

# ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΕΝΑΡΙΩΝ ΓΙΑ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

## Επιμόρφωση εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας & Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης σε θέματα εκπαίδευσης από απόσταση

Αντώνης Λιοναράκης, Ευαγγελία Μανούσου, Βασιλική Ιωακειμίδου,  
Τόνια Χαρτοφύλακα, Σοφία Παπαδημητρίου, Ευαγγελία Καραγιάννη



Τι σημαίνει  
εκπαιδευτικό σενάριο;



Το *εκπαιδευτικό σενάριο* είναι το περίγραμμα μιας σειράς εκπαιδευτικών δράσεων, έχει συγκεκριμένη δομή, αξιοποιεί μαθησιακά εργαλεία και εστιάζει με συστηματικό τρόπο σε ένα ή περισσότερα γνωστικά αντικείμενα.



Ένα σενάριο σχεδιασμένο ειδικά για εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση υποστηρίζεται από συνδυασμό σύγχρονης και ασύγχρονης τηλε-εκπαίδευσης



σύγχρονη  
εκπαίδευση

σενάριο για εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση

ασύγχρονη  
εκπαίδευση



Για τον σχεδιασμό ενός σεναρίου για εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση μπορείτε να αξιοποιήσετε επιμορφωτικό υλικό από κάθε θεματική ενότητα.

Ιδιαίτερα, μπορείτε να δείτε:

## 2<sup>η</sup> θεματική ενότητα

- Εκπαιδευτικός σχεδιασμός μαθημάτων

## 3<sup>η</sup> θεματική ενότητα

- Εκπαιδευτικό υλικό

## 5<sup>η</sup> θεματική ενότητα

- Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση

## 6<sup>η</sup> θεματική ενότητα

- Ψηφιακά περιβάλλοντα (πλατφόρμες)



# ενδεικτική δομή ενός σεναρίου για εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση

- Τίτλος
- Σκοπός
- Εμπλεκόμενα επιστημονικά πεδία
- Σύνδεση με τα Π.Σ.
- Τάξη στην οποία απευθύνεται
- Διάρκεια
- Οργάνωση της διδακτικής διαδικασίας: επιλογή εργαλείων
- Στόχοι (Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα)
- Διδακτική μεθοδολογία
- Διδακτική πορεία:
  - Χρονοδιάγραμμα σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας
  - Εκπαιδευτικό υλικό: δραστηριότητες, ασκήσεις
  - Τηλεδιασκέψεις: δραστηριότητες, ασκήσεις
- Επέκταση
- Βιβλιογραφικές αναφορές

# Παράδειγμα Ψηφιακού Σεναρίου από το αποθετήριο «Αίσωπος» Αγγλικά (Δημοτικό) <http://aesop.iep.edu.gr/node/8998>

Αγγλική Γλώσσα (Δημοτικό)

## Road safety

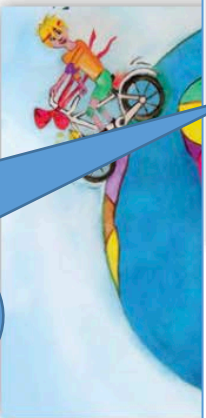
2 ώρες Κατεβάστε σε μορφή PDF

1 2 3

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Road signs. What do they mean? Walking around school A road safety reading game

Γενική περιγραφή περιεχομένου:  
Μιλάμε για τους κανόνες οδικής ασφάλειας στην αγγλική γλώσσα, καταγράφουμε τις πινακίδες κοντά στο σχολείο μας, γράφουμε ένα γράμμα στον/στη δήμαρχο της περιοχής μας και παίζουμε ένα ψηφιακό παιχνίδι.



ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΙΚΟ

Σενάριο που μπορεί να αξιοποιηθεί στην ΕΞΑΕ με συνδυασμό σύγχρονης και ασύγχρονης τηλεκαίτευσης με μικρές παρεμβάσεις όπως π.χ. ο εμπλουτισμός της 2<sup>ης</sup> φάσης με φωτογραφίες και χάρτες

Δημιουργός σεναρίου: Ευαγγελία Καραγιάννη, ΠΕ06

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Road signs. What do they mean? Walking around school A road safety reading game

## Walking around school

40 λεπτά

Περπατάμε γύρω από το σχολείο και καταγράφουμε τις πινακίδες που υπάρχουν, τις διαγραμμίσουμε και παρουσιάζουμε τα αποτελέσματα. Στη συνέχεια γράφουμε ένα γράμμα στον/στην δήμαρχο της περιοχής

