

Ψηφιακή Εκπαιδευτική Πλατφόρμα e-me

Εγχειρίδια e-me apps



e-me Content

Δημιουργία διαδραστικών μαθησιακών αντικειμένων και ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων

Έκδοση 1.0 – Απρίλιος 2025

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή.....	4
1 e-me content: Δημιουργία διαδραστικών μαθησιακών αντικειμένων.....	6
1.1 Τι μπορώ να κάνω με την εφαρμογή e-me content;.....	6
1.2 Ενδεικτικό σενάριο χρήσης.....	7
1.3 Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω την εφαρμογή e-me content;.....	7
1.4 Πώς μπορώ να εισαγάγω μαθηματικά σύμβολα σε ένα αντικείμενο e-me content;.....	12
2 Τι τύπους e-me content μαθησιακών αντικειμένων μπορώ να φτιάξω και πώς;.....	14
2.1 Διαδραστικό Βίντεο (Interactive Video).....	14
2.2 Παρουσίαση Μαθήματος (Course Presentation).....	14
2.3 Άσκηση Πολλαπλής Επιλογής (Multiple Choice).....	15
2.4 Ιστοριογραμμή (Timeline).....	15
2.5 Υπαγόρευση (Dictation).....	15
2.6 Κουίζ / Σετ Ερωτήσεων (Quiz / Question Set).....	16
2.7 Άσκηση Συμπλήρωσης Κενών (Fill in the Blanks).....	16
2.8 Παιχνίδι Μνήμης (Memory Game).....	16
2.9 Κρυπτόλεξο (Find the Words).....	17
2.10 Ηχογράφηση (Audio Recorder).....	17
2.11 Σύρε και Άφησε τις Λέξεις (Drag the Words).....	18
2.12 Στήλη (Column).....	18
2.13 Σύρε και Άφησε (Drag and Drop).....	18
2.14 Βρες το Hotspot (Find the Hotspot).....	19
2.15 Έκθεση ιδεών - Δοκίμιο (Essay).....	19
2.16 Κάρτες Διαλόγου (Dialog Cards).....	19
2.17 Περιστρεφόμενες κάρτες (Flashcards).....	20
2.18 Hotspots σε Εικόνα (Image Hotspots).....	20
2.19 Εργαλείο Τεκμηρίωσης (Documentation Tool).....	20
2.20 Ακορντεόν (Accordion).....	21
2.21 Ακολουθία Εικόνων (Agamotto / Image Blender).....	21
2.22 Αριθμητικό κουίζ (Arithmetic Quiz).....	21
2.23 Αρχείο Ήχου (Audio).....	22
2.24 Γράφημα (Chart).....	22
2.25 Κολάζ (Collage).....	22
2.26 Σημείωσε τις Λέξεις (Mark the Words).....	22

Ψηφιακή Εκπαιδευτική Πλατφόρμα e-me - Οδηγός Χρήσης Εφαρμογής «e-me Content»

2.27	Μάντεψε την Απάντηση (Guess the Answer).....	23
2.28	Εναλλαγή εικόνων (Image Slider).....	23
2.29	Ενσωμάτωση iFrame (iframe Embedder).....	23
2.30	Σειροθέτηση Εικόνων (Image Sequencing).....	24
2.31	Αντιπαραβολή Εικόνων / Δημιουργία διαδραστικών εικόνων (Image Juxtaposition).....	24
2.32	Αντιστοίχιση εικόνων (Image Pairing).....	25
2.33	Κώδικας QR (KewAr Code).....	25
2.34	Επιλογή εικόνας (Image Choice).....	25
2.35	Σειροθέτηση παραγράφων (Sort the Paragraphs).....	25
2.36	Σταυρόλεξο (Crossword).....	26
2.37	Ημερολόγιο αντίστροφης μέτρησης (Advent Calendar).....	26
2.38	Μέθοδος σημειώσεων Cornell (Cornell Notes).....	26
2.39	Διάρθρωση κειμένου (Structure Strip).....	26
2.40	Επαυξημένη πραγματικότητα (AR Scavenger).....	27
2.41	Τοίχος πληροφοριών (Information Wall).....	27
2.42	Διαδραστικό βιβλίο (Interactive Book).....	27
2.43	Εικονική περιήγηση (Virtual Tour 360).....	27
3	Καλές πρακτικές αξιοποίησης της εφαρμογής e-me content.....	28

Εισαγωγή

Ο παρών Οδηγός Χρήσης αναφέρεται στο «**e-me Content**», το οποίο εντάσσεται στα εκπαιδευτικά εργαλεία της Ψηφιακής Εκπαιδευτικής Πλατφόρμας e-me.











Η Ψηφιακή Εκπαιδευτική Πλατφόρμα e-me (<https://e-me.edu.gr>) είναι μια σύγχρονη, συνεργατική, κοινωνική και επεκτάσιμη ψηφιακή πλατφόρμα για μαθητές/τριες και εκπαιδευτικούς. Παρέχει έναν ασφαλή ψηφιακό χώρο εργασίας και συνεργασίας και διατίθεται από το Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού (ΥΠΑΙΘΑ) ως πλατφόρμα ασύγχρονης εκπαίδευσης για τα ελληνικά σχολεία.

Συγκεκριμένα, διατίθεται σε δύο εγκαταστάσεις α) την επίσημη e-me (<https://e-me.edu.gr> - πρόσβαση αποκλειστικά με λογαριασμούς ΠΣΔ) β) και Ευρωπαϊκή e-me για όλους (<https://e-me-4all.eu>)

Η e-me αποτελεί προσωπικό περιβάλλον μάθησης και υποστηρίζει:

- τη δημιουργία ιδιωτικών και δημόσιων χώρων συνεργασίας (κυψέλες),
- την επικοινωνία και κοινωνική δικτύωση μαθητών/τριών και εκπαιδευτικών,
- την οργάνωση, αποθήκευση και ανταλλαγή αρχείων σε περιβάλλον cloud,
- την εύκολη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού,
- την ανάθεση και παρακολούθηση εργασιών,
- την προβολή της δουλειάς μέσα από συνεργατικά και ατομικά ιστολόγια,
- την αξιοποίηση ανοιχτών εκπαιδευτικών πόρων από ψηφιακά αποθετήρια

ενώ παρέχει ψηφιακά εργαλεία για την υποστήριξη της διδασκαλίας και της μάθησης.

			
Κυψέλες	Αρχεία	e-me content	e-me blogs
Δημιουργία χώρων (συν)εργασίας (ιδιωτικών ή δημόσιων)	Αποθήκευση, οργάνωση και διαμοιρασμός αρχείων	Δημιουργία διαδραστικών μαθησιακών πόρων	Δημιουργία ιστολογίων (προσωπικών ή συνεργατικών)
			
e-me assignments	e-portfolio	e-me Μαθήματα	e-me Forums
Δημιουργία, ανάθεση και παρακολούθηση εργασιών	Οργάνωση και διατήρηση αντιπροσωπευτικών επιτευγμάτων	Δημιουργία ψηφιακών μαθημάτων	Δημιουργία διαδικτυακών χώρων συζήτησης

Εικόνα 1: Βασικά εργαλεία και εφαρμογές της e-me

Η e-me εμπλουτίζεται συνεχώς με νέα εργαλεία και εφαρμογές που επεκτείνουν τη λειτουργικότητά της, καθώς και με επιμορφωτικό υλικό που προωθεί την παιδαγωγική αξιοποίησή της και το οποίο μπορείτε να βρείτε συγκεντρωμένο στη σελίδα βοήθειας: <https://e-me.edu.gr/el/help>.

1 e-me content: Δημιουργία διαδραστικών μαθησιακών αντικειμένων

Τι είναι η εφαρμογή e-me content;



Η εφαρμογή e-me content είναι ένα ανοιχτό εργαλείο για τη δημιουργία διαδραστικών μαθησιακών αντικειμένων και ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων γενικότερα. Βασίζεται στο εργαλείο ανοικτού κώδικα H5P.

Υποστηρίζει σαράντα (40) περίπου τύπους εκπαιδευτικών πόρων όπως διαδραστικά βίντεο, ασκήσεις αντιστοίχισης, διαδραστικές παρουσιάσεις, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ερωτηματολόγια, παιχνίδια μνήμης (memory games), και πολλά άλλα.

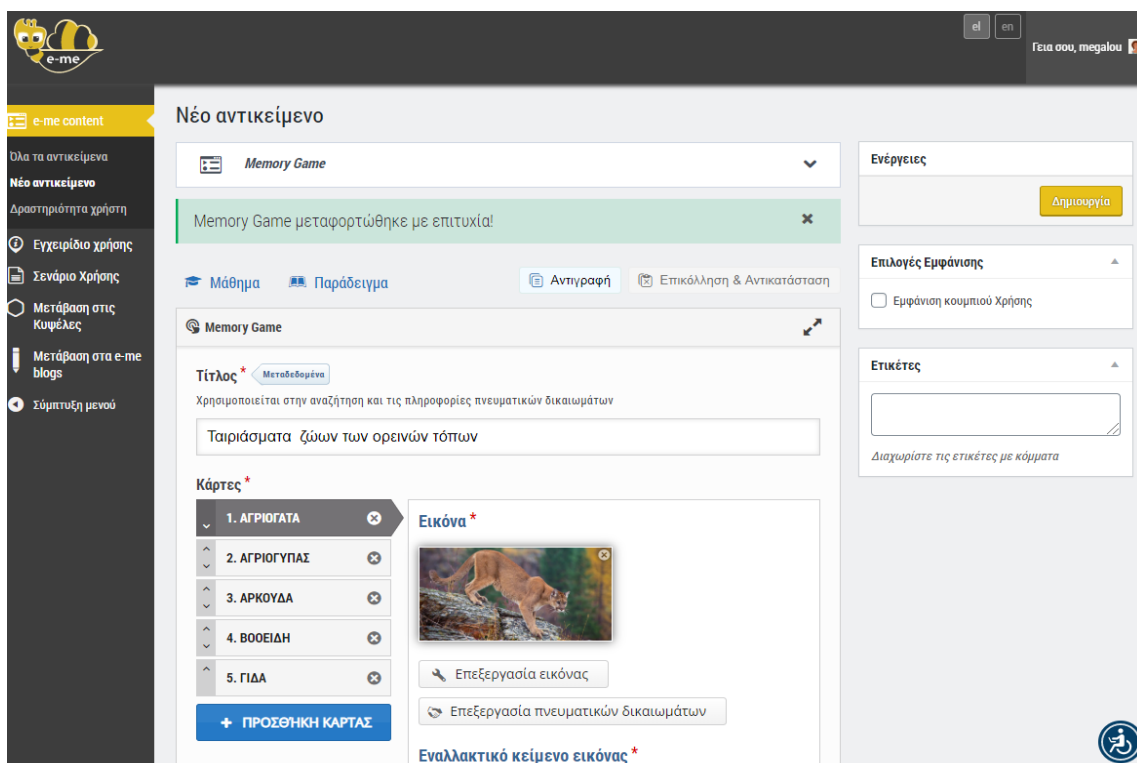
1.1 Τι μπορώ να κάνω με την εφαρμογή e-me content;

Χρησιμοποιώντας την εφαρμογή μπορείτε να δημιουργήσετε εύκολα τα δικά σας διαδραστικά μαθησιακά αντικείμενα. Μπορείτε να τα αποθηκεύσετε στον χώρο σας στην e-me (ως αρχεία .h5p), ώστε να τα αξιοποιήσετε σε αναθέσεις εργασιών ή σε άλλες εφαρμογές.

The screenshot shows the e-me content application interface. The main content area displays a quiz question: "Τι ζωγράφιζαν οι Μινωίτες πάνω στα αγγεία τους και στις τοιχογραφίες;". Below the question are four radio button options: "Σκηνές από θρησκευτικές τελετές.", "Πολεμικές και θρησκευτικές σκηνές.", "Σκηνές από τη φύση και από θρησκευτικές τελετές.", and "Σκηνές από τη φύση.". A blue "Έλεγχος" button is at the bottom of the options. To the left of the question is an image of a bronze figurine. The right sidebar contains metadata for the object, including a URL and labels.

Εικόνα 2: e-me content: Δημιουργία νέου αντικειμένου με το e-me content

Μπορείτε επίσης να μεταφορτώσετε μαθησιακά αντικείμενα (αρχεία .h5p) που έχουν δημιουργήσει άλλοι, να τα αποθηκεύσετε στη δική σας βιβλιοθήκη μαθησιακών αντικειμένων e-me content και να τα αξιοποιήσετε ως έχουν ή να τα προσαρμόσετε στις ανάγκες σας.



