

Διαδικτυακά & ψηφιακά εργαλεία

Για την μη-τυπική εκπαίδευση
και τη συνεργασία στο διαδίκτυο



Διαδικτυακά & ψηφιακά εργαλεία.
Για την μη-τυπική εκπαίδευση και τη συνεργασία στο διαδίκτυο.

2022

ISBN: 978-618-85901-0-6

Εκδοτικός οίκος:

ARPEGGIO Κοινωνική και συνεταιριστική επιχείρηση
συλλογικής και κοινωνικής ωφέλειας.

Θεσσαλονίκη, 2022

Ευθύνη έργου:

ARPEGGIO Κοιν.Σ.Επ., Interkulturelles Netzwerk e.V.

Χρηματοδότηση:

Ελληνο-Γερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας (Ε.Γ.Ι.Ν.)

Συγγραφείς:

Καρανικόλας Ερρίκος, Κουκουβέτσιος Οδυσσέας

Επιμέλεια κειμένου:

Θανάσης Καράμπελιας

Γραφιστική επιμέλεια:

Γιώργος Γιαννάτης

Το έργο αυτό διατίθεται με άδεια Creative Commons
Αναφορά Δημιουργού 4.0 Διεθνές. Για να δείτε
ένα αντίγραφο αυτής της άδειας, επισκεφθείτε το
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.el>
ή στείλετε επιστολή στο Creative Commons,
PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



Διαδικτυακά & ψηφιακά εργαλεία

Για την μη-τυπική εκπαίδευση
και τη συνεργασία στο διαδίκτυο

Τα άτομα που οργάνωναν διαπολιτισμικές ανταλλαγές χρησιμοποιούσαν εδώ και πολλά χρόνια ποικίλα λογισμικά (Software). Τα τελευταία χρόνια, στράφηκαν προοδευτικά και με αύξουσα συχνότητα στη χρήση ψηφιακών συστημάτων καταχώρησης, επεξεργασίας και μεταβολής πληροφοριών (πλατφόρμες), τα οποία χρησιμοποιούν για επικοινωνία και μια σειρά από άλλες εργασίες.

Από την αρχή της κρίσης του κορωνοϊού (2020), η συνεργασία μέσω διαδικτύου γνώρισε αλματώδη αύξηση. Η αδυναμία (κατά τις περιόδους των Lockdowns) πραγματοποίησης διαπολιτισμικών συναντήσεων εξανάγκασε πολλές ομάδες να αυτοοργανωθούν, να αναζητήσουν εργαλεία που θα μπορούσαν να τους εξυπηρετήσουν, να προσαρμόσουν διαδικτυακές μεθόδους μη τυπικής εκπαίδευσης (όπως, π.χ., η ομάδα Online Language Animation -OLA- δημιούργησε διαδικτυακές μεθόδους γλωσσικής εμπύκωσης, http://languageanimation.org/el/online_gr) και να αρχίσουν να πραγματοποιούν ψηφιακές διαπολιτισμικές ανταλλαγές και εκπαιδεύσεις.

Καλά βοηθήματα στην εύρεση εργαλείων (που εξυπηρετούσαν τη συνεργασία στο διαδίκτυο και τις διαδικτυακές διαπολιτισμικές ανταλλαγές), ήταν λίστες που δημιουργήθηκαν από κάποιους φορείς, για παράδειγμα, στα γαλλικά και τα γερμανικά από το Γαλλο-Γερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας (OFAJ/DFJW) σε συνεργασία με φορείς της κοινωνίας των πολιτών και στα γερμανικά από το IJAB.

Προτείνεται στους/στις χρήστες/-τριες η χρήση εργαλείων ανοιχτού κώδικα (open source). Επίσης, συνιστάται η χρήση πλατφορμών που βρίσκονται σε ευρωπαϊκό έδαφος επειδή υπάρχει διαφορά όσον αφορά τα προσωπικά δεδομένα.

Είναι ενδιαφέρον οι χρήστες/-τριες αυτών των μέσων να μελετήσουν γενικώς πολύ καλά τα Legal Issues. Ιδίως, να προσεχθεί ιδιαίτερα, ποιά είναι τα προσωπικά δεδομένα που συλλέγονται και τα δικαιώματα των χρηστών/-τριών (π.χ., χρήση, δι-αγραφή) σε αυτά, όπως το κομμάτι που αναφέρεται στα δικαιώματα που αποκτά η εταιρία -π.χ., που παρέχει το κοινωνικό μέσο- στο υλικό που τοποθετείται από τους/τις χρήστες/-ριες στην πλατφόρμα. Αυτό το κομμάτι θέλει ιδιαίτερη προσοχή, επειδή οι διοργανωτές (π.χ., παιδαγωγοί) έχουν την ευθύνη των ατόμων (π.χ., μαθητών) που συμμετέχουν σε μια διαδικτυακή δραστηριότητα.

Τέλος, να δίδεται προσοχή στο υλικό (π.χ., φωτογραφίες, κείμενα) που χρησιμοποιείται από τρίτους, ώστε να υπάρχει το δικαίωμα έκδοσης. Στο υλικό που δίδεται με άδεια Creative Commons δε χρειάζεται η συγκατάθεση του/της δημιουργού, παρά μόνο η συμμόρφωση στους όρους χρήσης που παρέχει η συγκεκριμένη άδεια. Σε κάθε άλλη περίπτωση, είναι απαραίτητη η άδεια του δημιουργού και του εκδότη που έχει τα δικαιώματα.

Αυτό το booklet δημιουργήθηκε μέσα από την ανάγκη να υπάρξει και στα ελληνικά μια συλλογή ψηφιακών εργαλείων, που να εξυπηρετεί τη διαδικτυακή συνεργασία μεταξύ όσων διοργανώνουν διαπολιτισμικές ανταλλαγές αφενός και, αφετέρου, τη διοργάνωση διαδικτυακών διαπολιτισμικών συναντήσεων και γλωσσικής εμπύκωσης.

Ένα καλό παράδειγμα χρήσης αυτών των εργαλείων στην διαδικτυακή γλωσσική εμπύκωση (μη τυπική εκπαίδευση) μπορείτε να βρείτε στο www.sprachanimation.gr

Το παρόν εγχειρίδιο χρηματοδοτήθηκε από το Ε.Γ.Ι.Ν. και υλοποιήθηκε από την ARPEGGIO και το Interkulturelles Netzwerk e.V. (συγγραφή: Καρανικόλας Ερρίκος, Κουκουβέτσιος Οδυσσέας-Τρύφων, επιμέλεια κειμένου: Θανάσης Καραμπελίας, γραφιστική επιμέλεια: Γιώργος Γιαννάτης).

ΕΡΓΑΛΕΙΑ



01. Εύρεση κοινού χρόνου για συνάντηση (ετεροχρονισμένα):

Εργαλεία τα οποία δίνουν την δυνατότητα σε μια ομάδα ατόμων να προγραμματίσουν συναντήσεις και εργασία σε ένα κοινό ημερολόγιο πρόγραμμα.

NUUDEL → <https://nuudel.digitalcourage.de>

DUDLE → <https://dudle.inf.tu-dresden.de>

FRAMDATE → <https://framadate.org>

02. Βίντεο τηλεδιάσκεψεις / Διαδικτυακά σεμινάρια (λογισμικά):

Εργαλεία που δίνουν την δυνατότητα τηλεδιάσκεψης με την υποστήριξη εργαλείων όπως παρουσίαση της επιφάνειας εργασίας, chat, white board, εργασία σε ομάδες, κλπ.

ADOBE → https://www.adobe.com/gr_en/products/adobeconnect.html

ZOOM → <https://zoom.us>

BBB (Big Blue Button) → <https://bigbluebutton.org>

JITSI → <https://jitsi.org>

JITSI MEET → <https://jitsi.org/jitsi-meet/>

DISCORD → <https://discord.com>

EDUDIP → <https://www.edudip.com/de>

MEET GOOGLE → <https://meet.google.com>

GO TO MEETING → <https://www.gotomeeting.com/>

WEBEX → <http://www.webex.com/>

HUBS MOZILLA → <https://hubs.mozilla.com>

MIKOGO → <https://www.mikogo.com/?noredirect=1>

SKYPE → <https://www.skype.com/>

CLICKMEETING → <https://clickmeeting.com/>

ALFAVIEW → <https://alfaview.com/en/>



03. Βίντεο τηλεδιάσκεψεις με πρόσθετες δυνατότητες διάδρασης:

Εργαλεία τηλεδιάσκεψης που δίνουν και άλλες δυνατότητες από τις συνηθισμένες. Για παράδειγμα στο wonder me υπάρχει η δυνατότητα συναντήσεων με ήχο και εικόνα σε μικρές ομάδες που φτιάχνονται διαδραστικά από τα άτομα που συμμετέχουν (οι ομάδες δεν προκαθορίζονται από ένα κεντρικό/-η διαχειριστή/-τρια). Αυτό δίνει την δυνατότητα για χρήση στον μη τυπικό χρόνο.

WONDER ME → <https://www.wonder.me>

GATHER → <https://gather.town>

TOWN SIEMPRE → <https://theonline.town>

QIQO CHAT → <https://qiqochat.com/about>

AIR MEET → <https://www.airmeet.com>

REMO → <https://remo.co>

HOPIN → <https://hopin.to>

MEET ANY WAY → <https://start.meetanyway.com>



04. Projektmanagement (Διαχείριση έργου) και Chats:

Εργαλεία που μπορούν να εξυπηρετήσουν στην διαχείριση έργων (όπως ένα πρόγραμμα ανταλλαγής) και την λειτουργία Chats για τον συντονισμό της ομάδας και των δραστηριοτήτων. Τα chat αυτά χρησιμοποιούνται πολλές φορές παράλληλα στο εργαλείο που χρησιμοποιούμε για τηλεδιάσκεψη, ώστε οι συζητήσεις της οργανωτικής ομάδας να μην είναι εμφανείς στα άτομα που συμμετέχουν στο πρόγραμμα.