Φύλλα Εργασίας  
Φύλλο Εργασίας 1  
Φύλλο Εργασίας 2

ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΙΚΟ

### Φάσεις Ψηφιακού Σεναρίου:

<input checked="" type="checkbox"/>	Φάση 1: Road signs. What do they mean? Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Πληροφορικής	10 λεπτά
<input checked="" type="checkbox"/>	Φάση 2: Walking around school Χώρος Διεξαγωγής: Δρόμοι γύρω από το σχολείο	40 λεπτά
<input checked="" type="checkbox"/>	Φάση 3: A road safety reading game Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Πληροφορικής	20 λεπτά

### Διδακτικοί Στόχοι:

1. Να ενημερωθούν οι μαθητές για την οδική ασφάλεια
2. Να επαναλάβουν/μάθουν λεξιλόγιο σχετικό με τις πινακίδες και την οδική ασφάλεια
3. Να κάνουν έρευνα σχετικά με τις πινακίδες στην περιοχή τους
4. Να εξασκηθούν στην παραγωγή γραπτού λόγου και να μεταφέρουν τα δεδομένα της έρευνάς τους
5. Να αξιολογήσουν τον εαυτό τους στην κατανόηση γραπτού λόγου παίζοντας ένα ψηφιακό παιχνίδι.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου:  
road safety, road signs, letter, game

- Περιγραφή σεναρίου
- Χρόνος Υλοποίησης
- Στοιχοθεσία
- Περιγραφή φάσεων
- Φύλλα Εργασίας

# Παράδειγμα Ψηφιακού Σεναρίου από το αποθετήριο «Αίσωπος» Αγγλικά (Δημοτικό) <http://aesop.iep.edu.gr/node/8998>

## Δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης

Αντιστοίχιση  
φράσεων και  
εικόνων

Ψηφιακό παιχνίδι για  
την οδική ασφάλεια με  
στόχο τη βελτίωση της  
δεξιότητας κατανόησης  
γραπτού λόγου

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Road signs. What do they mean?

Κάνουμε επανάληψη σε λεξιλόγια/φράσεις και μαθαίνουμε τι σημαίνουν οι πινακίδες στον δρόμο

Road signs

Drive carefully. There are animals here. Dead end. Don't park here. Wait. Don't cross the street.  
Don't drive over 20 km an hour. Ride your bike here. Drive slowly. There are children playing here.

This is a one-way street.

Check your answers

Δημιουργός Σεναρίου: ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ (Εκπαιδευτικός)  
Έλεγχος Σεναρίου με τα Προγράμματα Σπουδών: ΜΑΛΙΤΣΑ ΜΑΡΙΑ (Σχολικός Σύμβουλος)  
Έλεγχος Επιστημονικής Επάρκειας Σεναρίου: ΜΗΤΣΙΚΟΠΟΥΛΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗ (Συντονίστρια)

Goal 1  
Simon's house

Goal 2  
Get to school.


Path option A  
Press the button and wait for the green man. Check all cars have stopped and then cross.

Path option B  
Dash across the road when the road is clear before the green man shows.

Points 6



# Παράδειγμα σεναρίου στην η-τάξη Φυσική (Γ' Γυμνασίου)



η-τάξη

Επιλογές Μαθήματος

- Ανακοινώσεις
- Ασκήσεις
- Βιβλίο Υλης
- Γλωσσάριο
- Έγγραφα
- Ερωτηματολόγια
- Ηλεκτρονικό βιβλίο
- Ιστολόγιο
- Πολυμέσα
- Συνδέσεις Διαδικτύου
- Σύστημα Wiki
- Τοίχος

Αρχική Σελίδα / Δυνάμεις Coulomb

## Δυνάμεις Coulomb

EMMANΟΥΗΛ ΚΟΥΣΛΟΓΛΟΥ

### Περιγραφή



#### ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΟΥ Ν. COULOMB

Το μάθημα είναι 4ωρης διάρκειας και χωρίζεται σε δύο ενότητες: Τη Σύγχρονη (2 ώρες) και την Ασύγχρονη (2 ώρες). Οι στόχοι του μαθήματος είναι οι ακόλουθοι:

- Να αντιληφθούν οι μαθητές ποια είναι τα χαρακτηριστικά των δυνάμεων που αναπτύσσονται ανάμεσα σε δύο ηλεκτρικά φορτία όταν αυτά αλληλεπιδρούν.
- Να κατανοήσουν ποια είναι η σχέση αναλογίας ανάμεσα στο μέτρο της ηλεκτρικής δύναμης και το μέτρο των ηλεκτρικών φορτίων.
- Να κατανοήσουν την σχέση ανάμεσα στο μέτρο της δύναμης και την απόσταση μεταξύ των ηλεκτρικών φορτίων.
- Να διατυπώνουν το Νόμο του Coulomb και να τον εφαρμόζουν σε απλά προβλήματα.
- Να εξοικειωθούν με τα βήματα της επιστημονικής μεθόδου.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες στη χρήση σύγχρονων διαδικτυακών διδακτικών εργαλείων εκμάθησης της φυσικής. Να πειραματίζονται μέσω σύγχρονων μεθόδων προσομοιώσεων και εικονικών εργαστηρίων.

**ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ:** Το μάθημα αυτό είναι προαιρετικό και απευθύνεται σε μαθητές που ολοκληρώνουν τις υποχρεώσεις τους στη "ΦΥΣΙΚΗ"

Περισσότερα ↓

- Διδακτικοί στόχοι
- Αναφορά στη δομή, στον χρόνο και στον συνδυασμό σύγχρονης – ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης.
- Ιδιαίτερος προσδιορισμός (βλ. «ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ»)

Ενδεικτικό παράδειγμα με άδεια από τον δημιουργό

# Παράδειγμα σεναρίου στην η-τάξη Φυσική (Γ' Γυμνασίου)

Ενότητες ?

## 1. Σχέδιο μαθήματος

Παρατίθεται το σχέδιο μαθήματος, που είναι βοηθητικό κατά κύριο λόγο για τον εκπαιδευτικό που θα διδάξει το παρόν μάθημα, αλλά και για τους μαθητές, που πορούν να πάρουν μια πρώτη ιδέα της στοχοθεσίας, αλλά και της δομής του μαθήματος

## 2. Σύγχρονη Δραστηριότητα

Η σύγχρονη δραστηριότητα διεξάγεται στην εικονική αίθουσα: <https://demo.bigbluebutton.org/gl/man-jxa-9zk>

Η διαδικασία που ακολουθείται είναι η ακόλουθη:

**A)** Προβάλλεται το **βίντεο** Mr. Bean και στατικός ηλεκτρισμός

**B)** Ακολουθεί **συζήτηση** σε θέματα στατικού ηλεκτρισμού και στη συνέχεια γίνεται εισαγωγή πάνω σε θέματα ποσοτικής διερεύνησης του στατικού ηλεκτρισμού.

**Γ)** Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και σε groups, ανοίγουν το **Φύλλο 1** (ενότητα "πρόβλεψη")

**Δ)** Οι μαθητές επισκέπτονται το **Εικονικό Εργαστήριο** και συνεχίζουν με την **1η δραστηριότητα** του ίδιου φύλλου εργασίας

**Ε)** Οι μαθητές εκτελούν διαδοχικά τις δραστηριότητες του **Φύλλο 2** και **Φύλλο 3**, με τη βοήθεια του εικονικού εργαστηρίου. Κάθε φορά ακολουθεί συζήτηση.

**ΣΤ)** Αφιερώνονται 10 λεπτά, ώστε να δοθούν **πληροφορίες σχετικά με τη διαδικασία πραγματοποίησης της 3ης Ενότητας** (ασύγχρονη εκπαίδευση).

Η ολοκλήρωση της Ενότητας αυτής οδηγεί σε σχετική επιβράβευση!

Ημερολ

5	6	7	8			
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	1	2

● Προθεσμία ● Γεγονός συστήματος  
● Γεγονός μαθήματος ● Προσωπικό γεγονός

Ανακοινώσεις

Καλώς ορίσατε!

Παρασκευή, 08 Φεβρουαρίου 2019

περισσότερα...


Πολύ σημαντικά:

- Η παρουσίαση του σχεδίου του μαθήματος.
- Η σύγχρονη δραστηριότητα και η αναλυτική περιγραφή του σχεδιασμού της,
- Η αναφορά στο υλικό,
- Τα φύλλα εργασίας,
- Η προώθηση της συνεργασίας,
- Το σαφές χρονοδιάγραμμα.