Εικόνα 3: e-me content: Μεταφόρτωση αντικειμένου e-me content και επεξεργασία του (αρχείου h5p)

1.2 Ενδεικτικό σενάριο χρήσης

Ένα παράδειγμα χρήσης της εφαρμογής μπορείτε να βρείτε εδώ: [Ενδεικτικό Σενάριο Χρήσης της Εφαρμογής e-me content.](#)

1.3 Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω την εφαρμογή e-me content;

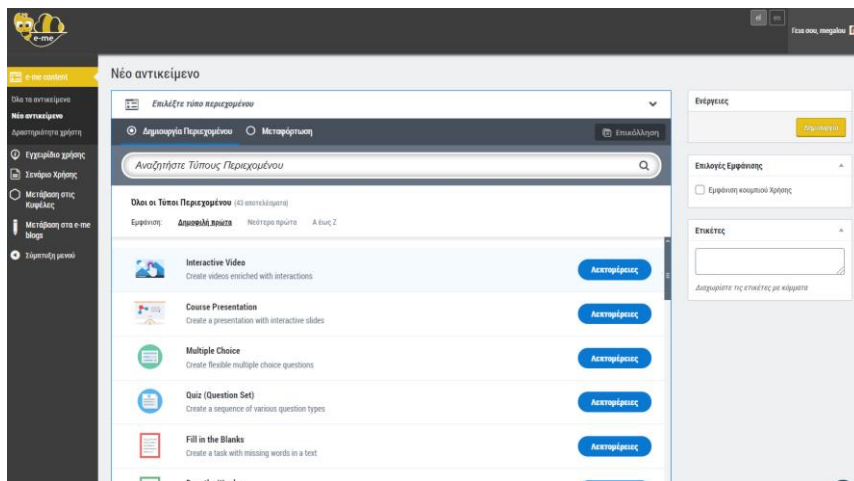
1.3.1 Πώς δημιουργώ ένα νέο αντικείμενο e-me content;

Ανοίξτε την εφαρμογή e-me content από την κεντρικό χώρο εργασίας στην e-me οθόνη.

Στην καρτέλα «Νέο Αντικείμενο» όπου βρίσκεστε, επιλέξτε τον τύπο μαθησιακού αντικείμενου που θέλετε να δημιουργήσετε.

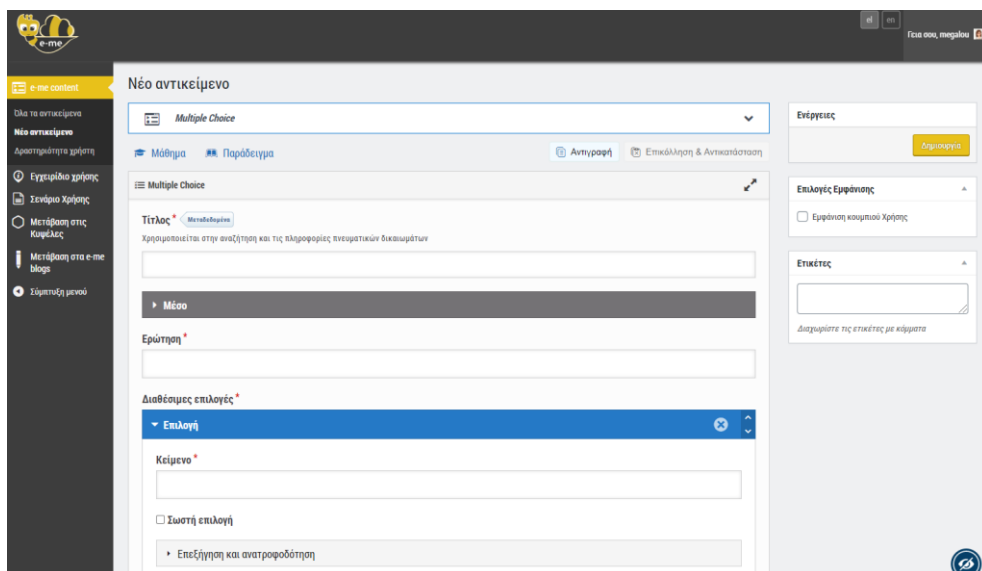
Συμπληρώστε τα πεδία της φόρμας δημιουργίας αντικειμένου. Τα πεδία διαφέρουν ανάλογα με τον τύπο του μαθησιακού αντικειμένου. Δείτε αναλυτικές οδηγίες ή βίντεο για κάθε έναν τύπο αντικειμένου στη σχετική ενότητα παρακάτω.

Επιλέξτε «Δημιουργία» για να ολοκληρωθεί η διαδικασία.



Εικόνα 4: e-me content: Δημιουργία νέου αντικειμένου – Επιλογή Τύπου

Ενδεικτικά, για τον Τύπο Αντικειμένου “Multiple Choice” η φόρμα είναι:

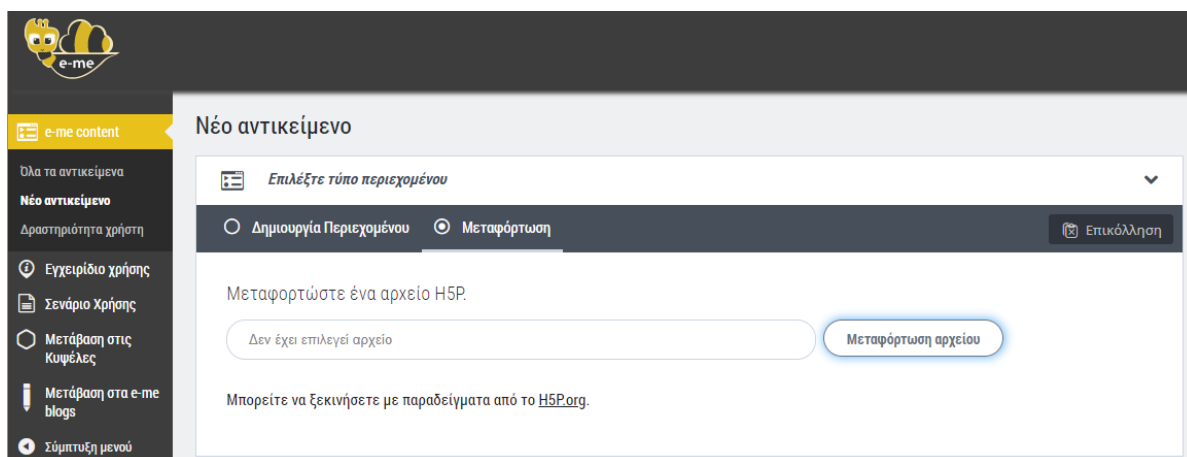


Εικόνα 5: e-me content: Δημιουργία άσκησης πολλαπλής επιλογής

1.3.2 Πώς μεταφορτώνω και χρησιμοποιώ αντικείμενα e-me content που έχουν δημιουργήσει άλλοι;

Εκτός από το να δημιουργήσετε τα δικά σας μαθησιακά αντικείμενα, μπορείτε να μεταφορτώσετε στη βιβλιοθήκη σας και αντικείμενα (αρχεία .h5p) που έχετε λάβει από κάποιο άλλο μέλος της e-me ή έχετε κατεβάσει από τη [συλλογή αντικειμένων e-me content του Φωτόδεντρου e-gliko χρηστών](#) ή άλλη πηγή.

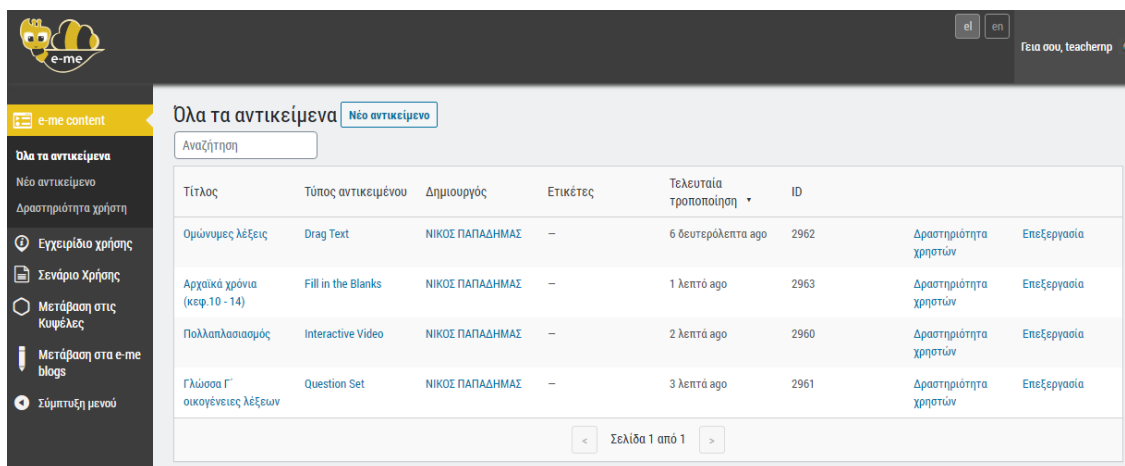
Στην καρτέλα «Νέο Αντικείμενο» επιλέξτε «Μεταφόρτωση» και στη συνέχεια «Μεταφόρτωση αρχείου». Εντοπίστε το αρχείο με κατάληξη h5p του αντικειμένου που θέλετε να μεταφορτώσετε και επιλέξτε «Μεταφόρτωση αρχείου».



Εικόνα 6: e-me content: Μεταφόρτωση αρχείου .hp5

1.3.3 Πώς επεξεργάζομαι ένα αντικείμενο e-me content;

Από το αριστερό μενού της εφαρμογής e-me content επιλέξτε «Όλα τα αντικείμενα» για να δείτε τη λίστα με όλα τα αντικείμενα για τα οποία έχετε δικαίωμα επεξεργασίας.



Εικόνα 7: e-me content: Κατάλογος όλων των αντικειμένων μέλους της e-me

Επιλέξτε την ενέργεια «Επεξεργασία» στο αντικείμενο που επιθυμείτε να τροποποιήσετε ή να επεξεργαστείτε για να οδηγηθείτε στη σελίδα επεξεργασίας του.

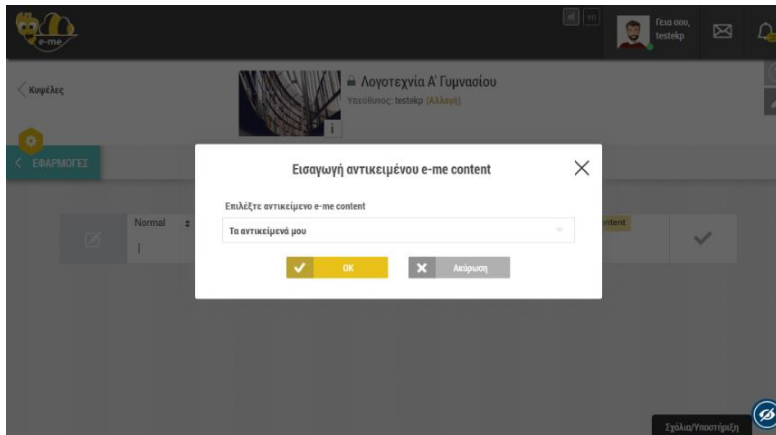
Αφού ολοκληρώσετε τις επιθυμητές αλλαγές, επιλέξτε την ενέργεια «Ενημέρωση» για να μεταφερθείτε στη σελίδα προβολής του αντικειμένου που επεξεργαστήκατε.

1.3.4 Πώς ενσωματώνω και αξιοποιώ τα διαδραστικά αντικείμενα e-me content;

Μπορείτε να αξιοποιήσετε τα αντικείμενα e-me content ενσωματώνοντάς τα σε εργαλεία και εφαρμογές στην e-me, ώστε να τα διαμοιραστείτε με άλλα μέλη της e-me ή να τα αξιοποιήσετε σε αναθέσεις εργασιών. Συγκεκριμένα, αντικείμενα e-me content υποστηρίζονται:

Στον Τοίχο της κυψέλης σας: Ενσωματώστε αντικείμενα e-me content σε αναρτήσεις ή σχόλια στον Τοίχο της κυψέλης σας για να τα διαμοιραστείτε με όλα τα μέλη της κυψέλης ή/και να τα αξιοποιήσετε σε κάποια ανάθεση εργασίας.

Πώς: Επιλέξτε το κουμπί "e-me content" που θα βρείτε στον επεξεργαστή κειμένου των αναρτήσεων στον Τοίχο της κυψέλης. Από τη λίστα όλων των αντικειμένων e-me content που έχετε στη βιβλιοθήκη σας, επιλέξτε το αντικείμενο που επιθυμείτε.



Εικόνα 8: e-me content: Επιλογή αντικειμένου για ενσωμάτωση σε ανάρτηση στον τοίχο κυψέλης

Στην εφαρμογή **e-me assignments**: Ενσωματώστε αντικείμενα e-me content (π.χ. ασκήσεις, διαδραστικές παρουσιάσεις, κουίζ κ.λπ) στις εργασίες προς ανάθεση που δημιουργείτε μέσα από την εφαρμογή e-me assignments, για να τα συμπεριλάβετε και να τα αξιοποιήσετε σε κάποια ανάθεση εργασίας. Μπορείτε να τα ενσωματώσετε στην περιγραφή της εργασίας καθώς και στην απάντηση ή ανατροφοδότηση σε εργασία.

Πώς: Αντιγράψτε τον κώδικα ενσωμάτωσης που θα βρείτε στη σελίδα προβολής του αντικειμένου σας και στη συνέχεια, επικολλήστε τον στην επιλογή «Εισαγωγή» - «Πολυμέσα»- «Ενσωματωμένος» στο μενού που θα βρείτε στον επεξεργαστή κειμένου της εφαρμογής e-me assignments.

Πώς: Επιλέξτε το κουμπί «e-me content» που θα βρείτε στον επεξεργαστή κειμένου νέας εργασίας, απάντησης ή ανατροφοδότησης στην εφαρμογή e-me assignments. Από τη λίστα όλων των αντικειμένων e-me content που έχετε στη βιβλιοθήκη σας, επιλέξτε το αντικείμενο που επιθυμείτε.