SLACK → <https://slack.com>

Κανάλι επικοινωνίας με αναρτήσεις και πολλά ακόμη.

MATTERMOST → <https://mattermost.org>

Κάνει την ίδια εργασία με το Slack όπου όμως μπορεί να μπει σε δικό μας server στο διαδίκτυο και είναι Open Source

ROCKET CHAT → <https://rocket.chat>

MICROSOFT TEAMS → https://www.microsoft.com/el-gr/microsoft-teams/group-chat-software?i-cid=mscom_marcom_CPW2a_Teams

BASE CAMP → <https://basecamp.com>

MEISTER TASK → <https://www.meistertask.com/>

WE CHANGE → <https://wechange.de/cms/?lang=en>

ASANA → <https://asana.com/>

TRELLO → <https://trello.com/>

QUALITYMOBILITY → <https://www.qualitymobility.app>

05. Διαδικτυακή αποθήκευση αρχείων:

Πολλές φορές η οργανωτική ομάδα χρειάζεται εργαλεία που δίνουν την δυνατότητα αποθήκευσης αρχείων, σε έναν κοινό διαδικτυακό χώρο, για την κοινή χρήση εντός της ομάδας σε πραγματικό χρόνο.



NEXTCLOUD → <https://nextcloud.com/>

<https://nextcloud.com/hub>

OWN CLOUD → <https://owncloud.org>

DRIVE ON WEB → <https://www.driveonweb.de/>

GOOGLE DRIVE → <https://www.google.com/drive/>

DROPBOX → <https://www.dropbox.com/>

06. Αποστολή Αρχείων:

Ο καλύτερος τρόπος να στείλουμε αρχεία μεγάλου μεγέθους (πχ αποστολή αρχείου video) που ξεπερνούν τις δυνατότητες ενός e-mail ή άλλων τρόπων αποστολής αρχείων.



WE TRANSFER → <https://wettransfer.com>

07. Συνεργατική γραφή:

Εργαλεία που εξυπηρετούν την συνεργατική γραφή, σε πραγματικό χρόνο, μεταξύ μελών ομάδων.



EDUPAD → <https://edupad.ch>

ETHERPAD → <https://etherpad.org/>

YO PAD → <https://yopad.eu>

ZUMPAD → <https://zumpad.zum.de/>

PAD OKFN → <https://pad.okfn.de>

GOOGLE DOCS → <https://docs.google.com>

MICROSOFT ONE NOTE

→ <https://www.microsoft.com/el-gr/microsoft-365/onenote/digital-note-taking-app>

HACK MD → <https://hackmd.io>



08. Μετάφραση:

Εργαλεία που μεταφράζουν κείμενα. Προσοχή να γίνεται ενδελεχής έλεγχος των κειμένων μετά την αυτόματη μετάφραση καθώς γίνονται ακόμη πολλά λάθη.

DEEPL → <https://www.deepl.com/>

LINGUEE → <https://www.linguee.de/>

GOOGLE TRANSLATE → <https://translate.google.gr/?hl=el>

MICROSOFT TRANSLATOR → <https://translator.microsoft.com/>

YOUTH WORK TRANSLATOR → <https://ijab.de/angebote-fuer-die-praxis/youth-work-translator>



09. Λεξικά:

Τα λεξικά μας είναι πάντα χρήσιμα!

PONS → <https://de.pons.com/>



10. Ψηφιακοί πίνακες αναρτήσεων:

Αυτοί οι πίνακες είναι καλά βοηθήματα όταν θέλουμε να οπτικοποιήσουμε διαδικασίες (πχ ένα πρόγραμμα) και για την υλοποίηση εργασιών από ομάδες για την παρουσίαση σε ένα ευρύτερο κοινό.

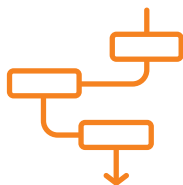
PADLET → <http://www.padlet.com>

TASK CARDS → <https://www.taskcards.de/#/home>

PINNET → <https://pinnet.eu>

EDU GLOGSTER → <http://edu.glogster.com>

GETETHERMAP → <https://getethermap.org>



11. Mindmaps (Οργανωτικά σχεδιαγράμματα):

Είναι εργαλεία τα οποία χρησιμοποιούνται για κατεγισμό ιδεών (brainstorming) και την οπτικοποιημένη αποτύπωση σκέψεων. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν και για την δημιουργία σχεδιαγραμμάτων ροής

MINDMASTER → <http://www.mindmaster.io>

MINDMEISTER → <http://www.mindmeister.com/de>

POPPLLET → <http://popplet.com>

WISEMAPPING → <https://www.wisemapping.com/>

COGGLE → <https://coggle.it/>

MINDMANAGER → <https://www.mindmanager.com/en/>

MIND42 → <https://mind42.com/>



12. Whiteboards (ψηφιακοί πίνακες):

EXCALIDRAW → <https://excalidraw.com/>

CRYPTPAD → <https://cryptpad.fr/>

FLINGA → <https://flinga.fi/>

MIRO → <https://miro.com>

MUTUAL → <http://www.mural.co>

METRORETRO → <https://metroretro.io>

JAMBOARD → <https://jamboard.google.com>

DRAW CHAT → <https://draw.chat>

EXPLAINEVERYTHINK → <https://explaineverything.com>

CONCEPTBOARD → <https://conceptboard.com/>



13. Συμμετοχική συζήτηση και λήψη αποφάσεων (ψηφοφορίες):

OPIN ME → <https://opin.me/en/>

TRICIDER → <https://www.tricider.com>

AULA BLOG → <https://aula-blog.website>

POLITIKZUMANFASSEN → <https://www.politikzumanfassen.de/placem>

TOOLDOKU DBJR → <https://tooldoku.dbjr.de/epartool>



14. Αποτύπωση διάθεσης / Ανατροφοδότηση Feedback / Αξιολόγηση Evaluation:

LIMESURVEY → <https://www.limesurvey.org/de>

LAMAPOLL → <https://www.lamapoll.de>

TWEEDBACK → <https://tweedback.de>

POLLUNIT → <https://pollunit.com/de>

MENTIMETER → <https://www.mentimeter.com>

SURVEYMONKEY → <https://www.surveymonkey.com>

DEEDBACKR → <https://www.feedbackr.io/>

BEWIRKEN → <https://www.bewirken.org/umfrage>

EDKIMO → <https://edkimo.com/de>

TYPEFORM → <https://www.typeform.com>

I-EVAL → <https://www.i-eval.eu/>



15. Μάθηση με παιχνίδια:

SCRIBBL → <https://skribbl.io/>

H5P → <https://h5p.org>

ACTIONBOUND → <https://en.actionbound.com/?setlang>

KAHOOT → <https://kahoot.com>

QUIZLET → <https://quizlet.com>

ONCOO → <http://www.oncoo.de>

HANGMAN → <https://www.hangman-online.de/>

NEARPOD → <https://nearpod.com>

MENTIMETER → <http://www.mentimeter.com>

LEARNINGAPPS → <https://learningapps.org/about.php>

BATTLESHIP → <https://battleship-game.org/en>

STADT LAND FLUSS → <https://stadtlandflussonline.net>



16. LMS Platforms (Learning Management System)

MOODLE → <https://moodle.org/>

<https://moodle.de/> (Μόνο στα Γερμανικά.)

BLACKBOARD → <https://www.blackboard.com/>



17. Εργαλεία εκδηλώσεων:

BARCAMPS → <https://barcamps.eu>

LINEUPR → <https://lineupr.com/en>



18. Social Media:

FACEBOOK → <https://www.facebook.com>
INSTAGRAM → <https://www.instagram.com>
TWITTER → <https://twitter.com>
SNAPCHAT → <https://www.snapchat.com>
YOUTUBE → <https://www.youtube.com>
TIKTOK → <https://www.tiktok.com/>
DISCORD → <http://www.discord.com>
TWITCH → <https://www.twitch.tv>
NINDO → <https://nindo.de>



19. Streaming:

OBSPROJECT → <https://obsproject.com>
RESTREAM → <https://restream.io/about>



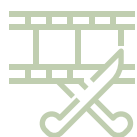
20. Οπτικοποίηση & Διαμόρφωση:

AGGIE → <https://aggie.io/>
CANVA → <https://www.canva.com/>
PIKTOCHART → <https://piktochart.com>
PAGEFLOW → <https://www.pageflow.io>
KAHOOT → <https://kahoot.com>
MENTIMETER → <https://www.mentimeter.com>
PREZI → <https://prezi.com/de> (Μόνο στα Γερμανικά.)
KINGHTLAB NORTHWESTERN → <https://knightlab.northwestern.edu/projects>
BOOK CREATOR → <https://bookcreator.com/>
WORDPRESS → <https://wordpress.org/>



21. Ηχοληψία και επεξεργασία ήχου:

AUDACITY → <https://sourceforge.net/projects/audacity/>



22. Επεξεργασία Βίντεο:

SPLICE → <https://apps.apple.com/us/app/splice-video-editor-maker/id409838725>
I-MOVIE → <https://apps.apple.com/us/app/imovie/id377298193>
STOP MOTION STUDIO → <https://play.google.com/store/search?q=Stop%20Motion%20studio>
VIDEO STAR (for Windows) → <https://appfurpc.com/download/com.video.editor.v2.vi.html>
KIZOA → <https://www.kizoa.de> (Μόνο στα Γερμανικά.)
MOOVLY → <https://www.moovly.com/teachers>



23. Δημιουργία Comics και Cartoons:

PLASQ → <https://plasq.com/downloads/comic-life-desktop>

STRIPCREATOR → <http://www.stripcreator.com/make.php>

WRITE COMICS → <http://writecomics.com/>

CULTURESTREET → <https://www.culturestreet.org.uk/activities/superactioncomicmaker>

WITTY COMICS → <http://www.wittycomics.com>

COMIC MASTER → <http://www.comicmaster.org.uk>



24. Βάσεις δεδομένων φωτογραφιών/συμβόλων:

COMMONS WIKIMEDIA → <https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Images>

LIZENZHINWEISGENERATOR → <https://lizenzhinweisgenerator.de/?lang=en> (συμβούλευση για το θέμα των αδειών από την Wikipedia)

EUROPEANA → <https://www.europeana.eu/en>

PIXABAY → <https://pixabay.com/>

FLATICON → <https://www.flaticon.com>

FLICKR Creative commons → <https://www.flickr.com/creativecommons>

HISTORICALSTOCKPHOTOS → <https://www.historicalstockphotos.com>

BILDERPOOL → <https://www.bilderpool.at>



25. Βάσεις δεδομένων για γραμματοσειρές:

FONTLIBRARY → <https://fontlibrary.org>

Βιβλιοθήκη γραμματοσειρών.



26. Βάσεις δεδομένων για μουσική/ήχους:

JAMENDO → <https://www.jamendo.com/>

CCMIXER → <http://www.ccmixer.org/>

<http://dig.ccmixer.org/>

FREE MUSIC ARCHIVE → www.freemusicarchive.org

MUS OPEN → <https://musopen.org/>

INCOMPETECH → <https://incompetech.com/music/royalty-free/>

ARCHIVE → <https://archive.org/details/audio>

AUDIYOU → www.audiyou.de (Μόνο στα Γερμανικά)

HOERSPIELBOX → <https://www.hoerspielbox.de> (Μόνο στα Γερμανικά)



27. Βάση δεδομένων για Creative Commons:

CC SEARCH → <https://search.creativecommons.org/>

ΤΙ, ΠΟΥ, ΠΟΤΕ, ΓΙΑΤΙ

Χρήση ηλεκτρονικών μέσων σε ψηφιακές διαπολιτισμικές συναντήσεις

Στο παρακάτω άρθρο θα αναλύσουμε τα διαφορετικά μέσα για την επίτευξη της επικοινωνίας σε ψηφιακές διαπολιτισμικές συναντήσεις. Η μέθοδος ανάλυσης που ακολουθεί γίνεται με το παιχνίδι Τι, που, πότε, γιατί, έναν τρόπο δηλαδή να κατανοήσουμε εύκολα και σε βάθος τη χρησιμότητα του κάθε μέσου.



01. Εύρεση κοινού χρόνου για συνάντηση (ετεροχρονισμένα):

Εργαλεία τα οποία δίνουν τη δυνατότητα σε μια ομάδα ατόμων να προγραμματίσουν συναντήσεις και εργασία σε ένα κοινό ημερολογιακό πρόγραμμα.

NUUDEL → <https://nuudel.digitalcourage.de>

DUDLE → <https://dudle.inf.tu-dresden.de>

FRAMADATE → <https://framadate.org/>

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 3 εργαλεία δημιουργίας προγραμμάτων για τον συντονισμό της ομάδας. Και τα 3 εργαλεία δίνουν τη δυνατότητα συνεργατικής δημιουργίας ερευνών, αλλά και οργάνωσης του χρόνου συναντήσεων (π.χ., απλών events). Είναι, δηλαδή, ένας εύκολος τρόπος ορισμού/δημιουργίας μιας συνάντησης, με μόνη προϋπόθεση την ηλεκτρονική υποβολή εκ μέρους τού ενδιαφερόμενου ατόμου των στοιχείων του (π.χ., κατασκευή ημερολογιακού πίνακα με τις πιθανές ημερομηνίες συνάντησης των μελών τής ομάδας, στον οποίο, εν συνεχεία, κάθε ενδιαφερόμενος/η μπορεί να δηλώσει τις διαθεσιμότητές του/της όσον αφορά στην ημέρα και την ώρα).

Επί πλέον, μπορεί απλά να τεθεί ένα ερώτημα, με δύο ή περισσότερες απαντήσεις, ώστε οι ενδιαφερόμενοι/ες να έχουν τη δυνατότητα ασύγχρονης εισόδου στην πλατφόρμα, όπου και θα ψηφίσουν, συμπληρώνοντας την κατάλληλη στήλη.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται και τα 3 εύκολα τόσο πριν από συναντήσεις, προκειμένου να συντονιστεί η ομάδα, όσο και κατά τη διάρκεια ενός προτζεκτ.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται προκειμένου να βρεθεί κοινός χρόνος για συνομιλία, τηλεδιάσκεψη ή ψηφοφορία. Ακόμη, η εφαρμογή Framadate δίνει και τη δυνατότητα διενέργειας exit poll, τη δημιουργία, δηλαδή, γραφημάτων απεικόνισης αποτελεσμάτων, ώστε να γίνουν καλύτερα αντιληπτά από την ομάδα.

ΓΙΑΤΙ: Το πρόγραμμα nuudel χρησιμοποιεί το ελεύθερο λογισμικό Framadate που προσφέρεται από τον digitalcourage, έναν γερμανικό οργανισμό που μάχεται για τα ψηφιακά δικαιώματα στο διαδίκτυο. Το σημαντικότερο στη χρήση αυτού του μέσου, αλλά και του εργαλείου Framadate, είναι ότι δεν χρησιμοποιεί με κανέναν τρόπο τις πληροφορίες που παραθέτει ο ενδιαφερόμενος για αθέμιτη διαφήμιση ή οτιδήποτε άλλο, σεβόμενο τις αρχές τής ελεύθερης επικοινωνίας και χρήσης τού διαδικτύου.



02. Βίντεο τηλεδιάσκεψεις / Διαδικτυακά σεμινάρια (λογισμικά):

ADOBE → https://www.adobe.com/gr_en/products/adobeconnect.html

Η Adobe Inc. είναι μια αμερικανική πολυεθνική εταιρεία λογισμικού υπολογιστών. Στο χαρτοφυλάκιό της συμπεριλαμβάνονται δημιουργίες και δημοσιεύσεις γραφικών, φωτογραφίας, εικονογράφησης, βίντεο, εκτύπωσης, σεμιναρίων, κινουμένων σχεδίων κ.ά. Η Adobe έχει εκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο.

ZOOM → <https://zoom.us>

Υπηρεσία τηλεδιάσκεψης, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να έχουν πρόσβαση από οποιαδήποτε συσκευή συνδεδεμένη στο διαδίκτυο, όπως υπολογιστές, tablet, κινητά τηλέφωνα. Το αναγκαίο λογισμικό παρέχεται δωρεάν και ποικίλει ανάλογα με το μέσο σύνδεσης.

BBB (Big Blue Button) → <https://bigbluebutton.org>

Υπηρεσία, που επιτρέπει τη διεξαγωγή τηλεδιάσκεψων μέσα από το Web. Η πλατφόρμα δίνει τη δυνατότητα συμμετοχής (είτε με video, είτε μόνο με ήχο), εμφάνισης των διαφανειών τής παρουσίασης σε όλους τους συμμετέχοντες, συνομιλίες δημόσιες ή προσωπικές (chat), συνομιλία με web camera και τη δυνατότητα εμφάνισης της επιφάνειας εργασίας τού υπολογιστή τού/τής ομιλητή/ήτριας. Είναι open source λογισμικό και υπάρχει η δυνατότητα να μπει σε server της οργάνωσης ή επιχείρησης.

JITSI → <https://jitsi.org>

Πρόγραμμα κρυπτογραφημένων συνομιλιών. Η χρήση του θεωρείται αρκετά εύκολη, με χαρακτηριστικά όπως: video-audio conference, full screen mode, video share, chat, document share collaboration etc.

JITSI MEET → <https://jitsi.org/jitsi-meet/>

Open source FREE No account Υπηρεσία τηλεδιάσκεψης ανοιχτού κώδικα με δυνατότητα πραγματοποίησης συνεδριάσεων και ταυτόχρονων μεταδόσεων. Είναι open source λογισμικό!

DISCORD → <https://discord.com>

Δωρεάν υπηρεσία ανταλλαγής φωνητικών ή βίντεο κλήσεων, φωτογραφιών, μηνυμάτων, κειμένου για όσους/ες ασχολούνται με διαδικτυακά παιχνίδια.

EDUDIP → <https://www.edudip.com/de>

Γερμανικός πάροχος λογισμικού διαδικτυακών σεμιναρίων και συναντήσεων.





GO TO MEETING → <https://www.gotomeeting.com>

Δωρεάν πλατφόρμα (μέχρι και 3 συμμετέχοντες) δημιουργίας και συμμετοχής online συναντήσεων.

WEBEX → <http://www.webex.com>

Κορυφαία εταιρεία στην αγορά εφαρμογών και υπηρεσιών συνεργασίας με πρόσθετες δυνατότητες τηλεδιάσκεψης.

