



Παραδοτέο 1: Εργαλειοθήκη για την Ψηφιακή Σχολική Εκπαίδευση





Περιεχόμενα

Εταίροι.....	1
Πληροφορίες έργου	3
Εισαγωγή στο έργο και την Εργαλειοθήκη	4
Μέρος Α: Λίστα Ελέγχου Ετοιμότητας Ψηφιακής Εκπαίδευσης	6
2.1. Σύνοψη	6
2.2 Περιοχές ελέγχου ετοιμότητας για την Ψηφιακή Εκπαίδευση.....	8
Τομέας Α: Ηγεσία	9
Τομέας Β: Συνεργασία και επικοινωνία	11
Τομέας Γ: Υποδομή και εξοπλισμός	13
Τομέας Δ: Συνεχής Επαγγελματική Εξέλιξη [1]	17
Τομέας Δ: Συνεχής Επαγγελματική Εξέλιξη [2]	18
Τομέας Ε: Διδασκαλία και μάθηση: Υποστήριξη και πηγές	21
Τομέας ΣΤ: Διδασκαλία και μάθηση: Εφαρμογή	24
Τομέας Ζ: Πρακτικές διαδικτυακής αξιολόγησης	27
Τομέας Η: Ψηφιακή επάρκεια μαθητών/τριών.....	30
Μέρος Β: Βέλτιστες πρακτικές	33
Κατηγορία 1: Διαδικτυακές βάσεις δεδομένων	35
Βέλτιστη Πρακτική 1: Teaching with Europeana	36
Βέλτιστη Πρακτική 2: Learning Corner	37
Βέλτιστη Πρακτική 3: ICT-REV	39
Βέλτιστη Πρακτική 4: dida - LABS	41
Βέλτιστη Πρακτική 5: Lehrerbüro.....	42
Βέλτιστη Πρακτική 6: Khan Academy.....	43
Βέλτιστη Πρακτική 7: Φωτόδεντρο	44
Κατηγορία 2: Ψηφιακά εργαλεία και λογισμικά	46
Βέλτιστη Πρακτική 1: Go-Lab	47
Βέλτιστη Πρακτική 2: Edmodo	49
Βέλτιστη Πρακτική 3: Graasp	51
Βέλτιστη Πρακτική 4: SCUOLAB	53





Βέλτιστη Πρακτική 5: edMondo	55
Βέλτιστη Πρακτική 6: Padlet	56
Βέλτιστη Πρακτική 7: Kahoot!.....	57
Βέλτιστη Πρακτική 8: Mentimeter	58
Βέλτιστη Πρακτική 9: Storyboard	59
Βέλτιστη Πρακτική 10: Microsoft teams	60
Βέλτιστη Πρακτική 11: LearningApps – interactive learning modules	61
Βέλτιστη Πρακτική 12: Ellinoroula	63
Κατηγορία 3: Έλεγχος και Αξιολόγηση	65
Βέλτιστη Πρακτική 1: Task	66
Βέλτιστη Πρακτική 2: The Digital Competence Wheel	68
Βέλτιστη Πρακτική 3: Smart School.....	69
Κατηγορία 4: Κατευθυντήριες γραμμές για διαδικτυακή διδασκαλία, μάθηση, και αξιολόγηση	71
Βέλτιστη Πρακτική 1: Better Internet for Kids	72
Βέλτιστη Πρακτική 2: EL-STEM: Enlivened Laboratories within STEM Education.	74
Βέλτιστη Πρακτική 3: Virtual Teachers' Toolbox.....	76
Βέλτιστη Πρακτική 4: PATHS a Philosophical Approach to THinking Skills	78
Βέλτιστη Πρακτική 5: Episodi di Apprendimento Situato (EAS - Situated Learning)	80
Κατηγορία 5: Εκπαίδευση/MOOCs και επαγγελματική ανάπτυξη.....	82
Βέλτιστη Πρακτική 1: Digital Literacy and Online Safety: How the Pandemic Tested Our Skills	83
Βέλτιστη Πρακτική 2: Netzwerk Digitale Bildung	85
Βέλτιστη Πρακτική 3: Outschool.....	87
Μέρος Γ: Βήμα-προς-βήμα οδηγός για ψηφιακή εκπαίδευση.....	89
Βήμα 1: Προσαρμογή του προγράμματος διδασκαλίας	90
Βήμα 2: Αξιολόγηση.....	91
Βήμα 3: Στρατηγικές διδασκαλίας και μάθησης	92
Βήμα 4: Ανάγκες και προσαρμογές υποδομής.....	94
Βήμα 6: Συνεχής αξιολόγηση και υποστήριξη	97
Βήμα 7: Υποστήριξη εκπαιδευτικών, μαθητών και γονέων/κηδεμόνων	98





Βήμα 8: Ιδιωτικότητα, υγεία, ευημερία για εκπαιδευτικούς και μαθητές.....	100
Βιβλιογραφία	102





Εταίροι



Εταίρος 1 (Συντονιστής): ΑΚΑΔΗΜΙΕ ΚΛΑΥΣΕΝΗΟΦ gGmbH- Γερμανία



Εταίρος 2: CENTRE FOR ADVANCEMENT OF RESEARCH AND DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY LTD (CARDET)- Κύπρος



Εταίρος 3: CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO DANILO DOLCI (CSC)- Ιταλία





Εταίρος 4: Εκπαιδευτήρια Δούκα- Ελλάδα



Εταίρος 5: SPECTRUM RESEARCH CENTRE CLG (SRC)- Ιρλανδία



Εταίρος 6: Πανεπιστήμιο Λευκωσίας (UNIC)- Κύπρος



Πληροφορίες έργου

Τίτλος έργου	ΕUVHS- Πλαίσιο για τον σχεδιασμό και την εφαρμογή Ευρωπαϊκών Ψηφιακών Σχολείων
Ακρωνύμιο έργου	ΕUVHS
Αριθμός έργου	2020-1-DE03-KA226-SCH-093410
Συντονιστής έργου	E1: Akademie Klausenhof
Εταίροι	<ul style="list-style-type: none">• E2: CARDET/ Κύπρος• E3: CSC/ Ιταλία• E4: Εκπαιδευτήρια Δούκα/ Ελλάδα• E5: SRC/ Ιρλανδία• E6: UNIC/ Κύπρος





Εισαγωγή στο έργο και την Εργαλειοθήκη

Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν ενσωματωθεί σε μεγάλο βαθμό στα σχολικά προγράμματα σπουδών την τελευταία δεκαετία, για την παροχή διαδικτυακών εμπειριών με συνοχή, ξεπερνώντας γεωγραφικά εμπόδια (OECD, 2019; EUA, 2019). Με το ξέσπασμα της πανδημίας του COVID-19, διάφορα μέσα εξ αποστάσεως επικοινωνίας επιβλήθηκαν σε κάθε τομέα και η εισαγωγή των ψηφιακών τεχνολογιών αυξήθηκε με γρήγορο ρυθμό. Ως αποτέλεσμα, εκπαιδευτικοί οργανισμοί και ινστιτούτα αναγκάστηκαν να υιοθετήσουν πρακτικές διαδικτυακής και εξ αποστάσεως μάθησης, για να προσαρμόσουν την εκπαίδευση στα νέα δεδομένα. Ωστόσο, τα περισσότερα σχολεία στην Ευρώπη, κλήθηκαν να κάνουν αυτήν τη μετάβαση από τη μια στιγμή στην άλλη, χωρίς να είναι έτοιμα ή να διαθέτουν κοινά στρατηγικά μέτρα. Στα πλαίσια αυτά, μια κοινοπραξία έξι (6) εταίρων, από πέντε (5) Ευρωπαϊκές χώρες, που καλύπτει μεγάλο εύρος εμπειρίας, ενώθηκε για την ανάπτυξη ενός έργου που θα προσπαθήσει να καλύψει αντίστοιχες ανάγκες Ευρωπαϊκών σχολείων και εκπαιδευτικών, ομάδων ηγεσίας, ειδικών στη εκπαιδευτική τεχνολογία και στον σχεδιασμό μάθησης, υποστηρικτικού προσωπικού, εκπαιδευόμενων και γονέων/κηδεμόνων. Συγκεκριμένα, το έργο «EUVHS- Πλαίσιο για τον σχεδιασμό και την εφαρμογή Ευρωπαϊκών Ψηφιακών Σχολείων» στοχεύει στο να αναπτύξει τις δεξιότητες του σχολικού προσωπικού να σχεδιάζει και να προσφέρει επιτυχημένη εξ αποστάσεως εκπαίδευση, εφαρμόζοντας στρατηγικές δράσεις και αξιοποιώντας ψηφιακές δεξιότητες. Ακολουθώντας όσα ορίζει η Ευρωπαϊκή Επιτροπή και το Σχέδιο δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση 2021-2027, η κοινοπραξία θα συνεργαστεί για 24 μήνες (01/05/2021- 30/04/2023) για να προσφέρει τα ακόλουθα:

- **Παραδοτέο 1: Εργαλειοθήκη για την Ψηφιακή Σχολική Εκπαίδευση.** Στόχος του παραδοτέου είναι να σχεδιαστεί και να αναπτυχθεί μια εργαλειοθήκη ως μέσο που θα υποστηρίξει το σχολικό προσωπικό στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Η εργαλειοθήκη αποτελείται από πηγές, παιδαγωγικό υλικό, και μια συλλογή ανοικτών πόρων, που μπορούν να αξιοποιηθούν για τη διδασκαλία κατά κόρον στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.
- **Παραδοτέο 2: Πρόγραμμα Κατάρτισης για το σχολικό προσωπικό.** Στόχος του παραδοτέου είναι να σχεδιαστεί ένα πρόγραμμα κατάρτισης για το σχολικό προσωπικό (ομάδες ηγεσίας/διεύθυνσης, διδασκαλίας, υποστήριξης) ώστε να εισάγουν τη διαδικτυακή/ εξ αποστάσεως μάθηση στις πρακτικές τους. Εστιάζει στα βασικά στοιχεία που τα άτομα χρειάζονται ώστε να σχεδιάζουν, να αναπτύξουν και να εφαρμόζουν καινοτόμα και διαδραστικά διαδικτυακά μαθήματα δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.
- **Παραδοτέο 3: Σεμινάριο για εκπαιδευόμενους.** Στόχος του παραδοτέου είναι να σχεδιαστεί ένα μάθημα που θα υποστηρίξει το μαθητικό κοινό δευτεροβάθμιας



εκπαίδευσης να μαθαίνει αποτελεσματικά διαδικτυακά. Έρευνες δείχνουν ότι η μαθητική κοινότητα δε διαθέτει απαραίτητα τις κατάλληλες δεξιότητες. Επομένως, χρειάζεται σχετική εκπαίδευση και υποστήριξη. Οι εταίροι θα ετοιμάσουν επιπλέον σχετική λίστα αυτοαξιολόγησης για αναστοχασμό ως προς την ψηφιακή ετοιμότητα.

- **Παραδοτέο 4: Διαδικτυακή Πλατφόρμα και Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι για την Ψηφιακή Εκπαίδευση.** Κύριος στόχος του παραδοτέου είναι να παρέχει έναν διαδικτυακό χώρο που θα περιέχει μαθήματα, Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους και την Εργαλειοθήκη σε διαδικτυακή μορφή αναφορικά με τη διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση. Η εγγραφή θα είναι δωρεάν και τα μαθήματα θα ακολουθούν το μοτίβο αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (πρόσβαση οποτεδήποτε και οπουδήποτε).

Το παρόν έγγραφο αποτελεί το πρώτο παραδοτέο του έργου, την Εργαλειοθήκη. Η κοινοπραξία έχει συλλέξει το σχετικό υλικό μέσα από συστηματική βιβλιογραφική ανασκόπηση της εθνικής και Ευρωπαϊκής λογοτεχνίας, πραγματοποιώντας παράλληλα εθνικές έρευνες. Η Εργαλειοθήκη στα Ελληνικά αποτελείται από τα εξής:

- **Μέρος Α: Λίστα Ελέγχου Ετοιμότητας Ψηφιακής Εκπαίδευσης:** μια πρακτική λίστα ελέγχου (checklist), που έχει βασιστεί στις θεματικές του εργαλείου της Ευρωπαϊκής Επιτροπής SELFIE και του TET-SAT, για να μπορεί το σχολικό προσωπικό να ελέγχει την ετοιμότητα όσον αφορά τη διαδικτυακή/ εξ αποστάσεως μάθηση.
- **Μέρος Β: Βέλτιστες Πρακτικές:** Μια συλλογή από 30 Βέλτιστες Πρακτικές (λ.χ. εργαλεία, έργα, πηγές) στο πεδίο της διαδικτυακής/εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Οι Πρακτικές παρουσιάζονται στα Αγγλικά εφόσον αποτελούν ξενόγλωσσες δημιουργίες και μπορείτε να περιηγηθείτε στους συνδέσμους που περιλαμβάνονται για εξερεύνηση αυτών.
- **Μέρος Γ: Βήμα-προς-βήμα οδηγός για ψηφιακή εκπαίδευση:** Ένας απλός πρακτικός οδηγός για τη συστηματική προσέγγιση της ψηφιακής μάθησης, που καλύπτει τα εξής:
 - Προσαρμογή του προγράμματος διδασκαλίας
 - Αξιολόγηση
 - Στρατηγικές διδασκαλίας και μάθησης
 - Ανάγκες και προσαρμογές υποδομής
 - Συνεχής αξιολόγηση και υποστήριξη
 - Υποστήριξη εκπαιδευτικών, μαθητευόμενων, γονέων/κηδεμόνων
 - Ιδιωτικότητα, υγεία, και ευημερία

Μέρος Α: Λίστα Ελέγχου Ετοιμότητας Ψηφιακής Εκπαίδευσης



2.1. Σύνοψη

Το Μέρος Α περιλαμβάνει μια λεπτομερή λίστα ελέγχου (checklist) η οποία έχει προσαρμοστεί από το εργαλείο [SELFIE](#) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (2019) και το εργαλείο [TET-SAT tool](#) (2017) που ετοιμάστηκε στα πλαίσια του έργου Erasmus+ MENTEP. Αφενός, το SELFIE είναι ένα πρωτοποριακό εργαλείο για σχολεία και εκπαιδευτικά ιδρύματα που αποσκοπεί στο να ελέγχει την αποτελεσματικότητα εισαγωγής νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία και μάθηση. Λειτουργεί ως μέσο αξιολόγησης όπου, με γνώμονα τα αποτελέσματα που προκύπτουν από ένα ερωτηματολόγιο, παράγεται μια εξατομικευμένη αναφορά για να καθοδηγήσει τους εκπαιδευτικούς οργανισμούς στα επόμενα σχέδια δράσης αποτελεσματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών. Από την άλλη, το εργαλείο TET-SAT βοηθά εκπαιδευτικούς να αναστοχάζονται την αποτελεσματική ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην εκπαίδευση, ως προς την ψηφιακή παιδαγωγική, την παραγωγή και χρήση ψηφιακού υλικού, την ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία και γενικότερα τις ψηφιακές δεξιότητες. Το εργαλείο εστιάζει στην τεχνολογικά-υποστηριζόμενη κατά πρόσωπο μάθηση. Είναι εμφανές ότι απουσιάζει αντίστοιχο εργαλείο για την καθοδήγηση και τον



έλεγχο εφαρμογής της διαδικτυακής/εξ αποστάσεως μάθησης. Για τον λόγο αυτό, η κοινοπραξία του έργου EUVHS έχει αναπτύξει μια πρακτική λίστα ελέγχου (checklist), προσαρμόζοντας θεματικές και αποτελέσματα από τα παραπάνω εργαλεία. Η λίστα χωρίζεται σε οχτώ (8) θεματικές περιοχές (τομείς), όπως το SELFIE, καλύπτοντας όλα τα στάδια και τις εκφάνσεις της ψηφιακής εκπαίδευσης. Σε κάθε τομέα, υπάρχουν συγκεκριμένες προτάσεις που αντικατοπτρίζουν αποτελεσματικές δράσεις για την εφαρμογή της διαδικτυακής εκπαίδευσης: πρακτικές για την ηγεσία, συνεργασία και δικτύωση, υποδομή και εξοπλισμό, συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη, διδασκαλία και μάθηση (υποστήριξη/πηγές και εφαρμογή), διαδικτυακή αξιολόγηση, ψηφιακή επάρκεια των μαθητευόμενων. Η σχολική ηγεσία και το εκπαιδευτικό προσωπικό μπορούν να αξιοποιήσουν αυτήν τη λίστα ως εργαλείο αναφοράς και αξιολόγησης, για να αναγνωρίσουν τον βαθμό στον οποίο ακολουθούν τις αντίστοιχες πρακτικές (λ.χ. ποτέ, σχεδόν πάντα) κατά την εφαρμογή μαθημάτων διαδικτυακής εκπαίδευσης.

