

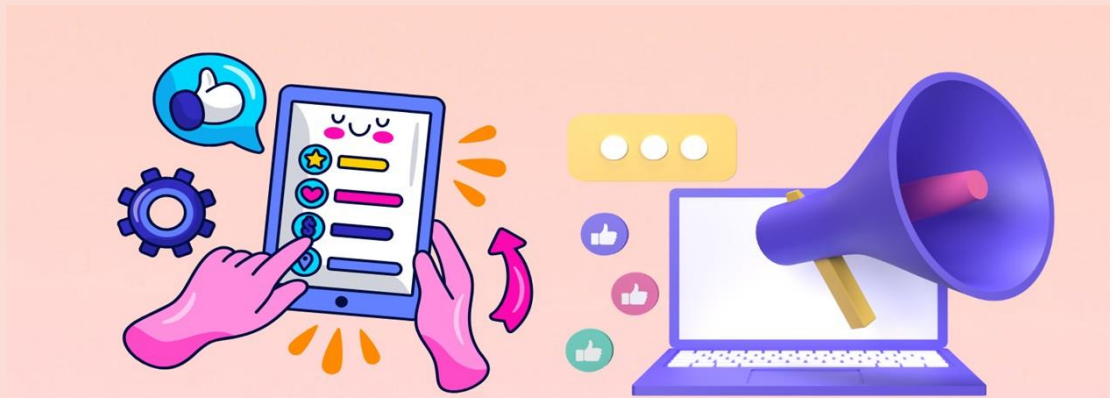


Co-funded by  
the European Union



Teodora Pantazi (συντονίστρια)

**ΠΡΑΚΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ:  
ΠΩΣ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΕΝΑΝ ΨΗΦΙΑΚΟ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΟΡΟ**



**Erasmus+ KA220-SCH “Digital PER\_SEN”  
Αποτελέσματα προγράμματος**



Editura Didactica Militans  
Casa Corpului Didactic Oradea  
2023



Co-funded by  
the European Union



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE VILELA  
Escola Básica e Secundária de Vilela

ΕΝΙΑΙΟ ΕΙΔΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ  
ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΘΗΝΑΣ



AGITTEX  
Asociación de Graduados  
e Ingenieros Técnicos de  
Telecomunicación de Extremadura

**Teodora Pantazi (συντονίστρια)**

**Πρακτικός οδηγός:**

**Πώς να δημιουργήσετε έναν ψηφιακό εκπαιδευτικό πόρο;**

*Αποτελέσματα του έργου  
“Digital PER\_SEN”*

*Erasmus+ KA220-SCH-Σύμπραξη σχολείων στην εκπαίδευση*



Editura Didactica Militans - Casa Corpului Didactic Oradea

Oradea, 2023



Co-funded by  
the European Union



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE VILELA  
Escola Básica e Secundária de Vilela

ΕΝΙΑΙΟ ΕΙΔΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ  
ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΘΗΝΑΣ



AGITTEX  
Asociación de Graduados  
e Ingenieros Técnicos de  
Telecomunicación de Extremadura

## Συντονίστρια:

Teodora Pantazi – Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1 Oradea, Romania

## Συγγραφείς και Μεταφραστές:

- Julia Bachousi, ..... - Eurospeak Limited, Dublin, Ireland
- Teodora Pantazi, Daniela Calamar - Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1 Oradea, Romania
- Maria Liodi, Aikaterini Apostolaki, - Vocational Special Education High School of Athens, Greece
- Wojciech Wieczorek, Ilona Kobus - Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Szkoła Życia w Rybniku, Rybnik, Poland
- Mojca Lazar, Daniel Ficko, .... - Primary School IV Murska Sobota, Murska Sobota, Slovenia
- Omer Faruk Metin, Ahmet Yalvarıcı - Zubeyde Hanim İlkokulu, Istanbul, Turkey
- Alberto Brochado, Marina Magalhães, Silvia Ribeiro - Agrupamento de Escolas de Vilela, Paredes, Portugal
- Francisco Rosa, .... - Asociación de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Extremadura, Badajoz, Spain

**Ο πρακτικός οδηγός είναι το αποτέλεσμα της συνεργασίας Erasmus+ KA220-SCH-Cooperation στη σχολική εκπαίδευση «Ψηφιακές Δημόσιες Εκπαιδευτικές Πηγές για μαθητές Ειδικών Εκπαιδευτικών Αναγκών» με το ακρωνύμιο «Digital PER\_SEN» και αναφ. αρ.: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024559 Αυτό είναι διαθέσιμο και στις 8 γλώσσες του έργου: Αγγλικά, Ρουμανικά, Ελληνικά, Πολωνικά, Σλοβενικά, Τουρκικά, Πορτογαλικά και Ισπανικά.**

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Ghid practic - Cum să creezi o resursă educațională digitală? / coord.:

Teodora Pantazi. - Oradea : Editura Didactica Militans - Casa Corpului

Didactic

Oradea,

2023

Conține

bibliografie

ISBN 978-606-986-051-9 I. Pantazi, Teodora (coord.)

37 004

**Ο αριθμός ISBN δόθηκε από την Εθνική Βιβλιοθήκη της Ρουμανίας για την ρουμανική έκδοση αυτού του οδηγού.**

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Εθνική Υπηρεσία και η Επιτροπή δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



## Περιεχόμενα

Εισαγωγή (Teodora Pantazi) .....	σελ. 5
Κεφάλαιο 1: Απαραίτητα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε για τη δημιουργία ψηφιακού υλικού (Teodora Pantazi) .....	σελ. 8
Κεφάλαιο 2: Περιγραφή εργαλείων και πλατφορμών που θα χρησιμοποιηθούν (Julia Bachousi, Francisco Rosa) .....	σελ. 13
2.1. Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν .....	σελ. 13
2.2. Άλλα εργαλεία .....	σελ. 18
2.3. Ελεύθερες ιστοσελίδες για εικόνες .....	σελ. 29
Κεφάλαιο 3: Παραδείγματα του ψηφιακού υλικού που περιγράφηκε (όλοι οι εταίροι) ...	σελ. 31
3.1. Ψηφιακό υλικό για ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ στην ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτάθηκε από το Zespol Szkolno-Rewalidacyjny Szkoła Życia w Rybniku – Πολωνία .....	σελ. 31
3.2. Ψηφιακό υλικό για ΨΥΧΟΚΙΝΗΤΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ στην ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτάθηκε από το Zübeyde Hanım Primary School, Istanbul, Τουρκία .....	σελ. 33
3.3. Ψηφιακό υλικό για ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΗΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗΣ στην ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτάθηκε από το Agrupamento de Escola de Vilela, Paredes – Πορτογαλία .....	σελ. 35
3.4. Ψηφιακό υλικό για ΓΝΩΣΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ στην ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτάθηκε από το Primary school IV Murska Sobota – Σλοβενία .....	σελ. 37
3.5. Ψηφιακό υλικό για ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ στην ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτάθηκε από το School Centre of Inclusive Education No.1 Oradea – Ρουμανία .....	σελ. 39
3.6. Ψηφιακό υλικό για ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ στην ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτάθηκε από το School Centre of Inclusive Education No.1 Oradea – Ρουμανία .....	σελ. 42
3.7. Ψηφιακό υλικό για ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ στην ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτάθηκε από το Special Vocational School of Athens – Ελλάδα .....	σελ. 44



**3.8. Ψηφιακό υλικό για ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ στην ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτάθηκε από το *Special Vocational School of Athens – Ελλάδα* ..... σελ. 46**

**Κεφάλαιο 4: Διαδικτυακοί πόροι (Teodora Pantazi, Julia Bachousi) ..... σελ. 50**

**4. 1. Digital PER\_SEN ψηφιακή βιβλιοθήκη ..... σελ. 50**

**4.2. Άλλοι σύνδεσμοι για ψηφιακό υλικό ..... σελ. 52**

**Βιβλιογραφία ..... σελ. 54**



## Εισαγωγή

*Οι «Δημόσιοι Εκπαιδευτικοί Ύψηφιακοί Πόροι για μαθητές με Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες» είναι ένα έργο που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο της συνεργασίας Erasmus+ KA220-SCH-Cooperation στη σχολική εκπαίδευση με το ακρωνύμιο «Digital PER\_SEN» και αναφ. αρ.: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024559.*

*Η συνεργασία που έλαβε χώρα από τον Νοέμβριο του 2021 έως τον Οκτώβριο του 2023, περιλαμβάνει 8 ιδρύματα και οργανισμούς: 6 σχολεία (ειδικά και τυπικά με τμήματα ένταξης) και 2 οργανισμούς με εξειδίκευση σε εκπαιδευτικά προγράμματα πληροφορικής και εκπαίδευσης, Συγκεκριμένα, τα συνεργαζόμενα σχολεία και φορείς είναι οι εξής:*

- Centrul Scolar de Educatie Incluziva Nr. 1 Oradea – România (ειδικό σχολείο, εταίρος-συντονιστής)
- Zespol SzkolnoRewalidacyjny Szkoła Zycia w Rybniku, Rybnik - Poland Śląskie (ειδικό σχολείο)
- Primary School IV Murska Sobota, Murska Sobota - Slovenia (ειδικό σχολείο)
- Vocational Special Education High School of Athens, Athens - Greece (ειδικό επαγγελματικό σχολείο)
- Zubeyde Hanim Ilkokulu, Istanbul - Turkey (ενταξιακό σχολείο)
- Agrupamento de Escolas de Vilela, Paredes - Portugal (ενταξιακό σχολείο)
- Eurospeak Limited, Dublin - Ireland (οργανισμός για την πληροφορική στην εκπαίδευση)
- Asociación de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Extremadura, Badajoz - Spain (οργανισμός για την πληροφορική στην εκπαίδευση)



- Στόχος του έργου είναι να μειωθούν οι αρνητικές επιπτώσεις της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης που βίωσαν οι μαθητές με ΕΕΑ, οι εκπαιδευτικοί και οι οικογένειές τους. Οι επιμέρους στόχοι του έργου είναι:

- O1. Ανάπτυξη δεξιοτήτων ΤΠΕ (Τεχνολογία Επικοινωνίας Πληροφοριών) των εκπαιδευτικών που εργάζονται με μαθητές με ΕΕΑ για τη δημιουργία ψηφιακού υλικού. .
- O2. Ανάπτυξη δεξιοτήτων ΤΠΕ στη χρήση ψηφιακών εργαλείων και υλικών σε εκπαιδευτικούς που εργάζονται με μαθητές με ΕΕΑ.
- O3. Αύξηση της υπεύθυνης συμπεριφοράς των εκπαιδευτικών που εργάζονται με μαθητές με ΕΕΑ προς την ηλεκτρονική εκπαίδευση ή/και τη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση.
- O4. Αύξηση της υπεύθυνης συμπεριφοράς των γονέων με ΕΕΑ προς την ηλεκτρονική εκπαίδευση ή/και τη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση.
- O5. Ανάπτυξη των μαθητών με ΕΕΑ ή/και περιορισμός των αρνητικών επιπτώσεων της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης κατά τη διάρκεια της πανδημίας με τη χρήση ψηφιακών υλικών και μεθόδων ΤΠΕ.

Τα αποτελέσματα του έργου απευθύνονται σε μαθητές με ΕΕΑ οποιουδήποτε επιπέδου και κατάστασης επομένως η ομάδα στόχος του έργου ήταν οι εκπαιδευτικοί και οι ειδικοί που εργάζονται με αυτούς τους μαθητές.

Προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι, οι δραστηριότητες του έργου χωρίστηκαν σε διάφορες φάσεις:

- Φάση 1 - Οργάνωση εργαστηρίων για τους εμπλεκόμενους εκπαιδευτικούς τόσο σε τοπικό όσο και σε διεθνές επίπεδο όπου μοιράστηκαν τις εμπειρίες τους κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατέθεσαν τα εργαλεία που φάνηκαν χρήσιμα για τη δημιουργία και τη προσαρμογή ψηφιακού υλικού.
- Φάση 2 - Ανάπτυξη ψηφιακού υλικού για μαθητές με ΕΕΑ
- Φάση 3 - Πιλοτική εφαρμογή ψηφιακών υλικών στις τάξεις, ενσωμάτωσή τους στο ΕΠΕ προκειμένου να βελτιωθούν τα ψηφιακά υλικά και να διασφαλιστούν μακροπρόθεσμα αποτελέσματα για μια μεγαλύτερη ομάδα.
- Φάση 4 - Επεξεργασία ενός πρακτικού οδηγού όπου περιγράφονται τα απαραίτητα βήματα για τη δημιουργία ψηφιακού υλικού, πηγές και πρακτικά παραδείγματα.



- Φάση 5 - Δημοσίευση της τελικής/αναθεωρημένης έκδοσης του ψηφιακού υλικού στην ψηφιακή βιβλιοθήκη της ιστοσελίδας του έργου και προώθησή του μέσω διαφόρων καναλιών: εκπαιδευτικές πλατφόρμες, σελίδες Facebook, ομάδες WhatsApp, κανάλι YouTube κ.λπ.
- Φάση 6 - Δημιουργία φόρουμ συζήτησης για επαγγελματίες και γονείς στην ιστοσελίδα του έργου για ανταλλαγή ιδεών, ερωτήσεις και παροχή συμβουλών κ.λπ.
- Φάση 7 – Οργάνωση Συνεδρίων που απευθύνονται στην επαγγελματική κοινότητα όπου παρουσιάζονται: η εικονική βιβλιοθήκη, ο Οδηγός και εργαστήρια σχετικά με τη χρήση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία για τους ενδιαφερόμενους επαγγελματίες.

Από τις δραστηριότητες αυτές τα αποτελέσματα του έργου είναι:

- Ψηφιακή εικονική βιβλιοθήκη PER\_SEN, η οποία θα περιγραφεί αναλυτικά στο Κεφάλαιο 4
- Πρακτικός Οδηγός «Πώς να δημιουργήσω μια ψηφιακή εκπαιδευτικό πηγή;»
- Εργαστήρια σε διεθνές και τοπικό επίπεδο όπου οι ειδικοί μοιράζονται τις εμπειρίες τους κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Παράλληλα συγκεντρώνονται τα κατάλληλα εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακού υλικού. Υπήρξαν 4 διεθνή εργαστήρια κατά τη διάρκεια του έργου, ακολουθούμενα από πολλά τοπικά εργαστήρια για εκατοντάδες δασκάλους, γονείς και ειδικούς:
  1. “Εργαστήριο 1 – Ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων” – Rybnik, Poland τον Μάιο του 2022 για 24 συμμετέχοντες και από τις 8 χώρες εταίρους
  2. “Εργαστήριο 2 – Ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων” – Istanbul, Turkey τον Σεπτέμβριο του 2022 για 25 συμμετέχοντες και από τις 8 χώρες εταίρους
  3. “Εργαστήριο 3 – Βελτίωση ψηφιακών εργαλείων” – Murska Sobota, Slovenia τον Μάρτιο του 2023 για 25 συμμετέχοντες και από τις 8 χώρες εταίρους
  4. “Εργαστήριο 4 – Ανάπτυξη πρακτικού οδηγού για τη δημιουργία ψηφιακών υλικών” – Αθήνα, Ελλάδα τον Μάιο του 2023 για 30 συμμετέχοντες και από τις 8 χώρες εταίρους
- Φόρουμ συζητήσεων για επαγγελματίες και γονείς, που εργάζονται ως ομάδα υποστήριξης
- Διαδικτυακοί Μαραθωνίοι για την Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση. Οι εταίροι 2 έργων Erasmus+ και ολόκληρη η τοπική επαγγελματική κοινότητα, θα συναντηθούν στην Oradea της Ρουμανίας,

-





## Κεφάλαιο 1: Απαραίτητα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε για τη δημιουργία ψηφιακού υλικού

Καταρχάς, τι είναι ένα *ψηφιακό υλικό*;

Στο όραμα του έργου μας, ένα ψηφιακό υλικό είναι ένα υλικό που δημιουργείται με την υποστήριξη ψηφιακών εργαλείων και προγραμμάτων, που χρησιμοποιείται είτε για διδασκαλία είτε για αξιολόγηση. Το υλικό αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε κατά τη διαδικτυακή διδασκαλία είτε ως μέρος δραστηριότητας που εκτελείται με την υποστήριξη της τεχνολογίας κατά τη διάρκεια της διαζώσης εκπαίδευσης.

Για να δημιουργήσουμε το ψηφιακό υλικό της Εικονικής μας βιβλιοθήκης, ακολουθήσαμε όλοι παρόμοια βήματα, τα οποία μοιραζόμαστε με το κοινό μέσω αυτού του οδηγού.

*1. Το πρώτο βήμα είναι να ορίσετε τι διδάσκετε ή τι σκοπεύετε να διδάξετε, το γνωστικό πεδίο, τα προγράμματα σπουδών ή το σχολικό μάθημα στο οποίο απευθύνεστε, αλλά και το αντικείμενο δραστηριότητας ή το θέμα.*

*Κατά τη διάρκεια του έργου αποφασίσαμε να οργανώσουμε το υλικό μας στους 6 κύριους αναπτυξιακούς τομείς των παιδιών, σεβόμενοι τις οδηγίες από τα προγράμματα σπουδών κάθε χώρας εταίρου:*

- γνωστική ανάπτυξη
- γλώσσα και επικοινωνία
- ψυχοκινητικές δεξιότητες (λεπτή και αδρή κινητικότητα; χρώματα, σχήματα, σωματογνωσία, χωρο- χρονικός προσανατολισμός) -αισθητηριακή ολοκλήρωση
- βασικές δεξιότητες (φαγητό, υγιεινή, ενδυμασία)
- κοινωνικο- συναισθηματικές δεξιότητες

Μπορεί όμως να χρησιμοποιηθεί και σε σχολικά προγράμματα σπουδών ή μαθήματα, όπως: γλώσσα, μαθηματικά, θετικές επιστήμες, τέχνες, συμβουλευτική, ανάλογα με τις ανάγκες και την εξειδίκευση κάθε εκπαιδευτικού.

Αφού έχετε το σχολικό μάθημα, είναι εύκολο στη συνέχεια να αποφασίσετε το θέμα της δραστηριότητας, και τους γνωστικούς στόχους που προκύπτουν.



*2. Το δεύτερο βήμα είναι να ορίσετε την ομάδα-στόχο για την οποία θέλετε να αναπτύξετε ένα υλικό, όσον αφορά το επίπεδο ηλικίας, την ειδικότητα, την δυσκολία κ.λπ.*

Ορίσαμε την ομάδα-στόχο για το ψηφιακό υλικό του έργου μας χρησιμοποιώντας ως κριτήριο το ηλικιακό επίπεδο: πρωτοβάθμια, δευτεροβάθμια και επαγγελματική. Απευθυνόμαστε λοιπόν σε μαθητές με ΕΕΑ είτε από ειδικά σχολεία, είτε ενταγμένους στα τυπικά σχολεία, γιατί αυτές οι κατηγορίες μαθητών φοιτούν στα σχολεία των εταίρων με τους οποίους συνεργάζεται το έργο. Παρότι το πρόγραμμα φαίνεται να απευθύνεται σε περιορισμένο μαθητικό πληθυσμό, στην πραγματικότητα αφορά πολύ μεγαλύτερη ομάδα γιατί το φάσμα της ΕΑΕ είναι ευρύ: Οι Ε.Ε.Α. στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση δύνανται να διαφοροποιούνται πολύ στην δευτεροβάθμια ως προς τη σοβαρότητα. Ωστόσο, ετοιμάζουμε μια συλλογή ψηφιακού υλικού που απευθύνεται στις διαφορετικές βαθμίδες εκπαίδευσης, ώστε κάθε ενδιαφερόμενος δάσκαλος να μπορεί να δοκιμάσει και να επιλέξει.

Όταν γνωρίζετε σίγουρα την ομάδα-στόχο σας και επίσης την ιδιαιτερότητα των ατόμων ή της ομάδας, θα είναι ευκολότερο να επιλέξετε το κατάλληλο περιεχόμενο. Μπορούμε να αναφερθούμε στο επίπεδο αναπηρίας (DMS, DMM, DMU) ή σε τύπο σχολείου (ειδικό ή τυπικό) όταν μιλάμε για μαθητές με ΕΕΑ, αλλά μπορούμε επίσης να αναφερθούμε στην τάξη φοίτησης του μαθητή (2α, 3η, 5η, 6η) ή στο επίπεδο δεξιοτήτων τάξης (υψηλής/ χαμηλής λειτουργικότητας), κατεύθυνση σχολείου (γενική ή επαγγελματική εκπαίδευση) κ.λπ

*3. Το τρίτο βήμα είναι να ορίσετε τις δεξιότητες που θέλετε να αναπτύξετε.*

Έχουμε το θέμα και τον διδακτικό στόχο, έχουμε την ομάδα που απευθυνόμαστε, άρα πρέπει να ορίσουμε τον τρόπο για να πετύχουμε τους στόχους μας. Όπως σε κάθε είδους δραστηριότητα πρέπει να ξέρουμε σίγουρα τι θέλουμε να μάθει το παιδί μέχρι το τέλος. Οι δεξιότητες που θέλουμε να αναπτύξουμε πρέπει να είναι αρκετά εύκολες ώστε να είναι προσβάσιμες μέσω της ψηφιακής μας δραστηριότητας. Ίσως χρειαστεί ένα σύνολο δραστηριοτήτων. Είναι σημαντικό να είμαστε σαφείς ως προς τους στόχους μας και να μπορούμε να το εξηγήσουμε στους μαθητές (ή σε οποιοδήποτε κοινό) εάν χρειάζεται. Για να γίνει αυτό, πρέπει να ορίσουμε από αυτό το στάδιο αν χρειαζόμαστε ένα σχέδιο μαθήματος, ένα σχέδιο αξιολόγησης ή απλώς μια δραστηριότητα σε μορφή παιχνιδιού.

Στην εικονική μας βιβλιοθήκη θα βρείτε όλα τα είδη δραστηριοτήτων, ανάλογα με τις δεξιότητες που πρέπει να αναπτύξετε, από απλές έως πολύπλοκες, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ή να αναδημιουργήσετε μόνοι σας.



Πολύ σημαντικό σε αυτή τη φάση είναι ότι πρέπει να οπτικοποιήσετε την ιδέα σας, να την φανταστείτε νοερά, ώστε να μπορείτε να την πραγματοποιήσετε στο μέλλον!

*4. Βήμα 4 είναι να προσδιορίσετε τα κατάλληλα εργαλεία για την ανάπτυξη του υλικού σας.*

Αφού ορίσετε τι θέλετε να κάνετε, πρέπει να βρείτε τα καταλληλότερα εργαλεία για τη δημιουργία του επιθυμητού ψηφιακού υλικού.

Υπάρχουν πολλές πλατφόρμες και προγράμματα προς χρήση, δωρεάν ή εν μέρει δωρεάν. Συνήθως η δωρεάν έκδοση δίνει λιγότερες επιλογές: λιγότερα δεδομένα, λιγότερα εξώφυλλα, λιγότερες λειτουργίες, μικρότερη δυνατότητα αριθμού αποθήκευσης. Λάβετε επίσης υπόψη το γεγονός ότι το Microsoft Office που οι περισσότεροι από εμάς έχουμε στους υπολογιστές μας, προσφέρει πολλές δυνατότητες, όπως: Video Editor, Power Point με τις διαδραστικές επιλογές του κ.λπ. Στο Κεφάλαιο 2 υπάρχει μια εκτενής λίστα με πολλά προγράμματα.