Στην εφαρμογή **e-me blogs**: Ενσωματώστε αντικείμενα e-me content (π.χ. ασκήσεις, διαδραστικές παρουσιάσεις, κουίζ κ.λπ) στο προσωπικό σας ιστολόγιο ή στο ιστολόγιο μιας κυψέλης, ώστε να τα δημοσιοποιήσετε και να το διαμοιράσετε με όλους, ακόμη και έξω από το περιβάλλον της e-me.

Πώς: Επιλέξτε το κουμπί "e-me content" που θα βρείτε στον επεξεργαστή κειμένου ενός ιστολογίου στην εφαρμογή e-me blog. Από τη λίστα όλων των αντικειμένων e-me content που έχετε στη βιβλιοθήκη σας, επιλέξτε το αντικείμενο που επιθυμείτε.

Σε άλλες ιστοσελίδες ή αναρτήσεις ιστολογίων, εκτός e-me.

Πώς: Αντιγράψτε τον κώδικα ενσωμάτωσης που θα βρείτε στη σελίδα προβολής του αντικειμένου σας και στη συνέχεια, επικολλήστε τον στο επιθυμητό σημείο προβολής σε άλλες ιστοσελίδες ή αναρτήσεις ιστολογίων, ώστε να ενσωματώσετε το αντικείμενο με τη μορφή iframe.

1.3.5 Πώς βλέπω ποιοι από τους/τις μαθητές/τριές μου ολοκλήρωσαν μια δραστηριότητα με αντικείμενο e-me content;

Από το αριστερό μενού της εφαρμογής e-me content επιλέξτε «Όλα τα αντικείμενα» για να δείτε τη λίστα με όλα τα αντικείμενα για τα οποία έχετε δημιουργήσει ή γενικά όσα έχετε δικαίωμα επεξεργασίας.

Για το αντικείμενο που σας ενδιαφέρει, επιλέξτε «Δραστηριότητα χρηστών» για να δείτε:

Ποιοι από τους/τις μαθητές/τριές σας ολοκλήρωσαν τη/τις δραστηριότητα/ες του αντικειμένου τη συνολική βαθμολογία που συγκέντρωσαν

άλλα στοιχεία όπως χρόνος έναρξης, ολοκλήρωσης και διάρκειας αλληλεπίδρασης.

Απαραίτητη προϋπόθεση για να καταγραφεί η δραστηριότητα των μαθητών/τριών είναι να είναι συνδεδεμένοι/ες στην e-me όταν αλληλεπιδρούν με το αντικείμενο e-me content.

Χρήστης	Βαθμολογία	Μέγιστη βαθμολογία	Έναρξη	Ολοκλήρωση	Χρόνος
[Greyed out]	5	9	December 11, 2020 11:30 pm	December 11, 2020 11:31 pm	1:51
[Greyed out]	9	9	December 10, 2020 1:46 pm	December 10, 2020 1:46 pm	0:10
[Greyed out]	9	9	December 9, 2020 6:25 pm	December 9, 2020 6:27 pm	1:52
[Greyed out]	9	9	December 9, 2020 6:01 pm	December 9, 2020 6:09 pm	7:08
[Greyed out]	9	9	December 7, 2020 7:01 pm	December 7, 2020 7:02 pm	0:04

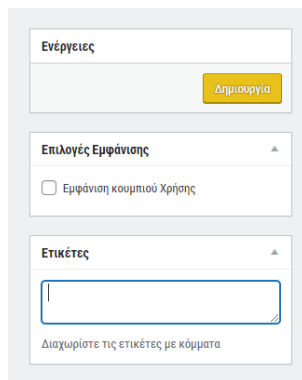
Εικόνα 8: e-me content: Δραστηριότητα χρηστών

Πώς οργανώνω τα αντικείμενα e-me content;

Μπορείτε να οργανώσετε τα αντικείμενα e-me content που έχετε στη λίστα αντικειμένων σας προσθέτοντας ετικέτες σε αυτά, ώστε να τα ταξινομήσετε σε κατηγορίες.

Το πεδίο «Ετικέτες» θα το βρείτε στο δεξί τμήμα της φόρμας δημιουργίας αντικειμένου. Εάν θέλετε να προσθέσετε περισσότερες από μία ετικέτες, διαχωρίστε τες με κόμματα.

Μπορείτε να προσθέσετε ετικέτες σε ένα αντικείμενο e-me content είτε κατά τη δημιουργία του, είτε αργότερα, κατά την επεξεργασία του και ενημέρωσή του.



Εικόνα 9: e-me content: Εισαγωγή ετικετών

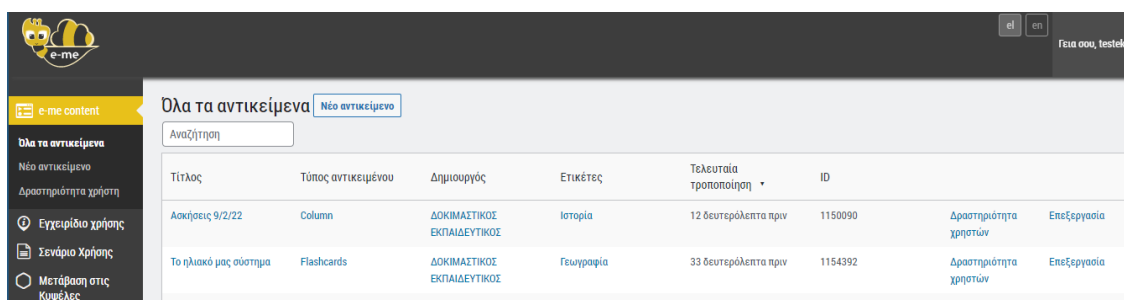
Πώς αναζητώ αντικείμενα e-me content από τη λίστα αντικειμένων μου;

Μπορείτε να αναζητήσετε αντικείμενα e-me content από την καρτέλα «Όλα τα αντικείμενα», με τους εξής τρόπους:

Συμπληρώστε μια λέξη στο πεδίο «Αναζήτηση», ώστε να εμφανιστούν όλα τα αντικείμενα e-me content που περιέχουν στον τίτλο τους αυτή τη λέξη.

Επιλέξτε έναν τύπο αντικειμένου (από εκείνους που εμφανίζονται στη λίστα αντικειμένων σας), προκειμένου να φιλτράρετε τα αποτελέσματα και να εμφανιστούν μόνο τα αντικείμενα του επιλεγμένου τύπου.

Επιλέξτε μια ετικέτα (από εκείνες που εμφανίζονται στη λίστα αντικειμένων σας), ώστε να εμφανίζονται μόνο τα αντικείμενα που έχουν την επιλεγμένη ετικέτα.



Εικόνα 10: e-me content: Αναζήτηση αντικειμένων


1.4 Πώς μπορώ να εισαγάγω μαθηματικά σύμβολα σε ένα αντικείμενο e-me content;

Μπορείτε να εισαγάγετε περιεχόμενο LaTeX. Η ενσωμάτωση περιεχομένου LaTeX επιτρέπεται στους περισσότερους, αλλά όχι σε όλους τους τύπους αντικειμένων e-me content (π.χ. δεν επιτρέπεται στον τύπο αντικειμένου *Drag the word*).

Χρησιμοποιήστε τη σύνταξη (έκφραση LaTeX) , για να εμφανίσετε μια μαθηματική έκφραση στη ροή του κειμένου.

Χρησιμοποιήστε τη σύνταξη $έκφραση$ ή $\backslash[έκφραση]$, για να εμφανίσετε μια μαθηματική έκφραση σε νέα γραμμή.

Σχετικά βίντεο για το e-me content

	<p>Σχετικό βίντεο:</p> <p>08. e-me - Εφαρμογή e-me content</p>
---	--

Σχετικά βίντεο από την εκπαιδευτική κοινότητα για το e-me content:

1	Δημιουργώ ασκήσεις και περιεχόμενο στην e-me (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)
2	Δραστηριότητα χρηστών – οργάνωση αντικειμένων με ετικέτες (video από εκπαιδευτικό Π. Ευσταθίου)
3	Πώς κατεβάζω εργασίες του e-me content και πώς τις χρησιμοποιώ στη δική μου κυψέλη (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
4	Λήψη αντικειμένων e-me content από Φωτόδεντρο - Μεταφόρτωση, δημοσίευση, ενσωμάτωση σε e-me (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
5	Πώς δημοσιεύω αντικείμενο του e-me content στο Φωτόδεντρο (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)
6	Πώς αναθέτω στο e-me assignments εργασίες με e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
7	Πώς αλλάζω τις διαστάσεις των αντικειμένων του e-me content για να εμφανίζονται ολόκληρα στον τοίχο της κυψέλης; (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)

2 Τι τύπους e-me content μαθησιακών αντικειμένων μπορώ να φτιάξω και πώς;

2.1 Διαδραστικό Βίντεο (Interactive Video)

2.1.1 Εργαλείο δημιουργίας βίντεο εμπλουτισμένου με διαδραστικά στοιχεία.

Χρησιμοποιήστε ένα βίντεο που είτε έχετε δημιουργήσει εσείς και έχετε αποθηκευμένο στον υπολογιστή σας, είτε είναι αναρτημένο κάπου στο Διαδίκτυο και εισαγάγετε σε αυτό, σε όποια χρονική στιγμή του βίντεο επιθυμείτε, κείμενο, υπερσύνδεσμο, εικόνα, ερώτηση κτλ. ή ακόμα και άλλο αντικείμενο e-me content, προκειμένου να το εμπλουτίσετε.

Προσαρμόστε το βίντεο, έτσι ώστε να γίνεται μετάβαση σε συγκεκριμένο σημείο του βίντεο ανάλογα με τις επιλογές ή τις απαντήσεις του μέλους. Η δημιουργία και η επεξεργασία του βίντεο γίνεται εξ ολοκλήρου μέσα στην εφαρμογή e-me content, χωρίς να απαιτείται η εγκατάσταση κάποιας εξειδικευμένης εφαρμογής.

Ένα παράδειγμα χρήσης είναι ένα βίντεο που να επεξηγεί ένα φυσικό φαινόμενο. Σε σημεία όπου θέλετε να τονίσετε κάποιες έννοιες ή να αξιολογήσετε τις γνώσεις των μαθητών/τριών, μπορείτε να εισαγάγετε εικόνες ή επεξηγήσεις σε μορφή κειμένου και ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	E me, δημιουργία διαδραστικού βίντεο, interactive video (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)
2	Άσκηση Interactive Video του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
3	E-ME CONTENT: Δημιουργία "Interactive Video" (h5p) (video από εκπαιδευτικό Π. Κερασόβιτη)

2.2 Παρουσίαση Μαθήματος (Course Presentation)

2.2.1 Εφαρμογή δημιουργίας παρουσίασης με διαφάνειες που περιέχουν διαδραστικά στοιχεία.

Χρησιμοποιήστε πολυμέσα, κείμενο και ποικίλα είδη διαδραστικών στοιχείων, όπως ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών, διαδραστικά βίντεο, διαδραστικές συνόψεις κ.ά., για να δημιουργήσετε μια σειρά από διαφάνειες. Όπως ισχύει σε όλους τους τύπους αντικειμένων e-me content, η επεξεργασία του περιεχομένου πραγματοποιείται μέσω ενός φυλλομετρητή. Ένας συνήθης τρόπος αξιοποίησης του τύπου αντικειμένων «Παρουσίαση μαθημάτων» περιλαμβάνει τη χρήση μερικών διαφανειών, για να γίνει εισαγωγή σε ένα θέμα και τη συνακόλουθη χρήση μερικών ακόμα διαφανειών στις οποίες ελέγχονται οι γνώσεις των μαθητών/τριών. Οι παρουσιάσεις μαθημάτων μπορούν ωστόσο να χρησιμοποιηθούν με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, π.χ. ως εργαλείο παρουσίασης για χρήση στην τάξη ή ως παιχνίδι, όπου η συνηθισμένη

πλοήγηση αντικαθίσταται με κουμπιά πλοήγησης πάνω από τις διαφάνειες, για να μπορέσει ο/η μαθητής/τρια να κάνει επιλογές και να δει τι συνεπάγονται αυτές.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Course Presentation του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	--

2.3 Άσκηση Πολλαπλής Επιλογής (Multiple Choice)

2.3.1 Εφαρμογή δημιουργίας ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής.

Εισαγάγετε τις ερωτήσεις και τις πιθανές απαντήσεις σε κάθε μία από αυτές, σε μορφή κειμένου για να επιλέξουν οι μαθητές/τριες. Μπορείτε να έχετε μία ή περισσότερες σωστές απαντήσεις ανά ερώτηση. Οι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής μπορούν να αποτελέσουν εργαλείο αξιολόγησης. Οι μαθητές/τριες λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση για την απόδοσή τους.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Multiple choice του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
2	Άσκηση πολλαπλών επιλογών (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)

2.4 Ιστοριογραμμή (Timeline)

2.4.1 Εφαρμογή δημιουργίας ιστοριογραμμής.

Δημιουργήστε μια ιστοριογραμμή, για να οργανώσετε και να παρουσιάσετε μια σειρά από γεγονότα με χρονολογική σειρά. Χρησιμοποιήστε εικόνες και κείμενα. Επίσης μπορείτε να εισαγάγετε περιεχόμενο από τους ιστότοπους: Twitter, YouTube, Flickr, Vimeo, Google Maps και SoundCloud.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Timeline του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	---

2.5 Υπαγόρευση (Dictation)

2.5.1 Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης υπαγόρευσης κειμένου.