© European Union, 2019

The reuse policy of the European Commission is implemented by the Commission Decision 2011/833/ EU of 12 December 2011 on the reuse of Commission documents (OJ L 330, 14.12.2011, p. 39). Except otherwise noted, the reuse of this document is authorised under the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) licence (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). This means that reuse is allowed provided appropriate credit is given and any changes are indicated. For any use or reproduction of photos or other material that is not owned by the EU, permission must be sought directly from the copyright holders.





2.2 Περιοχές ελέγχου ετοιμότητας για την Ψηφιακή Εκπαίδευση

Κάντε κλικ στους τίτλους για να ανακατευθυνθείτε στις αντίστοιχες περιοχές:

- **Τομέας Α: Ηγεσία** –ο ρόλος της ηγεσίας στην ενσωμάτωση διαδικτυακής διδασκαλίας και μάθησης στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.
- **Τομέας Β: Συνεργασία και επικοινωνία** – τα μέτρα που λαμβάνει το σχολείο για τη δημιουργία και διαχείριση μια κοινότητας συνεργασίας και επικοινωνίας. Στόχος είναι ο διαμοιρασμός εμπειριών και η αποτελεσματική μάθηση εντός και εκτός σχολείου.
- **Τομέας Γ: Υποδομή και εξοπλισμός** – η κατοχή επαρκούς, αξιόπιστης, και ασφαλούς υποδομής (λ.χ. εξοπλισμός, λογισμικά, πληροφοριακές πηγές, σύνδεση στο Διαδίκτυο, τεχνική υποστήριξη). Με τον τρόπο αυτό, διευκολύνεται η εφαρμογή καινοτόμων πρακτικών διαδικτυακής διδασκαλίας, μάθησης, και αξιολόγησης.
- **Τομέας Δ: Συνεχή Επαγγελματική Ανάπτυξη** – εάν το σχολείο προωθεί και επενδύει στη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη του εκπαιδευτικού προσωπικού σε όλα τα επίπεδα. Η ανάπτυξη μπορεί να υποστηρίξει την εισαγωγή καινοτόμων εκπαιδευτικών προσεγγίσεων για τη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων.
- **Τομέας Ε: Διδασκαλία και μάθηση: Υποστήριξη και Πηγές** – η προετοιμασία για τη χρήση νέων τεχνολογιών στη μάθηση, μέσω αναβάθμισης και βελτίωσης των πρακτικών διαδικτυακής διδασκαλίας.
- **Τομέας ΣΤ: Διδασκαλία και μάθηση: Εφαρμογή** – εφαρμογή ψηφιακών τεχνολογιών στη μάθηση, μέσα από αναβάθμιση και βελτίωση των πρακτικών διαδικτυακής διδασκαλίας.
- **Τομέας Ζ: Πρακτικές διαδικτυακής αξιολόγησης** – τα μέτρα που λαμβάνει το σχολείο για εισαγωγή αποτελεσματικών πρακτικών διαδικτυακής αξιολόγησης που είναι μαθητοκεντρική, εξατομικευμένη και αυθεντική.
- **Τομέας Η: Ψηφιακή επάρκεια μαθητευόμενων** – το σύνολο της γνώσης, των δεξιοτήτων, και στάσεων, που κατέχει η μαθητική κοινότητα ώστε να αξιοποιεί της ψηφιακές τεχνολογίες με αυτοπεποίθηση, δημιουργικότητα και κριτική σκέψη.



Τομέας Α: Ηγεσία

ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ	1	2	3	4	5	Δ/Ι ¹
1. Ψηφιακή στρατηγική	Στο σχολείο μας έχουμε ψηφιακή στρατηγική.	Στο σχολείο μας έχουμε ψηφιακή στρατηγική.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Ανάπτυξη στρατηγικής με εκπαιδευτικούς	Αναπτύσσουμε την ψηφιακή στρατηγική για το σχολείο μας μαζί με το διδακτικό προσωπικό.	Εμπλέκομαι στην ανάπτυξη της ψηφιακής στρατηγικής του σχολείου.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Καινοτομία στη διαδικτυακή διδασκαλία	Υποστηρίζουμε το διδακτικό προσωπικό να δοκιμάσει νέους τρόπους διαδικτυακής διδασκαλίας.	Έχω υποστήριξη στο να δοκιμάζω νέους τρόπους διαδικτυακής διδασκαλίας.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Συμμετοχή εταιρειών στη στρατηγική	Οι εταιρείες με τις οποίες συνεργαζόμαστε συμμετέχουν στην ανάπτυξη της στρατηγικής του σχολείου.	Οι εταιρείες με τις οποίες συνεργαζόμαστε συμμετέχουν στην ανάπτυξη της στρατηγικής του σχολείου.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Χρόνος για βελτίωση της διαδικτυακής διδασκαλίας	Το διδακτικό προσωπικό έχει χρόνο να διερευνήσει πώς να βελτιώσει τη διαδικτυακή διδασκαλία.	Έχω χρόνο να διερευνήσω πώς να βελτιώσω τη διαδικτυακή διδασκαλία μου.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Κανόνες πνευματικής ιδιοκτησίας	Ακολουθούμε τους κανόνες περί πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών χρήσης όταν χρησιμοποιούμε ψηφιακές τεχνολογίες για διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση.	Ακολουθούμε τους κανόνες περί πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών χρήσης όταν χρησιμοποιούμε ψηφιακές τεχνολογίες για διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¹ Από το 1 έως το 5: Ποτέ - Σπάνια - Περιστασιακά - Σε σημαντικό βαθμό - Σχεδόν πάντα. Δ/Ι: Δεν ισχύει



7. Σωματική και ψυχική ευεξία	Υπάρχουν στρατηγικές και μέτρα για την υποστήριξη της σωματικής και ψυχικής ευημερίας εκπαιδευτικών και μαθητευόμενων που συμμετέχουν στη διαδικτυακή/εξ αποστάσεως διδασκαλία και μάθηση.	Υπάρχουν στρατηγικές και μέτρα για την υποστήριξη της σωματικής και ψυχικής ευημερίας της δικής μας και των μαθητευόμενων μας που συμμετέχουν στη διαδικτυακή/εξ αποστάσεως διδασκαλία και μάθηση.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------------------	--	--	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



Τομέας Β: Συνεργασία και επικοινωνία

ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ	1	2	3	4	5	Δ/Ι ¹
1. Έλεγχος προόδου	Στο σχολείο μας, επανεξετάζουμε και αξιολογούμε την πρόοδό μας στη διδασκαλία και τη μάθηση μέσω Διαδικτύου.	Στο σχολείο μας, επανεξετάζουμε και αξιολογούμε την πρόοδό μας στη διδασκαλία και τη μάθηση μέσω Διαδικτύου.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Συζήτηση για τη χρήση της τεχνολογίας	Συζητάμε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της διαδικτυακής διδασκαλίας και μάθησης με ψηφιακές τεχνολογίες.	Συζητάμε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της διαδικτυακής διδασκαλίας και μάθησης με ψηφιακές τεχνολογίες.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Συνεργασία με ψηφιακές τεχνολογίες	Χρησιμοποιούμε ψηφιακές τεχνολογίες στις συνεργασίες μας με άλλους οργανισμούς (σχολεία, πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα, επιχειρήσεις κ.λπ.)	Χρησιμοποιούμε ψηφιακές τεχνολογίες στις συνεργασίες μας με άλλους οργανισμούς (σχολεία, πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα, επιχειρήσεις κ.λπ.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Συνεργασία για την εξ αποστάσεως διδασκαλία και μάθηση	Συνεργαζόμαστε με άλλα σχολεία ή εκπαιδευτικά ιδρύματα/οργανισμούς (πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα, επιχειρήσεις) για να υποστηρίξουμε τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση.	Συνεργαζόμαστε με άλλα σχολεία ή εκπαιδευτικά ιδρύματα/οργανισμούς (πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα, επιχειρήσεις) για να υποστηρίξουμε τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Συνεργασία για τη διδασκαλία	Το διδακτικό προσωπικό μας χρησιμοποιεί τις ψηφιακές τεχνολογίες για συνεργασία (εντός και εκτός σχολείου) συνδημιουργία και διαμοιρασμό διαδικτυακών πόρων, υλικού και σχεδίων μάθησης με συναδέλφους.	Χρησιμοποιώ τις ψηφιακές τεχνολογίες για να συνεργάζομαι με συναδέλφους (από το δικό μας ή από άλλα σχολεία), να συνδημιουργώ και να μοιράζομαι διαδικτυακούς πόρους, υλικό και σχέδια μαθήματος.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



6. Διαδικτυακή επικοινωνία	Χρησιμοποιούμε τις κατάλληλες ψηφιακές τεχνολογίες (π.χ. εργαλεία διαχείρισης τάξης, ομάδες κοινωνικής δικτύωσης) για να επικοινωνούμε αποτελεσματικά στο Διαδίκτυο με όλη τη σχολική κοινότητα (π.χ. μαθητική, διδακτική, διευθυντική, γονείς/κηδεμόνες)	Χρησιμοποιούμε τις κατάλληλες ψηφιακές τεχνολογίες (π.χ. εργαλεία διαχείρισης τάξης, ομάδες κοινωνικής δικτύωσης) για να επικοινωνούμε αποτελεσματικά στο Διαδίκτυο με όλη τη σχολική κοινότητα (π.χ. μαθητική, διδακτική, διευθυντική, γονείς/κηδεμόνες)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------------------------------	---	---	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------





Τομέας Γ: Υποδομή και εξοπλισμός

ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	Δ/1 ¹
1. Υποδομή	Η ψηφιακή υποδομή υποστηρίζει τη διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση.	Η ψηφιακή υποδομή υποστηρίζει τη διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Ψηφιακές συσκευές για τη διδασκαλία	Στο σχολείο μας, υπάρχουν ψηφιακές συσκευές που χρησιμοποιούνται για τη διαδικτυακή διδασκαλία.	Στο σχολείο μας, υπάρχουν ψηφιακές συσκευές που χρησιμοποιούνται για τη διαδικτυακή διδασκαλία.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Πρόσβαση στο Διαδίκτυο	Στο σχολείο μας υπάρχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο για σκοπούς διδασκαλίας και μάθησης.	Στο σχολείο μας υπάρχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο για σκοπούς διδασκαλίας και μάθησης.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Τεχνική υποστήριξη	Διατίθεται τεχνική υποστήριξη σε περίπτωση προβλημάτων με τις ψηφιακές τεχνολογίες.	Διατίθεται τεχνική υποστήριξη σε περίπτωση προβλημάτων με τις ψηφιακές τεχνολογίες.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Προστασία δεδομένων	Υπάρχουν συστήματα προστασίας δεδομένων.	Υπάρχουν συστήματα προστασίας δεδομένων.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Ψηφιακές συσκευές για μάθηση	Υπάρχουν ψηφιακές συσκευές που ανήκουν στο σχολείο και οι μαθητές/τριες μπορούν να τις χρησιμοποιούν όταν τις χρειάζονται.	Υπάρχουν ψηφιακές συσκευές που ανήκουν στο σχολείο και οι μαθητές/τριες μπορούν να τις χρησιμοποιούν όταν τις χρειάζονται.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Συσκευές για το σπίτι	Υπάρχουν φορητές συσκευές, που ανήκουν στο σχολείο, τις οποίες οι μαθητές/τριες μπορούν να πάρουν στο σπίτι για διαδικτυακή/εξ αποστάσεως μάθηση.	Υπάρχουν φορητές συσκευές, που ανήκουν στο σχολείο, τις οποίες οι μαθητές/τριες μπορούν να πάρουν στο σπίτι για διαδικτυακή/εξ αποστάσεως μάθηση.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Ψηφιακό χάσμα: Μέτρα για τον εντοπισμό των προκλήσεων	Εφαρμόζουμε μέτρα για τον εντοπισμό των προκλήσεων που προκύπτουν στην εξ αποστάσεως διδασκαλία και μάθηση, οι οποίες σχετίζονται με τις μαθησιακές ανάγκες και το κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο των εκπαιδευόμενων.	Εφαρμόζουμε μέτρα για τον εντοπισμό των προκλήσεων που προκύπτουν στην εξ αποστάσεως διδασκαλία και μάθηση, οι οποίες σχετίζονται με τις μαθησιακές ανάγκες και το κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο των εκπαιδευόμενων.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Ψηφιακό χάσμα: Υποστήριξη για την αντιμετώπιση των προκλήσεων	Υπάρχει ένα σχέδιο για να βοηθήσουμε το διδακτικό προσωπικό να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις που προκύπτουν στην εξ αποστάσεως διδασκαλία και μάθηση, οι οποίες σχετίζονται με τις μαθησιακές ανάγκες και το κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο.	Υπάρχει ένα σχέδιο που με βοηθά να αντιμετωπίσω τις προκλήσεις που προκύπτουν στην εξ αποστάσεως διδασκαλία και μάθηση, οι οποίες σχετίζονται με τις μαθησιακές ανάγκες και το κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Υποστηρικτικές τεχνολογίες	Υπάρχει πρόσβαση σε υποστηρικτικές τεχνολογίες για άτομα που χρειάζονται ειδική υποστήριξη.	Υπάρχει πρόσβαση σε υποστηρικτικές τεχνολογίες για άτομα που χρειάζονται ειδική υποστήριξη.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Διαδικτυακές βιβλιοθήκες	Υπάρχουν διαδικτυακές βιβλιοθήκες ή αποθηκευτικοί χώροι με υλικό διδασκαλίας και μάθησης.	Υπάρχουν διαδικτυακές βιβλιοθήκες ή αποθηκευτικοί χώροι με υλικό διδασκαλίας και μάθησης.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Πλατφόρμες/Εργαλεία/ΣΔΜ² για διαδικτυακή/εξ αποστάσεως διδασκαλία	Διαθέτουμε πλατφόρμες ψηφιακής μάθησης και εργαλεία για την υποστήριξη της παροχής και διαχείρισης της διαδικτυακής/εξ αποστάσεως διδασκαλίας.	Διαθέτουμε πλατφόρμες ψηφιακής μάθησης και εργαλεία για την υποστήριξη της παροχής και διαχείρισης της διαδικτυακής/εξ αποστάσεως διδασκαλίας.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