HUBS MOZILLA → <https://hubs.mozilla.com>

Πλατφόρμα ιδιωτικής επικοινωνίας, που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αντλούν πόρους από το διαδίκτυο για τις συναντήσεις τους.

MIKOGO → <https://www.mikogo.com/?noredirect=1>

Παρόμοια με τη jitsi πλατφόρμα τηλεδιασκέψεων.

SKYPE → <https://www.skype.com>

Ένα από τα γνωστότερα εργαλεία επικοινωνίας για κλήσεις και συνομιλίες.

CLICKMEETING → <https://clickmeeting.com>

Πλατφόρμα διαδικτυακών σεμιναρίων, τόσο για ατομική όσο και για επαγγελματική χρήση.

ALFAVIEW A → <https://alfaview.com/en/>

Υπηρεσία τηλεδιάσκεψης υψηλής ποιότητας, παρόμοια με το clickmeeting.

ΠΟΙΟΣ: Εργαλεία που δίνουν τη δυνατότητα τηλεδιάσκεψης με την υποστήριξη εργαλείων, όπως παρουσίαση της επιφάνειας εργασίας, chat, white board, εργασία σε ομάδες, κλπ.

ΠΟΥ: Μπορούν να χρησιμοποιηθούν πριν, κατά τη διάρκεια/ ή μετά από συναντήσεις για συντονισμό ομάδων, παρουσιάσεις και πρότζεκτ.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται, π.χ., προκειμένου να βρεθεί κοινός χρόνος για συνομιλία, τηλεδιάσκεψη ή λήψη μιας απόφασης.

ΓΙΑΤΙ: Με τις υπηρεσίες αυτές ο/η χρήστης/στρια μπορεί μεταξύ άλλων: να μοιράζεται την επιφάνεια εργασίας σε πραγματικό χρόνο, να βλέπει τους συμμετέχοντες, να ξεκινά συνδιασκέψεις απευθείας από τη γραμμή εργαλείων, να μεταβιβάζει τον έλεγχο εγγράφων σε οποιονδήποτε/οποιαδήποτε σε πραγματικό χρόνο, συμβάλλοντας, έτσι, στη δημιουργία συναρπαστικών διαπροσωπικών εμπειριών.



03. Βίντεο τηλεδιασκέψεις με πρόσθετες δυνατότητες διάδρασης:

WONDER ME → <https://www.wonder.me>

Εφαρμογή τηλεδιασκέψεων με πρόσθετες δυνατότητες αλληλεπίδρασης. Αυτή η εφαρμογή φιλοξενείται στην Ευρωπαϊκή Ένωση, έτσι ισχύει το δίκαιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τα προσωπικά δεδομένα!

GATHER → <https://gather.town>

Μια πλατφόρμα συνομιλίας μέσω βίντεο, με στόχο τη δημιουργία καλύτερου και αποτελεσματικότερου τρόπου συνάντησης στο διαδίκτυο.

TOWN SIEMPRE → <https://theonline.town>

Υπηρεσία βιντεοκλήσεων, όπου οι συμμετέχοντες/ουσες μπορούν να πραγματοποιούν ξεχωριστές διασκέψεις παράλληλα.

QIQO CHAT → <https://qiqochat.com/about>

Το Qiqo είναι μία εφαρμογή, που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να μετακινούνται μέσα και έξω από παράλληλες συναντήσεις, π.χ., Zoom, κάτι που δημιουργεί ελευθερία κινήσεων σε προσωπικές εκδηλώσεις.

AIR MEET → <https://www.airmeet.com>

Ένας διαδικτυακός χώρος εκδηλώσεων, σχεδιασμένος να επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αλληλεπιδρούν κατά τη διάρκεια μετάδοσης ζωντανών συνεδριών.

REMO → <https://remo.co>

Το Remo είναι μια διαδραστική πλατφόρμα εικονικών εκδηλώσεων. Καθιστά δυνατή τη δημιουργία διαμόρφωσης σχεδίων με προσαρμοσμένες κατόψεις για ξεχωριστές συγκεντρώσεις και συναντήσεις.

HOPIN → <https://hopin.to>

Η συγκεκριμένη πλατφόρμα επιτρέπει τη διεξαγωγή online εκδηλώσεων, παρακάμπτοντας, έτσι, τη φυσική παρουσία στο χώρο.

MEET ANY WAY → <https://start.meetanyway.com>

Παρόμοιο με τις υπόλοιπες εφαρμογές. Στοχεύει στη δημιουργία διαδικτυακών εκδηλώσεων και είναι προσβάσιμο από όλους, για όλους παντού.

ΠΟΙΟΣ: Σήμερα, λόγω της πανδημίας, η ανάγκη για remote, online εκδηλώσεις είναι μεγάλη. Τα παραπάνω εργαλεία τηλεδιάσκεψης δίνουν αυτή, καθώς και άλλες περισσότερες δυνατότητες πέρα από τις συνηθισμένες.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται εύκολα, π.χ., πριν από συναντήσεις, προκειμένου να συντονιστεί η ομάδα ή/και κατά τη διάρκεια πρότζεκτ.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται, π.χ., προκειμένου να βρεθεί κοινός χρόνος για συνομιλία και τηλεδιάσκεψη. Εξάλλου, η πανδημία ευνοεί οτιδήποτε άπτεται της εξ αποστάσεως εργασίας, όσο και ψυχαγωγίας. Κενό που έρχονται να καλύψουν αυτές οι εφαρμογές.

ΓΙΑΤΙ: Όπως ειπώθηκε, οι εφαρμογές αυτές παρουσιάζουν πρόσθετες λειτουργίες. Για παράδειγμα, στο wonder me υπάρχει η δυνατότητα συναντήσεων με ήχο και εικόνα σε μικρές ομάδες που στήνονται διαδραστικά από τα άτομα που συμμετέχουν (οι ομάδες δεν προκαθορίζονται από έναν κεντρικό/-ή διαχειριστή/-τρια). Αυτό δίνει τη δυνατότητα για χρήση στον μη τυπικό χρόνο και πολλά άλλα.

04. Projektmanagement (Διαχείριση έργου) και Chats:



Εργαλεία εξυπηρετικά της διαχείρισης έργων (όπως προγραμμάτων ανταλλαγής) και της λειτουργίας chats για τον συντονισμό της ομάδας και των δραστηριοτήτων της. Αυτά τα chats συχνότατα χρησιμοποιούνται παράλληλα με τη χρησιμοποιούμενη για τηλεδιάσκεψη εφαρμογή με στόχο οι συζητήσεις της οργανωτικής ομάδας να μην είναι εμφανείς στα άτομα που συμμετέχουν στο πρόγραμμα.

SLACK → <https://slack.com>

Κανάλι επικοινωνίας ατομικών και ομαδικών συνομιλιών με αναρτήσεις και πολλά ακόμη.

MATTERMOST → <https://mattermost.org>

Παραπλήσιο του Slack, μπορεί όμως να φιλοξενηθεί από τον server του/της χρήστη/στριας και, επί πλέον, είναι Open Source.

ROCKET CHAT → <https://rocket.chat/>

Πλατφόρμα ομαδικής συνομιλίας, παρόμοια με το Slack, ανοιχτού κώδικα.

MICROSOFT TEAMS → https://www.microsoft.com/el-gr/microsoft-teams/group-chat-software?icid=mscom_marcom_CPW2a_Teams.

Πλατφόρμα επικοινωνίας που αναπτύχθηκε από την Microsoft. Το Teams ανταγωνίζεται την υπηρεσία Slack, προσφέροντας συνομιλία, τηλεδιάσκεψη, αποθήκευση εγγράφων, διαμοιρασμό αρχείων και άλλα. Το Teams αντικαθιστά άλλες πλατφόρμες, όπως το Skype για τις επιχειρήσεις και το Microsoft Classroom.

BASE CAMP → <https://basecamp.com>.

Εργαλείο διαχείρισης έργου, μέσω του οποίου οι χρήστες του έχουν τη δυνατότητα να περιγράφουν με σαφήνεια το φυσικό αντικείμενο του έργου ή των έργων, να αναλύουν σε εργασίες και να αναγνωρίζουν τις ανάγκες των εμπλεκομένων.

MEISTER TASK → <https://www.meistertask.com/>

Εργαλείο για τη διαχείριση έργου, παρόμοιο με το Base camp. Προσφέρει μια οπτική μέθοδο διαχείρισης έργων, που ονομάζεται τεχνική Kanban. Δείχνει τα έργα και τα καθήκοντα σε γραφική μορφή και όχι μόνο σε απλή λίστα με κείμενο.

WE CHANGE → <https://wechange.de/cms/?lang=en>

Πλατφόρμα η οποία προωθεί την αειφορία και παρέχει σεμινάρια για την υποστήριξη της διαχείρισης και ψηφιοποίησης έργων.

ASANA → <https://asana.com/>

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα προγράμματα διαχείρισης έργων. Έχει πάρα πολλά χαρακτηριστικά, ωστόσο μετά από λίγα λεπτά ο/η χρήστης/τρια αρχίζει να εξοικειώνεται με αυτό. Υποστηρίζει την ταυτόχρονη εκτέλεση πολλών έργων, την καταγραφή δραστηριοτήτων από μεγάλο αριθμό ομάδων, τον αυτοματισμό διαχείρισης μικρών και μεγάλων διαδικασιών καθώς και τον συντονισμό μεγάλου αριθμού ομάδων.

