λύσεων σε προβλήματα μέσω της κωδικοποίησης

Πλεονεκτήματα και Δυνατότητες της Τεχνολογίας στην Επίλυση Προβλημάτων

Επαυξημένη Διαδραστικότητα: Οι τεχνολογικές πλατφόρμες ενθαρρύνουν τη διαδραστικότητα, καθιστώντας την μάθηση πιο δυναμική.

Πρόσβαση σε Παγκόσμιους Πόρους: Μέσω του διαδικτύου, οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες και πόρους από όλο τον κόσμο, εμβαθύνοντας την έρευνα τους.

Διευκόλυνση Συνεργασίας: Τα ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες επιτρέπουν την ευκολότερη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, ακόμη και σε απόσταση.

Πλεονεκτήματα και Δυνατότητες της Τεχνολογίας στην Επίλυση Προβλημάτων

Προσαρμοστικότητα στις Ανάγκες των Μαθητών: Οι τεχνολογικές πλατφόρμες προσαρμόζονται στον ρυθμό και το επίπεδο κάθε μαθητή, υποστηρίζοντας τη διαφοροποίηση.

Υποστήριξη Διαφορετικών Στυλ Μάθησης: Είτε πρόκειται για οπτικούς, ακουστικούς ή κιναισθητικούς μαθητές, η τεχνολογία προσφέρει διαφορετικά εργαλεία για κάθε τύπο μάθησης.

Αυξημένη Αυτονομία και Δημιουργικότητα: Η χρήση τεχνολογικών εργαλείων ενθαρρύνει την αυτονομία των μαθητών και την δυνατότητα να δημιουργήσουν δικά τους έργα.

Τεχνολογικά Εργαλεία για την Υποστήριξη της Επίλυσης Προβλημάτων

- **Εικονικά Περιβάλλοντα Εργασίας:** Πλατφόρμες όπως το Trello ή η Google Workspace παρέχουν έναν χώρο για συνεργασία, οργάνωση και διαχείριση έργων.
- **Ψηφιακοί Πίνακες Εργασίας:** Εργαλεία όπως το Padlet ή η Miro διευκολύνουν τη συλλογή ιδεών και τη δημιουργία οπτικών αναπαραστάσεων.
- **Παιχνίδια Βασισμένα στην Επίλυση Προβλημάτων:** Πλατφόρμες όπως το Kahoot ή το BrainPOP προσφέρουν παιχνίδια που ενθαρρύνουν τους μαθητές να επιλύουν προβλήματα μέσα από μια παιχνιδιώδη διαδικασία.

Τεχνολογικά Εργαλεία για την Υποστήριξη της Επίλυσης Προβλημάτων

- **Πλατφόρμες Δημιουργίας Περιεχομένου:** Εργαλεία όπως το Canva, Prezi ή η Adobe Spark βοηθούν τους μαθητές να δημιουργήσουν παρουσιάσεις, αφίσες ή ψηφιακά έργα.
- **Εργαλεία Αξιολόγησης:** Πλατφόρμες όπως το Kahoot ή η Quizlet επιτρέπουν την άμεση ανατροφοδότηση και την παρακολούθηση της προόδου των μαθητών.
- **Διαδραστικά Σεμινάρια και Εργαστήρια:** Η χρήση των Webinars ή των Virtual Labs δίνει την δυνατότητα στους μαθητές να παρακολουθούν και να συμμετέχουν σε διαδικτυακά μαθήματα και πειράματα.

Κατηγοριοποίηση Εκπαιδευτικών Λογισμικών για την Αξιολόγηση της Μάθησης

- **Διαμορφωτικής Αξιολόγησης (Formative Assessment Tools):** Π.χ.: Kahoot!, Socrative, Quizizz. Εργαλεία για άμεση ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια της μαθητικής διαδικασίας.
- **Τελικής Αξιολόγησης (Summative Assessment Tools):** Π.χ.: Google Forms, Microsoft Forms, Edmodo Quizzes. Εργαλεία για την αξιολόγηση στο τέλος ενός εκπαιδευτικού κύκλου ή μαθήματος.
- **Αυτο-Αξιολόγησης:** Π.χ.: Peergrade, Seesaw. Εργαλεία που επιτρέπουν στους μαθητές να αξιολογούν την ίδια τους την εργασία ή την εργασία των συμμαθητών τους.

Κατηγοριοποίηση Εκπαιδευτικών Λογισμικών για την Αξιολόγηση της Μάθησης

- **Πορτφόλιο & Καταγραφείς Προόδου:** Π.χ.: Mahara, ClassDojo, Edsby. Συστήματα που επιτρέπουν την τακτική καταγραφή της προόδου του μαθητή μέσα στον χρόνο.
- **Αναλυτικά Εργαλεία & Πίνακες Ελέγχου (Analytics & Dashboards):** Π.χ.: Canvas Analytics, Blackboard Learn Analytics. Εργαλεία που παρέχουν αναλυτικές πληροφορίες για την απόδοση και τη συμμετοχή του μαθητή.