² ΣΔΜ= Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (λ.χ. Moodle, Edmodo)



Τομέας Δ: Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη [1]

ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ	1	2	3	4	5	Δ/1 ¹
1. Ανάγκες για επαγγελματική ανάπτυξη	Συζητάμε με το διδακτικό προσωπικό τις ανάγκες αναφορικά με την εξ αποστάσεως διδασκαλία.	Συζητάμε με τη σχολική διεύθυνση τις ανάγκες μας αναφορικά με την εξ αποστάσεως διδασκαλία.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Διαμοιρασμός εμπειριών	Υποστηρίζουμε το διδακτικό προσωπικό να μοιράζεται εμπειρίες μέσα στη σχολική κοινότητα, αναφορικά με την εξ αποστάσεως διδασκαλία.	Έχουμε υποστήριξη από τη διεύθυνση για να μοιραζόμαστε τις εμπειρίες μέσα στη σχολική κοινότητα, αναφορικά με την εξ αποστάσεως διδασκαλία.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Συμμετοχή σε προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης	Το διδακτικό προσωπικό συμμετέχει σε προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης για την εξ αποστάσεως διδασκαλία.	Συμμετέχω σε προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης για την εξ αποστάσεως διδασκαλία.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Ευκαιρίες μάθησης	Το διδακτικό προσωπικό μας έχει ευκαιρίες να συμμετάσχει σε προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης (π.χ. MOOCs, διαδικτυακά σεμινάρια, μικτή μάθηση, ψηφιακές κοινότητες επαγγελματιών) σχετικά με την εξ αποστάσεως διδασκαλία.	Έχω ευκαιρίες να συμμετάσχω σε προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης (π.χ. MOOCs, διαδικτυακά σεμινάρια, μικτή μάθηση, ψηφιακές κοινότητες επαγγελματιών) σχετικά με την εξ αποστάσεως διδασκαλία.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Διαδικτυακές κοινότητες	Το διδακτικό προσωπικό συμμετέχει σε διαδικτυακές κοινότητες (π.χ. δίκτυα κοινωνικών μέσων) που εστιάζουν στη διαδικτυακή διδασκαλία.	Είμαι μέλος διαδικτυακών κοινοτήτων (π.χ. δίκτυα κοινωνικών μέσων) που εστιάζουν στη διαδικτυακή διδασκαλία.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Τομέας Δ: Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη [2]

Εάν έχεις συμμετάσχει μέσα στον τελευταίο χρόνο σε οποιαδήποτε από τις παρακάτω δραστηριότητες συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης, για την παιδαγωγική χρήση των τεχνολογιών στη διαδικτυακή μάθηση, παρακαλώ σημείωσε τη χρησιμότητά τους.

ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ	1	2	3	4	5 ³	-
1. Κατά πρόσωπο επαγγελματική μάθηση	Κατά πρόσωπο μαθήματα, σεμινάρια ή συνέδρια εκτός σχολείου	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Διαδικτυακή επαγγελματική μάθηση	Διαδικτυακά μαθήματα, σεμινάρια ή συνέδρια	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Μάθηση μέσω συνεργασίας	Μαθαίνοντας από συναδέλφους (διδασκτικό, υποστηρικτικό προσωπικό) μέσα στο σχολείο, με διαδικτυακή ή κατά πρόσωπο συνεργασία	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Μάθηση μέσω δικτύων επαγγελματιών	Μαθαίνοντας από συναδέλφους μέσα από διαδικτυακές κοινότητες πρακτικής για εκπαιδευτικούς	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Εσωτερική καθοδήγηση/ συμβουλευτική	Καθοδήγηση ή συμβουλευτική εντός σχολείου στα πλαίσια επίσημου κανονισμού	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Άλλη εσωτερική εκπαίδευση	Άλλες συνεδρίες ή μαθήματα που διοργανώνονται εντός σχολείου (π.χ. εργαστήρια από υπεύθυνους Πληροφορικής ή παρατήρηση διδασκαλιών συναδέλφων).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Επισκέψεις πεδίου	Επισκέψεις πεδίου (π.χ. σε άλλα σχολεία, Πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα, επιχειρήσεις ή εκπαιδευτικούς οργανισμούς)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

³ Από το 1 έως το 5: Καθόλου χρήσιμο - Ελάχιστα χρήσιμο - Χρήσιμο - Χρήσιμο σε σημαντικό βαθμό - Πολύ χρήσιμο - Δε συμμετείχα



8. Πιστοποιημένα προγράμματα	Πιστοποιημένα προγράμματα (π.χ. σύντομα, αναγνωρισμένα/πιστοποιημένα μαθήματα, προγράμματα πτυχίων)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Άλλες ευκαιρίες	Άλλες ευκαιρίες για συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη σχετικές με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Αναστοχασμός: Παραδείγματα αποτελεσματικών δραστηριοτήτων επαγγελματικής ανάπτυξης	Αναστοχάσου και γράψε ένα παράδειγμα δραστηριότητας επαγγελματικής ανάπτυξης πάνω στην παιδαγωγική αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών που βρήκες ιδιαίτερα χρήσιμη						





Τομέας Ε: Διδασκαλία και μάθηση: Υποστήριξη και πηγές

ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ	1	2	3	4	5	Δ/Ι ¹
1. Ανοικτές εκπαιδευτικές πηγές	Το διδακτικό προσωπικό μας χρησιμοποιεί ανοικτές εκπαιδευτικές πηγές.	Χρησιμοποιώ ανοικτές εκπαιδευτικές πηγές.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Διαδικτυακές εκπαιδευτικές πηγές	Το διδακτικό προσωπικό μας αναζητά, χρησιμοποιεί και προσαρμόζει διαδικτυακές εκπαιδευτικές πηγές.	Αναζητώ, χρησιμοποιώ και προσαρμόζω διαδικτυακές εκπαιδευτικές πηγές.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Δημιουργία ψηφιακών πηγών	Το διδακτικό προσωπικό μας δημιουργεί ψηφιακές πηγές για να υποστηρίξει τη διαδικτυακή/εξ αποστάσεως διδασκαλία.	Δημιουργώ τις δικές μου ψηφιακές πηγές για να υποστηρίξω τη διαδικτυακή/εξ αποστάσεως διδασκαλία μου.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Ψηφιακές πηγές για μαθητές με ειδικές ανάγκες	Το διδακτικό προσωπικό μας ενσωματώνει ψηφιακές πηγές για άτομα με ειδικές ανάγκες.	Ενσωματώνω ψηφιακές πηγές για άτομα με ειδικές ανάγκες.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Ψηφιακές πηγές για εξατομικευμένη μάθηση	Το διδακτικό προσωπικό μας ενσωματώνει ψηφιακές πηγές για εξατομικευμένη μάθηση (ανάλογα με τις μαθητικές ανάγκες, τα ενδιαφέροντα).	Ενσωματώνω ψηφιακές πηγές για εξατομικευμένη μάθηση (προσαρμοσμένες στις μαθητικές ανάγκες, τα ενδιαφέροντα).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Χρήση ψηφιακού εξοπλισμού	Το διδακτικό προσωπικό μας έχει αυτοπεποίθηση στη χρήση ψηφιακού εξοπλισμού (π.χ. συσκευές ΤΠΕ, ψηφιακά εργαλεία και λογισμικό, Διαδίκτυο και δίκτυα) για να	Έχω αυτοπεποίθηση στη χρήση ψηφιακού εξοπλισμού (π.χ. συσκευές ΤΠΕ, ψηφιακά εργαλεία και λογισμικό, Διαδίκτυο και δίκτυα) για το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την παροχή διαδικτυακής διδασκαλίας.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	σχεδιάζουν, να αναπτύσσουν και να παρέχουν διαδικτυακή διδασκαλία.								
7. Εικονικά περιβάλλοντα μάθησης	Το διδακτικό προσωπικό μας χρησιμοποιεί ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης για σκοπούς διδασκαλίας και μάθησης.	Χρησιμοποιώ ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης για σκοπούς διδασκαλίας και μάθησης.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Ψηφιακά εργαλεία για παιδαγωγικούς σκοπούς	Το διδακτικό προσωπικό μας προγραμματίζει και αξιολογεί την ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων (π.χ. συσκευές, λογισμικό) στην διαδικτυακή διδασκαλία για να υποστηρίξουν παιδαγωγικούς σκοπούς.	Προγραμματίζω και αξιολογώ την ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων (π.χ. συσκευές, λογισμικό) στη διαδικτυακή διδασκαλία για την υποστήριξη παιδαγωγικών σκοπών.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Επικοινωνία με τη σχολική κοινότητα	Το διδακτικό προσωπικό μας χρησιμοποιεί ψηφιακές τεχνολογίες/διαδικτυακές πλατφόρμες για σχολική επικοινωνία.	Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες/διαδικτυακές πλατφόρμες για σχολική επικοινωνία.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Αναστοχασμός: Χρήσιμη τεχνολογία για τη διδασκαλία και τη μάθηση		Σκεφτείτε και γράψτε ένα παράδειγμα ψηφιακής τεχνολογίας (εξοπλισμός, λογισμικό, πλατφόρμα, πηγή...) που θεωρείτε χρήσιμη για τη διαδικτυακή/εξ αποστάσεως διδασκαλία.							



Τομέας ΣΤ: Διδασκαλία και μάθηση: Εφαρμογή

ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ	1	2	3	4	5	Δ/Ι ¹
1. Προσαρμογή στις ανάγκες των μαθητών	Το διδακτικό προσωπικό μας χρησιμοποιεί τις ψηφιακές τεχνολογίες για να προσαρμόζει τη διαδικτυακή διδασκαλία τους στις ατομικές μαθητικές ανάγκες (π.χ. ενδιαφέροντα, προτιμήσεις, μαθησιακή πρόοδος).	Χρησιμοποιώ τις ψηφιακές τεχνολογίες για να προσαρμόζω τη διαδικτυακή διδασκαλία μου στις ατομικές μαθητικές ανάγκες (π.χ. ενδιαφέροντα, προτιμήσεις, μαθησιακή πρόοδος).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Προώθηση της δημιουργικότητας	Το διδακτικό προσωπικό μας χρησιμοποιεί διαδικτυακές μαθησιακές δραστηριότητες που ενισχύουν τη μαθητική δημιουργικότητα.	Χρησιμοποιώ διαδικτυακές μαθησιακές δραστηριότητες που ενισχύουν τη μαθητική δημιουργικότητα.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Μαθητικά κίνητρα	Το διδακτικό προσωπικό μας δημιουργεί διαδικτυακές μαθησιακές δραστηριότητες που ενεργοποιούν τα κίνητρα.	Δημιουργώ διαδικτυακές μαθησιακές δραστηριότητες που ενεργοποιούν τα κίνητρα.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Μαθητική συνεργασία	Το διδακτικό προσωπικό μας διευκολύνει τη διαδικτυακή συνεργασία μεταξύ μαθητευόμενων (π.χ. μέσω δραστηριοτήτων ομαδικής εργασίας).	Διευκολύνω τη διαδικτυακή συνεργασία μεταξύ μαθητευόμενων (π.χ. μέσω δραστηριοτήτων ομαδικής εργασίας).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Αυθεντική μάθηση	Το διδακτικό προσωπικό μας ενσωματώνει αυθεντικές, πρακτικές, διαδικτυακές μαθησιακές δραστηριότητες.	Ενσωματώνω αυθεντικές, πρακτικές, διαδικτυακές δραστηριότητες μάθησης.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Διαθεματικές προσεγγίσεις	Το διδακτικό προσωπικό μας ενσωματώνει διαθεματικές και διεπιστημονικές προσεγγίσεις όταν διδάσκουν διαδικτυακά.	Ενσωματώνω διαθεματικές και διεπιστημονικές προσεγγίσεις όταν διδάσκω διαδικτυακά.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Διαδικτυακή διαχείριση της τάξης	Το διδακτικό προσωπικό μας μπορεί να παρακολουθεί και να διαχειρίζεται αποτελεσματικά μια διαδικτυακή τάξη (π.χ. αντιμετώπιση περιστατικών διαδικτυακού εκφοβισμού), τόσο κατά τη διάρκεια της σύγχρονης όσο και της ασύγχρονης διδασκαλίας και μάθησης.	Μπορώ να παρακολουθώ και να διαχειρίζομαι αποτελεσματικά μια διαδικτυακή τάξη (π.χ. αντιμετώπιση περιστατικών διαδικτυακού εκφοβισμού, κατά τη διάρκεια τόσο της σύγχρονης όσο και της ασύγχρονης διδασκαλίας και μάθησης.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Τομέας Ζ: Πρακτικές διαδικτυακής αξιολόγησης

ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ	1	2	3	4	5	Δ/1 ¹
1. Διαδικτυακή αξιολόγηση	Υποστηρίζουμε το διδακτικό προσωπικό μας στη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για διαδικτυακή αξιολόγηση.	Η σχολική διεύθυνση μάς υποστηρίζει στη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για διαδικτυακή αξιολόγηση.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Είδη αξιολόγησης	Το διδακτικό προσωπικό μας χρησιμοποιεί ποικίλες μεθόδους αξιολόγησης (π.χ. αυτοαξιολόγηση, αξιολόγηση μεταξύ μαθητευόμενων, διαμορφωτική/τελική αξιολόγηση) με βάση τους παιδαγωγικούς σκοπούς.	Χρησιμοποιώ ποικίλες μεθόδους αξιολόγησης (π.χ. αυτοαξιολόγηση, αξιολόγηση μεταξύ μαθητευόμενων, διαμορφωτική/τελική αξιολόγηση) με βάση τους παιδαγωγικούς σκοπούς.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Εργαλεία αξιολόγησης	Το διδακτικό προσωπικό μας χρησιμοποιεί τις κατάλληλες ψηφιακές τεχνολογίες για την αξιολόγηση των δεξιοτήτων των μαθητευόμενων.	Χρησιμοποιώ τις κατάλληλες ψηφιακές τεχνολογίες για την αξιολόγηση των δεξιοτήτων των μαθητευόμενων.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Έγκαιρη ανατροφοδότηση	Το διδακτικό προσωπικό μας παρέχει έγκαιρη ανατροφοδότηση στις μαθητικές δραστηριότητες χρησιμοποιώντας ψηφιακές τεχνολογίες.	Παρέχω έγκαιρη ανατροφοδότηση στις μαθητικές δραστηριότητες χρησιμοποιώντας ψηφιακές τεχνολογίες.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Αυτοαναστοχασμός για τη μάθηση	Το διδακτικό προσωπικό μας επιτρέπει και υποστηρίζει τον αναστοχασμό μέσω διαδικτυακών δραστηριοτήτων (π.χ. διαδικτυακό ημερολόγιο, vlogging, blogging κ.λπ.).	Δίνω τη δυνατότητα και υποστηρίζω τον αναστοχασμό μέσω διαδικτυακών δραστηριοτήτων (π.χ. διαδικτυακό ημερολόγιο, vlogging, blogging κ.λπ.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Ανατροφοδότηση μεταξύ μαθητευόμενων	Το διδακτικό προσωπικό μας παρέχει ευκαιρίες για ανατροφοδότηση μεταξύ μαθητευόμενων.	Παρέχω ευκαιρίες για ανατροφοδότηση μεταξύ μαθητευόμενων.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Χρήση δεδομένων για τη βελτίωση της μάθησης	Το διδακτικό προσωπικό μας χρησιμοποιεί ψηφιακά δεδομένα (π.χ. αρχεία καταγραφής δραστηριοτήτων σε ένα σύστημα, παρακολούθηση δραστηριοτήτων) σχετικά με μεμονωμένα άτομα για να βελτιώσουν τη μαθησιακή τους εμπειρία.	Χρησιμοποιώ ψηφιακά δεδομένα (π.χ. αρχεία καταγραφής δραστηριοτήτων σε ένα σύστημα, παρακολούθηση δραστηριοτήτων) σχετικά με μεμονωμένα άτομα για να βελτιώσω τη μαθησιακή τους εμπειρία.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Τομέας Η: Ψηφιακή επάρκεια μαθητευόμενων

ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ	ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ/ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ	1	2	3	4	5	Δ/1 ¹
1. Ψηφιακή ταυτότητα	Καθοδηγούμε και βοηθάμε τη μαθητική κοινότητα στη διαμόρφωση και διαχείριση μιας διαδικτυακής (ψηφιακής) ταυτότητάς.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Ασφαλής συμπεριφορά	Η μαθητική κοινότητα μαθαίνει πώς να συμπεριφέρεται με ασφάλεια στο Διαδίκτυο.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Υπεύθυνη συμπεριφορά	Η μαθητική κοινότητα μαθαίνει πώς να συμπεριφέρεται υπεύθυνα στο Διαδίκτυο.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Έλεγχος της ποιότητας των πληροφοριών	Η μαθητική κοινότητα μαθαίνει πώς να ελέγχει ότι οι πληροφορίες στο Διαδίκτυο είναι αξιόπιστες και ακριβείς.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Αποδίδοντας τα εύσημα στη δουλειά των άλλων	Η μαθητική κοινότητα μαθαίνει πώς να αποδίδει τα εύσημα σε έργα άλλων που εντοπίζονται στο Διαδίκτυο.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	Η μαθητική κοινότητα μαθαίνει να δημιουργεί ψηφιακό περιεχόμενο.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Μαθαίνοντας να επικοινωνούμε	Η μαθητική κοινότητα μαθαίνει να επικοινωνεί αποτελεσματικά στο Διαδίκτυο χρησιμοποιώντας ψηφιακές τεχνολογίες.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Ψηφιακές δεξιότητες σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα	Διασφαλίζουμε ότι η μαθητική κοινότητα αναπτύσσει ψηφιακές δεξιότητες σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Επίλυση τεχνικών προβλημάτων	Η μαθητική κοινότητα μαθαίνει πώς να επιλύει τεχνικά προβλήματα κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Προστασία συσκευής	Η μαθητική κοινότητα μαθαίνει πώς να προστατεύει τις συσκευές (π.χ. χρησιμοποιώντας προγράμματα για προστασία από ιούς, κωδικούς πρόσβασης) για να αποφευχθούν απειλές που σχετίζονται με το Διαδίκτυο.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Μέρος Β: Βέλτιστες πρακτικές





Το Μέρος Β περιλαμβάνει τριάντα (30) Βέλτιστες Πρακτικές που εντοπίστηκαν μέσω της έρευνας που διεξήγαγε η κοινοπραξία του έργου EUVHS. Οι πρακτικές αυτές είναι διαδικτυακά εργαλεία/λογισμικό, προηγούμενα έργα, πρωτοβουλίες της ΕΕ, διαδικτυακά αρχεία / πύλες, κατάρτιση / μαθήματα / μαζικά ανοικτά διαδικτυακά μαθήματα (MOOCs) και κατευθυντήριες γραμμές που βοηθούν τους επαγγελματίες της εκπαίδευσης να βελτιώσουν την ενσωμάτωση της ψηφιακής μάθησης στα προγράμματα της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Οργανώνονται παρακάτω με βάση 5 γενικές κατηγορίες στις οποίες εντάσσονται:

- **Κατηγορία 1:** Διαδικτυακές βάσεις δεδομένων
- **Κατηγορία 2:** Ψηφιακά εργαλεία και λογισμικά
- **Κατηγορία 3:** Έλεγχος και Αξιολόγηση
- **Κατηγορία 4:** Κατευθυντήριες γραμμές για διαδικτυακή διδασκαλία, μάθηση και αξιολόγηση
- **Κατηγορία 5:** Εκπαίδευση/MOOCs και επαγγελματική ανάπτυξη



Κατηγορία 1: Διαδικτυακές βάσεις δεδομένων






Βέλτιστη Πρακτική 1: Teaching with Europeana

Teaching with EUROPEANA	
1. Topic/ Area	Art, History, Language subjects, Music, Philosophy, STEAM (STEM + Arts), Environment, Diversity, and Inclusion
2. Target group	Teachers, School Leaders, Parents, Students
3. Type of Best Practice	Online platform/Website/Blog Digital resources Lesson plans
4. Date released	March 2019
5. Partners/ network	Teaching with Europeana is created by the Europeana consortium in coordination with European Schoolnet. The Europeana's partnerships can be found here .
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	The resources are classified into the categories of the methodologies they support, STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics), Project Based Learning and Inquiry-Based Science Education, Content and language integrated learning (CLIL), Edutainment (Education and Entertainment, Gamification, learn by playing).
8. Purpose/Aim	The initiative was created as part of the Europeana DSI-4 project and aims to encourage teachers to share their experience about incorporating Europeana resources in their classrooms. The website provides access to digital educational resources including learning scenarios/lesson plans and implementation examples for online teaching, using the content of the platform.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A
11. Web link	https://www.europeana.eu/en/europeana-classroom
12. References/ online sources	Online teaching scenarios Digital Education with Cultural Heritage MOOC



Βέλτιστη Πρακτική 2: Learning Corner


	
1. Topic/ Area	Various subjects (EU History, EU Culture, Geography, Environmental studies, Economy, Migration, Science and Research, Citizen's Rights, EU laws and institutions, Food/Farming/Fisheries, Disinformation, Digital etc.)
2. Target group	Teachers, Students
3. Type of Best Practice	Online platform with digital resources
4. Date released	March 2019
5. Partners/ network	European Commission
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	N/A
8. Purpose/Aim	An online platform that provides both teachers and students with free access to various digital material and resources (activity books, Comics, Map, Storybook, Brochure, Factsheet, Presentation slides, Quiz, Teaching kit, Videos, Websites, Games) to teach and learn about important topics across the EU (e.g., Culture, Food, farming and fisheries, EU countries/history/laws and institutions, Environment, climate, and energy). Teachers also have opportunities to network with other EU schools while students can learn more about studying and volunteering abroad.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A



11. Web link	https://europa.eu/learning-corner/home_en
12. References/ online sources	N/A



Βέλτιστη Πρακτική 3: ICT-REV


	
1. Topic/ Area	Languages
2. Target group	Language Teachers, Teacher Trainers, Language Policy Makers
3. Type of Best Practice	Online platform with OERs, Applications and Tools
4. Date released	2013-2015
5. Partners/ network	<ul style="list-style-type: none"> • University of Zagreb (Croatia)- Coordinator • Universitat Oberta de Catalunya (Spain) -Partner • University of Ottawa (Canada)-Partner Check here the partners' network.
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	The ICT-REV project offers a repository of freely available online tools (e.g., quiz creator, classroom management tools, etc.) and open educational resources for language teaching and learning. Through an annotated list of tools that have been evaluated with sound pedagogical criteria, anyone interested can select appropriate applications for online teaching.
8. Purpose/Aim	The project aims to: <ul style="list-style-type: none"> • promote the benefits of ICT in language education • identify and review a selection of freely available ICT tools and open educational resources which support language teaching and learning • provide training and awareness-raising workshops for teachers and education stakeholders focusing on self-training in the use of ICT • develop a website with an inventory of reviewed tools and open educational resources.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	The main evaluation method includes: <ul style="list-style-type: none"> • Online questionnaires prior to and as a follow-up to the workshops • Online evaluation forms • Feedback collected during and after workshops • Participants' contributions to the online workspace




10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A
11. Web link	https://ict-rev.ecml.at/en-us/Home
12. References/ online sources	Inventory of ICT tools and open educational resources Developing Online Teaching Skills
13. Additional notes	<p>This initiative is carried out within the framework of a cooperation agreement between the European Centre for Modern Languages and the European Commission, entitled INNOVATIVE METHODOLOGIES AND ASSESSMENT IN LANGUAGE LEARNING: www.ecml.at/ec-cooperation.</p> <p>The repository can also be used by teachers of other subjects, since there are tools and applications that are not restricted to teaching languages (e.g., presentation creation tools, polling tools, online platforms, video creation tools, interactive whiteboards etc.)</p>



Βέλτιστη Πρακτική 4: dida - LABS


	
1. Topic/ Area	Digital Education materials for Mathematics, Geometry, Italian, History, Geography, Science, English and German with a special focus for students with Special Educational Needs (SEN) and Attention Deficit Disorders (ADD)
2. Target group	Lower Secondary Education Teachers, Students with SEN and ADD
3. Type of Best Practice	eLearning platform with multiple categories of resources (videos, audio files, handouts)
4. Date released	2020
5. Partners/ network	Erickson
6. Level	National level (all resources are available in Italian)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	The strength of this practice is to have developed resources following personalised learning and inclusive learning for students with SEN and ADD. For each subject there are different types and levels of contents that can be adapted for every student. There are several operative cards for every subject that the teacher can adapt to the students and the different context. There are also facilitated audio content to be used for students with SEN and ADD.
8. Purpose/Aim	To collect online resources and tools that help teachers in developing digital teaching and that are inclusive for students with SEN and ADD
9. Evaluation (results) of its effectiveness	Not available yet
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	To develop education in an inclusive and creative way even for students with SEN and ADD. Effective digital education needs a variety of digital learning tools (audio, video, etc.)
11. Web link	https://www.erickson.it/it/approfondimento/dida-labs-secondaria
12. References/ online sources	N/A

Βέλτιστη Πρακτική 5: Lehrerbüro

 <h1>Lehrerbüro</h1>	
1. Topic/ Area	All school subjects, all grades including social-pedagogical advancement
2. Target group	Teachers
3. Type of Best Practice	Internet platform offering Materials for lesson planning - for all important curricular topics of all school subjects. The online portal also provides access to tried-and-tested work aids for organising everyday school life regarding classroom management, parenting, partial performance disorders, violence and bullying, and report card assessments and career entry. Teachers can offer interactive reading stories - flexible units that enable the students to learn individually. The interactive exercises can easily be made available to the students online via a link.
4. Date released	n/d
5. Partners/ network	Most partners are various publishers of school media/books in Germany
6. Level	National/Regional (Germany)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	N/A
8. Purpose/Aim	The Teachers' Office is one of the largest Internet platforms for digital teaching materials and specialist teacher information. It is aimed at teachers and trainee teachers of all subjects who work in primary, secondary, or special education. Teachers are provided with <ul style="list-style-type: none"> - Guides and podcasts - Teaching materials - videos and online seminars - job aids - interactive exercises
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are	The strong interconnection between the teachers' office and the publishers of school media/books might be good examples how to stick to the curricula during the process of transforming the learning and teaching processes.

relevant to the project	
11. Web link	https://www.lehrerbuero.de/
12. References/ online sources	N/A
13. Additional notes	Teachers have to pay after 3 months of free trial.

Βέλτιστη Πρακτική 6: Khan Academy

 <h1>Khan Academy</h1>	
1. Topic/ Area	Mathematics, Science, History, Economics (for students up to 18 years)
2. Target group	Teachers of all grades, Parents, Students
3. Type of Best Practice	Curriculum/ Course/Lesson plan/Learning activity Digital Device (e.g., mobile)/ Online Tool(s), Application(s), LMS or Platform Game/Simulation Handbook/ Guidelines
4. Date released	n/d
5. Partners/ network	Nonprofit organisation
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	<p>Khan academy provides free educational materials. Over 4000 learning videos in English and five other languages (including German) from various fields are available on the platform. There is also an extensive channel on YouTube. The aim is to provide a first-class and free education for all children and young people in the world.</p> <ul style="list-style-type: none"> • With Khan Academy, teachers can identify gaps in their students' understanding, tailor instruction, and meet the needs of each learner. • Khan Academy's expert-created library of reliable tutorials and learning content covers math, science, and more. Always free for learners and teachers. • Students practice at their own pace, first filling in gaps in their understanding and then accelerating their learning.
8. Purpose/Aim	To provide free education for all, empower teachers.

9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	As the Khan Academy reaches teachers and students all over the world, it could serve as an example on how to empower teachers and supporting them all around the world.
11. Web link	https://de.khanacademy.org/
12. References/ online sources	N/A

Βέλτιστη Πρακτική 7: Φωτόδεντρο

	
1. Topic	Open to all subjects
2. Target Group	Primary and Secondary School Children, Parents, Teachers from Primary and Secondary education.
3. Type of Best Practice	Learning Object Repository Educational Videos School Books Cultural User Generated Content
4. Date Released	n/d
5. Partners/ network	Greek Ministry of Education
6. Level	National (Greece)
7. Description of the methods/approach and/or theories used	Photodentro is the national accumulator of educational content. It is the main e-service of the Greek Ministry of Education and provides all the available digital content for the primary and the secondary education. It is open resource, and it can be used by teachers, students, their parents, and all other stakeholders. Photodentro promotes the use of Open Educational Resources from schools, implementing the national strategy towards a digital transformation.