Η χρήση Η/Υ στην εκπαίδευση ήταν επιθυμητή ακόμη και πριν από την πανδημία και είναι ακόμη περισσότερο τώρα, μετά την πανδημία. Υπάρχουν πολλές διαθέσιμες επιμορφώσεις για εκπαιδευτικούς στον τομέα αυτό, τις οποίες σας προτείνουμε να παρακολουθήσετε. Κατά τη διάρκεια αυτού του έργου οργανώσαμε τις δικές μας επιμορφώσεις, σε διεθνές και τοπικό επίπεδο σχετικά με: τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, τη δημιουργία ψηφιακού υλικού και τη δοκιμή του ψηφιακού υλικού για την εκπαίδευση των ομάδων- στόχων μας, με την υποστήριξη εξωτερικών συνεργατών πληροφορικής.

Ωστόσο, αν και η παρακολούθηση επιμορφωτικών σεμιναρίων ή εργαστηρίων στη χρήση ψηφιακού υλικού στην εκπαίδευση, θα αυξήσει τη γνώση σας για τα προγράμματα, δεν θα σας μάθει όμως πώς να τα χρησιμοποιείτε. Αυτό θα το μάθετε απλώς δοκιμάζοντας και χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα, ανακαλύπτοντας τη λειτουργία του βήμα- βήμα, μόνοι σας μπροστά στον υπολογιστή, ίσως σε μικρές ομάδες συναδέλφων για να μοιραστείτε τα αποτελέσματα και τις ιδέες. Και εγγυόμαστε.... μόλις ξεκινήσετε να το κάνετε, δεν θα μπορείτε να σταματήσετε: είναι σαν ιός.

Το Διαδίκτυο είναι γεμάτο με σεμινάρια για κάθε εργαλείο που θα επιλέξετε να μάθετε, επομένως αυτό μπορεί να σας βοηθήσει σε αυτό το στάδιο, όταν αναζητάτε τα κατάλληλα εργαλεία για εσάς, αλλά και αργότερα, όταν θέλετε να φρεσκάρете τις γνώσεις σας ή χρειάζεστε περισσότερες λεπτομέρειες για πιο σύνθετες λειτουργίες.

Κάθε πρόγραμμα έχει τις δικές του εικόνες που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε. Αλλά μπορεί να μην είναι αρκετό για τις ανάγκες σας. Προσέξτε πού βρίσκετε την έμπνευσή σας. Μην ψάχνετε μόνο στο google για να εισάγετε εικόνες, γιατί πρέπει να σέβεστε τα πνευματικά δικαιώματα του συγγραφέα όταν δημιουργείτε ένα ψηφιακό υλικό, όπως ακριβώς σέβεστε αυτήν την αρχή όταν γράφετε ένα βιβλίο.



Ωστόσο, υπάρχουν πολλές διαδικτυακές ιστοσελίδες, με δωρεάν εικόνες και δικαίωμα αντιγραφής που μπορούν να αποτελέσουν την πηγή έμπνευσής σας. Ή ακόμα καλύτερα...αν είστε αρκετά προικισμένοι, απλώς σχεδιάστε τις δικές σας εικόνες ή δημιουργήστε τις ψηφιακά. Στο Κεφάλαιο 2 υπάρχει επίσης μια λίστα με δωρεάν ιστοσελίδες.

#### *5. Το βήμα 5 είναι ο σχεδιασμός και η δημιουργία του ψηφιακού υλικού*

Τα προηγούμενα βήματα ήταν για να φτάσουμε εδώ. Η δημιουργία ψηφιακού υλικού δεν είναι τόσο δύσκολη όσο θα πιστεύατε αν ακολουθήσετε αυτά τα απλά μικρά βήματα.

Έχετε ήδη οπτικοποιήσει την ιδέα σας! Βεβαιωθείτε ότι είναι απλή και σαφής. Μην μπερδεύετε με πολλούς στόχους και ενέργειες. Για εσάς μπορεί να είναι τέλεια αλλά: αναρωτηθείτε αν ο διδακτικός στόχος και το στήσιμο του υλικού σας θα γίνει κατανοητό σε κάποιον που το βλέπει για πρώτη φορά και δεν έχει προηγούμενες πληροφορίες. Αναρωτηθείτε αν όλες οι εντολές είναι σαφείς στο παιδί, γιατί εσείς ίσως γνωρίζετε πού είναι το κουμπί που πρέπει να πατήσετε για να πάρετε την απάντηση, π.χ. αλλά αυτός/αυτή; Βρείτε έναν τρόπο να παρέχετε στο υλικό σας τις κατάλληλες εξηγήσεις σχετικά με τον στόχο του, τις φάσεις του, τον τρόπο χρήσης του, τις λειτουργίες του κ.λπ.

Όταν αρχίσετε να εργάζεστε σε ένα ψηφιακό υλικό, θα έχει την τάση να μεγαλώνει διαρκώς. Προσοχή στο μέγεθος του ψηφιακού υλικού. Όπως και με τη χρήση οποιουδήποτε άλλου υλικού, ο μαθητής μετά από λίγο θα βαρεθεί, επομένως μην υπερβαίνει η ψηφιακή δραστηριότητα τα λίγα λεπτά εάν θέλετε να τραβήξετε πλήρως την προσοχή των μαθητών.

Σημαντικό επίσης είναι να είστε ρεαλιστές όταν δημιουργείτε ένα ψηφιακό υλικό για την τάξη σας. Εκτός από τις μαθησιακές ανάγκες, σκεφτείτε και την υλικοτεχνική υποδομή που διαθέτετε: φορητός υπολογιστής, διαδραστικοί πίνακες, προτζέκτορες, tablet, κινητά τηλέφωνα, σύνδεση στο διαδίκτυο κ.λπ. Μην δημιουργήσετε μια ψηφιακή δραστηριότητα εάν δεν έχετε τον κατάλληλο εξοπλισμό ή μην χρησιμοποιείτε κωδικό QR χωρίς την κατάλληλη συσκευή για σάρωση ή διαδικτυακό υλικό χωρίς σύνδεση στο Διαδίκτυο.

#### *6. Βήμα 6 Το έκτο βήμα είναι η πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση του ψηφιακού υλικού με σκοπό τη βελτίωσή του.*

Οι ψηφιακές εφαρμογές και οι δραστηριότητες που δημιουργούνται δεν είναι κρατικά μυστικά! Μην κρατάτε κρυμμένο το υλικό μέχρι να ολοκληρωθεί. Μοιραστείτε ιδέες με τους συναδέλφους σας ακόμη και με τους μαθητές σας, αν είναι δυνατόν. Να είστε ανοιχτοί στις ιδέες των άλλων και στις ενδεχόμενες αλλαγές, εάν θέλετε να έχετε το καλύτερο δυνατό υλικό στο τέλος. Πριν θεωρήσετε έτοιμο



το ψηφιακό υλικό σας, βεβαιωθείτε ότι το έχετε “τρέξει” με μαθητές ή συναδέλφους και έχετε διορθώσει σφάλματα που μπορεί να προκύψουν τόσο την κατανόησή του όσο και τη λειτουργικότητά του.

Επομένως, ο έλεγχος είναι σημαντικός σε όλα τα στάδια. Στο Digital PER\_SEN χρησιμοποιήσαμε τον όρο “επικύρωση” για να περιγράψουμε τη δοκιμή και την πιλοτική εφαρμογή του ψηφιακού μας υλικού. Η επικύρωση του υλικού μας έγινε σε δύο στάδια, τα οποία θεωρήσαμε πολύ σημαντικά. Στο πρώτο στάδιο, κάθε χώρα έκανε πιλοτική εφαρμογή του ψηφιακού υλικού που δημιούργησε, πριν στείλει την τελική αγγλική έκδοση στους συνεργάτες για μετάφραση στις μητρικές γλώσσες. Στο δεύτερο στάδιο, σε διεθνές επίπεδο κάθε εταίρος εφάρμοσε το υλικό των άλλων συνεργατών στη δική του γλώσσα προκειμένου να ελέγξει τόσο την κατανόηση (σε επίπεδο μετάφρασης) όσο και τη λειτουργικότητα (τον τρόπο που το πρόγραμμα ανταποκρίνεται).



## Κεφάλαιο 2: Περιγραφή εργαλείων και πλατφορμών που θα χρησιμοποιηθούν

### 2.1. Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν

# Canva

Το Canva είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό εργαλείο γραφικού σχεδιασμού. Χρησιμοποιήστε το για να δημιουργήσετε παρουσιάσεις, αφίσες, βίντεο, λογότυπα, έγγραφα, γραφικά μέσω κοινωνικής δικτύωσης και άλλο οπτικό περιεχόμενο.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.canva.com/">www.canva.com/</a>	Presentations, Video, Social Media Posts, Print products	English and all languages.



# Wordwall

Ο εύκολος τρόπος για να δημιουργήσετε τις δικές σας εκπαιδευτικές πηγές. Βρείτε δραστηριότητες που έχουν δημιουργηθεί από άλλους εκπαιδευτικούς. Εισάγετε έναν όρο αναζήτησης για να βρείτε ελεύθερες προς χρήση δραστηριότητες που μπορείτε να παίξετε δωρεάν. Δημιουργήστε προσαρμοσμένες δραστηριότητες για την τάξη σας. Κουίζ, αντιστοιχίσεις, παιχνίδια λέξεων και πολλά άλλα.

Link	Type of the Tool	Available Languages
------	------------------	---------------------



# genially

Εργαλείο για τη δημιουργία διαδραστικών παρουσιάσεων, υλικών και παιχνιδιών που εμπλουτίζουν την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Για να ξεκινήσετε τη δημιουργία πρέπει να εγγραφείτε. Διαθέτει μια μεγάλη βάση από έτοιμα βοηθήματα που έχουν δημιουργηθεί από άλλους χρήστες.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://genial.ly/">https://genial.ly/</a>	Presentations, gamification, etc.	Infographics, English



Το Liveworksheets σάς επιτρέπει να μετατρέψετε τα παραδοσιακά εκτυπώσιμα φύλλα εργασίας σας (doc, pdf, jpg...) σε διαδραστικές διαδικτυακές ασκήσεις με αυτοδιόρθωση, τις οποίες ονομάζουμε "διαδραστικά φύλλα εργασίας". Οι μαθητές μπορούν να κάνουν τα φύλλα εργασίας ηλεκτρονικά και να στείλουν τις απαντήσεις τους στον δάσκαλο. Αυτό είναι καλό για τους μαθητές (λειτουργεί ως κίνητρο), για τον δάσκαλο (εξοικονομεί χρόνο) και για το περιβάλλον (εξοικονομεί χαρτί). Επιπλέον, τα διαδραστικά μας φύλλα εργασίας εκμεταλλεύονται πλήρως τις νέες τεχνολογίες που εφαρμόζονται στην εκπαίδευση: μπορεί να περιλαμβάνουν ήχους, βίντεο, ασκήσεις σύρε και εναπόθεση,, σύνδεση με βέλη, πολλαπλής επιλογής... ακόμα και ασκήσεις που περιλαμβάνουν ήχο, με τη χρήση μικροφώνου .

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.liveworksheets.com/">www.liveworksheets.com/</a>	From traditional printable worksheets to online interactive materials	English



Είναι μια πλατφόρμα εκμάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια που λειτουργεί διασκεδαστικά και βοηθάει στη δέσμευση.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://kahoot.com">https://kahoot.com</a>	Engagement & Games	English



Μια βάση δεδομένων διαδραστικού διδακτικού υλικού, παιχνιδιών, κουίζ κ.λπ. βοηθά τους μαθητές να απασχοληθούν κατά τη διάρκεια των μαθημάτων.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://learningapps.org/createApp.php">https://learningapps.org/createApp.php</a>	Games, app creation for students engagement	English & other languages



Πρόκειται για συντομογραφία του πακέτου HTML5. Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν περιεχόμενο όπως διαδραστικά βίντεο, κουίζ και παρουσιάσεις.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://h5p.org/">https://h5p.org/</a>	Interactive Educational Content	English & other languages.



### Power Point

Είναι ένα πρόγραμμα παρουσιάσεων που παρέχει τη δυνατότητα ανάγνωσης και επεξεργασίας παρουσιάσεων του Microsoft PowerPoint. Δημιουργεί διαδραστικά κουίζ, παιχνίδια κ.λπ.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint">www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint</a>	Presentations, games, etc.	English & all languages.