TRELLO → <https://trello.com/>

Εφαρμογή παρόμοια με την Asana, που δίνει τη δυνατότητα στις ομάδες να αλληλεπιδράσουν και να φέρουν εις πέρας σειρά εργασιών. Συγχρονίζεται με το πακέτο Microsoft Office και, μέσω της αυτοματοποίησης που προσφέρει η διαχείριση πινάκων (όπου αναγράφονται οι διάφορες εργασίες για το εκάστοτε έργο), αποβαίνει πολύ εύκολη.

QUALITYMOBILITY → <https://www.qualitymobility.app>

Η εφαρμογή Quality Mobility (Q! App για τους φίλους) έχει αναπτυχθεί από την JINT/SALTO και τους συνεργάτες της στο πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Πλατφόρμας για τη Μαθησιακή Κινητικότητα (EPLM) σύμφωνα με τις Ευρωπαϊκές Αρχές Ποιότητας για τη Μαθησιακή Κινητικότητα. Είναι προσβάσιμη από οποιαδήποτε συσκευή (υπολογιστή, smartphone, tablet), με μέγιστα της τμήματα διαθέσιμα και εκτός σύνδεσης. Διαθέτει όλα τα απαραίτητα εργαλεία για τη διαχείριση έργου.





ΠΟΙΟΣ: Οι 4 πρώτες εφαρμογές (slack, mattermost, rocket chat, Microsoft teams) αποτελούν κανάλια επικοινωνίας ή chats. Σκοπός τους, η διευκόλυνση επικοινωνίας μεταξύ των μελών διάφορων έργων και προγραμμάτων.

Τα υπόλοιπα προγράμματα αποτελούν εργαλεία διαχείρισης έργων (project management tools). Σκοπός τους, να βοηθήσουν τους/τις χρήστες/στριές τους στην αποτελεσματική οργάνωση των εργασιών και των έργων που τους έχουν ανατεθεί.

ΠΟΥ: Τα κανάλια επικοινωνίας χρησιμοποιούνται πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το τέλος διάφορων project με στόχο, κυρίως, τον συντονισμό ομάδων, τηλεδιασκέψεων, διαμοιρασμό αρχείων και ιδιωτικών συζητήσεων.

Οι εφαρμογές διαχείρισης έργων αναγνωρίζουν τις ανάγκες των ενδιαφερόμενων μερών σε ένα έργο, όπως είναι η Διοίκηση, οι συνεργάτες, οι πελάτες, καταγράφονται και περιγράφοντας με σαφήνεια το έργο στο σύνολό του. Χρησιμοποιούνται από την αρχή μέχρι και το τέλος κάθε έργου.

ΠΟΤΕ: Τα κανάλια επικοινωνίας βοηθούν τους χρήστες να βρουν χρόνο για ιδιωτικές, π.χ., συνομιλίες, με στόχο τη λήψη αποφάσεων. Οι υπόλοιπες εφαρμογές δίνουν και τη δυνατότητα δημιουργίας γραφημάτων, ώστε να αναλύεται, αφ' ενός, το κάθε έργο σε εργασίες και να εκτιμώνται, αφ' ετέρου, η διάρκεια αλλά και οι απαιτήσεις κάθε εργασίας σε πόρους.

ΓΙΑΤΙ: Συνδυάζοντας τις παραπάνω εφαρμογές, καθίστανται εφικτά: ο σχεδιασμός χρονοδιαγραμμάτων για την παρακολούθηση έργων, η διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού (ανάθεση εργασίας, παρακίνηση, διαχείριση συγκρούσεων κτλ.), ο υπολογισμός δεικτών πρόβλεψης για την πορεία των έργων καθώς και η ανάγκη για κοινή γλώσσα επικοινωνίας, ώστε να εξασφαλιστεί η επιτυχία σε κάθε έργο.

05. Διαδικτυακή αποθήκευση αρχείων:



Πολλές φορές, η οργανωτική ομάδα χρειάζεται εργαλεία που να δίνουν τη δυνατότητα αποθήκευσης αρχείων, σε έναν κοινό διαδικτυακό χώρο, για την κοινή χρήση τους μεταξύ των μελών της σε πραγματικό χρόνο.

DROPTBOX: → <https://www.dropbox.com>

Εφαρμογή αποθηκευτικού νέφους, δηλαδή υπηρεσίας που επιτρέπει την αποθήκευση, τον συγχρονισμό και την κοινή χρήση αρχείων μεταξύ διαφορετικών συσκευών, που ο/η χρήστης/στρια έχει επιλέξει να συνδέσει στον λογαριασμό του.

NEXTCLOUD: → <https://nextcloud.com/>
<https://nextcloud.com/hub>

Παρόμοια εφαρμογή με το Dropbox, ωστόσο το Nextcloud δεν προσφέρει φιλοξενία χώρου αποθήκευσης αρχείων εκτός χώρου. Είναι δωρεάν και ανοιχτού κώδικα, μπορεί, δηλαδή, ο/η καθένας/μία να το εγκαταστήσει στις ιδιωτικές του συσκευές διακομιστή.

OWNCLOUD: → <https://owncloud.org>

Παρόμοια εφαρμογή με το Nextcloud. Προσφέρει μια έκδοση κοινότητας ανοιχτού κώδικα και μια ιδιόκτητη έκδοση Enterprise με πρόσθετες λειτουργίες και συνδρομές υποστήριξης.

DRIVE ON WEB: → <https://www.driveonweb.de>

Ο ασφαλής γερμανικός χώρος αποθήκευσης cloud για δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας, μεταφορά δεδομένων, κοινή χρήση αρχείων και πολλά άλλα.

GOOGLE DRIVE: → <https://www.google.com/drive>

Υπηρεσία αποθήκευσης και συγχρονισμού αρχείων, που παρέχεται από την Google.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για πέντε (5) εφαρμογές, οι οποίες επιτρέπουν στους/στις χρήστες/στριές τους την αποθήκευση, κοινή χρήση και συγχρονισμό αρχείων από την ομάδα σε πραγματικό χρόνο.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται και τα πέντε, πριν, κατά τη διάρκεια και μετά από συναντήσεις, προκειμένου να συντονιστούν οι ομάδες, έχοντας πλήρη γνώση των αρχείων που θα χρησιμοποιήσουν/παρακολουθήσουν σε διάφορα projects.





ΠΟΤΕ: Κρίνεται ωφέλιμη η χρήση αυτών των εφαρμογών για την επεξεργασία, τον διαμοιρασμό και την πλήρη κατανόηση των αρχείων εντός των ομάδων.

ΓΙΑΤΙ: Η υπηρεσία Dropbox προσφέρει 2-16 GB δωρεάν αποθηκευτικό χώρο και είναι διαθέσιμη σε Windows, Mac, iPhone, iPad, Android κτλ. Το Nextcloud, λόγω του ανοιχτού κώδικά του, επιτρέπει στους/στις χρήστες/στρίες να έχουν πλήρη έλεγχο των δεδομένων τους. Το Owncloud μπορεί να εγκατασταθεί σε προσωπικό υπολογιστή, χωρίς κόστος συνδρομής σε κάποια εταιρεία παροχής χώρου υπολογιστικού νέφους. Το Google Drive προσφέρει σε όλους τους/τις χρήστες/στρίες έναν αρχικό online χώρο αποθήκευσης 15 GB και είναι το «σπίτι» των Google Docs, ενός χώρου που προσφέρει την επεξεργασία εγγράφων, υπολογιστικών φύλλων, παρουσιάσεων και άλλων. Τέλος, το DriveOnWeb προσφέρει έως 5 GB δωρεάν και επιτρέπει τη διαχείριση αρχείων και εγγράφων από οπουδήποτε στον κόσμο με οποιαδήποτε συσκευή, με την απλή προϋπόθεση σύνδεσης στο διαδίκτυο. Και βασικό είναι να μην ξεχνιέται ότι το Nextcloud και το Owncloud είναι open source όπως και το ότι μπορούν να τοποθετηθούν σε server στην Ευρώπη, ώστε να ισχύει η Ευρωπαϊκή νομοθεσία για τα προσωπικά δεδομένα!

06. Αποστολή Αρχείων:



Ο καλύτερος τρόπος να στείλουμε αρχεία μεγάλου μεγέθους (π.χ., video) που υπερβαίνουν τις δυνατότητες ενός e-mail ή άλλων τρόπων αποστολής αρχείων είναι το:

WE TRANSFER → <https://wettransfer.com>

Δίνει τη δυνατότητα ανεβάσματος αρχείων συνολικής χωρητικότητας έως 2 GB και αποστολής τους σε φίλους ή σε επιλεγμένα άτομα ή/και συλλογικότητες. Τα αρχεία παραμένουν ενεργά για μία εβδομάδα. Φυσικά, όλα αυτά δωρεάν, χωρίς κανένα επιπλέον κόστος και δίχως την υποχρέωση δημιουργίας κανενός λογαριασμού.

07. Συνεργατική γραφή:



EDUPAD → <https://edupad.ch> (Μόνο στα Γερμανικά)

Πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου. Πολλά άτομα ταυτόχρονα επεξεργάζονται ένα κείμενο και μπορούν να δουν σε πραγματικό χρόνο ποιος/α επεξεργάζεται ποιο κείμενο.

ETHERPAD → <https://etherpad.org>

Παρόμοια εφαρμογή, στην οποία τα άτομα επεξεργάζονται ταυτόχρονα (δουλεύουν δηλαδή σε πραγματικό χρόνο στο ίδιο έγγραφο) διάφορα έγγραφα, όπως άρθρα, δελτία τύπου και πολλά άλλα. Είναι open source λογισμικό!