Προσθέστε ένα αρχείο ήχου που περιέχει μια πρόταση που θέλετε να υπαγορεύσετε στους μαθητές/σας για να γράψουν. Προσθέστε επίσης το σωστό κείμενο που αντιστοιχεί στο αρχείο που υπαγορεύσατε και το οποίο θα θέλατε να γράψουν οι μαθητές/τριές σας ακούγοντας το. Οι μαθητές/τριες μπορούν να ακούσουν το ηχητικό και να πληκτρολογήσουν αυτό που έχουν ακούσει σε ένα πεδίο κειμένου. Οι απαντήσεις τους αξιολογούνται αυτόματα.

Παρέχεται η δυνατότητα, μέσω κατάλληλων ρυθμίσεων, να τροποποιηθεί το επίπεδο δυσκολίας της άσκησης. Μπορεί προαιρετικά να προστεθεί ένα δεύτερο δείγμα ήχου, το οποίο όμως θα περιέχει μια υπαγόρευση σε αργή ταχύτητα. Μπορεί να οριστεί ένα όριο για το πόσο συχνά μπορεί να παιχτεί

ένα δείγμα, να καθοριστεί εάν η χρήση σωστής στίξης από τους μαθητές/τριες θα επηρεάζει τη βαθμολόγηση και αν μικρά λάθη, όπως τα σφάλματα πληκτρολόγησης, θα πρέπει να υπολογίζονται ως λάθος και πώς θα επηρεάζουν την τελική βαθμολογία.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	e-me - Προσθήκη δυνατότητας ηχογράφησης στην εφαρμογή της Ορθογραφίας (Dictation) (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
2	Υπαγορεύω ορθογραφία στην e me (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)

2.6 Κουίζ / Σετ Ερωτήσεων (Quiz / Question Set)

2.6.1 Εφαρμογή δημιουργίας κουίζ με πολλές ερωτήσεις.

Δημιουργήστε ένα κουίζ με μια σειρά ερωτήσεων. Συνδυάστε διαφορετικούς τύπους αντικειμένων e-me content για να δημιουργήσετε ένα κουίζ με πολλά ερωτήματα ή/και δραστηριότητες.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Quiz Question Set του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
2	e-me content, quiz, δημιουργία διαφορετικών τύπων ερωτήσεων (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)

2.7 Άσκηση Συμπλήρωσης Κενών (Fill in the Blanks)

2.7.1 Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης συμπλήρωσης κενών.

Εισαγάγετε ένα κείμενο και προσδιορίστε ποιες λέξεις θέλετε να μην εμφανίζονται, ώστε να τις συμπληρώσουν οι μαθητές/τριές σας. Η λύση εμφανίζεται στον/στην μαθητή/τρια αφού συμπληρώσει όλες τις λέξεις που λείπουν ή μετά από κάθε λέξη που συμπληρώνει, ανάλογα με τις ρυθμίσεις που έχετε ορίσει. Πληκτρολογήστε ή επικολλήστε ένα κείμενο και επισημάνετε τις προς συμπλήρωση λέξεις με αστερίσκο.

Εκτός από την εκμάθηση της μητρικής και μιας ξένης γλώσσας, η συμπλήρωση των κενών μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ελέγξει την ικανότητα των μαθητών/τριών να αναπαράγουν γεγονότα ή να εξαγάγουν μαθηματικά συμπεράσματα.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	e-me Fill in the Blanks (Συμπλήρωση κενών) (video από εκπαιδευτικό Π. Ευσταθίου)
---	--

2.8 Παιχνίδι Μνήμης (Memory Game)

2.8.1 Εφαρμογή δημιουργίας παιχνιδιού αντιστοίχισης εικόνων.

Δημιουργήστε τα δικά σας παιχνίδια μνήμης, μεταφορτώνοντας εικόνες της επιλογής σας και εξετάστε τη μνήμη των μαθητών/τριών σας με το απλό, αλλά όμορφο αυτό παιχνίδι.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Memory game του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
2	E-me, Παιχνίδι μνήμης, Memory game (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)
3	E-ME CONTENT: Memory Game (Παιχνίδι μνήμης) (video από εκπαιδευτικό Π. Κερασοβίτη)
4	E-ME MEMORY GAME (ίδιες εικόνες) (video από εκπαιδευτικό Π. Ευσταθίου)
5	E-ME MEMORY GAME (εικόνα με λέξη) (video από εκπαιδευτικό Π. Ευσταθίου)

2.9 Κρυπτόλεξο (Find the Words)

Εφαρμογή δημιουργίας  κρυπτόλεξου.

Δημιουργήστε ένα κρυπτόλεξο ορίζοντας τους χαρακτήρες που θα χρησιμοποιηθούν, επιλέγοντας τις λέξεις που θα πρέπει να βρουν οι μαθητές/τριες και ορίζοντας το επίπεδο δυσκολίας.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	E-ME FIND THE WORDS (Κρυπτόλεξο) (video από εκπαιδευτικό Π. Ευσταθίου)
2	E-me, Δημιουργία Κρυπτόλεξου (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)

2.10 Ηχογράφηση (Audio Recorder)

2.10.1  Εφαρμογή δημιουργίας μικροεφαρμογής εγγραφής ήχου.

Χρησιμοποιήστε την εφαρμογή αυτή για να πραγματοποιήσετε μια ηχογράφηση εσείς ή οι μαθητές/τριές σας. Μπορείτε να δημιουργήσετε αρχεία ήχου .wav, να τα ακούσετε και να τα αποθηκεύσετε στον υπολογιστή σας ή σε άλλη συσκευή.

Με ένα τέτοιο αντικείμενο μπορείτε να καταγράψετε τη φωνή σας για να δώσετε οδηγίες σε μαθητές/τριες που δεν μπορούν ακόμα να διαβάσουν κείμενο. Στην περίπτωση της διδασκαλίας ξένων γλωσσών, μπορεί να αξιοποιηθεί για την εκμάθηση της σωστής εκφοράς του λόγου.

Αντίστοιχα οι μαθητές/τριες σας μπορούν να ηχογραφήσουν τη φωνή τους, ή μια μελωδία, έναν ρυθμό για να υποβάλλουν μια απάντηση σε εργασία ή σε άλλη ανάρτηση.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Audio Recorder του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
2	E me content, audio recorder, Ηχογράφηση (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)

2.11 Σύρε και Άφησε τις Λέξεις (Drag the Words)

2.11.1 Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης Σύρε και Άφησε τις λέξεις στο σωστό σημείο.

Πληκτρολογήστε ή επικολλήστε ένα κείμενο και προσδιορίστε τα σωστά σημεία στα οποία θα πρέπει να σύρουν και να εναποθέσουν οι μαθητές/τριες λέξεις. Ορίστε τις λέξεις που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές/τριές σας και τα σημεία στα οποία θα πρέπει να τοποθετηθούν για να συμπληρωθεί σωστά το κείμενο.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	E-ME DRAG THE WORDS (Αντιστοίχιση) (video από εκπαιδευτικό Π. Ευσταθίου)
2	Άσκηση Drag the words του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)

2.12 Στήλη (Column)

2.12.1 Εφαρμογή δημιουργίας στήλης για την οργάνωση περιεχομένου.

Οργανώστε το περιεχόμενό σας σε διάταξη στήλης. Ομαδοποιήστε τύπους αντικειμένων που αναφέρονται σε παρόμοιο περιεχόμενο ή σε ένα κοινό θέμα για να δημιουργήσετε μια συνεκτική μαθησιακή εμπειρία.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Column του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
2	E-me content, column, ασκήσεις σε στήλη (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)

2.13 Σύρε και Άφησε (Drag and Drop)

2.13.1 Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης μεταφοράς και απόθεσης με εικόνες.

Χρησιμοποιήστε και κείμενα και εικόνες για να δημιουργήσετε αντικείμενα με σύρσιμο κι απόθεση. Ο τύπος αντικειμένου «Σύρε και Άφησε» υποστηρίζει ερωτήσεις και απαντήσεις με αντιστοιχία στοιχείων ένα προς ένα, ένα προς πολλά, πολλά προς ένα και πολλά προς πολλά. Οι μαθητές/τριες καλούνται να συσχετίσουν δύο ή περισσότερα στοιχεία και να κάνουν λογικές συνδέσεις με οπτικό τρόπο.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	E-ME DRAG AND DROP (Σέρνω τις λέξεις στη σωστή εικόνα) (video από εκπαιδευτικό Π. Ευσταθίου)
2	E me content, drag and drop, Σύρε κι άφησε, μέρος 1º και μέρος 2º (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)

3	E-ME CONTENT: Drag and Drop (video από εκπαιδευτικό Π. Κερασοβίτη)
---	--

2.14 Βρες το Hotspot (Find the Hotspot)

2.14.1 Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης εύρεσης ενός σωστού σημείου (hotspot) σε εικόνα.

Μεταφορτώστε μια εικόνα και ορίστε ένα σωστό σημείο (hotspot) που θα πρέπει να βρουν οι μαθητές/τριες σας ακολουθώντας την περιγραφή/ερώτηση που τους δίνετε.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Find the hotspot του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	---

2.15 Έκθεση ιδεών - Δοκίμιο (Essay)

2.15.1 Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης έκθεσης ιδεών / δοκιμίου με άμεση ανατροφοδότηση.

Ορίστε ένα θέμα. Προσδιορίστε και ένα σύνολο λέξεων-κλειδιών που αντιπροσωπεύουν βασικά σημεία του θέματος. Αυτές οι λέξεις-κλειδιά αντιστοιχίζονται στο κείμενο που οι μαθητές/τριες συνθέτουν στον κειμενογράφο του αντικειμένου. Ανάλογα με το αν εμφανίζονται ή όχι οι λέξεις-κλειδιά στο κείμενο των μαθητών/τριών, παρέχονται ανατροφοδοτικά σχόλια, είτε υποδεικνύοντας την αναθεώρηση ορισμένων λεπτομερειών για το θέμα αν λείπει μια λέξη-κλειδί, είτε επιβεβαιώνοντας τις ιδέες του/της μαθητή/τριας, εάν το κείμενο περιέχει μια λέξη-κλειδί.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Essay του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	--

2.16 Κάρτες Διαλόγου (Dialog Cards)

2.16.1 Εφαρμογή δημιουργίας περιστρεφόμενων καρτών με κείμενο.

Πληκτρολογήστε ή επικολλήστε κείμενο και δημιουργήστε Κάρτες Διαλόγου ως ασκήσεις, για να βοηθήσετε τους/τις μαθητές/τριές σας να απομνημονεύσουν λέξεις, εκφράσεις ή προτάσεις.

Στο μπροστινό μέρος της κάρτας, υπάρχει μια υπόδειξη για μια λέξη ή μια έκφραση. Γυρίζοντας την κάρτα, ο/η μαθητής/τρια αποκαλύπτει μια σχετική λέξη ή έκφραση. Οι κάρτες διαλόγου μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκμάθηση γλωσσών ή για να παρουσιαστούν μαθηματικά προβλήματα ή να βοηθηθούν οι μαθητές/τριες, ώστε να ανακαλέσουν πληροφορίες όπως ιστορικά γεγονότα, τύπους ή ονόματα.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Dialog cards του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
2	E-me content, dialog cards, κάρτες διαλόγου (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)

2.17 Περιστρεφόμενες κάρτες (Flashcards)

2.17.1 Εφαρμογή δημιουργίας περιστρεφόμενων καρτών.

Δημιουργήστε μία περιστρεφόμενη κάρτα ή ένα σύνολο καρτών, όπου κάθε κάρτα έχει εικόνες που συνδυάζονται με ερωτήσεις και απαντήσεις. Οι μαθητές/τριες πρέπει να συμπληρώσουν το πεδίο κειμένου και στη συνέχεια, να ελέγξουν την ορθότητα της λύσης τους.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	E-ME CONTENT: Flash Cards (video από εκπαιδευτικό Π. Κερασοβίτη)
---	--

2.18 Hotspots σε Εικόνα (Image Hotspots)

2.18.1 Εφαρμογή δημιουργίας εικόνας με πολλαπλά hotspots πληροφοριών.

Χρησιμοποιήστε μια εικόνα της επιλογής σας και προσθέστε διαδραστικά hotspots. Όταν ο/η μαθητής/τρια επιλέξει ένα hotspot, εμφανίζεται ένα αναδυόμενο παράθυρο που περιέχει μια κεφαλίδα και κείμενο ή βίντεο. Χρησιμοποιώντας το εργαλείο συγγραφής, μπορείτε να προσθέσετε όσα hotspots επιθυμείτε.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Image hotspots του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	---

2.19 Εργαλείο Τεκμηρίωσης (Documentation Tool)

2.19.1 Εφαρμογή δημιουργίας οδηγού τεκμηρίωσης με δυνατότητα εξαγωγής κειμένου.

Δημιουργήστε οδηγούς αξιολόγησης για δραστηριότητες που βασίζονται σε στόχους. Δημιουργήστε επίσης οδηγούς με φόρμες προς συμπλήρωση. Προσθέστε όσα βήματα επιθυμείτε στον οδηγό. Σε κάθε βήμα, καθορίστε ποιο περιεχόμενο θα αντιστοιχεί στο εκάστοτε βήμα. Το περιεχόμενο μπορεί να είναι απλό κείμενο, πεδία εισαγωγής, ορισμός στόχου και αξιολόγηση στόχου. Μετά τη δημοσίευση, ο/η μαθητής/τρια θα διατρέξει τα βήματα του οδηγού. Στο τελευταίο βήμα του οδηγού, ο/η μαθητής/τρια μπορεί να δημιουργήσει και να κατεβάσει ένα έγγραφο με όσα στοιχεία έχουν συμπληρωθεί. Το «Εργαλείο Τεκμηρίωσης» προσαρμόζεται πλήρως και λειτουργεί εξαιρετικά σε μικρότερες οθόνες καθώς και στην οθόνη του υπολογιστή σας.