Το Scratch είναι η μεγαλύτερη κοινότητα κωδικοποίησης στον κόσμο για παιδιά. Η γλώσσα κωδικοποίησης και το απλό οπτικό περιβάλλον επιτρέπει στους νέους να δημιουργούν ψηφιακές ιστορίες, παιχνίδια και κινούμενα σχέδια.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>	Visual Programming Language, digital stories, games, and animations.	English & 69 languages.



Δημιουργήστε και αναπτύξτε σε πραγματικό χρόνο τρισδιάστατα παιχνίδια, εφαρμογές και δραστηριότητες για ψυχαγωγία, ταινίες, αυτοκινούμενα, αρχιτεκτονική και πολλά άλλα.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://unity.com/">https://unity.com/</a>	3D games, apps etc.	English & other languages.



Διαδικτυακό εργαλείο με τη χρήση βίντεο ως πηγή εκπαιδευτικής αξιολόγησης και πολλά άλλα.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://edpuzzle.com">https://edpuzzle.com</a>	Video creation	English



## FreeCam

Δημιουργήστε εύκολα ψηφιακή εγγραφή της οθόνης του υπολογιστή με ακουστική αφήγηση και μεταφορώστε τα στο YouTube. Χωρίς υδατογράφημα ή χρονικούς περιορισμούς. Το Free Cam παρέχει ένα πλήρες σύνολο δυνατοτήτων για τη δημιουργία επαγγελματικών μαθημάτων βίντεο και παρουσιάσεων e-Learning. Χρησιμοποιήστε το ενσωματωμένο πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου και βίντεο για να μετατρέψετε το πρόχειρο βίντεό σας σε ένα ολοκληρωμένο μάθημα βίντεο.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.freescreenrecording.com/">www.freescreenrecording.com/</a>	Screencasts, edit recorded videos & upload to Youtube, video lessons.	English



## 2.2. Άλλα εργαλεία



Το OBS Studio ( Open Broadcaster Software) είναι μια δωρεάν εφαρμογή, ανοιχτού κώδικα, η οποία συνδυάζει πλατφόρμες για ζωντανές αναμεταδόσεις. Είναι διαθέσιμη για Windows, macOS, Linux και BSD. Χρησιμοποιώντας το OBS Studio, μπορείτε να κάνετε εγγραφή απευθείας από την κάμερα web και το μικρόφωνό σας, καθώς επίσης και να συμπεριλάβετε σκηνές παιχνιδιών, να προσθέσετε στατικές εικόνες στα βίντεό σας, στιγμιότυπα οθόνης ή μέρος της οθόνης και πολλά άλλα. Η εφαρμογή σας επιτρέπει να εργαστείτε με πολλές πηγές, για να τις ενώσετε και να δημιουργήσετε ένα τέλειο αποτέλεσμα.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://obsproject.com/">https://obsproject.com/</a>	Video recording, live streaming etc.	English



Εφαρμογή για τη δημιουργία βίντεο προσαρμοσμένων στις εκάστοτε ανάγκες. . Δωρεάν και εύκολο στη χρήση.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://biteable.com">https://biteable.com</a>	Video creation	English



### Book Creator

Δημιουργία ψηφιακών βιβλίων με απεριόριστες επιλογές.

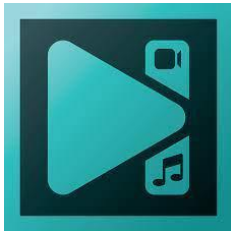
Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://bookcreator.com">https://bookcreator.com</a>	Video creation	English



### iMovie

Είναι μια εφαρμογή επεξεργασίας βίντεο που αναπτύχθηκε από την Apple Inc.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.apple.com/imovie/">www.apple.com/imovie/</a>	Video creation	English & other languages.



### VSDC Video Editor

Μια μη γραμμική εφαρμογή επεξεργασίας που αναπτύχθηκε από την Flash-Integro LLC. Το πρόγραμμα είναι σε θέση να επεξεργάζεται βίντεο υψηλής ανάλυσης, συμπεριλαμβανομένων βίντεο 4K UHD, 3D και VR 360 μοιρών. Το VSDC επιτρέπει την δημιουργία εφέ μετά την παραγωγή του βίντεο, τη διόρθωση χρωμάτων και τον εντοπισμό κίνησης.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.videosoftdev.com/free-video-editor/download">www.videosoftdev.com/free-video-editor/download</a>	Video Editor	English & 12 languages



Είναι ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να επεξεργάζεστε, να ηχογραφείτε, να εισάγετε και να εξάγετε πολλές διαφορετικές μορφές αρχείων ήχου.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.audacityteam.org">www.audacityteam.org</a>	Audio Editor	English



### ChattePix

Το ChatterPix είναι μια εφαρμογή smartphone που χρησιμοποιείται για να κάνει τους χαρακτήρες να μιλάνε. Μπορείτε να σχεδιάσετε μια εικόνα, να τραβήξετε μια φωτογραφία ενός υπάρχοντος χαρακτήρα ή να κάνετε λήψη μιας εικόνας από το Διαδίκτυο.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpix/">www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpix/</a>	Animation audio	English



Η εφαρμογή StoryJumper είναι πολύ χρήσιμη για τη συγγραφή παιδικών βιβλίων με παιδιά. Διαθέτει αποθετήριο όπου οι μαθητές μπορούν να διαβάσουν άλλα βιβλία γραμμένα στα αγγλικά ή σε άλλες γλώσσες διεθνούς κυκλοφορίας για διάφορα θέματα: φιλία, οικογένεια, κατοικίδια κ.λπ.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.storyjumper.com/">www.storyjumper.com/</a>	Story Books	English



Είναι ένας οργανωτής γραφικών που αποτελείται από εικονογραφήσεις ή εικόνες που εμφανίζονται με τη σειρά με σκοπό την προ-οπτικοποίηση μιας κινηματογραφικής ταινίας, κινουμένων σχεδίων, κινηματογραφικών γραφικών ή διαδραστικών μέσων.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.storyboardthat.com">www.storyboardthat.com</a>	Animation & illustrations	English



## Pixton

Είναι ένας από τους καλύτερους τρόπους δημιουργίας κόμικ. Με το Pixton, μπορείτε να δημιουργήσετε χαρακτήρες, να δημιουργήσετε φόντο όπου μπορείτε να γράψετε την ιστορία των χαρακτήρων σας και να δημιουργήσετε ένα κόμικ με διαφορετικά σχέδια οθόνης.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.pixton.com/">www.pixton.com/</a>	Comics creation	English



## Picto4.me

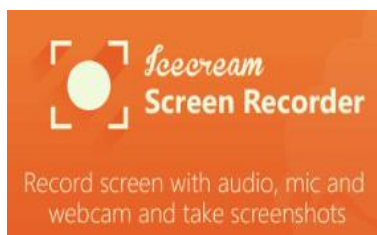
Ηλεκτρονικός συντάκτης πινάκων εικονογράφων AAC (Augmentative or Alternative Communication) για την Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.picto4.me/">www.picto4.me/</a>	Boards for Visual communication	English, Spanish, & Portuguese



Το Picto-Selector είναι μια εφαρμογή των Windows για τη δημιουργία οπτικών χρονοδιαγραμμάτων. Χρησιμοποιείται από πολλούς εκπαιδευτικούς και γονείς. Επιπλέον χρησιμοποιείται σε κέντρα ημερήσιας φροντίδας ηλικιωμένων.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.pictoselector.eu/">www.pictoselector.eu/</a>	Visual creation	English & other languages



Είναι ένα εύχρηστο δωρεάν λογισμικό εγγραφής οθόνης που σας δίνει τη δυνατότητα να εγγράψετε οποιαδήποτε περιοχή της οθόνης σας ή να την αποθηκεύσετε ως στιγμιότυπο οθόνης. Εγγράψτε εφαρμογές και παιχνίδια, εκπαιδευτικά βίντεο, διαδικτυακά σεμινάρια, ζωντανές ροές, κλήσεις Skype και πολλά άλλα. Μπορείτε να εγγράψετε οθόνη μαζί με ήχο και κάμερα web.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://icecreamapps.com/Screen-Recorder">https://icecreamapps.com/Screen-Recorder</a>	Screen Recorder	English



Aprenda a ler e escrever - Aprenda o alfabeto!  
Letterschool - Enabling Learning - Educare  
Todas  
Oferece compras na aplicação  
Não tem dispositivos  
Adicionar à lista de desejos

### Aprendendo a ler e escrever

Εφαρμογή για παιδιά προσχολικής ηλικίας για να μάθουν να σχεδιάζουν και να γράφουν τα γράμματα του αλφαβήτου abc. Παρακολουθήστε το παιδί σας να εξελίσσεται με αυτό το διασκεδαστικό, διαισθητικό και εκπαιδευτικό παιχνίδι. Μάθετε πώς να γράφετε όλα τα γράμματα του πορτογαλικού αλφαβήτου ABC, τους αριθμούς 1-10 και τα γεωμετρικά σχήματα. Παίξτε και ανακαλύψτε 3 συναρπαστικά παιχνίδια με γράμματα, αριθμούς ή σχήματα! Εξασκηθείτε στις βασικές δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής. Μάθετε τις λέξεις που σχετίζονται με κάθε γράμμα! Διασκεδάστε σχεδιάζοντας τα γράμματα.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterschool.br&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterschool.br&amp;hl=en&amp;gl=US</a>	Alpabet & Letters	Portuguese (only)



Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι που απευθύνεται σε παιδιά (4-8 ετών) που μπορεί να τα βοηθήσει να εκπαιδευτούν στις προγραμματικές δεξιότητες, με διασκεδαστικό τρόπο.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://letrakid.com/">https://letrakid.com/</a>	Read and learn	English & 15 languages



### Formar Palavras - Alfabetização

Ένα παιχνίδι που βοηθάει τα παιδιά στον γραμματισμό, βασισμένο στη φωνητική μέθοδο μάθησης, όπου παρουσιάζεται η εικόνα που αποτελεί παράδειγμα μιας λέξης και οι συλλαβές που τη συνθέτουν με άτακτο τρόπο, οι συλλαβές πρέπει να ταξινομηθούν σωστά μέσω της δράσης έλξης. Παρουσιάζει 4 κατηγορίες διαφορετικών σταδίων και συγκεκριμένα: Φύση, Τροφή, Αντικείμενα και Ζώα.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PedroGarcia.FormarPalavra&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PedroGarcia.FormarPalavra&amp;hl=en&amp;gl=US</a>	Alphabet & Letters	Portuguese (only)





### Domlexia

Εφαρμογή για εκμάθηση της αλφαβήτας, ανάγνωση και γραφή. Είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για παιδιά στη φάση του γραμματισμού, που εστιάζει σε παιδιά που έχουν διαγνωστεί με δυσλεξία ή μαθησιακές δυσκολίες. Έχει σχεδιαστεί για παιδιά με δυσλεξία, αλλά έχει πολλά οφέλη για όλα τα παιδιά που μαθαίνουν την αλφαβήτα, ανάγνωση και γραφή,

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plotkids.domlexia&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plotkids.domlexia&amp;hl=en&amp;gl=US</a>	Alphabet & Letters	Portuguese (only)



### StorySign

Βοηθά να ανοίξει ο κόσμος των βιβλίων στα κωφά παιδιά. Μεταφράζει παιδικά βιβλία στη νοηματική γλώσσα, βοηθώντας τα κωφά παιδιά να μάθουν να διαβάζουν.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.storysign.storysign&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.storysign.storysign&amp;hl=en&amp;gl=US</a>	Sign Language	English



Ιστότοπος που μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε διαφορετικά παιχνίδια, κουίζ, δραστηριότητες ή διαγράμματα σε σύντομο χρονικό διάστημα.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.classtools.net">www.classtools.net</a>	Quizzes & Games	English



Δημιουργήστε σταυρόλεξα για εκτύπωση και διαδικτυακή χρήση.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://thewordsearch.com/maker">https://thewordsearch.com/maker</a>	Puzzles & Games	English