Ενδεικτικό παράδειγμα με άδεια από τον δημιουργό

Το υλικό δημιουργήθηκε από τον εκπαιδευτικό ΠΕ04.01, Μανόλη Κουλοσόγλου, Δυνάμεις Coulomb. <https://eclass.sch.gr/courses/G1099111/>

# Παράδειγμα σεναρίου στην η-τάξη Φυσική (Γ' Γυμνασίου)



η-τάξη

Επιλογές Μαθήματος
















- Ανακοινώσεις
- Ασκήσεις
- Βιβλίο Υλης
- Γλωσσάριο
- Έγγραφα
- Ερωτηματολόγια
- Ηλεκτρονικό βιβλίο
- Ιστολόγιο
- Πολυμέσα
- Συνδέσεις Διαδικτύου
- Σύστημα Wiki

Αρχική Σελίδα / Δυνάμεις Coulomb / Έγγραφα

## Δυνάμεις Coulomb

Έγγραφα

Αρχικός κατάλογος

Τύπος	Όνομα	Μέγεθος	Ημερομηνία	
	1ο Φύλλο Εργασίας	99.55 KB	11-02-2019	
	2ο Φύλλο Εργασίας	31.31 KB	11-02-2019	
	3ο Φύλλο Εργασίας	15.89 KB	11-02-2019	
	Άλυτες ασκήσεις Coulomb	38.48 KB	08-02-2019	
	Δυνάμεις μεταξύ ειδών φορτίων	23.94 KB	08-02-2019	
.jpm	Εννοιολογικός χάρτης: Δυνάμεις μεταξύ ειδών φορτίων	547 B	11-02-2019	
	Λυμένες ασκήσεις Coulomb	160.21 KB	08-02-2019	
	Σχέδιο Μαθήματος	34.43 KB	08-02-2019	

Τα έγγραφα του μαθήματος:

- Φύλλα Εργασίας
- Ασκήσεις
- Εικόνες
- Εννοιολογικός χάρτης
- Σχέδιο Μαθήματος

Ενδεικτικό παράδειγμα με άδεια  
από τον δημιουργό

Το υλικό δημιουργήθηκε από τον εκπαιδευτικό ΠΕ04.01, Μανόλη Κουτσόγλου,  
Δυνάμεις Coulomb. <https://eclass.sch.gr/courses/G1099111/>

# Παράδειγμα Ψηφιακού Σεναρίου από το αποθετήριο Αίσωπος Πληροφορική (ΕΠΑ.Λ.) <http://aesop.iiep.edu.gr/node/16626>

Πληροφορική (Επαγγελματικό Λύκειο)

Στο νησί των καγκουρό - αντικειμενοστραφής προγραμματισμός 3 ώρες Κατεβάστε σε μορφή PDF

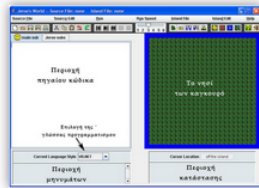
1 2 3 4

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Εξοικείωση με το περιβάλλον εργασίας Κατανόηση των μεθόδων των αντικειμένων Προγραμματίζοντας τα καγκουρό Αξιολόγηση

## Γενική περιγραφή περιεχομένου:

Ο μικρόκοσμος του Javaσ έχει σκοπό να εισάγει τους μαθητές στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό μέσα από ένα περιβάλλον που συνδυάζει τον προγραμματισμό με το παιχνίδι. Έχει πολλά κοινά χαρακτηριστικά με το περιβάλλον του object Karel αλλά απλοποιεί την δυνατότητα να παραχθεί κώδικας σε διαφορετικές γλώσσες προγραμματισμού μία από τις οποίες είναι η JavaScript που έχει άμεσα αντικατάξει με τη visual basic που διδάσκεται στα ΕΠΑ.Λ. Οι μαθητές δυσκολεύονται, κατά το ξεκίνημά τους στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό, να κατανοήσουν τις έννοιες της κλάσης και του αντικειμένου. Στο περιβάλλον του Javaσ τα μόνα αντικείμενα είναι τα καγκουρό τα οποία υλοποιούν διάφορες δραστηριότητες και όλα προέρχονται από την προκαθορισμένη από το περιβάλλον κλάση Javaσ.