2.20 Ακορντεόν (Accordion)

2.20.1 Εφαρμογή δημιουργίας λίστας με αναδιπλούμενα στοιχεία.

Μειώστε τον όγκο του κειμένου που εμφανίζεται στους/στις μαθητές/τριες, χρησιμοποιώντας μία λίστα με αναδιπλούμενα στοιχεία. Οι μαθητές/τριες επιλέγουν την επικεφαλίδα που τους ενδιαφέρει για να δουν το λεπτομερές περιεχόμενο. Ενδείκνυται για την παροχή μιας επισκόπησης με προαιρετικές επεξηγήσεις σε βάθος.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Accordion του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζηράββα)
---	--

2.21 Ακολουθία Εικόνων (Agamoto / Image Blender)

2.21.1 Εφαρμογή δημιουργίας ακολουθίας εικόνων και επεξηγήσεων.

Εισαγάγετε εικόνες και καθορίστε τη σειρά με την οποία θέλετε να παρουσιάζονται. Οι μαθητές/τριες καλούνται να δουν τη μία εικόνα μετά την άλλη, π.χ. φωτογραφίες ενός αντικειμένου που αλλάζει με την πάροδο του χρόνου, σχημάτων ή χαρτών που είναι οργανωμένα σε διαφορετικά επίπεδα, ή εικόνες που αποκαλύπτουν ολοένα και περισσότερες λεπτομέρειες.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Agamoto (Image Blender) του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζηράββα)
---	--

2.22 Αριθμητικό κουίζ (Arithmetic Quiz)

2.22.1 Εφαρμογή δημιουργίας αριθμητικών κουίζ με χρονομέτρηση.

Δημιουργήστε αριθμητικά κουίζ, αποτελούμενα από ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών. Επιλέξτε τον τύπο και την έκταση (αριθμό ερωτήσεων) του κουίζ. Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν τη βαθμολογία και τον χρόνο που δαπανούν για την επίλυση του κουίζ.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	E-ME ARITHMETIC QUIZ (video από εκπαιδευτικό Π. Ευσταθίου)
2	Πώς δημιουργώ μαθηματικό κουίζ στην e-me (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)

2.23 Αρχείο Ήχου (Audio)

2.23.1 Εφαρμογή δημιουργίας αναπαραγωγής αρχείου ήχου.

Μεταφορτώστε μια ηχογράφιση ή ένα αρχείο μουσικής ή ήχου ως αρχείο .mp3, .wav, .ogg, ή συμπληρώστε τον σύνδεσμο προς μια ηχογράφιση. Χρησιμοποιήστε το αντικείμενο αυτό για να διαμοιραστείτε αρχεία ήχου ή για να τα αξιοποιήσετε στη δημιουργία άλλων αντικειμένων e-me content.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Audio του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	--

2.24 Γράφημα (Chart)

2.24.1 Εφαρμογή δημιουργίας γραφημάτων.

Επιλέξτε τον τύπο του γραφήματος που επιθυμείτε να δημιουργήσετε (ραβδόγραμμα ή γράφημα πίτας). Εισαγάγετε τα δεδομένα σας, για να τα παρουσιάσετε με οπτικό τρόπο.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	E-me, δημιουργία γραφήματος, chart (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)
---	--

2.25 Κολάζ (Collage)

2.25.1 Εφαρμογή δημιουργίας κολάζ πολλαπλών εικόνων.

Εισαγάγετε εικόνες της επιλογής σας και οργανώστε τις σε μια όμορφη σύνθεση.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Collage του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	--

2.26 Σημείωσε τις Λέξεις (Mark the Words)

2.26.1 Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης επισήμανσης λέξεων.

Δημιουργήστε τμήματα κειμένου με ένα καθορισμένο σύνολο σωστών λέξεων. Ο/η μαθητής/τρια επισημαίνει τις λέξεις σύμφωνα με τις οδηγίες της άσκησης και λαμβάνει μια βαθμολογία. Μέσω του εργαλείου συγγραφής είναι ιδιαίτερα εύκολο να ορίσετε τις σωστές λέξεις που θα επιλέγονται με κλικ. Εισαγάγετε το κείμενο και επισημάνετε μέσα σε αστερίσκους τις λέξεις στις οποίες το μέλος πρέπει να κάνει κλικ και οι οποίες αντιστοιχούν στις σωστές απαντήσεις.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Μαρκάρω τη λέξη στην e-me (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)
---	--

2.27 Μάντεψε την Απάντηση (Guess the Answer)

2.27.1  Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης «Μάντεψε την Απάντηση».

Μεταφορτώστε μια εικόνα και προσθέστε μια κατάλληλη περιγραφή. Οι μαθητές/τριες μπορούν να μαντέψουν την απάντηση και να πατήσουν τη γραμμή κάτω από την εικόνα για να αποκαλύψουν τη σωστή απάντηση.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Guess the answer του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	---

2.28 Εναλλαγή εικόνων (Image Slider)

2.28.1  Εφαρμογή δημιουργίας συλλογής με εναλλασσόμενες εικόνες.

Παρουσιάστε τις εικόνες σας με εύκολο και ελκυστικό τρόπο. Μεταφορτώστε εικόνες και εισαγάγετε εναλλακτικά κείμενα για τις εικόνες. Οι επόμενες δύο διαδοχικές εικόνες είναι πάντα προφορτωμένες, ώστε η εναλλαγή μεταξύ των εικόνων να γίνεται γρήγορα, χωρίς αναμονή για τη φόρτωση της επόμενης εικόνας. Οι εικόνες μπορούν να εμφανιστούν ως μέρος της σελίδας ή σε λειτουργία πλήρους οθόνης. Όταν χρησιμοποιούνται ως μέρος της σελίδας, το σύστημα θα επιλέξει σταθερή αναλογία διαστάσεων με βάση τις χρησιμοποιούμενες εικόνες. Μπορείτε να επιλέξετε να χειριστείτε διαφορετικά τις αναλογίες διαστάσεων.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Image Slider του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	---

2.29 Ενσωμάτωση iFrame (iframe Embedder)

2.29.1  Εφαρμογή δημιουργίας αντικειμένου ενσωμάτωσης iFrame.

Αντιγράψτε και επικολλήστε μια διεύθυνση URL για να ενσωματώσετε μια μικροεφαρμογή, ή περιεχόμενο, ή ένα σύνολο αρχείων από εξωτερικό ιστότοπο. Με την ενσωμάτωση iFrame

καθίσταται εύκολη η δημιουργία ενός αντικειμένου από ήδη υπάρχουσες εφαρμογές JavaScript από άλλους ιστότοπους.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Iframe Embedder του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	--

2.30 Σειροθέτηση Εικόνων (Image Sequencing)

2.30.1 Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης τοποθέτησης εικόνων στη σωστή σειρά.

Προσθέστε ένα σύνολο από δικές σας εικόνες (με προαιρετική περιγραφή) σε μια συγκεκριμένη σειρά. Η σειρά εμφάνισης των εικόνων θα είναι τυχαία και οι μαθητές/τριες θα πρέπει να τις αναδιοργανώσουν με βάση τις οδηγίες της άσκησης που έχετε συμπληρώσει.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	E-ME CONTENT: Image Sequencing (Ακολουθία εικόνων) (video από εκπαιδευτικό Π. Κερασσώβιτη)
2	Άσκηση Image Sequencing του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)

2.31 Αντιπαραβολή Εικόνων / Δημιουργία διαδραστικών εικόνων (Image Juxtaposition)

2.31.1 Εφαρμογή δημιουργίας αντικειμένου αντιπαραβολής εικόνων.

Εισαγάγετε δύο εικόνες και δώστε τη δυνατότητα στους μαθητές/τριές σας να τις συγκρίνουν δυναμικά.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Image juxtaposition του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
---	--

2.32 Αντιστοίχιση εικόνων (Image Pairing)



2.32.1 Εφαρμογή δημιουργίας παιχνιδιού αντιστοίχισης εικόνων με μεταφορά και απόθεση.

Εισαγάγετε εικόνες. Οι μαθητές/τριες πρέπει να δημιουργήσουν ζευγάρια εικόνων. Οι δύο εικόνες του ζευγαριού δεν είναι απαραίτητο να είναι ίδιες. Έτσι μπορείτε να εξετάσετε την κατανόηση κάποιας σχέσης που συνδέει διαφορετικές εικόνες.

Σχετικά Βίντεο με οδηγίες χρήσης - Videotutorial(s)

1	Άσκηση Image pairing του e-me content (video από εκπαιδευτικό Π. Χατζησάββα)
2	E-me content, image pairing, ταιρίασμα εικόνων (video από εκπαιδευτικό Ν. Μακροδήμο)
3	E-ME CONTENT: Image Pairing (Αντιστοίχιση εικόνων) (video από εκπαιδευτικό Π. Κερασοβίτη)

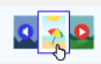
2.33 Κώδικας QR (KewAr Code)



2.33.1 Εφαρμογή δημιουργίας κώδικα QR.

Εισαγάγετε πληροφορίες, όπως διεύθυνση ιστοσελίδας, πληροφορίες επικοινωνίας, συντεταγμένες, πληροφορίες εκδήλωσης. Δημιουργήστε και διαμοιραστείτε κώδικα QR. Οι πληροφορίες που εισαγάγατε είναι άμεσα διαθέσιμες με την ανάγνωση του κώδικα QR από φορητές συσκευές.

2.34 Επιλογή εικόνας (Image Choice)



2.34.1 Εφαρμογή δημιουργίας παιχνιδιού επιλογής εικόνων.

Εισαγάγετε εικόνες και προσδιορίστε ποιες από αυτές θα πρέπει να εντοπίσουν οι μαθητές/τριες. Οι μαθητές/τριες λαμβάνουν σχόλια για το αν ήταν σωστή ή εσφαλμένη η επιλογή τους, σύμφωνα με την περιγραφή της εργασίας.

2.35 Σειροθέτηση παραγράφων (Sort the Paragraphs)



2.35.1 Εφαρμογή δημιουργίας άσκησης σειροθέτησης παραγράφων με μεταφορά και απόθεση.

Εισαγάγετε ένα σύνολο από προτάσεις - παραγράφους σε μια συγκεκριμένη σειρά. Η σειρά εμφάνισης των προτάσεων θα είναι τυχαία και οι μαθητές/τριες θα πρέπει να τις αναδιοργανώσουν με βάση τις οδηγίες της άσκησης που έχετε συμπληρώσει.

2.36 Σταυρόλεξο (Crossword)



2.36.1 Εφαρμογή δημιουργίας σταυρόλεξου.

Εισαγάγετε λέξεις και στοιχεία που τις περιγράφουν. Οι λέξεις και τα στοιχεία εμφανίζονται σε μορφή σταυρολέξου. Μπορείτε να επιλέξετε διάφορες ρυθμίσεις εμφάνισης των λέξεων (όπως π.χ. τον σχηματισμό ακροστοιχίδας), καθώς και να εισαγάγετε επιπλέον στοιχεία σε μορφή κειμένου, εικόνας, βίντεο ή ήχου.

2.37 Ημερολόγιο αντίστροφης μέτρησης (Advent Calendar)



2.37.1 Εφαρμογή δημιουργίας ημερολογίου αντίστροφης μέτρησης μέχρι τα Χριστούγεννα.

Εισαγάγετε εικόνες, κείμενα, βίντεο ή συνδέσμους σε κάθε ένα από τα διαθέσιμα παράθυρα του ημερολογίου. Μπορείτε να επιλέξετε αν οι χρήστες θα μπορούν να ανοίξουν όλα τα παράθυρα εξαρχής ή μετά από συγκεκριμένη ημερομηνία.

2.38 Μέθοδος σημειώσεων Cornell (Cornell Notes)



2.38.1 Υποστήριξη συστήματος σημειώσεων Cornell.

Εισαγάγετε ένα προς μελέτη κείμενο, βίντεο ή ακουστικό αρχείο και ορίστε την καταγραφή σχετικών σημειώσεων, οργανωμένων σε τέσσερις «περιοχές κειμένου» σύμφωνα με τη μέθοδο Cornell. Κατά τη μέθοδο σημειώσεων Cornell, στην κορυφή τίθεται ο τίτλος του προς μελέτη θέματος. Ακολουθεί από κάτω διαχωρισμός σε δύο τμήματα σημειώσεων, όπου στο αριστερό παρατίθενται οι βασικές έννοιες και στο δεξί οι σημειώσεις. Τέλος, παρέχεται στο κάτω μέρος χώρος για περίληψη/σύνοψη.


2.39 Διάρθρωση κειμένου (Structure Strip)



2.39.1 Δημιουργία σχεδιαγράμματος κειμένου.

Δημιουργήστε αλληλουχίες παραγράφων, για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο διαρθρώνεται ένα κείμενο και την αποτύπωση των πληροφοριών/επιχειρημάτων που αντιστοιχούν σε κάθε παράγραφο (π.χ. πρόλογος, πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα επίλογος), καθώς και τον καθορισμό της έκτασης και της βαρύτητας καθεμίας παραγράφου.