YO PAD → <https://yopad.eu>

Παρόμοιο συνεργατικό πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου. Είναι μια προσφορά του Deutscher Jugendring (DBJR). Το DBJR εκπροσωπεί τα συμφέροντα των παιδιών και των νέων στη Γερμανία. Είναι η light έκδοση του etherpad!

ZUMPAD → <https://zumpad.zum.de>

Πρόγραμμα, το οποίο εφαρμόζεται στη διδασκαλία. Είναι ένα Etherpad το οποίο διαχειρίζεται ο φορέας Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e. V. (ZUM.de).

PAD OKFN → <https://pad.okfn.de>

Το πρόγραμμα αυτό είναι παρόμοιο με το yopad.





GOOGLE DOCS → <https://docs.google.com>

Πρόκειται για μία πλατφόρμα συνεργασίας επεξεργασίας εγγράφων, παρόμοια με τις παραπάνω, που προσφέρεται από τη Google.

MICROSOFT ONE NOTE

→ <https://www.microsoft.com/el-gr/microsoft-365/onenote/digital-note-taking-app/>

Είναι ένα ψηφιακό σημειωματάριο με πολλές λειτουργίες, μεταξύ των οποίων και ο διαμοιρασμός προσωπικών σημειώσεων με άλλους και ταυτόχρονη προβολή τους.

HACK MD → <https://hackmd.io>

Το HackMD είναι ένα συνεργατικό πρόγραμμα επεξεργασίας εγγράφων, UML, chart, μαθηματικών τύπων, κώδικα, κλπ. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να γραφούν ομαδοσυνεργατικά σημειώσεις και να προωθηθούν σε υπολογιστή, το tablet ή κινητό τηλέφωνο.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για εργαλεία που εξυπηρετούν τη συνεργατική γραφή, σε πραγματικό χρόνο, μεταξύ μελών ομάδων.

ΠΟΥ: Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ταχύτερη επεξεργασία και κατανόηση εγγράφων κατά τη διάρκεια, π.χ., ενός έργου.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται, όταν απαιτείται, π.χ., η κοινή χρήση εγγράφου, ώστε να αποφασιστεί ή/και να διορθωθεί κάτι.

ΓΙΑΤΙ: Οι εφαρμογές αυτές καταργούν τις αποστάσεις και συνεισφέρουν στον συντονισμό ομάδων.

08. Μετάφραση:



Εργαλεία μετάφρασης κειμένων. Προσοχή! Να γίνεται επιστάμενος έλεγχος των κειμένων μετά την αυτόματη μετάφραση, καθώς γίνονται ακόμη πολλά λάθη.

DEEPL → <https://www.deepl.com>

Διαδικτυακή πλατφόρμα που παρέχει αυτόματη μετάφραση μεταξύ 24 γλωσσών.

LINGUEE → <https://www.linguee.de>

Μεταφραστικό βοήθημα παρόμοιο με το DeepL.

GOOGLE TRANSLATE → <https://translate.google.gr/?hl=el>

Είναι η πιο δημοφιλής υπηρεσία αυτόματης μετάφρασης στο διαδίκτυο. Υποστηρίζει 103 γλώσσες.

MICROSOFT TRANSLATOR → <https://translator.microsoft.com>

Είναι μια πολύγλωσση υπηρεσία cloud μηχανικής μετάφρασης που παρέχεται από τη Microsoft. Υποστηρίζει 87 γλώσσες.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 4 υπηρεσίες αυτόματης μετάφρασης στο διαδίκτυο.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται ατομικά και ομαδικά πριν, κατά τη διάρκεια και μετά από συναντήσεις.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται για τη γρήγορη και εύκολη μετάφραση κειμένων.

ΓΙΑΤΙ: Εξοικονόμηση χρόνου, ωστόσο απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή μετά την αυτόματη μετάφραση, επειδή αυτά τα εργαλεία δε λαμβάνουν υπόψη τους κανόνες της γραμματικής και της ορθογραφίας, κάνοντας αρκετά λάθη.

09. Λεξικά:



Τα λεξικά είναι πάντα χρήσιμα!

PONS → <https://de.pons.com>

Το λεξικό PONS παρέχει μεταφράσεις από τα Γερμανικά στα Ελληνικά και αντίστροφα. Χάρη στη φροντίδα επαγγελματιών λεξικογράφων, η υψηλή ποιότητα των λημμάτων διατηρείται συνεχώς. Το λεξικό αυτό είναι ιδανικό τόσο για τον μαθητικό πληθυσμό, όσο και για επαγγελματίες, αφού τα λήμματα καλύπτουν πολλούς ειδικούς τομείς και αναλύονται λεπτομερώς.

YOUTH WORK TRANSLATOR → <https://ijab.de/angebote-fuer-die-praxis/youth-work-translator>

Γλωσσάρι όρων, που χρησιμοποιείται για γλωσσική επικοινωνία σε διεθνή εξειδικευμένα προγράμματα.



10. Ψηφιακοί πίνακες αναρτήσεων:

Πρόκειται για καλά βοηθήματα, όταν απαιτείται οπτικοποίηση διαδικασιών (π.χ., ενός προγράμματος) και υλοποίηση εργασιών από ομάδες για την παρουσίασή τους σε ένα ευρύτερο κοινό.

PADLET → <http://www.padlet.com>

Εργαλείο που επιτρέπει στον εκπαιδευτικό και μαθητικό πληθυσμό να συλλέγει πληροφορίες από το διαδίκτυο και να τις αναρτά στον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων με τη μέθοδο «σύρε και τοποθέτησε» (drag and drop).

TASK CARDS → <https://www.taskcards.de/#/home>

Είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα για τους/τις παιδαγωγούς που παρέχουν εργασίες και πληροφορίες στους/στις εκπαιδευόμενους/-ες. Το TaskCards φιλοξενείται αποκλειστικά στη Γερμανία. Οι κάρτες εργασιών μπορούν να χρησιμοποιηθούν για κάθε τύπο εκπαιδευτικού ιδρύματος (σχολεία, νηπιαγωγεία, πανεπιστήμια κλπ.).

PINNET → <https://pinnet.eu> (Μόνο στα Γερμανικά)

Παρόμοιο με τα 2 προηγούμενα, όπου είναι δυνατή η δωρεάν δημιουργία ψηφιακών πινάκων καρφισώματος: για μόχλευση ιδεών, συλλογή εργασιών ή ως «πίνακας ανακοινώσεων» κάθε ομάδα, συμπεριλαμβανομένων των αυτόματων ειδοποιήσεων.

EDU GLOGSTER → <http://edu.glogster.com>

Πλατφόρμα, που επιτρέπει στους χρήστες να συνδυάζουν κείμενο, εικόνες, βίντεο και ήχο, για να δημιουργήσουν μία διαδραστική αφίσα σε έναν εικονικό καμβά.

GETETHERMAP → <https://getethermap.org>.

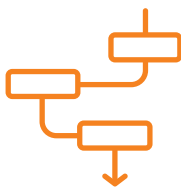
Παρόμοια πλατφόρμα, που χρησιμοποιείται για γεωγραφία, ιστορία και οπτική αφήγηση.

ΠΟΙΟΣ: Εφαρμογές, μέσω των οποίων μπορούμε να δημιουργήσουμε τον δικό μας διαδραστικό πίνακα ανακοινώσεων.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται και οι 5, προκειμένου κάποια ομάδα να κάνει μια παρουσίαση σε ένα ευρύτερο κοινό, καθώς και για την ψηφιακή επικοινωνία ανάμεσα σε μαθητές/τριες και εκπαιδευτικούς.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται στην ψηφιακή εκπαίδευση, παρέχοντας ικανοποιητική ασφάλεια στις δημοσιεύσεις και ενισχύοντας τη συνεργασία.

ΓΙΑΤΙ: Όλες οι παραπάνω πλατφόρμες είναι, μέχρι ενός σημείου, δωρεάν και ενισχύουν τη διαδραστική, συνεργατική εκπαίδευση καθώς και την ψηφιακή μάθηση.



11. Mindmaps (Οργανωτικά σχεδιαγράμματα):

Είναι εργαλεία τα οποία χρησιμοποιούνται για καταιγισμό ιδεών (brainstorming) και την οπτικοποιημένη αποτύπωση σκέψεων. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν και για τη δημιουργία διαγραμμάτων ροής.

MINDMASTER → <http://www.mindmaster.io>

Εργαλείο χαρτογράφησης, που ενσωματώνει πολλά πρότυπα και σύμβολα, έτσι ώστε η δημιουργία του χάρτη να μην είναι χασοτική, αλλά μια εμπλουτισμένη εμπειρία. Αυτό το βοηθητικό πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικά λειτουργικά συστήματα, όπως Windows, Linux ή macOS.

MINDMEISTER → <http://www.mindmeister.com/de> (Μόνο στα Γερμανικά)

Πρόγραμμα χαρτογράφησης που επιτρέπει τη σύλληψη και οργάνωση κάθε ιδέας και σκέψης, με τη χρήση και ψηφιακών πληροφοριών, (ιστοσελίδων, εγγράφων, εικόνων, σημειώσεων κ.ά.

POPPLLET → <http://popplet.com>

Εργαλείο οργάνωσης ιδεών, που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία νοητικών χαρτών και διαγραμμάτων.

WISEMAPPING → <https://www.wisemapping.com/>

Ένας δωρεάν, διαδικτυακός επεξεργαστής χαρτογράφησης που, τόσο για ατομική όσο και συλλογική χρήση (π.χ., οργανώσεις), που δεν απαιτεί καμία εγκατάσταση στον υπολογιστή. Επιτρέπει τον ευχερή διαμοιρασμό με άλλους χρήστες εννοιολογικών χαρτών, ενσωματώνοντάς τους σε οποιαδήποτε ιστοσελίδα χωρίς τη χρήση προσθέτων (extensions, add-ons).