Η εφαρμογή σας στην τάξη για διασκέδαση, αποτελεσματική εμπλοκή και γρήγορη αξιολόγηση.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.socrative.com/">www.socrative.com/</a>	Quizzes & Engagment	English



Διαδραστικός πίνακας για σχολεία και πανεπιστήμια.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://openboard.ch/index.en.html">https://openboard.ch/index.en.html</a>	Online White Board	English, Italian, French & Dutch



### Edukinclusiva

Μια βάση δεδομένων με διαδραστικά παιχνίδια, υπολογιστικά φύλλα, κουίζ κ.λπ. για χρήση στην τάξη.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://edukinclusiva.pt/">https://edukinclusiva.pt/</a>	Games & interactive sheets for engagement	Portuguese (only)



Παιχνίδια- προκλήσεις για μεγαλύτερη προσοχή και συγκέντρωση των μαθητών. Διαδραστική αξιολόγηση με αποτελέσματα σε πραγματικό χρόνο. Εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές ανά μαθητή.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://escribo.com/">https://escribo.com/</a>	Games & interactive assessments for engagement	English, Spanish, & Portuguese



### Jigsaw Planet

Είναι μια δωρεάν υπηρεσία δημιουργίας παζλ που σας επιτρέπει να οργανώσετε έτοιμα παζλ και να δημιουργήσετε τα δικά σας, για οποιοδήποτε θέμα.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.jigsawplanet.com/">www.jigsawplanet.com/</a>	Interactive Puzzle creation	English



Μια συλλογή διαδραστικών και εκπαιδευτικών παιχνιδιών για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση που περιλαμβάνει θέματα όπως: γλώσσα, τέχνες, βασικές έννοιες μαθηματικών, καλλιτεχνικές δραστηριότητες, μουσική, παζλ και παιχνίδια.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://toytheater.com/">https://toytheater.com/</a>	Educational games for kids	English



Το ABCya Paint είναι ένας πολύ καλός τρόπος για τα παιδιά να ασχοληθούν με την ψηφιακή αφήγηση! Διασκεδαστικά εργαλεία και αξεσουάρ όπως αυτοκόλλητα, χρωμοσελίδες, μογιές με σπρέι, γραμματόσημα, πληκτρολόγηση και πινέλα ουράνιου τόξου βοηθούν τις ιστορίες των παιδιών να ζωντανεύουν. Οι εικόνες μπορούν να αποθηκευτούν και να εκτυπωθούν και να μοιραστούν σε συμμαθητές και οικογένειες.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="http://www.abcya.com/games/abcya_paint">www.abcya.com/games/abcya_paint</a>	Paint online	English



## :Padlet

Το Padlet είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που δίνει τη δυνατότητα να ανεβάνει ψηφιακό σε πραγματικό χρόνο. Οι χρήστες μπορούν να ανεβάζουν, να οργανώνουν και να μοιράζονται περιεχόμενο σε εικονικούς πίνακες ανακοινώσεων που ονομάζονται "padlets".

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>	Project/Lesson organizer	42 languages including English

---

## GeoGebra





Το Geogebra Classic συνδυάζει γραφήματα, γεωμετρία, 3D, υπολογιστικά φύλλα, υπολογιστική άλγεβρα και πιθανότητες σε ένα εύχρηστο και ισχυρό πακέτο. Εκατομμύρια άνθρωποι σε όλο τον κόσμο χρησιμοποιούν το GeoGebra για να μάθουν μαθηματικά και φυσικές επιστήμες.

Link	Type of the Tool	Available Languages
<a href="https://openboard.ch/index.en.html">https://openboard.ch/index.en.html</a>	Maths & Algebra graphic creation (functions, geometry etc.)	English



### 2.3. Δωρεάν ιστοσελίδες για εικόνες

Κατά τη δημιουργία παρουσιάσεων, παιχνιδιών και άλλου τύπου εκπαιδευτικού περιεχομένου για την τάξη, υπάρχουν κάποιες ιστοσελίδες που παρέχουν υψηλής ποιότητας, δωρεάν εικόνες. Να είστε προσεκτικοί με τις εικόνες και να προσέχετε πάντοτε εάν υπόκεινται σε πνευματικά δικαιώματα, καθώς η χρήση εργασίας άλλων ανθρώπων, θεωρείται λογοκλοπή.

 <h2>Unsplash</h2> <p>Όμορφες, δωρεάν εικόνες και φωτογραφίες που μπορείτε να κατεβάσετε και να χρησιμοποιήσετε για οποιοδήποτε έργο.</p> <p><b>Website:</b> <a href="https://unsplash.com/">https://unsplash.com/</a></p>	 <h2>Pixabay</h2> <p>Πάνω από 4 εκατομμύρια υψηλής ποιότητας στοκ εικόνων, βίντεο και μουσικής που κοινοποιούνται από την ταλαντούχα κοινότητά μας.</p> <p><b>Website:</b> <a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a></p>
 <h2>Pexels</h2> <p>Δωρεάν στοκ φωτογραφιών και βίντεο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε παντού. Περιηγηθείτε σε εκατομμύρια υψηλής ποιότητας εικόνες χωρίς δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας.</p> <p><b>Website:</b> <a href="http://www.pexels.com/">www.pexels.com/</a></p>	 <h2>FREEIMAGES</h2> <p>Η Free Images έχει μια συλλογή πάνω από 300.000 δωρεάν εικόνες με δική της άδεια χρήσης. Η άδεια επιτρέπει ένα πολύ ευρύ φάσμα χρήσεων, αν και παραθέτει αρκετές περιπτώσεις περιορισμένης χρήσης (οι οποίες είναι αρκετά συνηθισμένες για τους περισσότερους δωρεάν ιστότοπους εικόνων)</p> <p><b>Website:</b> <a href="http://www.freeimages.com">www.freeimages.com</a></p>



## StockSnap.io

Το Stocksnap χρησιμοποιεί την άδεια Creative Commons CC0, επομένως οι φωτογραφίες του είναι δωρεάν για λήψη, επεξεργασία και χρήση για εμπορικά και μη έργα.

**Website:** <https://stocksnap.io/>

## flickr

Το Flickr είναι μια πλατφόρμα φιλοξενίας εικόνων όπου μπορείτε να βρείτε εικόνες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να τροποποιηθούν για εμπορικούς σκοπούς. Επιλέξτε "Οποιαδήποτε άδεια χρήσης" και, στη συνέχεια, "Εμπορική χρήση και επιτρέπονται τροποποιήσεις" για να βρείτε αυτές τις εικόνες και θυμηθείτε να ελέγξετε την άδεια για κάθε εικόνα καθώς διαφέρουν.

**Website:** [www.flickr.com/](http://www.flickr.com/)

## Pics4Learning

Το Pics4Learning είναι μια επιμελημένη βιβλιοθήκη εικόνων που είναι ασφαλής και δωρεάν για εκπαίδευση. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις φιλικές προς τα πνευματικά δικαιώματα φωτογραφίες και εικονογραφήσεις για εργασίες στην τάξη, ιστοσελίδες, βίντεο, χαρτοφυλάκια ή οποιεσδήποτε άλλες εργασίες σε εκπαιδευτικό περιβάλλον.

**Website:** [www.pics4learning.com/](http://www.pics4learning.com/)

## freepik

Το Freepik είναι ένας ιστότοπος τράπεζας εικόνων. Το περιεχόμενο που παράγεται και διανέμεται από την ηλεκτρονική πλατφόρμα περιλαμβάνει φωτογραφίες, εικονογραφήσεις και εικονοποίηση σχημάτων. Κατεβάστε τις καλύτερες φωτογραφίες, διανύσματα, βίντεο και μακέτες υψηλής ποιότητας.

**Website:** [www.freepik.com/](http://www.freepik.com/)



### Κεφάλαιο 3: Παραδείγματα ψηφιακού υλικού που περιγράφονται

#### 3.1. Ψηφιακό υλικό για **ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ** για ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτείνεται από *Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Szkoła Życia w Rybniku – Poland*

Όνομα Δραστηριότητας: *Εποχές*

Κωδικός Δραστηριότητας: *PRI\_BS\_Seasons\_EL*

Κατηγορία: *βασικές δεξιότητες*

Επίπεδο: *πρωτοβάθμια εκπαίδευση*

Στόχοι: *η ικανότητα αναγνώρισης των εποχών με χαρακτηριστικά*

Περιγραφή ή/και Οδηγίες: *Το παιδί πρέπει να αποκτήσει την ικανότητα να αναγνωρίζει τις εποχές ανάλογα με τα χαρακτηριστικά της, με τη βοήθεια του διαδραστικού παιχνιδιού. Το κουίζ Gameshow είναι ένα κουίζ πολλαπλών επιλογών με χρονομέτρηση, ζωές και έναν επιπλέον γύρο ως μπόνους.*

Πρόσθετες πληροφορίες: *Κατάλληλο και για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση*

Εφαρμογή / Πρόγραμμα: *wordwall*

Σύνδεσμοι προς Υλικά: <https://wordwall.net/play/36591/462/207>

Σχεδιασμένο: *Special educator Ewelina Jagiełło, Specjalny Zespół Szkolno-Rewalidacyjny Rybnik Poland*





Co-funded by  
the European Union



0:51



SPRING




SUMMER




AUTUMN




WINTER




Prześlij odpowiedzi



2:25



SPRING




SUMMER



AUTUMN



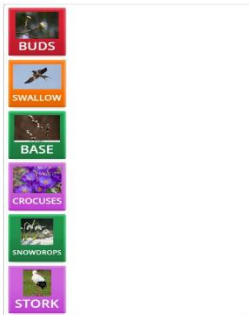

WINTER



Prześlij odpowiedzi



3:20



SPRING




SUMMER



AUTUMN



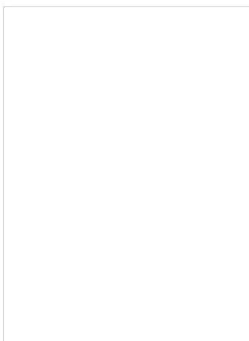
WINTER



Prześlij odpowiedzi



3:41



SPRING



SUMMER



AUTUMN



WINTER



Prześlij odpowiedzi





**3.2. Ψηφιακό υλικό για τις ΨΥΧΟΚΙΝΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ για ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτείνεται από το Δημοτικό Σχολείο Zübeyde Hanım, Κωνσταντινούπολη, Τουρκία**

ΟΝΟΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ: Αγγίζτε τις Μπάλες

ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ: PRI\_PS\_Hand\_Eye\_Coordination\_EN

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: Ψυχοκινητικές δεξιότητες

ΕΠΙΠΕΔΟ: ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΣΤΟΧΟΙ: Ανάπτυξη οπτικοκινητικού συντονισμού.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ/Η ΟΔΗΓΙΕΣ:

Σε αυτό το παιχνίδι, ο μαθητής προσπαθεί να αγγίξει τις 4 χρωματιστές μπάλες που εμφανίζονται στην οθόνη. Η εφαρμογή αποτελείται από 7 στάδια, σε κάθε στάδιο οι μπάλες επιταχύνονται κατά μία μονάδα.

Η πρόοδος είναι αυτόματη.