8. Purpose/ Aim	Students can organize their space where they can see their evaluation, their content, their comments, and their collections. Moreover, they can exchange messages with other teachers and/or students. They can also download the official books used in their teaching.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A
11. Web Link	http://photodentro.edu.gr/aggregator/
12. References/online sources	N/A



Κατηγορία 2: Ψηφιακά εργαλεία και λογισμικά



Βέλτιστη Πρακτική 1: Go-Lab

	
1. Topic/ Area	Science Technology Engineering Mathematics
2. Target group	STEM teachers
3. Type of Best Practice	Online platform Online laboratories Applications Lesson plans
4. Date released	2016
5. Partners/ network	<p>The Go-Lab Ecosystem is maintained by:</p> <ul style="list-style-type: none"> • the University of Twente (the Netherlands)- Coordinator • the Swiss Federal Institute of Technology in Lausanne (EPFL, Switzerland) • IMC information multimedia communication AG (Germany) <p>The extended list of partners can be found here.</p>
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	The initiative promotes the implementation of inquiry-based Learning (Orientation, Conceptualisation, Investigation, Conclusion, and Discussion). Using the Go-Lab ecosystem, teachers can find various Labs (virtual labs, remote labs, and data sets), a set of pedagogically designed Apps and more than a thousand Inquiry Learning Spaces (ILSs) created by teachers and experts. The users can also create customised Inquiry Learning Spaces (ILSs).
8. Purpose/Aim	The aim is to provide education stakeholders with access to online science laboratories (more than 600 labs from all over the world in one portal) for student experimentation (create hypotheses, design experiments, make predictions, formulate interpretations of the data, etc.). The users can select labs based on domain, student age range, language etc.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A



10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	Check here some teachers' testimonials about their experiences.
11. Web link	https://www.golabz.eu/
12. References/ online sources	Online labs Inquiry Learning Apps Inquiry Learning Spaces
13. Additional notes	Next-Lab (Next Generation Stakeholders and Next Level Ecosystem for Collaborative Science Education with Online Labs) is focused on introducing inquiry-based science education (IBSE) in schools and continues the mission of the Go-Lab project, promoting innovative and interactive teaching methods in primary and secondary schools.





Βέλτιστη Πρακτική 2: Edmodo

<h1>edmodo</h1>	
1. Topic/ Area	Open to all subjects
2. Target group	Teachers, Students, School Leaders, Parents
3. Type of Best Practice	Learning Management System/ Online platform
4. Date released	2008
5. Partners/ network	NetDragon Websoft Holdings Limited
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	The platform resembles the interface of the social network Facebook. Participants build their profiles, write posts, and hold online discussions, liking and commenting on them. This way, it follows a co-constructivist approach while having the form of an online community. The platform also incorporates gamification elements, since teachers and students can collect digital badges that reflect certain skills (e.g., helping others, star performer, hard worker etc.).
8. Purpose/Aim	The aim is to provide a friendly environment that allows teachers and school leaders to manage online classes. Students can enroll and access educational material, exercises/activities, discussions, games, and assignments provided by the teacher. Parents can also become part of the online community, to see the learners' progress.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	Teachers' reviews can be found here .
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A
11. Web link	https://new.edmodo.com/
12. References/ online sources	Blog with articles that include tips and examples.





	Distance Learning Toolkit (practical tools and resources for online/remote teaching and learning)
13. Additional notes	The platform is available in a variety of languages.



Βέλτιστη Πρακτική 3: Graasp

	
1. Topic/ Area	Open to various subjects/topics
2. Target group	Teachers, School Leaders, Students, Parents
3.	Open Access Online Platform/ Knowledge sharing platform
4. Date released	2014
5. Partners/ network	<ul style="list-style-type: none"> • Swiss Federal Institute of Technology in Lausanne (EPFL) • Go-Lab • Next-Lab • GO-GA • EdTech
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	<p>Graasp is a donationware solution hosted at Swiss Federal Institute of Technology in Lausanne (EPFL) and available on the cloud for all teachers, trainers, and learners around the world belonging to educational institutions or nonprofit organisations. Personal or shared online spaces can be created by teachers, school leaders, students, parents to support online learning. Examples include spaces for continuing education modules, executive training workshops, class-related teamwork activities, open educational resources collections, massive open online courses (MOOCs), or design thinking sessions. This way, it follows the principles of the online communities of practice.</p>
8. Purpose/Aim	<p>The aim is to provide all interested parties with a free, open space for active, interactive, and collaborative learning, as well as knowledge sharing practices.</p>
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are	N/A



relevant to the project	
11. Web link	https://graasp.eu/#footer-banner
12. References/ online sources	Tutorials
13. Additional notes	Graasp is free for public schools and nonprofit organisations and available in various languages.



Βέλτιστη Πρακτική 4: SCUOLAB

	
1. Topic/ Area	Digital Laboratory for Physics, Electronics and Electrical Engineering, Chemistry and Science
2. Target group	Teachers and Students of STEM disciplines
3. Type of Best Practice	eLearning platform for immersive education (Laboratory online simulation)
4. Date released	2020
5. Partners/ network	Protom
6. Level	National (the contents are available in Italian only)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	SCUOLAB is based on immersive education, an approach that uses 3D and virtual reality to allow students to experience learning in an immersive and participative way. In this case, with virtual reality, SCUOLAB reproduced in every detail the environment and equipment of Physics, Electronics and Electrical Engineering, Chemistry and Science laboratories. Basically, immersive education allows to practice learning by doing in a virtual environment.
8. Purpose/Aim	SCUOLAB allows to practice STEM disciplines with practical experiments online. It recreates virtually the school laboratories. The objective is to overcome the difficulty of distance learning also for practical subjects and to learn STEM disciplines in an innovative and immersive way.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	SCUOLAB was free during the pandemic and teachers and schools have tested it. They report that it is a very effective simulator and that it allows to create their own experiments. Moreover, it allows to practice these disciplines constantly and in a more effective way.
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	Students can still practice STEM disciplines even online without losing the laboratory experience
11. Web link	https://www.scuolab.com/



12. References/
online sources

How to use the platform video:

<https://www.youtube.com/channel/UCT7uzHwnzp2LK7zf3hZg2Sw>






Βέλτιστη Πρακτική 5: edMondo

1. Topic/ Area	Massively multiplayer online world (MMOW) for digital education / Immersive education
2. Target group	Teachers, Students
3. Type of Best Practice	eLearning platform based on massive multiplier online world
4. Date released	Pilot tested in 2009 and first released to the public in 2012
5. Partners/ network	INDIRE is the funding institute and developer of the platform
6. Level	EU and National (Educators in non-Italian schools can subscribe to the platform)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	<p>edMondo is a 3D online world based on immersive education where through avatars teachers and students can interact and experiment innovative digital education.</p> <p>Students can have access to the 3D space equipped with practical training for Mathematics, Arts, History, Technology, and Science. In this way, they can improve their transversal skills, cooperate with other students, create digital education contents, and develop graphic design techniques.</p>
8. Purpose/Aim	Improve digital education and improve students' transversal and digital skills.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	Still not available
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	<p>Immersive technology can improve the quality of digital education. Teachers and students can improve their digital skills.</p> <p>Teaching and learning can become interactive and creative using immersive technology and stimulate the development of content.</p>
11. Web link	http://edmondo.indire.it/
12. References/ online sources	<p>Training course for teachers on the use of edMondo:</p> <p>https://edmondo.indire.it/2017/03/12/videoregistrazioni-del-corso-base-per-docenti/</p>



Βέλτιστη Πρακτική 6: Padlet

	
1. Topic/ Area	Open to all subjects
2. Target group	Teachers, Students
3. Type of Best Practice	Online Tool(s), Application(s), LMS or Platform
4. Date released	n/d
5. Partners/ network	N/A
6. Level	International/EU or National/Regional or Institutional (HE)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Padlet is a website and online tool where you can create a wall for students to upload information to. This tool can use images, videos and can also be completed anonymously. Its collaborative approach allows students to become more engaged with the subject area and take charge of their own learning experience.
8. Purpose/Aim	To allow students to engage in a real time platform and share learning with their peers on a particular subject area.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	Teachers can then use the information given on the subject area to assess the effectiveness of information received by the students.
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	Padlet can be used across all subject areas and can be incorporated into lesson plans for teachers to use.
11. Web link	https://padlet.com/
12. References/ online sources	N/A

Βέλτιστη Πρακτική 7: Kahoot!


<h1>Kahoot!</h1>	
1. Topic/ Area	Open to all subjects
2. Target group	Teachers, Students
3. Type of Best Practice	Online Tool(s), Application(s)
4. Date released	n/d
5. Partners/ network	N/A
6. Level	International/EU or National/Regional or Institutional (HE)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Kahoot is an online game-based platform that can be used to generate multiple choice quizzes, whereby students are to enter a code on their phone or computer to access the game.
8. Purpose/Aim	To allow students to engage in a real time platform and share learning, whereby students can race against each other to complete the quizzes on the relevant subject area created by the teacher.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	Teachers can then use the information given on the subject area to assess the effectiveness of information received by the students.
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	Kahoot can be used across all subject areas and can be incorporated into lesson plans for teachers to use
11. Web link	https://kahoot.com/what-is-kahoot/
12. References/ online sources	N/A

Βέλτιστη Πρακτική 8: Mentimeter




1. Topic/ Area	Open to all subjects
2. Target group	Teachers, Students
3. Type of Best Practice	Online Tool(s), Application(s)
4. Date released	n/d
5. Partners/ network	N/A
6. Level	International/EU or National/Regional or Institutional (HE)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Mentimeter is an interactive presentation platform that teachers can use to engage students in polls and quizzes. It can help teachers gather information of a particular topic using bar charts and statistics. It allows the students to engage in a more fun and interactive way
8. Purpose/Aim	To allow teachers to create presentations where they will receive real time feedback from their students. This helps to assess what information has been retained by the students.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	Teachers can then use the information given on the subject area to assess the effectiveness of information received by the students.
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	Mentimeter can be used across all subject areas and can be incorporated into lesson plans for teachers to use
11. Web link	https://www.mentimeter.com/
12. References/ online sources	N/A

Βέλτιστη Πρακτική 9: Storyboard

 Storyboard	
1. Topic/ Area	Open to various subjects
2. Target group	Teachers, Students
3. Type of Best Practice	Online Tool(s), Application(s)
4. Date released	n/d
5. Partners/ network	N/A
6. Level	International/EU or National/Regional or Institutional (HE)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Storyboard uses video making tools, illustrations, and pictures to teach a subject. The student is tasked to create a sequence of events from start to finish, creating a story. This is a collaborative approach that can be used in teams with students and can help develop their creative skills
8. Purpose/Aim	This app helps to visually present information on one topic and provides a step-by-step process for a more interactive way of learning for the student
9. Evaluation (results) of its effectiveness	Teachers can then use the information given on the subject area at the end of the storyboard to assess what the student has learned
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	Storyboard can be used across all subject areas and can be incorporated into lesson plans for teachers to use
11. Web link	https://www.storyboardthat.com/
12. References/ online sources	https://www.storyboardthat.com/articles/e/what-is-a-storyboard

Βέλτιστη Πρακτική 10: Microsoft teams

	
1. Topic/ Area	Open to various subjects
2. Target group	Teachers, Students, School Leaders, Parents
3. Type of Best Practice	Online Tool(s), Application(s)
4. Date released	n/d
5. Partners/ network	N/A
6. Level	International/EU or National/Regional or Institutional (HE)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Microsoft teams is a communication platform using online live video and meetings. This supports teachers to engage their students in online learning in all subjects whereby students could be allocated a “breakout room” to discuss topics and work as a team.
8. Purpose/Aim	This platform is a collaborative approach to learning and provides a very useful online platform for dissemination of all school curriculum and communications.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	Teachers can then use the information given on the subject area throughout the teams meeting to evaluate what students have learned
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	Microsoft teams can be used across all subject areas and can be incorporated into lesson plans for teachers to use
11. Web link	https://docs.microsoft.com/en-us/microsoftteams/teams-overview
12. References/ online sources	N/A

Βέλτιστη Πρακτική 11: LearningApps – interactive learning modules

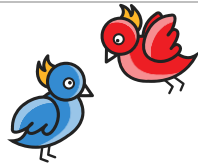
	
1. Topic/ Area	Open to all subjects
2. Target group	Teachers, Students
3. Type of Best Practice	Online tool(s), Application(s), Online platform, App
4. Date released	2012
5. Partners/ network	a) Pädagogischen Hochschule Bern, Johannes Gutenberg Universität Mainz, Hochschule Zittau/Görlitz b) Switzerland
6. Level	International/EU (available in French, Russian, Italian, German, English and Spanish)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	<p>LearningApps is a free, web-based software and platform for supporting learning and teaching processes. Small, interactive, and multimedia learning modules produced in a pre-structured process can be used individually (via a QR code or link) or integrated directly into learning content (e.g., wiki, blog, learning platform).</p> <p>The theory background is based in the triangle of educational sciences, computer science and school practice and thus has a strong interdisciplinary character.</p> <p>From the point of view of educational science, the platform is based on the fields of e-learning and multimedia learning and the question of suitable IT systems for the production and exchange of digital, multimedia and interactive learning modules.</p> <p>A user account must be opened for the production and administration of the user's own apps. For each app, it can be decided whether it is publicly visible or whether the app is only available via the link / QR code. The latter defuses the 14-copyright issue when using foreign images / videos</p>
8. Purpose/Aim	The app supports teachers of all grades and classes for online training to easily produce small learning programs to deepen, consolidate or repeat individual learning steps. The app allows tailored learning programs to all lessons and all objectives. Teachers can either browse apps or create own ones. Over twenty templates are available for developing a new learning task. Designing an app is even easier if a LearningApp of the same type is taken over and modified. This simply involves overwriting the content of the existing app and saving it under a new name.