COGGLE → <https://coggle.it>

Συνεργατικό διαδικτυακό εργαλείο για σχεδιασμό διαγραμμάτων.

MINDMANAGER → <https://www.mindmanager.com/en/>

Εμπορική εφαρμογή λογισμικού χαρτογράφησης που παρέχει στους χρήστες τρόπους να οπτικοποιούν πληροφορίες σε χάρτες που και διαγράμματα ροής. Το MindManager μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διαχείριση έργων, την οργάνωση πληροφοριών και τον καταιγισμό ιδεών.

MIND42 → <https://mind42.com>

Μια διαδικτυακή εφαρμογή χαρτογράφησης που, παρόμοια με το Mindmanager, που επιτρέπει στους χρήστες να οπτικοποιήσουν τη σκέψη τους.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 7 εργαλεία χαρτογράφησης που δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες τους να οπτικοποιήσουν και να οργάνωσουν τις σκέψεις τους.

ΠΟΥ: Μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην διαδικασία καταιγισμού ιδεών (brainstorming), στην αποτύπωση διαγραμμάτων ροής, όπως και κατά τη διάρκεια, π.χ., μιας συνάντησης για την παρουσίαση ενός διαγράμματος στο ευρύτερο κοινό.

ΠΟΤΕ: Οι εφαρμογές αυτές δίνουν τη δυνατότητα απεικόνισης σκέψεων και αποτελεσμάτων σε μορφή γραφημάτων, διαγραμμάτων ροής και άλλων, ώστε να γίνουν καλύτερα αντιληπτά από την ομάδα.

ΓΙΑΤΙ: Με προηγμένα χαρακτηριστικά, όπως η ομαδική συνεργασία, η βιβλιοθήκη μσαλού και η ικανότητα δημιουργίας γραφημάτων Gantt, τα εργαλεία αυτά καλύπτουν τις ανάγκες οπτικοποίησης σκέψεων.



12. Whiteboards (ψηφιακοί πίνακες):

EXCALIDRAW → <https://excalidraw.com>

Είναι ένα εργαλείο πίνακα ανοιχτού κώδικα που επιτρέπει τον ευχερή σχεδιασμό διαγραμμάτων.

CRYPTPAD → <https://cryptpad.fr>

Μια εντελώς δωρεάν online σουίτα γραφείου, που υπόσχεται να μην συλλέξει προσωπικά δεδομένα από χρήστες, να δημιουργεί λίστες εργασιών και να σχεδιάζει διαγράμματα.

FLINGA → <https://flinga.fi>

Με την πλατφόρμα Flinga, ενθαρρύνεται εύκολα η ενεργός συμμετοχή κατά τη διάρκεια συναντήσεων και μαθημάτων. Καθώς το Flinga είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο, δεν απαιτείται η λήψη εφαρμογών ή λογισμικού. Το Flinga είναι μια υπηρεσία, όπου δημιουργείται ένας πίνακας για συλλογική εργασία.

MIRO → <https://miro.com>

Διαδικτυακή πλατφόρμα συνεργασίας πινάκων, που επιτρέπει την αποτελεσματική συνεργασία των κατανεμημένων ομάδων, σε ένα φάσμα από την ανταλλαγή ιδεών με ψηφιακές αυτοκόλλητες σημειώσεις μέχρι τον προγραμματισμό και τη διαχείριση ευέλικτων ροών εργασίας.

MUTUAL → <http://www.mural.co>

Ένας άπειρος, συνεργατικός καμβάς για αποτελεσματικές συναντήσεις και ενδιαφέρουσα μάθηση. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από κοινού με τον Whiteboard, για συνεργατική δράση και την πραγματοποίηση πολλών δραστηριοτήτων, από το brainstorming και τον προγραμματισμό μέχρι τη μάθηση και τα εργαστήρια.

METRORETRO → <https://metroretro.io>

Μια διαδικτυακή εφαρμογή, που δημιουργήθηκε ως βοηθός διεξαγωγής ομαδικών παραγωγικών όσο και διασκεδαστικών εκθέσεων. Χρησιμοποιεί ενημερώσεις σε πραγματικό χρόνο, προσαρμόσιμα πρότυπα και μια ιδιόμορφη αίσθηση του χιούμορ, για να μιμηθεί όσο το δυνατόν περισσότερο την αίσθηση μιας συνεδρίας που εκτελείται με αναρτήσεις βασισμένες σε χαρτί σε φυσικό πίνακα.

DRAW CHAT → <https://draw.chat>

Διαδικτυακό εργαλείο λευκού πίνακα, που προσφέρει δωρεάν λύσεις συνεργατικών πινάκων σχεδίασης για διαδικτυακές συναντήσεις. Οι χρήστες μπορούν να σχεδιάσουν, να συνομιλήσουν ή να επικοινωνήσουν μέσω διάσκεψης ήχου και βίντεο.

EXPLAINEVERYTHINK → <https://explaineverything.com>

Πλατφόρμα whiteboard, στην οποία πραγματοποιούνται συναντήσεις με σκοπό τον διαμοιρασμό ιδεών, την οπτικοποίηση και διασαφήνισή τους, ώστε να να προάγεται η αλληλοκατανόηση.

CONCEPTBOARD → <https://conceptboard.com>

Το Conceptboard διευκολύνει τη διαδικτυακή συνεργασία ομάδων απ' όλο τον κόσμο, είτε πρόκειται για κάποιον μεμονωμένο σχεδιαστή που το χρησιμοποιεί για να μοιραστεί έναν πίνακα με έναν πελάτη, είτε για μια παγκόσμια οργάνωση ή επιχείρηση που διευκολύνει την πρόσβαση εκατοντάδων σε ένα απομακρυσμένο εργαστήριο.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 9 εφαρμογές, που μας επιτρέπουν να σχεδιάζουμε πίνακες και διαγράμματα, διευκολύνοντας την επικοινωνία μεταξύ ομάδων.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται από ομάδες για να κάνουν παρουσιάσεις σε παγκόσμιο κοινό. Επίσης, με το να καταργεί τις αποστάσεις, ενισχύει την ψηφιακή μάθηση.

ΠΟΤΕ: Για περιστάσεις σύγχρονης συνεργασίας με απομακρυσμένους/ες χρήστες/στρίες και πραγματοποίηση δραστηριοτήτων, από το brainstorming και τον προγραμματισμό μέχρι τη μάθηση και τα εργαστήρια.

ΓΙΑΤΙ: Βοηθάει στην εξοικείωση με τα διαγράμματα, τους πίνακες καθώς και στην ψηφιακή παγκόσμια επικοινωνία.



13. Συμμετοχική συζήτηση και λήψη αποφάσεων (ψηφοφορίες):

OPIN ME → <https://opin.me/en>

Το OPIN είναι μία «πολυ-εργαλειοθήκη» για την ηλεκτρονική συμμετοχή των νέων στην πολιτική. Προσφέρει ένα ευρύ φάσμα προτύπων, κατευθυντήριες γραμμές για επιτυχή ηλεκτρονική συμμετοχή και υποστηρίζεται από ένα δίκτυο Ευρωπαϊών εμπειρογνομώνων.

TRICIDER → <https://www.tricider.com>

Το tricider είναι ένα εργαλείο που επιτρέπει τη θέση μιας ερώτησης και τη λήψη διάφορων απαντήσεων, ούτως ώστε να διεξάγεται μία συζήτηση με διαφορετικές ιδέες, επιχειρήματα και να δίνεται η δυνατότητα ανάδειξης, υπερψήφησης και επικράτησης των βέλτιστων ιδεών.

AULA BLOG → <https://aula-blog.website>

Το AULA Blog, που διαχειρίζεται το Αμερικάνικο Πανεπιστήμιο για τη Λατινική Αμερική, φιλοδοξεί να διεγείρει φρέσκια σκέψη και δημιουργική συζήτηση για τις δημόσιες υποθέσεις της Λατινικής Αμερικής και τις σχέσεις ΗΠΑ-Λατινικής Αμερικής, παρέχοντας έναν χώρο για συνοπτικές και έγκαιρες αναλύσεις των εξελίξεων και των μακροπρόθεσμων τάσεων.

POLITIKZUMANFASSEN → <https://www.politikzumanfassen.de/placem> (Μόνο στα Γερμανικά)

Ο σύλλογος Politik zum Anfassen e.V. παρακινεί τους νέους για δημοκρατία. Είναι το πρακτορείο εκδηλώσεων για γνώση και ουσιαστικές πρακτικές στη δημοκρατία. Με φανταστικά κοινοβούλια, ταινίες, δημοσκοπήσεις, διαδραστικές εκθέσεις και άλλα, δημιουργείται μια διασκεδαστική προσέγγιση για τους εφήβους.