Τα καγκουρό που δημιουργούνται από τη βασική κλάση και αποστέλλουν τα αντικείμενα του προγράμματος έχουν κάποιες συγκεκριμένες ιδιότητες όπως τη θέση την κατεύθυνσή τους και τα λουλούδια τα οποία κουβαλούν. Επίσης μπορούν να πραγματοποιούν κάποιες βασικές ενέργειες όπως να μετακινηθούν, να στρίψουν, να μαζέψουν ή να τοποθετήσουν λουλούδια να χαλάσουν ένα πέλαγμα ή να δώσουν ένα λουλούδι σε άλλο καγκουρό. Η υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου είναι σκόπιμο να γίνει στα πρώτα μαθήματα διδασκαλίας της όλης της visual basic καθώς σκοπός είναι οι μαθητές να εξοικειωθούν με τις έννοιες και το συντακτικό των αντικειμένων. Επίσης οι δραστηριότητες έχουν σκοπό να ενεργοποιήσουν τον τρόπο σκέψης των μαθητών και να τους προετοιμάσουν για τις ασκήσεις προγραμματισμού που υπάρχουν στη συνέχεια της όλης του βιβλίου.

Ο μικρόκοσμος του Javaσ δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να προσεγγίζουν το θέμα τόσο με οπτικό τρόπο καθώς όλες οι ενέργειες απεικονίζονται στην οθόνη αλλά και με τη συγγραφή κώδικα. Με αυτόν τον τρόπο προσεγγίζονται διαφορετικά μαθησιακά στυλ.

## Εκπαιδευτικό Πρόβλημα:

Οι μαθητές του τμήματος πληροφορικής των ΕΠΑ.Λ. καλούνται στην τελευταία τάξη να προγραμματίζουν στη γλώσσα προγραμματισμού visual basic χωρίς προηγούμενη εμπειρία στον οπτικό και αντικειμενοστραφή προγραμματισμό. Οι μαθητές δυσκολεύονται να κατανοήσουν την έννοια των μεθόδων των αντικειμένων και αντιμετωπίζουν δυσκολίες στις κλήσεις τους καθώς μπερδεύονται με τη ροή εκτέλεσης του προγράμματος. Το τρέχον ψηφιακό σενάριο αξιοποιεί τον μικρόκοσμο του Javaσ για να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές να κοηθούν σε ένα περιβάλλον προγραμματισμού και παιχνιδιού και να εξοικειωθούν με τον οπτικό και αντικειμενοστραφή προγραμματισμό για να διευκολυνθούν τελικά στην κατανόηση του συντακτικού της γλώσσας Visual Basic και του τρόπου αναφοράς στα αντικείμενα και τις ιδιότητές τους.

Μέγιστος βαθμός δυσκολίας

Εκπαιδευτικό Βελθίδιο που απεικονίζεται το σενάριο: Επαγγελματικό Λύκειο

Θεματικό Τομέας: Πληροφορική - Προγραμματισμός υλοτισμών - Περιβάλλον προγραμματισμού

Τύπος Διαδραστικότητας: Εικονική μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας: υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα: 15 16 17 18 19 20 21

**Πλεονεκτήματα:**

- Πρωτότυπη θεματολογία
- Σαφήνεια
- Δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης
- Δραστηριότητες αξιολόγησης
- Σύγχρονη ή ασύγχρονη εφαρμογή και ερμηνεία των αποτελεσμάτων
- Ανατροφοδότηση με σύγχρονο ή ασύγχρονο τρόπο

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Εξοικείωση με το περιβάλλον εργασίας Κατανόηση των μεθόδων των αντικειμένων Προγραμματίζοντας τα καγκουρό Αξιολόγηση

Προγραμματίζοντας τα καγκουρό 45 λεπτά

Οι μαθητές προχωρούν ακόμη ένα βήμα, στην επέκταση και δημιουργία κώδικα. Το φύλλο εργασίας που μπορείτε να κατεβάσετε από δεξιά περιγράφει αναλυτικά τις δραστηριότητες που πρέπει να γίνουν

Φύλλο Εργασίας Φύλλο Εργασίας 1

**Βήμα 1**

Στο τμήμα κώδικα της προηγούμενης άσκησης που έχετε ήδη ανοικτή συμπληρώστε την κατάλληλη εντολή, που επιλέξατε στην προηγούμενη φάση, πριν την εντολή end sub έτσι ώστε το javaσ maria να καταστρέψει το δίκτυ που βρίσκεται μπροστά του και εκτελέσει τον κώδικα. (Αν είχατε κλείσει το αρχείο της προηγούμενης φάσης τότε ανοίξτε το αρχείο κώδικα με όνομα lake2 και το αρχείο με το σχέδιο επιφάνειας με το ίδιο όνομα).