2.40 Επαυξημένη πραγματικότητα (AR Scavenger)

2.40.1  **Δημιουργία αντικειμένων επαυξημένης πραγματικότητας.**

Ορίστε δείκτες (markers), παρόμοιους με τους κωδικούς QR, οι οποίοι όταν σαρωθούν (σκαναριστούν) με την κάμερα μιας συσκευής (π.χ. smartphone) μπορούν να ενεργοποιήσουν την προβολή ενός προεπιλεγμένου τρισδιάστατου μοντέλου ή ενός αντικειμένου «e-me content».

2.41 Τοίχος πληροφοριών (Information Wall)

2.41.1  **Δημιουργία δομημένης λίστας πληροφοριών.**

Εισαγάγετε κείμενο, εικόνες, βίντεο, κατηγορίες και παρουσιάστε το περιεχόμενό σας οργανωμένο σε απλές δομημένες λίστες πληροφοριών που μπορούν να ενσωματωθούν στον τοίχο κυψέλης, σε ιστολόγια, εργασίες, μαθήματα κ.λπ.

2.42 Διαδραστικό βιβλίο (Interactive Book)

2.42.1  **Εφαρμογή δημιουργίας διαδραστικών βιβλίων.**

Συνθέστε ένα διαδραστικό βιβλίο ενσωματώνοντας στις σελίδες του διαδραστικά βίντεο και διαδραστικές παρουσιάσεις.

2.43 Εικονική περιήγηση (Virtual Tour 360)

2.43.1  **Εφαρμογή δημιουργίας εικονικών περιηγήσεων.**

Αξιοποιήστε εικονικό υλικό 360° και προσθέστε ερωτήσεις, κείμενα και άλλα διαδραστικά στοιχεία.

3 Καλές πρακτικές αξιοποίησης της εφαρμογής e-me content

Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται αυθεντικές καταστάσεις αξιοποίησης της εφαρμογής e-me content σε πραγματικό περιβάλλον σχολικής τάξης ή εξ αποστάσεως διδασκαλίας.

3.1.1 Υπαγόρευση ορθογραφίας

Τάξη: Γ' Δημοτικού

Στόχος: Η εξάσκηση των μαθητών στην ορθογραφία

Εργαλείο: Το αντικείμενο Dictation της εφαρμογής e-me content

Βίντεο για το εργαλείο: <https://bit.ly/2W8oZon> και <https://bit.ly/37XXMdt>

Περιγραφή της πρακτικής

Ο εκπαιδευτικός αξιοποίησε σε όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς το αντικείμενο Dictation για να δώσει στους/στις μαθητές/τριές του την ευκαιρία να εξασκηθούν στην ορθογραφία, από το σπίτι τους, ακούγοντας τη φωνή του δασκάλου τους. Στην αρχή της χρονιάς, ο εκπαιδευτικός, αφού ενημέρωσε τους γονείς των μαθητών/τριών για την πρόθεσή του να αξιοποιήσει την ψηφιακή πλατφόρμα e-me ως μέσο συμπληρωματικής εκπαίδευσης, δημιούργησε μια κυψέλη για την τάξη του, προσκάλεσε τους/τις μαθητές/τριές του και τους/τις εκπαίδευσε στη λειτουργία της πλατφόρμας. Οι μαθητές/τριες επισκέπτονταν την πλατφόρμα σχεδόν καθημερινά για να ενημερωθούν, να επικοινωνήσουν και να ασχοληθούν με τις εργασίες που τους/τις ανέθετε ο εκπαιδευτικός. Κάθε εβδομάδα υπήρχε μια άσκηση ορθογραφίας.

Για τη δημιουργία της άσκησης ο εκπαιδευτικός άνοιξε την εφαρμογή e-me content και επέλεγε το αντικείμενο Dictation. Την πρώτη φορά έβαλε τον τίτλο «Ορθογραφία 1» και έπειτα κάθε νέα ορθογραφία έπαιρνε τον επόμενο αριθμό (Ορθογραφία 2, Ορθογραφία 3 κ.ο.κ.). Δημιουργούσε πάντα 3 προτάσεις σε κάθε άσκηση ώστε αυτή να μην είναι κουραστική και να μην απαιτεί πολύ χρόνο για να υλοποιηθεί από τους/τις μαθητές/τριες. Κάθε πρόταση ήταν σύντομη (3 - 6 λέξεις), ώστε να προλαβαίνουν οι μαθητές/τριες να την ακούσουν και να τη γράψουν. Ο εκπαιδευτικός φρόντιζε να δημιουργεί προτάσεις με φαντασία και χιούμορ ώστε να αυτές να γίνονται πιο ευχάριστες από τις συνηθισμένες σχολικές ορθογραφίες.

Ως προς το περιεχόμενο των προτάσεων ο εκπαιδευτικός:

κρατούσε σημειώσεις για τις λέξεις που συχνά έγραφαν λάθος οι μαθητές/τριές του (στα κείμενα «Σκέφτομαι και Γράφω» ή στις αναρτήσεις τους στον τοίχο της κυψέλης) και από αυτές δημιουργούσε την πρώτη πρόταση της άσκησης.

ζητούσε από τους/τις μαθητές/τριες να του προτείνουν λέξεις που τους δυσκόλευε η ορθογραφία και από αυτές δημιουργούσε τη δεύτερη πρόταση.

χρησιμοποιούσε τις νέες λέξεις ή το νέο γραμματικό φαινόμενο του μαθήματος για να δημιουργήσει την τρίτη πρόταση.

Την ηχογράφιση των 3 προτάσεων την έκανε με τη δική του, οικεία στους/στις μαθητές/τριές του, φωνή μέσα από το αντικείμενο Dictation (πατώντας το κουμπί «Δείγμα ήχου» και επιλέγοντας την «Ηχογράφιση») μιλώντας αργά στην αρχή και επαναλαμβάνοντας πιο γρήγορα στη συνέχεια.

Την άσκηση της ορθογραφίας την πρόσθετε σε μια ανάρτηση κάθε Παρασκευή και καλούσε τους/τις μαθητές/τριές του να επαναλάβουν την άσκηση όσες φορές χρειαστεί ώστε να την ολοκληρώνουν χωρίς κανένα λάθος. Καρφίτσωνε την ανάρτηση ώστε να είναι στην αρχή του τοίχου και άφηνε τους/τις μαθητές/τριές του να ασχοληθούν με αυτήν το Σαββατοκύριακο. Μάλιστα, αν και προέκυψε αυθόρμητα, στην πορεία καθιερώθηκε για όλου του είδους τις ασκήσεις, να γράφουν οι μαθητές/τριες στα σχόλια της ανάρτησης ότι την έκαναν την άσκηση.

Οι μαθητές/τριες άκουγαν κάθε πρόταση από τον δάσκαλό τους και την έγραφαν στον ειδικό χώρο της άσκησης. Μετά την ολοκλήρωση και της τελευταίας πρότασης πατούσαν το κουμπί «Έλεγχος» για να δουν τι βαθμό πήραν και ποια λάθη έκαναν. Αν τα είχαν όλα σωστά σταματούσαν αλλιώς επαναλάμβαναν την άσκηση, διορθώνοντας τα λάθη τους μέχρι να γράψουν και τις 3 προτάσεις σωστά.

Ο εκπαιδευτικός παρακολουθούσε τη δραστηριότητα των μαθητών/τριών του σε κάθε άσκηση ορθογραφίας, μέσα από την εφαρμογή e-me content («Όλα τα αντικείμενα» / «Δραστηριότητα χρηστών»), ενώ κάθε Δευτέρα πρωί, πριν ξεκινήσει το μάθημα, οι μαθητές/τριες σχολίαζαν την άσκηση ορθογραφίας και ανέφεραν το βαθμό δυσκολίας της και τις προσπάθειες που έκαναν για να πετύχουν το σωστό αποτέλεσμα.

Αντίκτυπος: Έπειτα από δεκάδες ασκήσεις ορθογραφίας, οι μαθητές/τριες συμμετείχαν ανελλιπώς σε κάθε νέα άσκηση, δήλωναν ότι μοιάζει περισσότερο με παιχνίδι παρά με την κλασική ορθογραφία και τους άρεσε που άκουγαν τη φωνή του δασκάλου τους στο σπίτι τους. Δύο θετικά στοιχεία που αναδείχθηκαν σε αυτήν την πρακτική ήταν: α) η συμμετοχή των μαθητών/τριών στην αναζήτηση «δύσκολων» λέξεων για την επόμενη ορθογραφία και β) η αβίαστη επανάληψη της άσκησης, από τους μαθητές, μέχρι να πετύχουν τον ανώτερο βαθμό. Περίπου στη μέση της χρονιάς, ο εκπαιδευτικός οργάνωσε μια δημοσκόπηση για τους/τις μαθητές/τριές του, σχετικά με τα αντικείμενα του e-me content που χρησιμοποιούσε και προς έκπληξή του, το αντικείμενο Dictation αναδείχθηκε το πιο δημοφιλές ανάμεσα σε αρκετά άλλα. Σύμφωνα με την προσωπική παρατήρηση του εκπαιδευτικού και την ανατροφοδότηση που έλαβε από τους γονείς των μαθητών/τριών, η συγκεκριμένη πρακτική συνέβαλε στην ανάπτυξη της ορθογραφικής δεξιότητας των μαθητών/τριών και στην καλλιέργεια της θετικής στάσης τους απέναντι στην ορθογραφία.

3.1.2 Ανεστραμμένη τάξη

Τάξη: ΣΤ' Δημοτικού

Στόχος: Η εφαρμογή του εκπαιδευτικού μοντέλου «Ανεστραμμένη τάξη»

Εργαλεία: Το αντικείμενο Interactive Video της εφαρμογής e-me content

Περιγραφή της πρακτικής

Ο εκπαιδευτικός αφού επιμορφώθηκε στο μοντέλο της Ανεστραμμένης τάξης, θέλησε να το δοκιμάσει στην τάξη του. Ενημέρωσε τους μαθητές, τις μαθήτριες και τους γονείς τους για το νέο εκπαιδευτικό μοντέλο και τους εξήγησε ότι θα μελετούν τη θεωρία του νέου μαθήματος στο σπίτι τους, με ένα διαδραστικό βίντεο που θα τους στέλνει, ενώ στην τάξη θα λύνουν απορίες και θα

κάνουν ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες. Η φιλοξενία του βίντεο και η επικοινωνία με τους/τις μαθητές/τριες θα πραγματοποιούνταν μέσα από την πλατφόρμα e-me που ήδη χρησιμοποιούσε η τάξη.

Ο εκπαιδευτικός αποφάσισε να ξεκινήσει με το μάθημα της Γεωγραφίας. Διάλεξε την ενότητα, επέλεξε ένα βίντεο από το Youtube, κατάλληλο για τη συγκεκριμένη ενότητα και το μεταφόρτωσε στο αντικείμενο Interactive Video της εφαρμογής e-me content. Εκεί, το μετέτρεψε σε διαδραστικό προσθέτοντας 3 αντικείμενα του e-me content (ένα Single choice set, μια Multiple choice question και μια True/False question) σε συγκεκριμένα σημεία του βίντεο, ώστε να ελέγξει τη συγκέντρωση και προσοχή των μαθητών/τριών και την κατανόηση του περιεχομένου του βίντεο. Ανέθεσε το βίντεο στους μαθητές/τριες, μέσα από μια ανάρτηση στον τοίχο και τους ενημέρωσε ότι θα έπρεπε να το δουν και να απαντήσουν στις ενσωματωμένες ερωτήσεις μέχρι μια συγκεκριμένη ημερομηνία. Πριν γίνει το μάθημα στην τάξη, ο εκπαιδευτικός, μέσα από τη δραστηριότητα χρηστών είχε λάβει ανατροφοδότηση σχετικά με το πότε είδαν το βίντεο οι μαθητές/τριες και πόσες ερωτήσεις είχαν απαντήσει σωστά. Έτσι είχε μια εικόνα για το ποιοι και πόσοι μαθητές/τριες είχαν κατανοήσει τη θεωρία του μαθήματος.

Μέσα στην τάξη, το μάθημα ξεκίνησε με συζήτηση για το διαδραστικό βίντεο και επίλυση αποριών. Στο συγκεκριμένο βίντεο επειδή ήταν το πρώτο Interactive Video που έβλεπαν, χρειάστηκε να τονιστεί ότι στο τέλος του βίντεο υπάρχει μια σύνοψη των απαντήσεων και της βαθμολογίας και εκεί ακριβώς ο μαθητής/τρια χρειάζεται να πατήσει το κουμπί Υποβολή απαντήσεων για να καταγραφούν οι απαντήσεις του/της στη Δραστηριότητα χρηστών. Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες χωρίστηκαν σε ομάδες και ασχολήθηκαν με γραπτές εργασίες, με δραστηριότητες στον χάρτη και στην υδρόγειο σφαίρα, με δημιουργία εννοιολογικού χάρτη και με εκπαιδευτικό παιχνίδι.