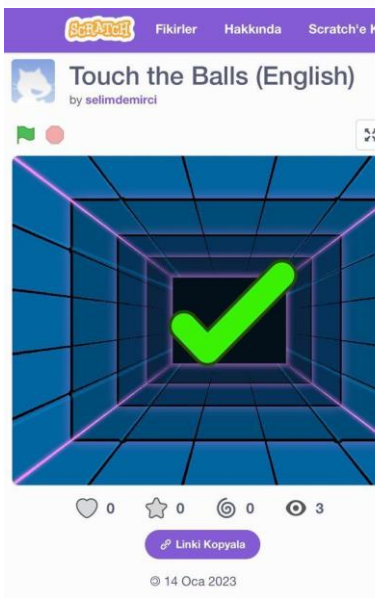
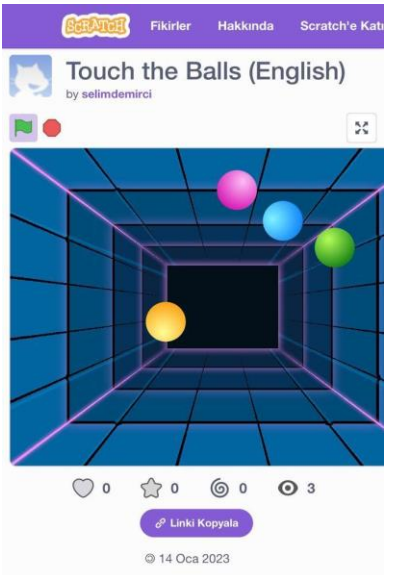
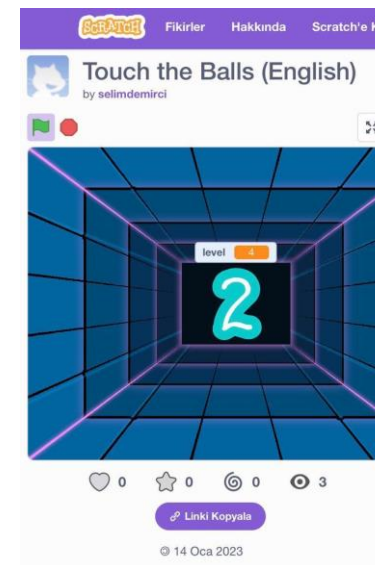
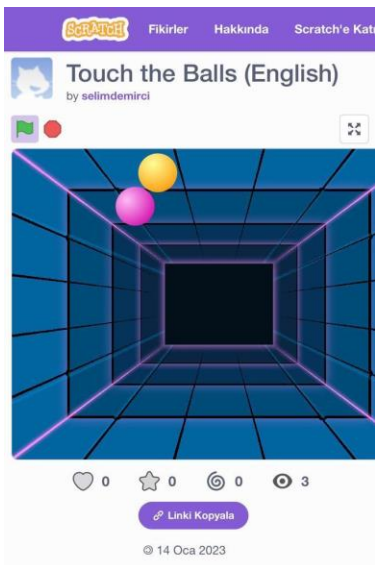
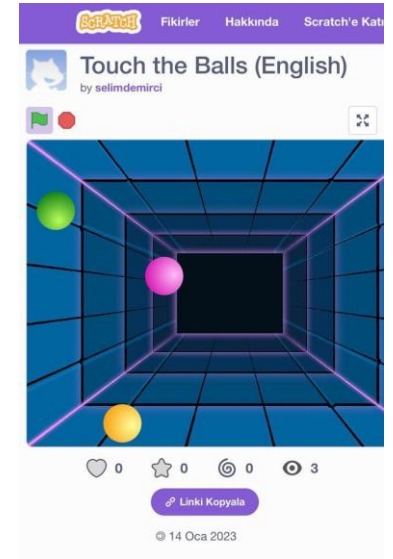
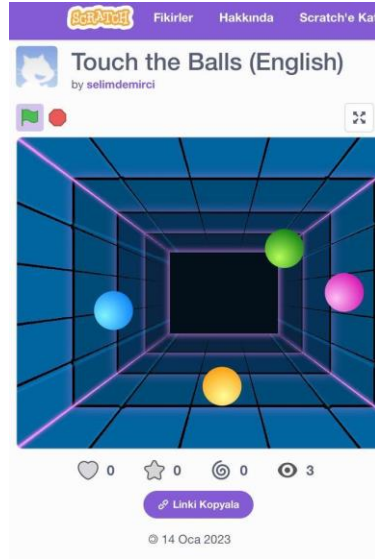
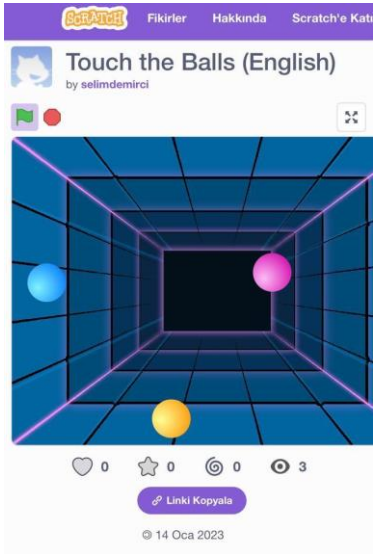
P / PROGRAM: Scratch

ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ ΜΕ ΥΛΙΚΑ: <https://scratch.mit.edu/projects/788252682>

ΣΧΕΔΙΑΣΜΕΝΟ ΑΠΟ: Selim DEMİRCİ, Hilal PEHLİVAN, TÜRKİYE, Zübeyde Hanım Primary School



Co-funded by  
the European Union





**3.3. Ψηφιακό υλικό για ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΗ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ για ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτείνεται από Agrupamento de Escola de Vilela, Paredes - Portugal**

**ΟΝΟΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:** Κούπα Κέικ (μαγειρική)

**ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:**

**ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:** Αισθητηριακή Ανάπτυξη

**ΕΠΠΕΔΟ:** Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

**ΣΤΟΧΟΙ:** Φτιάχνοντας κέικ. Έλεγχος για κατανόηση της συνταγής.

**ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ή/και ΟΔΗΓΙΕΣ:** Αυτή η δραστηριότητα περιλαμβάνει μια συνταγή για κέικ, δοκιμασμένη με επιτυχία.

Οι οδηγίες συνδέουν λέξεις με εικόνες.

Περιλαμβάνει επίσης ασκήσεις Σωστού- Λάθους. Ο μαθητής πρέπει να ελέγξει αν η πρόταση είναι σωστή ή όχι.

Για κάθε επιλογή, υπάρχει μια εικόνα που σχετίζεται με έναν ήχο που υποδεικνύει εάν η απάντηση είναι σωστή.

**ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:** Κατάλληλο και για Επαγγελματική Εκπαίδευση

**ΕΦΑΡΜΟΓΗ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ:** Microsoft PowerPoint

**ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:**

**ΣΧΕΔΙΑΣΜΕΝΟ ΑΠΟ:** ICT teacher Adão Brochado e SEN teachers Marina Magalhães and Sílvia Ribeiro from Agrupamento de Escolas de Vilela, Portugal.





PREPARATION

1

USE ONE MUG

2

CHOCOLATE TWO SPOON

2

MILK TWO SPOON

CHOOSE THE CORRECT OPTION

Click on the option (Yes/No) to answer and STEPS to go forward

Yes, that is correct! It is not right!

Steps

IT'S NA APPLE CAKE.

Steps

We use our hand to touch the cake.

Steps

End



### **3.4. Ψηφιακό υλικό για τη ΓΝΩΣΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ για ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτείνεται από Primary school IV Murska Sobota – Slovenia**

Όνομα δραστηριότητας: *Μετρώντας μήλα*

Κωδικός δραστηριότητας: *PRI\_CD\_FRUITCOUNT\_EN*

Κατηγορία: *Γνωστική ανάπτυξη*

Επίπεδο: *Πρωτοβάθμιο*

Στόχοι:

*Ανάπτυξη της αίσθησης αριθμών από τον αριθμό 1 έως τον αριθμό 9.*

*Εξασκηθείτε στη μέτρηση μέχρι τον αριθμό 9.*

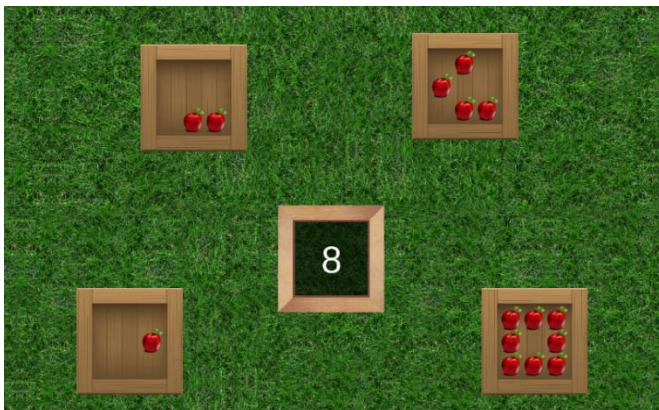
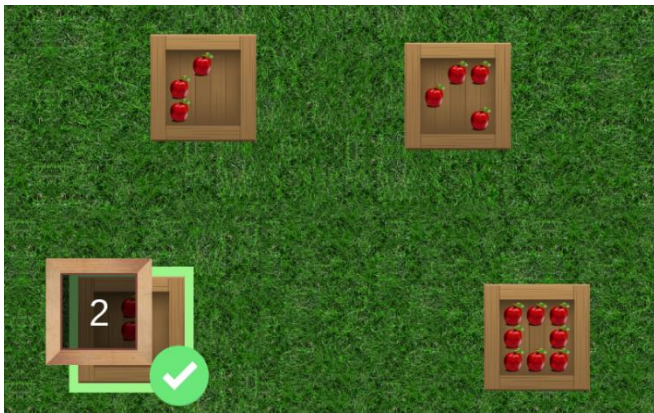
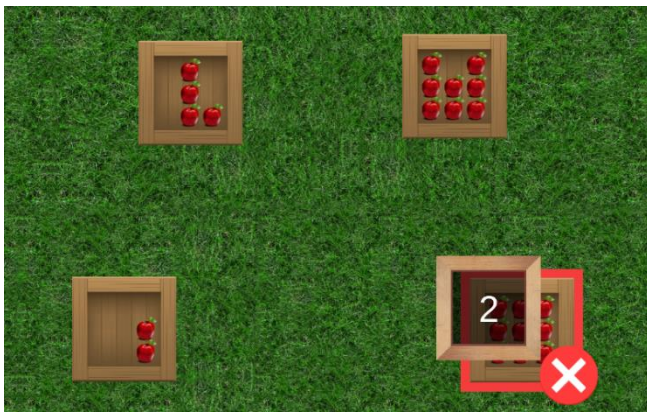
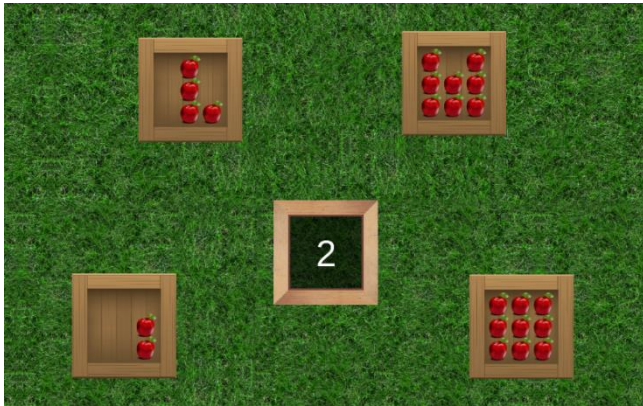
Περιγραφή/Οδηγίες:

*Αυτή η δραστηριότητα είναι ένα παιχνίδι που αναπτύσσει την αίσθηση αριθμών από το 1 έως το 9. Ο μαθητής αναπτύσσει την ικανότητα να συνδέει τους αριθμούς από το 1-9 με τις ποσότητες τους. Ο μαθητής σέρνει το καπάκι του κλουβιού με τον γραμμένο αριθμό πάνω στο τελάρο με τον ίδιο αριθμό μήλων. Όταν σκεπάζει το κλουβί με μήλα, λαμβάνει άμεσα σχόλια σχετικά με τις σωστές και τις λάθος επιλογές. Οι αριθμοί και τα κιβώτια με τα μήλα δημιουργούνται τυχαία και ατελείωτα. Με το παιχνίδι αυτό, ο μαθητής εξασκείται επίσης στο μέτρημα, τον συντονισμό χεριού-ματιού, την προσοχή και τη συγκέντρωση.*

Εφαρμογή / πρόγραμμα: *Unity, Java*

Σύνδεσμοι προς υλικό:

Σχεδιασμός από: *Mojca Heidi Lazar, professor of special and rehabilitation pedagogy, Primary school IV Murska Sobota, Slovenia*





**3.5. Ψηφιακό υλικό για τις ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ-ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ για ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ προτεινόμενο από School Centre of Inclusive Education No.1 Oradea - Romania**

Όνομα δραστηριότητας: Τα συναισθήματά μας

Κωδικός: SEC\_ES\_EMOTIONS\_EN

Κατηγορία: Κοινωνικο-συναισθηματικές δεξιότητες

Επίπεδο: Δευτεροβάθμια (από 10/12 ετών)

Στόχοι:

- ✓ Αναγνώριση των συναισθημάτων που είχαν μάθει προηγουμένως οι μαθητές (ευτυχία, λύπη, θυμός, φόβος) σε διαφορετικές καταστάσεις ζωής.
- ✓ Κατανόηση της σχέσης μεταξύ γεγονότων, σκέψεων και συναισθημάτων.
- ✓ Χρήση της θεραπείας τέχνης για την έκφραση συναισθημάτων.