**Ποιο είναι το αποτέλεσμα της εντολής που εκτελέσατε;**

Κατόρθωσε το javaσ το δίκτυ;

ΟΧΙ  ΝΑΙ

Έλεγχος απαντήσεων

**Ερμηνεία το αποτέλεσμα**

Για ποιά λόγο δεν καταστράφηκε το δίκτυ;

Το javaσ ήταν σε λάθος θέση  Το javaσ δεν είχε λουλούδια να πετάξει  Δεν επιλέχθηκε η σωστή εντολή. Η tosse() δεν κάνει αυτή την ενέργεια  Τίποτα από τα παραπάνω

Έλεγχος απαντήσεων

# Ενδεικτικές πηγές περαιτέρω μελέτης για σενάρια εξ αποστάσεως σχολικής εκπαίδευσης

Λαμπρινή, Α. (2017). Πρόταση διαδικτυακής διδακτικής προσέγγισης για το μάθημα των μαθηματικών του Γυμνασίου σχεδιασμένη με βάση το μοντέλο ADDIE. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Τόμ.9, Αρ.6Β. Διαθέσιμο στο:

<https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/1071>

Λιακέας, Π., Γολικίδου, Λ. (2013). Σχεδιασμός και υλοποίηση ενός προγράμματος συμπληρωματικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στο μάθημα των Μαθηματικών. Στο: Α. Λιοναράκης (επιμ.), Πρακτικά του 7ου Διεθνούς Συνεδρίου Ανοικτής και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Ελληνικό Δίκτυο Ανοικτής και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης, Αθήνα 8-10 Νοεμβρίου 2013

Παλαιοδήμου, Ά. (2017). Συμπληρωματική εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση. Η περίπτωση του e-twinning στο Νηπιαγωγείο. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Τόμ.9, Αρ.6Β. Διαθέσιμο στο:

<https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/1373>

Παπαδημητρίου, Σ. (2018). Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο Αξιοποίησης και Δημιουργίας Βίντεο στη Διδασκαλία των Θετικών Επιστημών. Ανοικτή Εκπαίδευση. Τόμ. 14, Αρ.2. Διαθέσιμο στο: <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/openjournal/article/view/19002>

Σκουλαρίδου, Ε., & Μαυροειδής, Η. (2016). Συμπληρωματική σχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση με χρήση μαθησιακών αντικειμένων από το Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων – Φωτόδεντρο. Ανοικτή Εκπαίδευση: Στο περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία, 12(2), 56-72. doi: <http://dx.doi.org/10.12681/jode.10862>

Ψαλλιδάς, & Μανούσου (2011). Η αξιοποίηση εργαλείων του web 2.0 για την εφαρμογή συμπληρωματικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Μελέτη περίπτωσης: Ο σχεδιασμός και η οργάνωση του μαθήματος της Βιολογίας Γ' Γυμνασίου, των προγραμμάτων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης. Στο Α. Λιοναράκης (επιμ.) 6<sup>ο</sup> Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση.

<http://dx.doi.org/10.12681/icodl.703>

[Πλατφόρμα ψηφιακών σεναρίων «Αίσωπος»]: Μεθοδολογία Σχεδίασης και Δημιουργίας Σεναρίων ανά Γνωστικό Αντικείμενο

(<http://aesop.iep.edu.gr/node/17125>) και οδηγίες συγγραφής ψηφιακών σεναρίων ([http://aesop.iep.edu.gr/sites/default/files/Pdf\\_Manuals/ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΑΙΣΩΠΟΣ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ v2 2.pdf](http://aesop.iep.edu.gr/sites/default/files/Pdf_Manuals/ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΑΙΣΩΠΟΣ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ v2 2.pdf))

Το υλικό αυτό αναπτύχθηκε κατόπιν εντολής της Υπουργού Παιδείας & Θρησκευμάτων κ. Νίκης Κεραμέως που δόθηκε τον Απρίλιο του 2020 στο Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, προκειμένου να υλοποιηθεί πρόγραμμα ταχύρρυθμης εξ αποστάσεως επιμόρφωσης όλων των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης σε θέματα εκπαίδευσης από απόσταση.

Λόγω των εκτάκτων συνθηκών που προκλήθηκαν από την πανδημία του κορωνοϊού COVID-19 το υλικό αναπτύχθηκε με εθελοντική προσφορά των συντελεστών, σε συνθήκες περιορισμού της κυκλοφορίας και με περιορισμένα διαθέσιμα μέσα και χρόνο για τον σχεδιασμό και την κριτική ανάγνωσή του.