9. Evaluation (results) of its effectiveness	<p>According to Hielscher a meaningful, scientifically based evaluation of the platform LearningApps.org regarding a methodical-didactical added value in the classroom is not possible. Ultimately, this statement applies to all computer supported learning environments which have a high practical relevance. However, the expert interviews conducted at the beginning of the project were able to identify both the need for new, multimedia authoring tools as well as for a Web 2.0 for a Web 2.0 exchange platform. (Hielscher, M., 2012, p. 112-116).</p> <p>https://www.researchgate.net/publication/282122933_Autorenwerkzeuge_fur_digitale_multimediale_und_interaktive_Lernbausteine_im_Web_20#pf88</p>
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	<p>This offer allows a quick and easy way to add online learning possibilities without the need to undergo a big training before – provided, that teachers can use the computer for online training. For teachers without any knowledge regarding online training, it might be necessary to guide them on how to use this. There is a tutorial presenting the most important functions: https://learningapps.org/tutorial.php</p>
11. Web link	<p>https://learningapps.org/</p>
12. References/ online sources	<p>Tutorial: https://learningapps.org/tutorial.php</p> <p>Existing apps: https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=</p>



Βέλτιστη Πρακτική 12: Ellinopoula



1. Topic/ Area	Greek Language, Greek heritage, Greek mythology
2. Target group	Students, their parents, and Greek school teachers around the world to pass on the Greek Heritage and heritage to the next generation.
3. Type of Best Practice	Toolkit Digital Device (e.g., mobile)/ Online tool(s), Application(s) Game/ Simulations
4. Date released	2016
5. Partners/ network	Made by Greek born and raised outside of Greece, who love Greece and are proud of their Hellenic heritage that wanted to create a platform which would help children to learn the Greek culture anywhere around the world.
6. Level	International/ EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Learning a language is not always easy, especially for kids. Therefore, it's important to capture their attention and engage their natural desire for playing and learning. Greek diaspora parents want an effective method for learning Greek their kids won't lose interest in. Ultimately, their want their child to have fun discovering the beauty and heritage of the Greek language. Consequently, Ellinopoula helps kids learn Greek with aural, visual, and verbal methods featuring fun content steeped in Greek culture.
8. Purpose/Aim	An innovative on-line platform with the goal of passing on the Greek language and Hellenism to the next generation through fun games, engaging videos, and 1000s of interactive educational activities. Ellinopoula is the complete solution for both parents and Greek school teachers, providing structured lessons with our Learning Path and lots of fun games, videos and activities kids love to learn with. Times have changed and so have learning methods. Through technology and modern ways of teaching, the Ellinopoula Greek e-learning platform helps every parent and Greek school teacher achieve their goals.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are	Greeks all over the world have the chance to learn the Greek language and the Greek heritage. The platform was created to motivate Greeks who were born and raised abroad to maintain their culture. The platform has all the



relevant to the project	appropriate material and is designed in a way that keeps children interest while simultaneously enrich their knowledge. Ellinopoula was awarded with the Gold Award for Best Online & Distance Learning Platform for kids learning Greek at the 5th Annual Education Leaders Award.
11. Web link	https://www.ellinopoula.com/how-kids-learn-greek/
12. References/ online sources	N/A
13. Additional notes	Features: <ul style="list-style-type: none">• Structure Learning: there is a learning path, a method for maintaining and increasing kids' interest in learning Greek. The learning path is designed for children starting at a level of little to no Greek.• Fun & Engaging: it includes beautiful, colourful animations and characters along with visual surprises that help students maintain their interest and their motivation to learn Greek.• Visual Aids: instructions, subtitles, caption (in English) and selective highlights that help students to follow the audio and focus their attention on key words and concepts.• Greek heritage: with Greek themed backgrounds, students increase their interest as they associate the heritage with the language• Levels: Ellinopoula follows the age and level guidelines for teaching Greek as a second language as set out by the Hellenic Ministry of Education.• Reinforcement: kids can practice through fun games, videos, and other activities to keep up their learning momentum.• Progress tracking



Κατηγορία 3: Έλεγχος και Αξιολόγηση



Βέλτιστη Πρακτική 1: Task

Task


1. Topic/ Area	Key Competences
2. Target group	Teachers, Students, School Leaders
3. Type of Best Practice	Online Self-Assessment Tool
4. Date released	2017
5. Partners/ network	<ul style="list-style-type: none"> • IISS MAJORANA (Italy)- Project Applicant • EUN PARTNERSHIP AISBL (a network of 31 European Ministries of education)- Partner • Learning Community (Italy) - Partner • Istituto Comprensivo Bozzano (Italy) - Partner • Merkez Ataturk Ortaokulu (Turkey) - Partner • Collège Léo Drouyn (France) - Partner • IES RIBEIRA (Spain) - Partner
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	The TASK methodology integrates a framework for the self-assessment of Key Competences (Communication in the mother tongue, Communication in foreign language or Digital competence) in the lower/upper secondary school, a web application for the self-assessment and a set of didactic approaches and strategies for teachers aimed to support them in the application of the procedure (Guidelines). Teachers can assess, identify the students' Key Competences, and then certify them with the standard procedures and model adopted by the school system.
8. Purpose/Aim	The project aims to support secondary school teachers in assessing their students' key competences by developing a self-assessment online tool for students. The online tool is based on the VINTAGE model that allows the users to self-evaluate their Key Competences.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	The Joint Research Centre (JRC), the European Commission's science and knowledge service, has included the TASK project in the report DigComp: Get Inspired, Make it Happen. A user guide to the European Digital Competence Framework, published in May, 2018
10. Overview of the lessons learned	Check here the events carried out by the consortium.



which are relevant to the project	
11. Web link	http://www.taskeuproject.com/
12. References/ online sources	N/A



Βέλτιστη Πρακτική 2: The Digital Competence Wheel

	
1. Topic/ Area	Digital skills
2. Target group	Teachers, School Leaders, School Staff
3. Type of Best Practice	Online Testing Tool That Maps Digital Competences
4. Date released	2015
5. Partners/ network	The Digital Competence Wheel has been developed by the Center for Digital Dannelsse .
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	The Digital Competence Wheel is theoretically based on a major EU research project, DIGCOMP, deriving from the European Parliament's inclusion of digital competence, as one of the eight core competences for lifelong learning.
8. Purpose/Aim	The purpose of the Digital Competence Wheel is to support the development of digital competences. It provides an overview of the digital competences and which ones need to be improved, as well as concrete inspiration for how to improve the most relevant digital competences. This way, it can be used both for guidance and self-evaluation of school staff's digital competences.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A
11. Web link	https://digital-competence.eu/dc/
12. References/ online sources	Tutorial

Βέλτιστη Πρακτική 3: Smart School



1. Topic/ Area	Digital Competence (aiming at using digital technologies in a mature and critical way)
2. Target group	School leaders, Teachers, Students, Parents
3. Type of Best Practice	School competition on appropriate infrastructure, pedagogical concept, and teacher training
4. Date released	2012
5. Partners/ network	Smart School is an initiative by Bitkom. Cooperation partners are exciting edu, Forum Bildung and Digitalisierung, Junge Tüftlerinnen, schülerkarriere
6. Level	National (Germany)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Smart Schools are ecosystems of digital learning that showcase digital education offerings in practice. A smart school consists of three pillars: infrastructure, pedagogical concept/contents, and teacher training.
8. Purpose/Aim	<p>Smart School is a school initiative of the digital association Bitkom. With the Smart School initiative, they advocate contemporary education and drive the digital transformation at Germany's schools. Every year, the Smart Schools award is given to schools that are pioneers in digital education and are already showing what school can look like in the future.</p> <p>The initiative wants to empower children and young people to use digital technologies in a mature, critical, confident, and creative way.</p> <p>Smart schools have implemented teacher training as a basic pillar: a Smart School committee, participation in workshops with a focus on digitization and multiplication of knowledge within the school framework are essential and not on-top offers.</p> <p>Smart schools possess an appropriate infrastructure: Broadband, WLAN throughout the school building, Cloud services, Interactive whiteboards, Mobile devices, Intelligent school management and makerspace are implemented.</p> <p>Regarding the pedagogical concept and contents, Smart schools have a school-specific media concept, innovative learning methods: they provide individual as well as collaborative learning, offer and teach within interactive</p>



	<p>learning environments and efficiently use digital learning content, not only in health emergency situations.</p> <p>The initiative also provides news in the related areas: versatile apps that help teachers, students, and even parents move learning into the virtual world (overview on virtual classrooms, tools, and instruments for designing digital lessons, online content, possibilities of exchange etc.)</p> <p>Apps, programmes etc. in the field of coding and programming games as well as exam preparation/independent learning are listed and constantly updated.</p> <p>For parents the initiative provides applications that allow students to learn without the guidance of teachers (which might be useful in case the school does not offer extensive distance learning options).</p>
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	<p>The winning schools have a global concept of teaching and learning digitally, which considers the infrastructure, the pedagogical concept as well as the competences of the teachers. Schools differ regionally but especially in terms of the federal states. To transfer the approaches (as good practices) it would be necessary to work out the least denominator in this project consortium.</p> <p>Winning schools are role models also beyond Germany's borders and can inspire change in other schools.</p>
11. Web link	https://www.smart-school.de/de
12. References/ online sources	N/A
13. Additional notes	N/A



Κατηγορία 4: Κατευθυντήριες γραμμές για διαδικτυακή διδασκαλία, μάθηση, και αξιολόγηση





Βέλτιστη Πρακτική 1: Better Internet for Kids

<h1>Better Internet for Kids</h1>	
1. Topic/ Area	Digital skills, Digital well-being
2. Target group	School Leaders, Teachers, Students, Parents
3. Type of Best Practice	Resources (including OERS, articles, games, quizzes, reports, MOOCs, etc.) Guidelines
4. Date released	N/A
5. Partners/ network	Under the Connecting Europe Facility (CEF), EUN Partnership aisbl (hereinafter called European Schoolnet) is developing and maintaining – on behalf of the European Commission – a Better Internet for Kids (BIK) core service platform. For more information, check here .
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	N/A
8. Purpose/Aim	The Better Internet for Kids is a portal that provides information, guidance, policy strategies, and resources on better Internet issues. The aim is to promote digital well-being, helping teachers, parents and carers, children, and young people to discover the online world safely.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A
11. Web link	https://www.betterinternetforkids.eu/en-GB/home
12. References/ online sources	Educational Resources Guide for (social media) apps Policy, strategy, governance initiatives
13. Additional notes	The Safer Internet Centre (SIC) runs in various countries, including:






	Germany
	Greece
	Ireland
	Cyprus
	Italy



Βέλτιστη Πρακτική 2: EL-STEM: Enlivened Laboratories within STEM Education.

	
1. Topic/ Area	STEM Lessons/Subjects
2. Target group	Secondary School Teachers and Students
3. Type of Best Practice	Curriculum/ course/ Learning Activity Learning objects and Lesson plans Toolkit & Libraries Training Curriculum Online Tools Simulation Handbook/ Methodological Guidelines Online Course (https://elstem.ouc.ac.cy/)
4. Date released	n/d
5. Partners/ network	Partners: <ul style="list-style-type: none"> • Open University of Cyprus • European University Cyprus • University of the Aegean (Greece) • Palouriotissa Gymnasium (Cyprus) • Doukas School – Greece • Ingeniarius – Portugal • Tartu Ulikool – Estonia • Tartu Eracool – Estonia • University of Helsinki – Finland
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	The project aims to foster inquiry-based science education (IBSE) to develop students' inquiry, computational thinking, and collaboration skills. It addresses the lack of interest concerning STEM studies/careers through outputs focused on developing innovative educational approaches and learning material to increase students' motivation in choosing STEM fields of study and/or profession.
8. Purpose/Aim	The overarching aim of EL-STEM is to develop a new approach, which combines AR and MR technologies with Remote and/or Local Laboratories, for promoting secondary school students' (aged 12-18) STEM engagement and learning. The project provides in-service teachers with an innovative Methodological Framework and related AR/MR Learning Resources that equip them with a wealth of practical experiences and methods of IBSE. The



	project's innovative and interdisciplinary approach results in: greater implementation of inquiry-based teaching methods and interdisciplinary approaches by STEM teachers
9. Evaluation (results) of its effectiveness	<p>The content of the project was evaluated in two phases:</p> <ul style="list-style-type: none">• In the first phase teacher participated in the 3-day workshop that included the content developed by the partnership• In the second one, students evaluated the result and the content of the project after the pilot phase. Teachers that implemented the project, also gave their feedback on how it was applied in the classroom and suggested further improvements.
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A
11. Web link	http://elstem.eu/
12. References/ online sources	<p>1. Accounting for diversity and accessibility in European STEM classrooms: http://elstem.eu/wp-content/uploads/2020/11/IO1-Accounting-for-Diversity_Accesibility-in-European-STEM-Classrooms.pdf</p> <p>2. Enlivened Laboratories Methodological Guidelines: http://elstem.eu/wp-content/uploads/2020/11/IO2-Enlivened-Labs-Methodology-Guidelines.pdf</p> <p>3. The Enlivened Laboratories Library and Toolkits, AR/MR learning objects, Lesson plans for Remote and/or Local Laboratories: http://elstem.eu/wp-content/uploads/2020/11/IO3-5-6-Enlivened-Labs-Library-and-Toolkits-LOs-and-LPs.pdf</p> <p>4. Multilingual Blended Teacher Training curriculum: http://elstem.eu/wp-content/uploads/2020/11/IO4-Blended-Teacher-Training-Curriculum.pdf</p>



Βέλτιστη Πρακτική 3: Virtual Teachers' Toolbox




Virtual Teachers' Toolbox

1. Topic/ Area	Science subjects, Language teaching, Arts education
2. Target group	Teachers, Students
3. Type of Best Practice	Pilot Courses Teachers' Training Course Transferability Guide Quality and pedagogical frameworks Activities
4. Date released	2017
5. Partners/ network	<ul style="list-style-type: none"> • Europäische Bildungsinitiative (Austria): a teacher training institution experienced in Distance Learning impacts on enhancing teachers' professional development and in OODL. • I.T.S Vittorio Veneto Salvemini (Italy) & Colegio Internacional Costa Adeje (Spain): two high schools offering a multicultural background with different orientations in teaching and experienced in eLearning and modern teaching methods. • University of Crete (Greece): specialised in innovative education and focused on supporting students' acquisition of skills and competences. • Swedish Association for Distance Education (Sweden): an association with special focus on OODL and OOFAT and experience in quality enhancement systems.
6. Level	International/ EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Pedagogical framework developed can be found in the following link: www.vtt-box.eu/project/download/197/

8. Purpose/Aim	<p>The project created a special virtual toolbox for teachers as a sophisticated tool for developing Open Online Distance Learning (OODL) courses which means open, online, flexible and technology enhanced education (OOFAT).</p> <p>The VVT-Box methodology focuses on items which are either not yet common or still missing in Open Online Distance Education as a(n):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innovative approach to OODL • Appropriate quality enhancement framework • Innovative and completely new motivating self-evaluation method for students (Mandala method) • New developed innovative tool for course creators • Special training course for teachers to implement the new methods in course creation • Transferability and evaluation guide to enable the transfer to other educational fields
9. Evaluation (results) of its effectiveness	<p>The self-evaluation Mandala was prepared, developed, and tested throughout the VTT project. It is an innovative and new approach used in the courses. A Self-Evaluation Mandala, which represents the competence taught in the course - must be available and used correctly. This means that the Mandala is prepared for two uses:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Learners receive the Mandala before the course begins. 2. Learners fill in the Mandala a second time after the course.
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A
11. Web link	https://www.vtt-box.eu/project/

Βέλτιστη Πρακτική 4: PATHS a Philosophical Approach to THinking Skills

	
1. Topic/ Area	Digital Education for Philosophy
2. Target group	Higher Secondary Schools Leaders, Teacher and Students
3. Type of Best Practice	Online Project
4. Date released	2020
5. Partners/ network	INDIRE, Direzione Generale per gli Ordinamenti Scolastici, and Sistema Nazionale di Istruzione del Ministero dell'Istruzione
6. Level	National level (it is based on international research but the training and materials are available in Italian only and they are based on the national curriculum of philosophy taught in the Italian high schools)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	The developed curriculum in PATHS is based on a series of research and theories. Specifically, it tries to put in practice the theory of education for competences, integrated education and the <i>lessico filosofico a costruzione cooperativa (phylosophical dialogue for cooperative construction)</i> .
8. Purpose/Aim	The aim of the project is to deepen philosophical concepts and to develop them through digital education. The project also aims at renewing the methods for teaching philosophy in high schools.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	Results and resources available: <ul style="list-style-type: none"> • Education materials for teachers and students http://formazione.indire.it/paths/materiali-didattici http://formazione.indire.it/paths/le-parole • Teaching videos for teachers http://formazione.indire.it/paths/filosofi-per-pensare
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	Even 'less digital' subjects as philosophy can be taught through digital education and virtual learning can help in renewing them and make them more accessible for students.