Περιγραφή/Οδηγίες:

Αρχικά το υλικό εστιάζει στα τέσσερα συναισθήματα: ευτυχία, λύπη, θυμός, φόβος που σχετίζονται με γεγονότα της πραγματικής ζωής: πότε μπορεί να εμφανιστούν. Στη συνέχεια παρουσιάζει μέσα από πρακτικά παραδείγματα τη σύνδεση μεταξύ συναισθημάτων, γεγονότων και σκέψεων. Στο τέλος προτείνονται κάποιες ασκήσεις. Οι δραστηριότητες θα επιλεγούν ανάλογα με το επίπεδο των παιδιών και μπορούν να συνεχιστούν σε περισσότερα μαθήματα. Εάν δεν μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στο παιχνίδι wordwall, χρησιμοποιήστε τη στατική έκδοση. Για το τελευταίο μέρος της δραστηριότητας, θα ετοιμαστούν φύλλα χαρτιού που περιέχουν έναν κενό κύκλο και εργαλεία σχεδίασης.

Εφαρμογή/πρόγραμμα: CANVA, Wordwall

Σύνδεσμοι προς υλικά: <http://.....>

Υποστηρικτές: prof. Teodora Pantazi, prof. Mirela Herlaş





**OUR EMOTIONS**

SOMETIMES I FEEL:

Happy Sad Angry Scared

I feel happy when:

- I receive a gift
- I get a good mark
- I win first prize

I feel sad when:

- My head hurts
- Somebody scolds me
- Somebody dear is leaving far away

I feel angry when:

- I am wrongly accused
- A friend breaks my toys
- I'm fighting with a colleague

I feel scared when:

- A dog is barking at me
- It's storm
- I see a mouse

HOW DO YOU FEEL TODAY?  
WHY?

WHICH ARE THE 4 EMOTIONS WE DISCUSSED ABOUT?

- I FEEL HAPPY/JOYFULL = HAPPYNESS
- I FEEL SAD/UPSET = SADNESS
- I FEEL ANGRY = ANGER
- I FEEL SCARED/I AM AFRAID = FEAR

WHERE ARE THE EMOTIONS COMING FROM?

A CHILD FEELS SCARED BECAUSE HE THINKS HE COULD BE BITED BY THIS DOG

THE DOG BARK:

ANOTHER CHILD FEELS HAPPY BECAUSE HE THINKS HE COULD PLAY WITH THIS DOG

What is different?

THOUGHT is different....what each child thinks!

EXPLAIN THE RELATIONSHIP BETWEEN: EMOTION- THOUGHT -EVENT

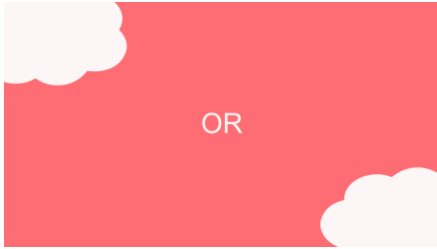
The event: the dog bark

The thought of the child about the dog

Emotion: "Fear" or "Happyness"

IT IS NOT THE EVENT ITSELF THAT PRODUCES OUR EMOTION, BUT THE THOUGHT RELATED TO THE EVENT PRODUCES OUR EMOTION!

LET'S TRY AGAIN:  
HOW DO YOU FEEL TODAY? WHY?



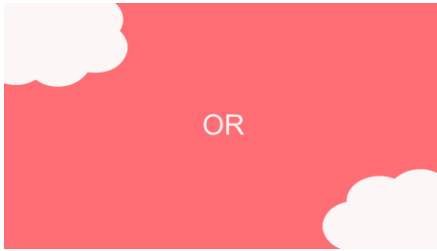
Our emotions (role play):

"Mime the emotion!"  
or  
"Mime a situation when you felt like that!"


<https://wordwall.net/ro/resource/39538096>

wordwall.net/ro/resource/39538096






Choose a plastic method (pencils, crayons, watercolors, plasticine, etc.) to express with colors how you feel today.  
(Encourage the child to verbalize!)



WE ARE WAITING FOR YOU NEXT TIME WITH OTHER EXCITING EMOTIONS AND GAMES!





**3.6. Ψηφιακό υλικό ΓΛΩΣΣΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ για ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΟ ΕΠΙΠΕΔΟ προτεινόμενο από School Centre of Inclusive Education No.1 Oradea - Romania**

Όνομα δραστηριότητας: ΑΝΟΙΞΗ

Κωδικός: SEC\_LC\_SPRING\_EN

Κατηγορία: Γλώσσα και Επικοινωνία

Επίπεδο: Δευτεροβάθμια (από 10/12 ετών)

Στόχοι:

✓ Ανακεφαλαίωση μερικών ιδεών για την εποχή της άνοιξης

Περιγραφή/Οδηγίες: Προκειμένου να επωφεληθείτε από τις διαδραστικές λειτουργίες αυτής της παρουσίασης, είναι απαραίτητο να ηχογραφήσετε τη φωνή για κάθε διαφάνεια ξεχωριστά

Εφαρμογή/πρόγραμμα: CANVA, PPT, FREECAM 8

Σύνδεσμοι προς υλικά: <http://.....>

Υποστηρικτής: prof. Alina Cardoso





**WE RECAP TOGETHER**

1. Answer these questions!

What is the Spring?                      What is the weather like during Spring?                      What happens when Spring comes?

Separate the words into syllables

- BEE
- HYACINTH
- SPRING

- SAY WHERE YOU HEAR SOUND "A" IN THE WORDS ABOVE

- MAKE UP SENTENCES WITH THE GIVEN WORDS

3. Draw a SPRING landscape as you know better!



**3.7. Ψηφιακό υλικό για τις ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ-ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ για ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτείνει το Ειδικό Επαγγελματικό Σχολείο Αθηνών - Ελλάδα**

**ΟΝΟΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:** Κοινωνικοποίηση στο χώρο εργασίας

**ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:** VET\_ES\_ Κοινωνικοποίηση στο χώρο εργασίας\_GR

**ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:** Κοινωνικο-συναισθηματικές δεξιότητες

**ΕΠΠΕΔΟ:** ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ (από 15/16 ετών), ισχύει και στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

**ΣΤΟΧΟΙ:**

- ✓ Σύνδεση της κοινωνικο-συναισθηματικής εκπαίδευσης με πραγματικές συνθήκες εργασίας
- ✓ ενημέρωση των μαθητών για πιθανές συγκρουσιακές καταστάσεις που μπορεί να παρουσιαστούν στο χώρο εργασίας, είτε με προϊστάμενους είτε με συναδέλφους.
- ✓ Εκπαίδευση των μαθητών για το πώς να εκφράζουν τα συναισθήματα ή τις σκέψεις τους με σωστό και αποδεκτό τρόπο.

**ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ή/και ΟΔΗΓΙΕΣ:**

Το υλικό βασίζεται σε κοινωνικές ιστορίες που παρουσιάζουν πιθανές συγκρούσεις που μπορεί να εμφανιστούν στο χώρο εργασίας. Δίνονται στους μαθητές 3 επιλογές αντίδρασης. Πρέπει να επιλέξουν την κατάλληλη αντίδραση. Πρόκειται για δραστηριότητα πολλαπλών επιλογών.

**ΕΦΑΡΜΟΓΗ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ:** live worksheets

**ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ ΠΡΟΣ ΥΛΙΚΑ:** (ήδη μεταφορτώθηκε στο google drive)

**ΣΧΕΔΙΟ ΑΠΟ:** Maria Liodi, teacher of language at Special Vocational school of Athens, Greece (EN.E.E.GY.L Athens)



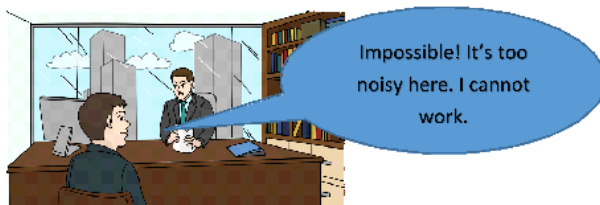
## HOW TO COPE WITH DIFFICULTIES AT YOUR WORKPLACE

### How to build a proper communication with your boss

**SITUATION #1:** You are asked to do something which sounds difficult to you. You are afraid of failing



What do you answer to your boss?





### PROBLEMS MAY ARISE WITH YOUR COLLEAGUES

#### How to build close and supportive relationships with your colleagues

SITUATION # 5: You are sharing your ideas for a project, but your colleagues don't like them much, or they don't understand them. So they reject your ideas.



What do you answer to your colleagues?





**3.8. Ψηφιακό υλικό ΓΛΩΣΣΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ για ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ που προτείνεται από Special Vocational School of Athens - Greece**

**ΟΝΟΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:** Επικοινωνία

**ΚΩΔΙΚΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:** VET\_LC\_CMMUNICATION\_GR

**ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:** Γλώσσα και Επικοινωνία

**ΕΠΠΕΔΟ:** επαγγελματικό (από 14/15 ετών). Κατάλληλο και για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.

**ΣΤΟΧΟΙ:**

- ✓ Να διδάξει στους μαθητές τι περιλαμβάνει η επικοινωνία
- ✓ Να σκεφτούν τη γλώσσα (επίσημη/άτυπη) που χρησιμοποιούν ανάλογα με την περίπτωση ή/και τα άτομα με τα οποία επικοινωνούν
- ✓ Να διασφαλιστεί ότι οι μαθητές έχουν κατανοήσει πλήρως ποιος είναι ο σωστός τρόπος για να επικοινωνήσουν τις σκέψεις τους σε κάθε περίπτωση

**ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ή/και ΟΔΗΓΙΕΣ:**

Είναι μια δραστηριότητα πολλαπλής επιλογής, στην οποία οι μαθητές πρέπει να επιλέξουν τον κατάλληλο τρόπο επικοινωνίας για καταστάσεις της καθημερινότητας. Σε καταστάσεις που δίνονται, η σκέψη που πρέπει να εκφραστεί είναι η ίδια και το μόνο που αλλάζει είναι το άτομο στο οποίο απευθύνονται. Στο τέλος της δραστηριότητας οι μαθητές καλούνται να κατανοήσουν ποιες περιπτώσεις απαιτούσαν τη χρήση μιας πιο επίσημης γλώσσας.

**ΕΦΑΡΜΟΓΗ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ:** wordwall

**ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ ΠΡΟΣ ΥΛΙΚΑ:** (ήδη μεταφορτώθηκε στο google drive)

**ΣΧΕΔΙΟ ΑΠΟ:** Aikaterini Apostolaki, teacher of language at Special Vocational school of Athens, Greece (EN.E.E.GY.L Athens)






✓ 0

# When someone wants to communicate he/she needs to express



α




a thought.

β



an opinion.

γ



a feeling.

δ

all three above.