Ο εκπαιδευτικός δοκίμασε το μοντέλο της **Ανεστραμμένης τάξης** εκτός από τη **Γεωγραφία** και στα **Μαθηματικά** και στα **Φυσικά**. Στα Μαθηματικά δημιούργησε δικό του βίντεο και το μεταφόρτωσε στο Interactive Video, ενώ στα Φυσικά αξιοποίησε εκπαιδευτικά βίντεο από το Youtube. Όλα τα βίντεο τα μετέτρεπε σε διαδραστικά προσθέτοντας αντικείμενα του e-me content και τα ανέθετε με αναρτήσεις στον τοίχο. Κάθε φορά έπαιρνε ανατροφοδότηση από τη Δραστηριότητα χρηστών. Μέσα στην τάξη ξεκινούσε πάντα με διαλογική συζήτηση για το βίντεο και τις απορίες που προέκυπταν και συνέχιζε με ομαδοσυνεργατικές, βιωματικές δραστηριότητες με τις οποίες οι μαθητές/τριες εφάρμοζαν, ανέλυαν, αξιολογούσαν και δημιουργούσαν με τη νέα γνώση.

Αντίκτυπος: Το μοντέλο της Ανεστραμμένης τάξης με την τεχνολογική υποστήριξη της πλατφόρμας e-me και ειδικότερα του αντικειμένου **Interactive Video** της εφαρμογής e-me content, είχε μεγάλη αποδοχή από τους μαθητές/τριες. Ο εκπαιδευτικός παρατήρησε αύξηση της συμμετοχής των μαθητών/τριών στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες και καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα. Ο εκπαιδευτικός δήλωσε ότι στέλνοντας τη θεωρία των μαθημάτων στο σπίτι των μαθητών/τριών του κέρδισε διδακτικό χρόνο μέσα στην τάξη και τον αξιοποίησε για την επίτευξη των γνωστικών στόχων με βιωματικές δραστηριότητες. Οι μαθητές και οι μαθήτριες έγιναν υπεύθυνοι για τη μάθησή τους αφού έπρεπε να αλληλεπιδράσουν με το βίντεο, στο σπίτι τους για να είναι έτοιμοι στην τάξη να συμμετάσχουν στις ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες.

3.1.3 Παιχνίδι μνήμης

Τάξη: Ε' Δημοτικού

Στόχος: Η εξάσκηση των μαθητών/τριών στην αναγνώριση και συσχέτιση εικόνων με γεωγραφικά στοιχεία.

Εργαλεία: Το αντικείμενο Memory Game της εφαρμογής e-me content

Βίντεο για το εργαλείο: <https://bit.ly/3rvBKrA>

Περιγραφή της πρακτικής

Ο εκπαιδευτικός θέλοντας να προσφέρει στους μαθητές και στις μαθήτριές του μια άσκηση **Γεωγραφίας** που να είναι διασκεδαστική και συγχρόνως διδακτική, σκέφτηκε να δοκιμάσει το αντικείμενο **Memory Game** της εφαρμογής e-me content. Αυτό το παιχνίδι είναι η ψηφιακή έκδοση του αντίστοιχου επιτραπέζιου με τις κάρτες που πρέπει να γυρίζει ο παίκτης μέχρι να βρει δύο με όμοιες εικόνες.

Ο εκπαιδευτικός μεταφόρτωσε εικόνες με τις σημαίες των 8 γειτονικών μας κρατών και στο κείμενο αντιστοίχισης, δηλαδή στο κείμενο που θα εμφανίζονταν κάθε φορά που θα αντιστοιχίζονταν δύο ίδιες κάρτες, έγραψε με κεφαλαία γράμματα το όνομα της χώρας στην οποία ανήκε η σημαία των δύο καρτών. Έτσι δημιουργήθηκαν 16 κάρτες τις οποίες οι μαθητές/τριες έπρεπε να γυρίσουν μέχρι να τις ταιριάξουν ανά δύο. Μετά από κάθε επιτυχία τους, εμφανίζονταν το όνομα της χώρας. Όταν αποκάλυπταν και τα 8 ζευγάρια σημαιών, το παιχνίδι ολοκληρώνονταν και εμφανίζονταν στην οθόνη ο χρόνος και τα ανοίγματα των καρτών που χρειάστηκαν για να τελειώσουν το παιχνίδι.

Ο εκπαιδευτικός πρόσθεσε το παιχνίδι σε μια ανάρτηση και κάλεσε τους μαθητές/τριές του να εξασκηθούν παίζοντας. Κάθε μαθητής/τρια που ολοκλήρωνε το παιχνίδι έγραφε σε σχόλιο ότι το έκανε και μαζί έγραφε και τον χρόνο και τα ανοίγματα που χρειάστηκε. Έτσι ξεκίνησε ένας άτυπος συναγωνισμός για τον μικρότερο χρόνο και τα λιγότερα ανοίγματα, με αποτέλεσμα πολλοί μαθητές/τριες να επαναλαμβάνουν την άσκηση αρκετές φορές, μέχρι να πετύχουν νέο ρεκόρ τάξης. Τα πρωινά, στην τάξη, συζητούσαν για το προσωπικό τους ρεκόρ και σχολίαζαν τις σημαίες που τους δυσκόλευαν.

Ο εκπαιδευτικός αξιοποίησε το αντικείμενο Memory Game και σε άλλες ενότητες της Γεωγραφίας, δημιουργώντας ασκήσεις με τίτλους «Τα 10 μεγαλύτερα ελληνικά νησιά», «Μεγάλες πόλεις της Ελλάδας» και «Τα 10 μεγαλύτερα βουνά της Ελλάδας» στις οποίες χρησιμοποιούσε εικόνες από τα νησιά, τις πόλεις ή τα βουνά που διδάχθηκαν στην αντίστοιχη ενότητα και φυσικά με κάθε ταίριασμα εικόνων εμφανίζονταν το όνομα του νησιού, της πόλης ή του βουνού. Συνήθως χρησιμοποιούσε 16 ή 20 κάρτες ώστε να εμφανίζονται όλες μαζί στην οθόνη και να μην δυσκολεύουν τους μαθητές/τριες στην αντιστοίχιση.

Αντίκτυπος: Το ιδιαίτερα θετικό στοιχείο σε αυτή την άσκηση ήταν ότι οι μαθητές/τριες στην προσπάθειά τους να βελτιώσουν την επίδοσή τους (χρόνος και ανοίγματα καρτών) επαναλάμβαναν αρκετές φορές την άσκηση πετυχαίνοντας έτσι την εξάσκησή τους στην αντιστοίχιση των εικόνων με τα ονόματα των γεωγραφικών στοιχείων που διδάχθηκαν. Αξίζει να σημειωθεί ότι σε δημοσκόπηση του εκπαιδευτικού για τα αντικείμενα του e-me content, το Memory Game αναδείχθηκε το 2ο πιο δημοφιλές αντικείμενο, μετά το Dictation. Οι μαθητές/τριες δήλωσαν ότι

βρήκαν αυτές τις ασκήσεις διασκεδαστικές, εξάσκησαν τη μνήμη τους και απόλαυσαν τις εικόνες των γεωγραφικών στοιχείων.

3.1.4 Ηχογράφηση απαγγελίας ποιήματος

Τάξη: ΣΤ' Δημοτικού

Στόχος: Να ασκηθούν οι μαθητές/τριες στην ανάγνωση-απαγγελία ποιημάτων.

Εργαλεία: Το αντικείμενο Audio Recorder της εφαρμογής e-me content και η εφαρμογή e-me assignments

Βίντεο για τα εργαλεία: <https://bit.ly/3rtCVHZ> , <https://bit.ly/3o3PpnL>

Περιγραφή της πρακτικής:

Με αφορμή ένα κείμενο της Γλώσσας για τον ποιητή Κ. Καβάφη, ο εκπαιδευτικός ξεκίνησε μια συζήτηση για τον γνωστό ποιητή και μοίρασε στους μαθητές/τριες το ποίημα «Ιθάκη». Αφού συζήτησαν τις εντυπώσεις τους για το ποίημα, τις εικόνες του και τα νοήματά του, ο εκπαιδευτικός πρότεινε στους μαθητές/τριες να πάρουν το ποίημα στο σπίτι τους και να εξασκηθούν στην ανάγνωση-απαγγελία του. Τους υποσχέθηκε και μια εργασία - έκκληξη στην πλατφόρμα e-me που ήδη χρησιμοποιούσαν, συμπληρωματικά με τη δια ζώσης εκπαίδευση.

Ο εκπαιδευτικός, ως ερέθισμα, δημοσίευσε στον τοίχο, μια ανάρτηση με ένα βίντεο στο οποίο ένας γνωστός ηθοποιός διαβάζει το ποίημα «Ιθάκη» με ιδιαίτερα εκφραστικό τρόπο. Στη συνέχεια, δημιούργησε μια άσκηση ηχογράφησης με το αντικείμενο Audio Recorder της εφαρμογής e-me content. Στο κείμενο που εμφανίζονταν πάνω από το εργαλείο της ηχογράφησης τοποθέτησε δύο στροφές του ποιήματος «Ιθάκη». Πρόσθεσε την άσκηση σε μια νέα ανάρτηση και εξήγησε στους μαθητές/τριες ότι αφού εξασκηθούν αρκετά στην ανάγνωση των δύο στροφών του ποιήματος μπορούν να πατήσουν το κουμπί και να ηχογραφήσουν την απαγγελία τους. Μπορούσαν να κατεβάσουν στον υπολογιστή τους την ηχογράφηση αν ήταν ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα ή να τη διαγράψουν και να δημιουργήσουν μια νέα ηχογράφηση. Συγχρόνως τους ανέθεσε μια εργασία e-me assignments με τίτλο «Ιθάκη», με την οποία καλούσε τους μαθητές/τριες που είχαν ήδη δημιουργήσει και αποθηκεύσει την ηχογράφησή τους να την προσθέσουν ως πολυμέσο στην απάντησή τους στην εργασία e-me assignments. Ο εκπαιδευτικός για κάθε απάντηση που λάμβανε κι αφού άκουγε προσεκτικά την ηχογράφηση του μαθητή/τριας, του/της έστελνε ανατροφοδότηση επαινώντας την προσπάθειά του/της.

Σχεδόν όλοι οι μαθητές/τριες ανταποκρίθηκαν με ενθουσιασμό στη νέα άσκηση και δημιούργησαν πραγματικά εκπληκτικές ηχογραφήσεις.

Αντίκτυπος: Η άσκηση της ηχογράφησης έδωσε την ευκαιρία στους μαθητές/τριες να αλληλεπιδράσουν με το ποίημα, να το αποστηθίσουν χωρίς κόπο και να ασκηθούν στην εκφραστική ανάγνωση - απαγγελία. Για τους περισσότερους μαθητές/τριες ήταν πρωτόγνωρη εμπειρία η ηχογράφηση της φωνής τους και αν και τους φάνηκε παράξενο το άκουσμά της, ζήτησαν να επαναλάβουν την άσκηση και με άλλα ποιήματα.

3.1.5 Ασκήσεις στη Γλώσσα

Τάξη: Ε' Δημοτικού

Στόχος: Οι μαθητές να ασκούνται σε γραμματικές ασκήσεις χωρίς να χρειάζεται να γράψουν κάτι.

Εργαλεία: Το αντικείμενο Drag Text της εφαρμογής e-me content

Βίντεο για τα εργαλεία: <https://bit.ly/3pxEK4Y>

Περιγραφή της πρακτικής:

Ο εκπαιδευτικός, θέλοντας να προσφέρει στους μαθητές/τριές του την ευκαιρία να ασκηθούν σε γραμματικές ασκήσεις χωρίς να απαιτείται να γράψουν κάτι οι ίδιοι/ες, αξιοποίησε το αντικείμενο Drag Text της εφαρμογής e-me content.

Σε αυτό το αντικείμενο οι μαθητές/τριες καλούνται απλώς να σύρουν τις κατάλληλες λέξεις στα κενά των προτάσεων. Το γραμματικό φαινόμενο που επέλεξε ο εκπαιδευτικός για να δημιουργήσει την άσκηση ήταν οι **ομόηχες λέξεις**. Έτσι, δημιούργησε 10 προτάσεις από τις οποίες έλειπε μια λέξη. Δίπλα από το κείμενο υπήρχαν οι 10 ομόηχες λέξεις, ανά ζεύγη, τις οποίες οι μαθητές/τριες έπρεπε να επιλέξουν και να τις σύρουν στο κενό της κατάλληλης πρότασης. Τα ζεύγη των ομόηχων λέξεων ήταν: τοίχος-τείχος, νίκη-νοίκι, λείπει-λύπη, λίρα-λύρα κ.ά. Η πρόκληση για τους μαθητές/τριες ήταν να θυμηθούν την ορθογραφία των λέξεων, όπως τις είχαν διδαχθεί στο μάθημα της Γλώσσας και αφού διαλέξουν την κατάλληλη, με βάση το νόημα της πρότασης, να την πιάσουν με το ποντίκι και να τη σύρουν στο κενό της πρότασης. Μόλις οι μαθητές ολοκλήρωναν την άσκηση, πατούσαν το κουμπί «Έλεγχος» για να δουν τη βαθμολογία που πέτυχαν στην πρώτη τους προσπάθεια. Αν είχαν λάθη, πατούσαν το κουμπί «Λύση» για να δουν τις σωστές απαντήσεις και στη συνέχεια πατούσαν το κουμπί «Επανάληψη» και να ξανακάνουν την άσκηση από την αρχή, μέχρι να πετύχουν όλες τις σωστές επιλογές.