11. Web link	http://formazione.indire.it/paths/filosofi-per-pensare
12. References/ online sources	http://formazione.indire.it/paths/documenti





Βέλτιστη Πρακτική 5: Episodi di Apprendimento Situato (EAS - Situated Learning)

1. Topic/ Area	Teaching methodology for all secondary school subjects
2. Target group	Teacher and Students of Lower and Higher Secondary school
3. Type of Best Practice	Teaching methodology and learning activity
4. Date released	2014
5. Partners/ network	The methodology was developed by Professor Pier Cesare Rivoltella and it is now implemented in secondary schools
6. Level	European and National level
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	<p>In the EAS methodology there are three phases:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Preparatory: the teacher creates a conceptual framework and assigns a task to students based on that. Students exercise their problem-solving skills deciding how to solve the proposed issue.2. Operational: students create their digital content experiencing learning by doing.3. Ristrutturativa (restructuring): teacher and students together review the developed digital project/content using reflective learning and students are capable of critically analyse their work
8. Purpose/Aim	The purpose of this methodology is to increase the problem-solving skills of the students and to stimulate their creativity. Moreover, it aims to increase their independence in learning and their capacity of creating digital contents and, at the same time, their level of knowledge self-assessment.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	<p>The methodology was tested in different schools of different grades. Teachers report that the methodology is innovative and stimulating and that it allows students to learn actively and to improve their digital skills and level of analysis.</p> <p>See http://mlearning.isitgoonair.net/eas/ a series of digital contents created by students using EAS methodology.</p> <p>Visit http://www.metodologiedidattiche.it/wp-content/uploads/2017/12/Il-Progetto-Smart-Future-e-la-metodologia-con-EAS.pdf to read the teachers' experience.</p>





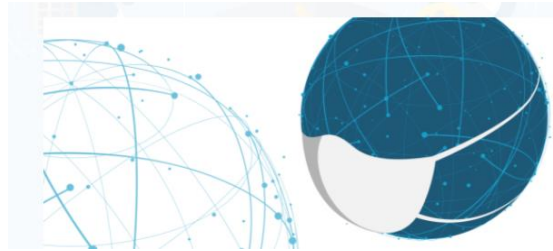
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	The methodology can represent an innovative way of teaching and learning for virtual schools, and it can be proposed to school leaders, teachers, and students
11. Web link	http://www.metodologiedidattiche.it/2017/12/09/eas/
12. References/ online sources	https://icpandino.edu.it/wp-content/uploads/sites/218/eas-metodologia-e-didattica-di-pier-cesare-rivoltella.pdf



Κατηγορία 5: Εκπαίδευση/MOOCs και επαγγελματική ανάπτυξη



Βέλτιστη Πρακτική 1: Digital Literacy and Online Safety: How the Pandemic Tested Our Skills



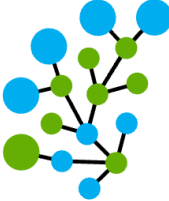
1. Topic/ Area	Digital skills
2. Target group	Teachers, School Leaders, Parents
3. Type of Best Practice	MOOC Professional development online course
4. Date released	April 2021
5. Partners/ network	The MOOC is produced by the European Schoolnet on behalf of the European Commission as part of the Better Internet for Kids contract with active involvement from Insafe network members.
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	After the course is completed, participants can access the material of the MOOC and learn at their own time and pace (self-paced, self-regulated learning).
8. Purpose/Aim	The aim of the MOOC is to provide an understanding of the risks and challenges that young people face when they go online. Participants will develop their skills in supporting young students to develop safe and responsible online behaviours.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	N/A
11. Web link	https://www.europeanschoolnetacademy.eu/courses/course-v1:BIK3+DigitalLiteracy+2021/about



12. References/ online sources	MOOC-related Facebook group to share experiences, ideas, resources with other teachers - participants.
13. Additional notes	The MOOC does not provide a certificate after its completion period has passed.




Βέλτιστη Πρακτική 2: Netzwerk Digitale Bildung

	 <p>NETZWERK DIGITALE BILDUNG #ZukunftLernen</p>
1. Topic/ Area	Open to all subjects
2. Target group	Teachers, School Boards and Schools
3. Type of Best Practice	Network Methods Community of Experts Further education and training for teachers
4. Date released	n/d
5. Partners/ network	The Digital Education Network is a loose association of people with different expertise, experience and interests who are committed to contemporary teaching with digital tools. This guarantees diversity in perspectives, competencies, and approaches. The mission of this network is supported by various funders from the business community. The content is contributed by non-commercial cooperation partners, educators, and experts from the scientific community.
6. Level	National (German)
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Methods for contemporary teaching
8. Purpose/Aim	<p>The Digital Education Network offers concrete impulses and recommendations for action for all those who want to design contemporary teaching with digital tools or create the framework conditions for this. Most of the information provided is requested by teachers, school administrators, decision-makers in politics, cities, municipalities and communities, and members of the public interested in shaping education.</p> <p>The networks connect people from education, science, politics, and business together to enable an overarching exchange of ideas, approaches, and concepts on digital education. In this way, it brings together a variety of perspectives and requirements. It makes the resulting knowledge available to interested parties, practitioners, and experts, provide orientation for contemporary teaching with digital tools, and invite exchange.</p>

	<p>Support for the integration of digital education solutions in schools: from planning and decisions to implementations, in everyday school life, responsible persons in schools, administration and politics are in demand. The Digital Education Network provides unbureaucratic support in direct exchanges during the planning and decision-making stages of the procurement process. It identifies the most important questions and provides suggestions, best practices, and concrete tips in response.</p> <p>The expert community is at the heart of the Digital Education Network. The community is a point of contact for all those who want to exchange ideas and network with others on the topic of digital education. Contact persons and contributors from the fields of pedagogy, science and equipment are available for requests and exchange.</p> <p>The Network (and the regular newsletter) provides information</p> <ul style="list-style-type: none"> • New teaching methods and learning content • DigitalPakt & Co: current funding programs • News and best practices from our network partners • current webinars on digital education • helpful tips for your media development plan • direct contact to our experts • updates and extensions to the "Digital Education Guide" <p>At many schools, teachers already can integrate software, smartphones, tablets, and interactive boards into their lessons. However, many teachers are looking for guidance, suggestions, and support in their pedagogical and didactic approach. The texts in the Pedagogy section provide knowledge about teaching with digital media and are aimed primarily at teachers and those responsible in schools, but also at parents who want to find out about new methods and approaches.</p> <p>Learn more about practical examples from everyday school life and about concrete examples of teaching and learning with digital tools.</p>
9. Evaluation (results) of its effectiveness	N/A
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	The information provided by the network and the network itself can be spread to teachers and schools. The network offers concrete guidelines, personal support, and texts for example on how to use the infrastructure and devices at school etc.
11. Web link	https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/
12. References/ online sources	N/A

Βέλτιστη Πρακτική 3: Outschool

	
1. Topic/ Area	Arts, Coding & Tech, English, Health & Wellness, Life Skills, Math, Music, Science & Nature, Social Studies, World Languages
2. Target group	Students (3-18)
3. Type of Best Practice	Classes (one-to-one, one-time, ongoing, semester course, short course, camp) MOOC Online meetings
4. Date released	2016
5. Partners/ network	Armin Nathoo
6. Level	International/EU
7. Description of the methods/ approach and/or theories used	Outschool offers live online classes for kids ages 3-18. Classes meet in small groups with learners and teachers from all over the world. Teachers and organizations offer over 100,000 topics from one-time interest-based classes to semester long core courses.
8. Purpose/Aim	The aim is to provide an easy-to-use, safe and secure platform to hundreds of thousands of students all over the world with a flexibility to determine how many classes you will offer, the topics, the pricing and the schedule. It is created as a chance to inspire learners and their families.
9. Evaluation (results) of its effectiveness	After the learner has completed a class in full or withdrawn, parents have up to 30 days after the class ends to leave a public review for that class and teacher. They are prompted to do so several times by email and within their Outschool account. For an Ongoing class, they can leave feedback after one week of completing class, and they are prompted to review it after three completed weeks.
10. Overview of the lessons learned which are relevant to the project	This project started in 2016 as an idea based on homeschooling that is applied in US. Students can participate in the lessons that interest them at their own pace by having either one-to-one classes or by enrolling to classes with more children of their age. During the pandemic, this tool was used by millions of thousands of students. Its uniqueness lies in that fact that online classes are offered synchronously and courses such as Fortnite Math and Dungeons and Dragons creative writing attract students' attention.



11. Web link	https://outschool.com/#abkufexhmo
12. References/ online sources	N/A



Μέρος Γ: Βήμα-προς-βήμα οδηγός για ψηφιακή εκπαίδευση



Βήμα 1
Προσαρμογή του
προγράμματος
διδασκαλίας



Βήμα 2
Αξιολόγηση



Βήμα 3
Στρατηγικές διδασκαλίας και
μάθησης



Βήμα 4
Ανάγκες και προσαρμογές
υποδομής



Βήμα 5
Χρονοδιαγράμματα,
προγραμματισμός και
συνεχής παρακολούθηση



Βήμα 6
Συνεχής αξιολόγηση και
υποστήριξη



Βήμα 7
Υποστήριξη εκπαιδευτικών,
μαθητευόμενων και
γονέων/κηδεμόνων



Βήμα 8
Ιδιωτικότητα, υγεία, και
ευημερία



Βήμα 1: Προσαρμογή του προγράμματος διδασκαλίας

- **Αναστοχαστείτε** τις προηγούμενες εμπειρίες, τους διαθέσιμους πόρους και τα χαρακτηριστικά των μαθητευόμενων.
- **Αναθεωρήστε** τα υπάρχοντα προγράμματα: τους μαθησιακούς στόχους, τις προσεγγίσεις, τα διαδικτυακά εργαλεία και τις μεθόδους που πρέπει να αναθεωρηθούν.
- Ορίστε στόχους **SMART**.
- Επιλέξτε τις κατάλληλες **στρατηγικές και δραστηριότητες διδασκαλίας**.
- Πραγματοποιήστε «**χαρτογράφηση**» του προγράμματος: προσδιορίστε τις προσδοκίες κάθε βαθμίδας και τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να ενσωματωθεί η διαθεματικότητα για τη διδασκαλία βασικών δεξιοτήτων σε όλα τα μαθήματα.
- **Επικοινωνήστε** τις μαθησιακές **προσδοκίες/στόχους**.
- **Ευθυγραμμίστε** την αξιολόγηση με τους στόχους, το περιεχόμενο και τις δραστηριότητες.

Χρήσιμες πηγές & εργαλεία: [The Differentiator](#)



Βήμα 2: Αξιολόγηση

- Ενσωματώστε **πολλαπλούς τύπους αξιολόγησης**:
 - ✓ Διαγνωστική: Πριν από την εφαρμογή της μάθησης, για τη μέτρηση των αρχικών γνώσεων των εκπαιδευομένων.
 - ✓ Διαμορφωτική: καθ' όλη τη διάρκεια ενός διαδικτυακού μαθήματος, για ανατροφοδότηση και βελτίωση.
 - ✓ Τελική: στο τέλος της διδασκαλίας, για τη μέτρηση του βαθμού επίτευξης των μαθησιακών αποτελεσμάτων.
- Ενσωματώστε **διάφορες μεθόδους αξιολόγησης**, ανάλογα με τον τύπο της αξιολόγησης και τη γνώση/δεξιότητα που αξιολογείτε, π.χ. διαδικτυακά κουίζ, δημοσκοπήσεις, συζητήσεις ανοικτού τύπου, συνεργατικές εργασίες (π.χ. μέσω wikis, μπλοκ, κοινωνικών δικτύων, δημιουργίες κοινών εγγράφων), διαδικτυακές παρουσιάσεις, αξιολογήσεις μεταξύ μαθητών, διαδικτυακά portfolio (φάκελοι εργασιών).
- Διασφαλίστε ότι **η ανατροφοδότηση είναι άμεση, συγκεκριμένη, επικοινωνιακή, υποστηρικτική**.

Χρήσιμες πηγές & εργαλεία: [Nearpod](#), [Mentimeter](#), [Goformative](#), [Google Sites](#), [Google classroom](#), [Seesaw](#), [Book creator](#)



Βήμα 3: Στρατηγικές διδασκαλίας και μάθησης

- Ακολουθήστε το **Community of Inquiry Framework**.
- Ενσωματώστε **σύγχρονες** και **ασύγχρονες** δραστηριότητες, με βάση τις μαθησιακές ανάγκες. Επιλέξτε δραστηριότητες που ταιριάζουν καλύτερα στον τρόπο παράδοσης. Δείτε [εδώ](#) πώς να σχεδιάσετε δραστηριότητες για κάθε τρόπο παράδοσης.
- Προωθήστε τη μαθητική **αυτορρύθμιση** μέσω της σκαλωσίας, της συνεχούς ανατροφοδότησης και της καθοδήγησης.
- Διατηρήστε την **αλληλεπίδραση** και τη **συνεργασία** (π.χ. διαδικτυακές δραστηριότητες ομαδικής εργασίας με wikis).
- Ενσωματώστε την **κοινωνική δικτύωση ή/και το γράψιμο σε blog**.
- Δημιουργήστε μια **ασφαλή εικονική κοινότητα** που προάγει τα κίνητρα.
- Ενσωματώστε **αναδυόμενες τεχνολογίες** (εικονικές εκδρομές, VR/AR, τεχνητή νοημοσύνη).
- Αφήστε χώρο για **διεπιστημονικότητα** και **διαφοροποίηση**, με ευελιξία και χωρίς αποκλεισμούς.
- Προωθήστε την ανάπτυξη των **ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητευόμενων**.
- Προσθέστε στοιχεία **παιχνιδοποίησης**.
- Δημιουργήστε, επεξεργαστείτε, διαχειριστείτε διαδικτυακό **περιεχόμενο**, με σεβασμό στις άδειες χρήσης.



Χρήσιμες πηγές & εργαλεία: [Gotomeeting](#), [Gather Town](#), [Padlet](#), [Lino](#), [Tricider](#), [Kahoot](#), [ClassDojo](#), [Facebook](#), [Twitter](#), [Whatsapp](#), [Wakelet](#), [Thinglink](#), [Roundme](#), [Seekbeak](#), [Expeditionspro](#), [Klapy](#), [Taleblazer](#), [AI4ALL Open Learning](#), [Edpuzzle](#), [Powtoon](#), [Storyboard](#), [Google sky](#), [Phet Colorado](#)





Βήμα 4: Ανάγκες και προσαρμογές υποδομής

- Να παρέχετε και να χρησιμοποιείτε **κατάλληλη και αξιόπιστη** υποδομή (εξοπλισμό, εργαλεία, σύνδεση στο Διαδίκτυο) που να υποστηρίζει τις ανάγκες όλων των εμπλεκόμενων. Η πρόσβαση θα πρέπει να εξασφαλίζεται, ανεξάρτητα από το υπόβαθρο ενός ατόμου.
- Χρησιμοποιήστε **μια διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης** για τη δημιουργία, την οργάνωση, τη διαχείριση των μαθημάτων και την επικοινωνία. Αυτό διευκολύνει την ολοκλήρωση τόσο των διοικητικών εργασιών (π.χ. δημιουργία τάξεων, εγγραφή, απόδοση βαθμών, ανακοινώσεις) όσο και των μαθησιακών εργασιών, όπως η παροχή περιεχομένου, η δραστηριότητα και η αξιολόγηση: ένα "one-stop-shop" μέρος για την αλληλεπίδραση μέσω τεχνολογικών εργαλείων.
- Προωθήστε την ισότητα μέσω **υποστηρικτικών τεχνολογιών** (π.χ., μετατροπή κειμένου σε ομιλία, εργαλεία υποτίτλων, βοήθεια πλοήγησης, αναγνώστες οθόνης/μεγεθυντικά μηχανήματα κ.λπ.)