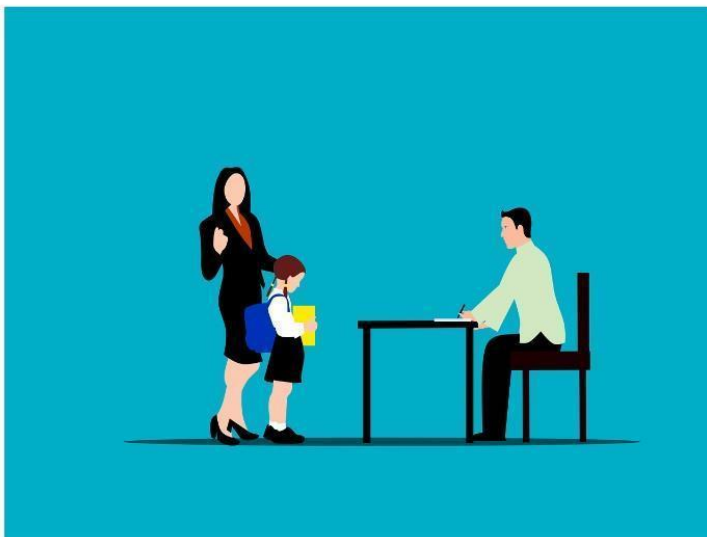


◀ 1 από 15 ▶



✓ 0

## But how are you going to ask from your school principle to help you when you are being bullied at school?



α Are you going to help me or not?

β Are you listening to what I am saying?

γ I would like to discuss with you something very serious.



◀ 8 από 15 ▶





✓ 0

How are you going to ask from a doctor to help you in a case of a stomach ache?



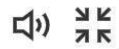
α  
I am in a pain,  
can't you get it?

β  
Please do  
something, I am  
in a terrible pain!

γ  
You doctors  
Know nothing!

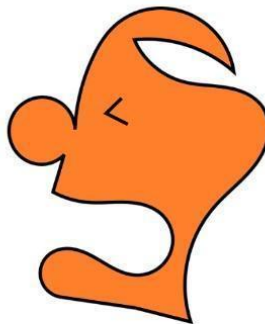


◀ 12 από 15 ▶



✓ 0

And how will you ask for the same problem your friend's help?

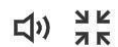


α  
I am  
having a  
stomach  
ache, I  
am dying!

β  
Would you  
be able to  
do something  
because  
I am having a  
stomach ache?



◀ 13 από 15 ▶





## Κεφάλαιο 4: Διαδικτυακές πηγές

### 4.1. Ψηφιακή εικονική βιβλιοθήκη PER\_SEN

Η ψηφιακή εικονική βιβλιοθήκη PER\_SEN είναι μια συλλογή ψηφιακού υλικού για μαθητές με ΕΕΑ, που σχεδιάστηκε από τη συνεργασία Erasmus+ KA220-SCH-Cooperation στη σχολική εκπαίδευση «Ψηφιακές Δημόσιες Εκπαιδευτικές Πηγές για μαθητές με Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες» (Digital PER\_SEN).

Περιλαμβάνει παραπάνω από 72 ψηφιακά εργαλεία, όπως: στατικές ή διαδραστικές παρουσιάσεις, ιστορίες και ταινίες, παιχνίδια ή δραστηριότητες κατάλληλες τόσο για εξ αποστάσεως όσο και για τη διαζώσης διδασκαλία για μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες από ειδικά σχολεία ή τμήματα ένταξης σε τυπικά σχολεία. Το ψηφιακό χωρίζεται σε διαφορετικές κατηγορίες, ανά αναπτυξιακή περιοχή ή ηλικία.

Οι αναπτυξιακές περιοχές που ασχοληθήκαμε είναι:

- γνωστική ανάπτυξη
- γλώσσα και επικοινωνία
- ψυχοκινητικές δεξιότητες (λεπτή και αδρή κινητικότητα; χρώματα, σχήματα, σωματογνωσία, χωρο-χρονικός προσανατολισμός) -αισθητηριακή ολοκλήρωση
- βασικές δεξιότητες(φαγητό, υγιεινή, ενδυμασία)
- κοινωνικο- συναισθηματικές δεξιότητες

Το ηλικιακό επίπεδο που προτείναμε

- πρωτοβάθμια – έως 10/12 ετών
- δευτεροβάθμια – άνω των 10/12 ετών
- επαγγελματική

Αυτές οι κατηγορίες πρέπει να θεωρηθούν ως πρόταση, επειδή ορισμένα υλικά μπορούν να απευθύνονται σε διάφορους τομείς ανάπτυξης, καθώς τα προγράμματα σπουδών διαφέρουν στις χώρες εταίρους και επίσης η ηλικία ή το επίπεδο ανάπτυξης μπορεί να ταξινομηθεί διαφορετικά σε κάθε χώρα.

Το ψηφιακό υλικό υλοποιήθηκε από τα 6 συνεργαζόμενα σχολεία αυτής της συνεργασίας με την υποστήριξη 2 εταίρων οργανισμών πληροφορικής και είναι διαθέσιμο και στις 8 γλώσσες του έργου: Αγγλικά, Ρουμανικά, Ελληνικά, Πολωνικά, Σλοβενικά, Τουρκικά, Πορτογαλικά και Ισπανικά.

Η εικονική βιβλιοθήκη είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα του έργου: <https://digitalpersen-erasmus.site/ro/home-english/ResultsVirtuallibrary>



Για να αναζητήσετε και να χρησιμοποιήσετε ένα ψηφιακό εργαλείο, υπάρχουν εργαλεία αναζήτησης στην ιστοσελίδα που θα σας βοηθήσουν.

Επιλέγετε **Αποτελέσματα** και στη συνέχεια επιλέγετε **Εικονική βιβλιοθήκη**. Εκεί θα μπορέσετε να αναζητήσετε ένα ψηφιακό εργαλείο είτε ανά τομέα, είτε ανά είδος εκπαίδευσης.

Αν ξέρετε ακριβώς τι ψάχνετε, μπορείτε να πληκτρολογήσετε **τον τίτλο της ψηφιακής δραστηριότητας, τον τομέα ανάπτυξης και τη γλώσσα** στο πεδίο **Αναζήτηση**

Στην επιλογή **Αποτελέσματα** μπορείτε να επιλέξετε **Ψηφιακά Εργαλεία για Εκπαιδευτικούς στην Ειδική Αγωγή**. Εδώ μπορείτε να βρείτε έναν κατάλογο των εφαρμογών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να στήσετε μια ψηφιακή δραστηριότητα. Τα εργαλεία είναι ταξινομημένα ανάλογα με τις δυνατότητες που προσφέρουν. Για παράδειγμα: οθόνη, περιεχόμενο, διαδραστικότητα, διαμοιρασμός και άλλες πληροφορίες σχετικές με τον πρακτικό οδηγό.



#### 4.2. Άλλοι σύνδεσμοι σε ψηφιακό υλικό

Υπάρχει ποικιλία ψηφιακών πηγών που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι δάσκαλοι στην τάξη στην ειδική αγωγή και όχι μόνο. Με τα χρόνια έχουν αναπτυχθεί εφαρμογές, ιστοσελίδες και λογισμικό για αυτόν τον σκοπό.

##### **Λίστα ψηφιακών πηγών με συνδρομή για χρήση στην τάξη**

Η TTS έχει μια φανταστική συλλογή πόρων για τη δυσλεξία που διατίθεται σε εξαιρετικές τιμές (οπτική διάκριση, μνήμη και αλληλουχία, ανάγνωση και κατανόηση, φωνητική και ορθογραφία, φιλική τάξη)

<https://www.tts-international.com/primary/sen-special-direct/dyslexia/>

##### **Ψηφιακοί πόροι για διδασκαλία στην ειδική αγωγή**

Στον τομέα της Ειδικής Αγωγής, η διαδικτυακή ή εξ αποστάσεως μάθηση παρέχει έναν τρόπο προσέγγισης των μαθητών που αντιμετωπίζουν δυσκολίες που τους εμποδίζουν να έχουν φυσική παρουσία στην τάξη. Αν και οι μαθητές με ειδικές ανάγκες έρχονται αντιμέτωποι με μοναδικές προκλήσεις κατά τη διαδικασία της μάθησης, υπάρχουν πολλοί πόροι στο διαδίκτυο που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διδασκαλία των μαθητών ειδικής αγωγής είτε εξ αποστάσεως είτε στην τάξη.

Ακολουθούν 8 πόροι για εκπαιδευτικούς ειδικών αναγκών που μπορούν να βοηθήσουν σε τομείς όπως ο προγραμματισμός μαθημάτων, οι εκπαιδευτικές στρατηγικές και η υποστήριξη σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον.

<https://blog.ecapteach.com/6-resources-for-teaching-special-education-online>

##### **Εφαρμογές για μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες**

Μία από τις κύριες ανησυχίες τόσο για τους δασκάλους όσο και για τους γονείς είναι η επίτευξη των στόχων του εξατομικευμένου εκπαιδευτικού προγράμματος (ΕΕΠ), όπως αυτοί είναι προσαρμοσμένοι για κάθε μαθητή. Οι δάσκαλοι χρειάζεται να συνεργαστούν πολύ πιο στενά τώρα με τους γονείς/φροντιστές για να υποστηρίξουν τη μάθηση στο σπίτι. Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι μαθητές συνηθίζουν να έχουν βοηθούς, εκτός από δασκάλους, στην τάξη. Είναι μεγάλη ευθύνη για τους φροντιστές, αλλά ευτυχώς μερικά από τα ψηφιακά εργαλεία που είναι τώρα διαθέσιμα μπορούν



πραγματικά να βοηθήσουν. Πολλές εφαρμογές συνοδεύονται από εξαιρετικό υλικό για τους διασκόλους. Αναζητήστε εκπαιδευτικά βίντεο, σχέδια μαθημάτων και δραστηριότητες επέκτασης.

<https://www.edutopia.org/article/apps-students-special-needs-school-buildings-shutter/>

### **Πόροι για Εκπαιδευτικούς Ειδικής Αγωγής για τη βελτίωση της μάθησης και τη μεγιστοποίηση της επιτυχίας του μαθητή**

Ως εκπαιδευτικοί ειδικής αγωγής, αναζητάτε πάντα νέους και καινοτόμους τρόπους για να βοηθήσετε τους μαθητές σας να μάθουν. Ένας τρόπος είναι να ενσωματώσετε τη χρήση της τεχνολογίας στη διδακτική σας πρακτική. Με τις κατάλληλες ιστοσελίδες, μπορείτε να παρέχετε συναρπαστικά μαθήματα που θα βοηθήσουν τους μαθητές σας να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους. Σε αυτό το άρθρο, θα εξερευνήσουμε 10 ιστοσελίδες που προσφέρουν πόρους ειδικά σχεδιασμένους για εκπαιδευτικούς ειδικής αγωγής. Από διαδικτυακά μαθήματα έως διαδραστικά εργαλεία και παιχνίδια, αυτοί οι ιστότοποι έχουν κάτι για όλους – ανεξάρτητα από το επίπεδο εμπειρίας ή εξειδίκευσης που διαθέτουν. Είναι γεγονός ότι οι εκπαιδευτικοί ειδικής αγωγής έχουν πολλή δουλειά να κάνουν. Έχουμε πολλά να κάνουμε, να δημιουργήσουμε και να θυμηθούμε! Ας το παραδεχτούμε, πρέπει να βρούμε τρόπους να κάνουμε τη δουλειά μας ως εκπαιδευτικοί ειδικής αγωγής πιο διαχειρίσιμη. Για να κάνουμε τη δουλειά σας λίγο πιο εύκολη, επιλέξαμε 12 ιστότοπους που θα βοηθήσουν στην αποτελεσματικότερη επίλυση διαφόρων ζητημάτων.

<https://scienceandliteracy.org/special-education-teaching-resources/>



## Bibliography

[www.erasmusplus.com](http://www.erasmusplus.com)

[www.canva.com](http://www.canva.com)

<https://genial.ly/>

[www.liveworksheets.com/](http://www.liveworksheets.com/)

<https://wordwall.net/>

<https://kahoot.com>

<https://learningapps.org/createApp.php>

<https://h5p.org/>

[www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint](http://www.microsoft.com/en/microsoft-365/powerpoint)

<https://scratch.mit.edu/>

<https://unity.com/>

<https://edpuzzle.com>

[www.freescreeenrecording.com/](http://www.freescreeenrecording.com/)

<https://pixabay.com/>

[www.freeimages.com](http://www.freeimages.com)