Οι μαθητές/τριες δήλωσαν ευχαριστημένοι με το είδος της άσκησης και έτσι ο εκπαιδευτικός συνέχισε την αξιοποίηση του αντικειμένου Drag Text δημιουργώντας νέες γλωσσικές ασκήσεις με θέμα τα ομώνυμα, τα παρώνυμα και τις καταλήξεις. Στις ασκήσεις των καταλήξεων, έλειπαν από κάποιες λέξεις οι καταλήξεις (-ης, -εις, -ες, -η, κ.ά.) και οι μαθητές/τριες έπρεπε να σύρουν τις καταλήξεις και να τις κολλήσουν στις σωστές λέξεις (ουσιαστικά, επίθετα ή ρήματα).

Αντίκτυπος: Οι ασκήσεις με το αντικείμενο Drag Text έτυχαν μεγάλης αποδοχής από τους μαθητές/τριες γιατί έδειχναν εύκολες, αφού απαιτούσαν μόνο την επιλογή μιας ήδη γραμμένης λέξης. Επιπλέον, το σύριμο της λέξης στην κατάλληλη θέση, χάριζε μια παιγνιώδη διάσταση στις ασκήσεις, με αποτέλεσμα αυτές να εκτελούνται ευχάριστα από τους μαθητές και τις μαθήτριες της τάξης και να επαναλαμβάνονται αρκετές φορές μέχρι την επίτευξη της τελικής βαθμολογίας. Αυτές οι ασκήσεις βοήθησαν ιδιαίτερα τους πιο αδύναμους/ες μαθητές/τριες καθώς και τους οπτικούς τύπους, να εξασκηθούν στα γραμματικά φαινόμενα της Γλώσσας και στην ορθογραφία.

3.1.6 Κάρτες διαλόγου για αυτοαξιολόγηση

Τάξη: Ε' Δημοτικού

Στόχος: Οι μαθητές/τριες να αυτοαξιολογούν τις γνώσεις τους παίζοντας.

Εργαλείο: Το αντικείμενο Dialog Cards της εφαρμογής e-me content

Βίντεο για το εργαλείο: <https://bit.ly/37Z70MU>

Περιγραφή της πρακτικής:

Ο εκπαιδευτικός της τάξης, με αφορμή την αναφορά των έγχορδων μουσικών οργάνων στο μάθημα της Γλώσσας, ετοίμασε και παρουσίασε μέσα στην τάξη μια αναλυτική περιγραφή, με εικόνες και ήχους των πιο γνωστών εγχόρδων μουσικών οργάνων. Έπειτα, με στόχο οι μαθητές/τριές του να επαναλάβουν τις γνώσεις που απέκτησαν για αυτή την κατηγορία των μουσικών οργάνων, δημιούργησε μια άσκηση στην πλατφόρμα e-me, με το αντικείμενο Dialog Cards της εφαρμογής e-me content.

Σε αυτό το αντικείμενο, χρησιμοποίησε τις εικόνες 10 γνωστών εγχόρδων και δημιούργησε 10 κάρτες, μία για κάθε μουσικό όργανο. Το μπροστά μέρος κάθε κάρτας είχε την εικόνα του οργάνου και την ερώτηση «Πώς ονομάζεται αυτό το μουσικό όργανο;». Σύμφωνα με τις οδηγίες, οι μαθητές αφού παρατηρούσαν την εικόνα έπρεπε να ανακαλέσουν στη μνήμη τους το όνομα του μουσικού οργάνου και έπειτα να πατήσουν το κουμπί «Γύρισε» για να εμφανιστεί η πίσω πλευρά της κάρτας με το όνομα του μουσικού οργάνου. Αν είχαν μαντέψει σωστά, πατούσαν το πράσινο κουμπί «Σωστά», ενώ αν είχαν κάνει λάθος πατούσαν το κόκκινο κουμπί «Λάθος». Μετά την τελευταία κάρτα εμφανίζονταν μια επισκόπηση των προσπαθειών τους με τον αριθμό των σωστών και λανθασμένων επιλογών, όπως τις δήλωσαν οι ίδιοι/ες. Στη συνέχεια, οι μαθητές/τριες είχαν δύο επιλογές. Η πρώτη ήταν να επαναλάβουν την άσκηση ώστε να πετύχουν καλύτερη βαθμολογία και η δεύτερη επιλογή τους ήταν να προχωρήσουν στον επόμενο γύρο, με λιγότερες κάρτες. Σε κάθε περίπτωση, η βαθμολογία των μαθητών δεν καταγράφονταν και ο εκπαιδευτικός δεν είχε ανατροφοδότηση από την πλατφόρμα παρά μόνο τις προσωπικές μαρτυρίες των ίδιων των μαθητών/τριών.

Αντίκτυπος: Αυτή η απλή άσκηση αυτοαξιολόγησης έδωσε την ευκαιρία στους μαθητές/τριες να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους και να αξιολογήσουν τον εαυτό τους με ειλικρίνεια και υπευθυνότητα. Αυτού του είδους οι ασκήσεις μπορεί να μην προσφέρουν ανατροφοδότηση στον εκπαιδευτικό για τη μαθησιακή πορεία των μαθητών/τριών, όμως οδηγεί τους ίδιους τους μαθητές/τριες να αναλάβουν την ευθύνη της μάθησής τους και να συνειδητοποιήσουν ότι η κατάκτηση της γνώσης είναι προσωπική τους υπόθεση. Αυτό τουλάχιστον προέκυψε από τις συζητήσεις του εκπαιδευτικού με τους μαθητές/τριες μετά την ολοκλήρωση της άσκησης.

3.1.7 Εντοπίζω τη λέξη ή τον αριθμό

Τάξη: Ε' Δημοτικού

Στόχος: Η δημιουργία απλών ασκήσεων για διαφορετικά μαθήματα.

Εργαλείο: Το αντικείμενο Mark the words της εφαρμογής e-me content

Βίντεο για το εργαλείο: <https://bit.ly/384DRei>

Περιγραφή της πρακτικής:

Ο εκπαιδευτικός της τάξης αξιοποίησε το αντικείμενο **Mark the words**, δημιουργώντας αρχικά δύο **γλωσσικές ασκήσεις**. Στην πρώτη άσκηση οι μαθητές/τριες έπρεπε να εντοπίσουν μέσα σε ένα κείμενο τα επιρρήματα, κάνοντας κλικ με το ποντίκι τους πάνω στις λέξεις που πίστευαν ότι ήταν επιρρήματα. Στη δεύτερη άσκηση οι μαθητές/τριες καλούνταν να διακρίνουν μέσα μέσα σε ένα κείμενο τα ρήματα που βρίσκονταν σε υποτακτική έγκλιση και να τα επιλέξουν με κλικ. Μετά την ολοκλήρωση των ασκήσεων, οι μαθητές/τριες μπορούσαν να ελέγξουν τη βαθμολογία που πέτυχαν και να επαναλάβουν την κάθε άσκηση μέχρι να πετύχουν την άριστη βαθμολόγηση.

Αργότερα, ο εκπαιδευτικός, με το ίδιο εργαλείο, δημιούργησε δύο **μαθηματικές ασκήσεις**. Στην πρώτη άσκηση οι μαθητές/τριες έπρεπε να εντοπίσουν τα πολλαπλάσια του 12 μέσα σε ένα πλήθος αριθμών, ενώ στη δεύτερη άσκηση έπρεπε να εντοπίσουν με τον ίδιο τρόπο τους διαιρέτες του 30. Κι εδώ οι οδηγίες ήταν να επαναλάβουν τις ασκήσεις μέχρι να επιτύχουν το άριστο αποτέλεσμα.

Τέλος, με το ίδιο αντικείμενο, **Mark the words**, ο εκπαιδευτικός δημιούργησε και δύο ασκήσεις για το μάθημα της **Γεωγραφίας**. Η πρώτη άσκηση περιείχε τα ονόματα 20 ελληνικών νησιών και οι μαθητές/τριες έπρεπε να επιλέξουν με κλικ μόνο αυτά που ανήκαν στα Δωδεκάνησα. Αντίστοιχα, στη δεύτερη άσκηση, εμφανίζονταν τα ονόματα ελληνικών γεωγραφικών στοιχείων και οι μαθητές/τριες έπρεπε να επιλέξουν μόνο τις λέξεις που δήλωναν ελληνικές οροσειρές. Οι μαθητές/τριες συνέχιζαν τις προσπάθειες μέχρι να πετύχουν όλες τις σωστές απαντήσεις.

Η δημιουργία των ασκήσεων ήταν ιδιαίτερα εύκολη για τον εκπαιδευτικό. Αρκούσε να γράψει το κείμενο ή τους αριθμούς και να βάλει έναν αστερίσκο μπροστά και άλλον έναν στο τέλος της λέξης ή του αριθμού που ήθελε να επιλέξουν οι μαθητές/τριες.

Αντίκτυπος: Η επιλογή συγκεκριμένων λέξεων ή αριθμών από ένα μεγαλύτερο σύνολο ομοίων, θεωρείται απλός μηχανισμός άσκησης και συνάμα διασκεδαστικός επειδή οι μαθητές/τριες προσπαθούν να μαντέψουν τις σωστές επιλογές με κριτήρια τις γνώσεις που απέκτησαν στο μάθημα. Αυτή τουλάχιστον ήταν η κύρια εντύπωση που καταγράφηκε από τους μαθητές/τριες της τάξης και οι ασκήσεις με το εργαλείο **Mark the words** χαρακτηρίστηκαν εύκολες και ευχάριστες. Ο εκπαιδευτικός έμεινε ικανοποιημένος με την αποδοχή των ασκήσεων από τους μαθητές και με την ευχρηστία του εργαλείου στη δημιουργία πολλών διαφορετικών ειδών ασκήσεων σε όλα τα μαθήματα.

3.1.8 Ασκήσεις συμπλήρωσης κενού

Τάξη: Ε' Δημοτικού

Στόχος: Η αξιολόγηση των μαθητών στην αποκτηθείσα γνώση με τις οικείες ασκήσεις συμπλήρωσης κενού.

Εργαλεία: Το αντικείμενο Fill in the Blanks της εφαρμογής e-me content

Βίντεο για το εργαλείο: <https://bit.ly/392PQIF>

Περιγραφή της πρακτικής:

Την εποχή των έντυπων, φωτοτυπημένων ασκήσεων, οι ασκήσεις συμπλήρωσης κενού ήταν από τις πιο διαδεδομένες. Οι μαθητές/τριες έπρεπε να συμπληρώσουν τη λέξη ή τον αριθμό που έλειπε, να παραδώσουν το έντυπο για αξιολόγηση και να το πάρουν πίσω την επόμενη μέρα για να δουν τα λάθη τους. Στην περίπτωση των αντίστοιχων ασκήσεων με το αντικείμενο **Fill in the Blanks** οι μαθητές/τριες όχι μόνο έχουν άμεση, αυτόματη ανατροφοδότηση αλλά το σημαντικότερο είναι ότι έχουν τη δυνατότητα να επαναλάβουν την άσκηση όσες φορές χρειαστεί μέχρι να την ολοκληρώσουν χωρίς λάθος.

Ο εκπαιδευτικός της τάξης, θέλοντας να αξιοποιήσει τα παραπάνω παιδαγωγικά χαρακτηριστικά, χρησιμοποίησε το αντικείμενο **Fill in the Blanks** δημιουργώντας αρκετές ασκήσεις συμπλήρωσης κενού, κυρίως στο μάθημα της **Γλώσσας**. Σε μία από αυτές, οι μαθητές/τριες καλούνταν να συμπληρώσουν τα κενά των προτάσεων με το επίρρημα πολύ ή το επίθετο πολύς, στο κατάλληλο γένος, αριθμό και πτώση. Σε άλλη άσκηση οι μαθητές/τριες έπρεπε να συμπληρώσουν τα κενά του κειμένου χρησιμοποιώντας το ρήμα που τους δίνονταν, στον σωστό χρόνο και έγκλιση, ανάλογα με τα συμφραζόμενα. Στις περισσότερες όμως γλωσσικές ασκήσεις που δημιούργησε ο εκπαιδευτικός, έλειπαν οι καταλήξεις των λέξεων και οι μαθητές/τριες έπρεπε να τις συμπληρώσουν σύμφωνα με τους γραμματικούς κανόνες που είχαν διδαχθεί.

Εκτός από το μάθημα της Γλώσσας, ο εκπαιδευτικός αξιοποίησε το αντικείμενο **Fill in the Blanks** και στα μαθήματα της **Γεωγραφίας** και **Ιστορίας**. Οι ασκήσεις που δημιούργησε, όπως κι οι αντίστοιχες των σχολικών Τετραδίων Εργασιών, περιείχαν κείμενα ιστορικής αφήγησης, περιγραφής γεωγραφικών εννοιών, ή ορισμούς γεωγραφικών στοιχείων. Τα κείμενα αυτά είχαν κενά τα οποία οι μαθητές/τριες έπρεπε να συμπληρώσουν με λέξεις - κλειδιά για το κάθε μάθημα, επαναλαμβάνοντας τη θεωρία που διδάχθηκαν.

Αντίκτυπος: Οι ασκήσεις συμπλήρωσης κενού, στην έντυπη μορφή τους, ήταν οικείες στους μαθητές/τριες. Στην ψηφιακή μορφή τους, με την προστιθέμενη αξία της άμεσης ανατροφοδότησης και της δυνατότητας επανάληψης, πολλαπλασίασαν τα παιδαγωγικά οφέλη τους και αποτέλεσαν ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο αξιολόγησης της επίτευξης των γνωστικών στόχων του κάθε μαθήματος.