Χρήσιμες πηγές & εργαλεία: "Τα καλύτερα συστήματα διαχείρισης μάθησης" ένα [άρθρο](#) από το eLearning Industry, [Edmodo](#), [Schoology](#), [Moodle LMS](#), [Balabolka](#), [Subtitle Workshop](#), "[11 απαραίτητες εφαρμογές και εργαλεία για μαθητές με δυσλεξία](#)" (Lynch, 2017).



Βήμα 5: Χρονοδιαγράμματα, προγραμματισμός και συνεχής παρακολούθηση

- Συμπεριλάβετε **συχνά «διαδικτυακά» διαλείμματα**.
- **Προγραμματίστε** τις σύγχρονες **συνεδρίες** εκ των προτέρων με την έγκαιρη παροχή του σχετικού **συνδέσμου** πρόσβασης.
- Χρησιμοποιήστε **ημερολόγια** με **ειδοποιήσεις** για τις προθεσμίες (υπάρχοντα στο σύστημα ή εξωτερικά εργαλεία, όπως το ημερολόγιο της Google).
- Μοιραστείτε **στρατηγικές** και **συμβουλές** για το πώς μπορούμε να παρακολουθούμε την πρόοδό μας όταν μαθαίνουμε διαδικτυακά.
- Παρακολουθήστε την **μαθησιακή πρόοδο κάθε ατόμου** μέσω του συστήματος (χρησιμοποιώντας τα συστήματα καταγραφής δεδομένων – logging/learning analytics).
- Χρησιμοποιήστε **δελτία εξόδου**: αξιολόγηση στο τέλος μιας σύγχρονης συνεδρίας από κάθε μαθήτρια και μαθητή, μια μέθοδος αναστοχασμού για τη διδασκαλία και μάθηση.
- Η συνεχής **παρουσία** τεχνικών και εκπαιδευτικών θα επιτρέψει τη συνεχή παρακολούθηση των αλληλεπιδράσεων μεταξύ της μαθητικής κοινότητας για τον εντοπισμό προβλημάτων.
- Ορίστε **διαδικτυακές ώρες γραφείου**.



Χρήσιμες πηγές & εργαλεία: [Chalk](#), [Πηγές για δελτία εξόδου](#), [Calendly](#), [Doodle](#), [Notion](#), [Microsoft-to do](#), [Trello](#), [Nextcloud](#)





Βήμα 6: Συνεχής αξιολόγηση και υποστήριξη

- Διαθέστε **μια ομάδα** εμπειρογνομόνων ηλεκτρονικής μάθησης, δασκάλων και ατόμων σε διευθυντική θέση, για τη συνεχή αξιολόγηση της προόδου μέσω ανατροφοδότησης.
- Διανείμετε **διαδικτυακά ερωτηματολόγια**, απλές φόρμες αξιολόγησης και πραγματοποιήστε **συζητήσεις** με τη μαθητική κοινότητα, ώστε να ακουστεί η φωνή όλων.
- Εξασφαλίστε την παρουσία εξωτερικών εμπειρογνομόνων για ενδιάμεσες/τελικές αξιολογήσεις.
- Αξιολογήστε **όλες τις πτυχές**: τη διοίκηση, την οργάνωση, τις υπηρεσίες, την τεχνολογία, τη διαδραστικότητα, την επικοινωνία και τη διδασκαλία.
- Αξιολογήστε την **τεχνολογία** με βάση συγκεκριμένα **κριτήρια** (π.χ. σχεδιασμός/χαρακτηριστικά, προσβασιμότητα, ευκολία χρήσης και πλοήγησης, απαιτήσεις, ασφάλεια δεδομένων, την παιδαγωγική προσέγγιση που μπορεί να υποστηρίξει).
- **Αξιολογήστε** τη μαθητική **πρόσβαση** στα εργαλεία ηλεκτρονικής μάθησης.

Χρήσιμες πηγές & εργαλεία: Η [λίστα ελέγχου ετοιμότητας ψηφιακής εκπαίδευσης](#) σε αυτό το έγγραφο, [Πηγές για τη διαδικτυακή αξιολόγηση](#) (Tucker, 2020), [Google forms](#), [SurveyMonkey](#)



Βήμα 7: Υποστήριξη εκπαιδευτικών, μαθητευόμενων και γονέων/κηδεμόνων

- Να παρέχετε/παρακολουθήσετε συγκεκριμένη, **πρακτική κατάρτιση** από μια ομάδα εμπειρογνομόνων σχετικά με τον τρόπο χρήσης της τεχνολογίας για συνεργασία, αλληλοβοήθεια και δημιουργία.
- Να παρέχετε/παρακολουθήσετε **προ- και ενδοϋπηρεσιακή κατάρτιση** για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας για την υποστήριξη της παιδαγωγικής.
- Να παρέχετε κατάρτιση σε **γονείς/κηδεμόνες** σχετικά με τον τρόπο καθοδήγησης των παιδιών τους κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως διδασκαλίας και να τους εντάξετε στη διαδικτυακή μαθησιακή κοινότητα που έχει δημιουργηθεί.
- Να υπάρχουν **τεχνικές ομάδες** έτοιμες να βοηθήσουν όλα τα άτομα.
- Να έχετε **εναλλακτικό σχέδιο** για τυχόν προκλήσεις που μπορεί να προκύψουν (π.χ. εφεδρικοί χώροι διαδικτυακών συναντήσεων)
- Να προωθείτε **διαδικτυακές κοινότητες πρακτικής** μεταξύ εκπαιδευτικών ή/και εκπαιδευτικών-γονέων.
- Να προωθείτε την επικοινωνία και τη **συνεργασία** εντός και εκτός σχολείου. Η στενή συνεργασία με **φορείς/οργανισμούς χρηματοδότησης** μπορεί να αντιμετωπίσει εμπόδια που σχετίζονται με χρηματοοικονομικούς περιορισμούς.



Χρήσιμες πηγές & εργαλεία: [Microsoft Education centre, 4 τρόποι για να κάνετε τις διασκέψεις γονέων-εκπαιδευτικών πιο εύκολες \(Carroll, 2021\).](#)





Βήμα 8: Ιδιωτικότητα, υγεία και ευημερία

- Να ακολουθείτε **συγκεκριμένες διαδικασίες** για την προστασία των συσκευών και την ασφάλεια στο Διαδίκτυο.
- Να συμμορφώνεστε με τους [κανόνες GDPR](#) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την προστασία των δεδομένων.
- Να ελέγχετε **την πολιτική απορρήτου κάθε εργαλείου**.
- Να διαθέτετε προγράμματα **προστασίας από ιούς** και να παροτρύνετε τους μαθητές να τα χρησιμοποιούν.
- Να έχετε επίγνωση του **τρόπου** με τον οποίο **χειρίζεστε** τις διαδικτυακές **πληροφορίες**. Οι ευαίσθητες και πολύ προσωπικές πληροφορίες δεν πρέπει να μοιράζονται με άλλους. Όλοι οι **κωδικοί πρόσβασης** πρέπει να είναι ισχυροί, σύνθετοι και να επαναφέρονται τακτικά.
- Να δημιουργείτε **αντίγραφα ασφαλείας** των πολύ σημαντικών δεδομένων.
- Να ενημερώνεστε σχετικά με τις **διαδικτυακές απειλές** βάσει των ανακοινώσεων από τις αρχές (π.χ. Αστυνομία).
- Να παρέχετε/παρακολουθήσετε **εκπαίδευση** σχετικά με τον ασφαλή και υπεύθυνο τρόπο πλοήγησης και εργασίας στο Διαδίκτυο (π.χ. πώς να αντιδράτε σε ύποπτα αρχεία, πώς να διαγράψετε πληροφορίες/λογαριασμούς, με ποιον πρέπει να επικοινωνήσετε αν έρθουν στο προσκήνιο ύποπτες πληροφορίες, πώς να προλαμβάνετε/αντιμετωπίζετε το διαδικτυακό εκφοβισμό).



- Να παρέχετε **μαθησιακά συμβόλαια** που υπαγορεύουν την αποδεκτή συμπεριφορά των μαθητών στο Διαδίκτυο (π.χ. τι επιτρέπεται να μοιράζονται, πως να απαντούν σε φόρουμ και πώς να επικοινωνούν μεταξύ τους με σεβασμό). Όλοι θα πρέπει να **συμμορφώνονται** με αυτά.
- Να παρέχετε/παρακολουθήσετε εκπαίδευση σχετικά με τον έλεγχο της **συναισθηματικής υγείας των μαθητών** και τον εντοπισμό τυχόν προβλημάτων.
- Να πραγματοποιείτε **εξωσχολικές δράσεις** για την προώθηση της ευημερίας στον ψηφιακό κόσμο.

Χρήσιμες πηγές & εργαλεία: «Προσωπικά δεδομένα και προστασία της ιδιωτικής ζωής στη διαδικτυακή μάθηση: για μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς» ένα [εγχειρίδιο](#) δημοσιευμένο από την UNESCO, [Καλύτερο Διαδίκτυο για παιδιά](#): κατευθυντήριες γραμμές για την ασφάλεια στο διαδίκτυο, [1Password](#): ένα διαδικτυακό εργαλείο για την ασφαλή αποθήκευση κωδικών πρόσβασης





Βιβλιογραφία

- Anastasiades, P., Filippousis, G., Karvunis, L., Siakas, S., Tomazinakis, A., Giza, P., & Mastoraki, H. (2010, February). *Interactive Videoconferencing for collaborative learning at a distance in the school of 21st century: A case study in elementary schools in Greece*. Retrieved from ScienceDirect: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131509002097?casa_token=5GCJ4s29P70AAAAA:mrdHyWaPdikr611K9Be7N62sH1PoBficGMa_29cP3oB6BW68KfnTnPSGPSI9aAITVu7s1hqLU3A
- Çetin, E. & Solmaz, E. (2020). Gamifying the 9 Events of Instruction with Different Interactive Response Systems: The Views of Social Sciences Teacher Candidates. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 8(2). <https://doi.org/10.17220/mojet.2020.02.001>
- Doran, G. T. (1981). There's a S.M.A.R.T. Way to Write Management's Goals and Objectives. *Management Review*, 70. 35-36.
- Evagorou, M., & Nisiforou, E. (2020). Engaging Pre-service Teachers in an Online STEM Fair during COVID-19. *Journal of Technology and Teacher Education*, 28(2), 179-186.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of instructional design* (4th ed.). Forth Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers. Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education model. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education model. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105
- Hall, T., Connolly, C., Ó Grádaigh, S., Burden, K., Kearney, M., Schuck, S., Bottema, J., Cazemier, G., Hustinx, W., Evens, M., Koenraad, T., Makridou, E., & Kosmas, P. (2020). Education in precarious times: a comparative study across six countries to identify design priorities for mobile learning in a pandemic. *Information and Learning Sciences*, 121(5/6), 433-442. <https://doi.org/10.1108/ils-04-2020-0089>
- Heinrich, R., Molenda, M., Russell, J.D., Smaldino, S.E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Merrill
- Herrington, J., & Oliver, R. (2000). An instructional design framework for authentic learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 48(3), 23-48. <https://doi.org/10.1007/bf02319856>
- Kosmas, P. (2017). Online Sharing of Knowledge Among In-service Teachers for Professional Development Purposes. *ICETC 2017: Proceedings of the 2017 9th International Conference on Education Technology and Computers*, (pp. 162-166). <https://doi.org/10.1145/3175536.3175557>
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (2020). Building a theory by induction: The example of goal setting theory. *Organizational Psychology Review*, 10(3-4), 223-239. <https://doi.org/10.1177/2041386620921931>





- Nisiforou, E. A., Kosmas, P., & Vrasidas, C. (2021). Emergency remote teaching during COVID-19 pandemic: lessons learned from Cyprus. *Educational Media International*, 58(2), 215–221. <https://doi.org/10.1080/09523987.2021.1930484>
- OECD. (2020). *SCHOOL EDUCATION DURING COVID-19 WERE TEACHERS AND STUDENTS READY?* Retrieved from OECD-Country Note: https://www.oecd.org/education/Greece-coronavirus-education-country-note.pdf?fbclid=IwAR1AQ1ipudC87bJOW_7_HOIW4q4ht8qjM_63l4BnyKZ0e0wq-UHwRxU6MiA
- Papazoglou, A., & Koutouzis, M. (2020, June 22). *RESPONDING TO CRISIS: GREEK EDUCATION RENOVATED*. Ανάκτηση από <https://www.digitalcultureandeducation.com/reflections-on-covid19/greek-education-renovated>
- Perifanou, M., & Economides, A. (2021, May). *Digital Skills for Teachers: Policies and Initiatives in Greece*. Retrieved from ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/351938358_Digital_Skills_for_Teachers_Policies_and_Initiatives_in_Greece
- Piotrowski, M. (2010). What is an e-learning Platform? In Y. Kats (ed.) *Learning Management System Technologies and Software Solutions for Online Teaching: Tools and Applications* (pp. 20-36). Hershey: Information Science Publishing.
- Shulman, L. S. (1986). Those Who Understand: Knowledge Growth in Teaching. *Educational Researcher*, 15(2), 4–14. <https://doi.org/10.3102/0013189x015002004>
- Sofianidis, A., Meletiou-Mavrotheris, M., Konstantinou, P., Stylianidou, N., & Katzis, K. (2021). Let Students Talk about Emergency Remote Teaching Experience: Secondary Students' Perceptions on Their Experience during the COVID-19 Pandemic. *Education Sciences*, 11(6), 268. <https://doi.org/10.3390/educsci11060268>
- Tzimopoulos, N., Provelengios, P., & Iosifidou, M. (2021). *Emergency remote teaching in Greece during the first period of the 2020 Covid-19pandemic*. Retrieved from SyncSci: <https://www.syncsci.com/journal/AMLER/article/view/AMLER.2021.01.003/464>
- Vlassopoulos, G., Karikas, G., Papageorgiou, E., Psaromiligos, G., Giannouli, N., & Karkalousos, P. (2021, April). *Assessment of Greek High School Students towards Distance Learning, during the First Wave of COVID-19 Pandemic*. Ανάκτηση από Scientific Reaserch: <https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=108857>
- Vrasidas, C., & Solomou, M. (2013). Using educational design research methods to examine the affordances of online games for teacher learning. *Educational Media International*, 50(3), 192–205. <https://doi.org/10.1080/09523987.2013.839151>