TOOLDOKU DBJR → <https://tooldoku.dbjr.de/epartool> (Μόνο στα Γερμανικά)

Η Γερμανική Ομοσπονδιακή Ένωση Νεολαίας είναι η ομάδα εργασίας των εθνικών ενώσεων νεολαίας και των κρατικών ενώσεων νεολαίας. Οι οργανώσεις-μέλη του DBJR αντιπροσωπεύουν ένα ευρύ φάσμα δέσμευσης νέων: συνευρίσκονται θρησκευτικές, οικολογικές και πολιτιστικές καθώς και νεολογιστικές εργατικές ενώσεις, ανθρωπιστικοί σύλλογοι, σύλλογοι προσκόπων όσο και νέων μεταναστών. Το DBJR εκπροσωπεί τα συμφέροντα των παιδιών και των νέων στη Γερμανία. Αντιπροσωπεύει την ποικιλομορφία των ανησυχιών και των αιτημάτων των νέων προς το κοινοβούλιο, την κυβέρνηση και το κοινό.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 5 εργαλεία, που ενισχύουν την ηλεκτρονική συμμετοχή, συζήτηση και λήψη αποφάσεων σε διάφορα θέματα, κυρίως για νέους.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται πριν, κατά τη διάρκεια ή/και μετά από συναντήσεις ώστε να ληφθούν αποφάσεις μεταξύ ομάδων για συγκεκριμένα θέματα.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται για να βρεθεί, π.χ., κοινός χρόνος για συνομιλία, τηλεδιάσκεψη, ώστε να αποφασιστεί/ψηφιστεί κάτι.

ΓΙΑΤΙ: Μέσω αυτών των εφαρμογών, καθίσταται εφικτή η ενεργή συμμετοχή των νέων σε διάφορα ζητήματα όπως: εκπαίδευση, αθλητισμός, πολιτισμός, μουσική, αστική ανάπτυξη και πολλά άλλα.



14. Αποτύπωση διάθεσης / Ανατροφοδότηση Feedback / Αξιολόγηση Evaluation:

LIMESURVEY → <https://www.limesurvey.org/de> (Μόνο στα Γερμανικά)
Λογισμικό δημιουργίας και διαχείρισης ερωτηματολογίων, που χρησιμοποιείται ευρύτατα για να καλύψει τις ανάγκες μιας έρευνας αγοράς.

LAMAPOLL → <https://www.lamapoll.de> (Μόνο στα Γερμανικά)
Το Lamapoll είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο έρευνας για τη δημιουργία, αποστολή και αξιολόγηση ερευνών και ερωτηματολογίων, που συμμορφώνεται με την προστασία δεδομένων.

TWEEDBACK → <https://tweedback.de>
Πλατφόρμα για ανώνυμα σχόλια σε πραγματικό χρόνο για εκδηλώσεις, επιχειρήσεις και εκπαιδευτικές εγκαταστάσεις.

POLLUNIT → <https://pollunit.com/de> (Μόνο στα Γερμανικά)
Ένα λογισμικό για τη δημιουργία και τη διαχείριση ψηφοφοριών και ερευνών.

MENTIMETER → <https://www.mentimeter.com>
Το Mentimeter είναι ένα κατεξοχήν εργαλείο για να χρησιμοποιείται σε παρουσιάσεις και να κρατάει ενεργό το ακροατήριο. Όμως μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί σε ένα έργο eTwinning, για να ενεργοποιήσει μαθητές και να συλλέξει πληροφορίες ή απόψεις.

SURVEYMONKEY <https://www.surveymonkey.com>
Το SurveyMonkey είναι μία online εφαρμογή δημιουργίας ερωτηματολογίων. Παρέχει όλες τις απαραίτητες δυνατότητες για την οργάνωση και τη συλλογή απαντήσεων καθώς και την ανάλυση των αποτελεσμάτων τους.

DEEDBACKR <https://www.feedbackr.io>
Εφαρμογή ερωτηματολογίου – ανατροφοδότησης, όπου διατηρείται η ανωνυμία.

BEWIRKEN → <https://www.bewirken.org/umfrage> (Μόνο στα Γερμανικά)
Εργαλείο για τη διεξαγωγή σύγχρονων ερευνών μέσω ερωτηματολογίων για συγκεκριμένες ομάδες-στόχους.

EDKIMO → <https://edkimo.com/de> (Μόνο στα Γερμανικά)
Η ανατροφοδότηση είναι μια από τις πιο ισχυρές επιρροές στη μάθηση και την επίδοση. Με την εφαρμογή αυτή είναι δυνατή η θέση ερωτήσεων και η λήψη πολύτιμων σχολίων από τους μαθητές ή τους συμμετέχοντες σε πραγματικό χρόνο. Η συζήτηση των αποτελεσμάτων βελτιώνει τη δέσμευση και την ποιότητα της διδασκαλίας και της μάθησης.

TYPEFORM → <https://www.typeform.com>
Το Typeform κάνει τη συλλογή και την ανταλλαγή πληροφοριών άνετη. Είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα, που μπορείτε να χρησιμοποιηθεί για να δημιουργηθεί οτιδήποτε, από έρευνες έως εφαρμογές, χωρίς να απαιτείται η πληκτρολόγηση ούτε μιας γραμμής κώδικα.

I-EVAL → <https://www.i-eval.eu>
Πλατφόρμα αξιολόγησης διεθνών συναντήσεων νέων, που παρέχει τη δυνατότητα αυτοαξιολόγησης συναντήσεων νέων με τη χρήση ερωτηματολογίων για συμμετέχοντες και συνεργάτες.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για εφαρμογές, που εμπεριέχουν ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια, συλλογή, ανάλυση πληροφοριών και αξιολόγηση αποτελεσμάτων.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται συνήθως πριν και μετά από συναντήσεις προς αποτύπωση πληροφοριών και αξιολόγηση αποτελεσμάτων.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται για στατιστικές αναλύσεις, απεικόνιση γραφημάτων, ψηφοφορίες και άλλα.

ΓΙΑΤΙ: Όλες αυτές οι εφαρμογές βελτιστοποιούν την ανάλυση πληροφοριών, την ανατροφοδότηση και την αξιολόγησή τους σε πραγματικό χρόνο. Ακόμη ενισχύουν επικοινωνία μεταξύ των χρηστών τους.



15. Μάθηση με παιχνίδι:

SKRIBBL → <https://skribbl.io>

Το Skribbl.io είναι ένα παιχνίδι εικασίας σχεδίασης. Σε αυτό το παιχνίδι, παρουσιάζεται επίσης μια σειρά λέξεων που μπορούν να βοηθήσουν στο μάντεμα των σχεδίων.

Το Skribbl.io αποτελείται από σχέδιο και εικασία. Σε κάθε γύρο, οι παίκτες πρέπει να προσπαθήσουν να μαντέψουν τη λέξη - όσο γρηγορότερα, τόσο περισσότερα σημεία κερδίζει ένας παίκτης. Οι παίκτες πρέπει να είναι εξαιρετικά γρήγοροι, για να πάρουν το κορυφαίο σημείο, ώστε να μπορούν να αντλήσουν την επιλεγμένη λέξη στον επόμενο γύρο.

H5P → <https://h5p.org>

Δωρεάν, ανοικτού κώδικα εργαλείο δημιουργίας διαδραστικού περιεχομένου (βίντεο, παχνίδια, παρουσιάσεις κ.ά.). Έχουν αναπτυχθεί πολλοί τύποι περιεχομένου, όπως: προσθήκη αλληλεπιδραστικών βίντεο με χρήση quiz, επιτραπέζιο παιχνίδι στο οποίο ο χρήστης καλείται να απαντήσει σε ερωτήσεις για να περάσει επίπεδο, αντιστοιχία κειμένου σε εικόνες και πολλά άλλα.

ACTIONBOUND → <https://en.actionbound.com/?setlang>

Το ActionBound είναι μια εφαρμογή που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με διάφορους τρόπους, όπως: για διαδραστικά «κυνήγια» θησαυρού, για δημιουργία επαναληπτικών μαθημάτων (χρησιμοποιώντας τα ενσωματωμένα εργαλεία για δημιουργία quiz και αποστολών) και πολλά άλλα.

KAHOOT → <https://kahoot.com>

Αποτελεί μια δωρεάν ιστοσελίδα για εκπαιδευτικούς, όπου μπορούν εύκολα να δημιουργήσουν εκπαιδευτικά επαναληπτικά παιχνίδια και κουίζ κάθε είδους για τους μαθητές τους. Το εξαιρετικό σε αυτή την πολύχρωμη εκπαιδευτική πλατφόρμα είναι ότι τα άτομα που συμμετέχουν μπορούν να συνδεθούν από οποια συσκευή θέλουν, ακόμα και από τα κινητά τους τηλέφωνα. Είναι βασισμένο στις αρχές του gamification, καθώς περιέχει βραβεία, θέσεις, πόντους, εικόνες, ήχους αλλά και την πολύτιμη ελευθερία ενασχόλησης του εκπαιδευόμενου ατόμου στο χρόνο που επιθυμεί!

QUIZLET → <https://quizlet.com>

Το Quizlet είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή για τη δημιουργία τεστ στο ίντερνετ, τα οποία διευκολύνουν τη μελέτη, την εξάσκηση και την απομνημόνευση. Βασίζεται στις flashcards, που είναι ένας τρόπος μάθησης διαδοσόμενος στους μαθητές και φοιτητές. Οι flashcards είναι κάρτες, στις οποίες γράφεται μια ερώτηση στη μία όψη τους και η απάντησή της στην άλλη. Κάθε φορά οι κάρτες ανακατεύονται και ο μαθητής βλέποντας την ερώτηση, προσπαθεί να ανακαλέσει από την μνήμη του την απάντηση - αν όχι, γυρίζει την κάρτα και τη βλέπει, και έτσι με την επανάληψη υποβοηθείται η απομνημόνευση.

ONCOO → <http://www.oncoo.de> (Μόνο στα Γερμανικά)

Το Oncoo είναι ένα ψηφιακό πακέτο εργαλείων για την εφαρμογή ορισμένων μεθόδων στην τάξη. Μέχρι στιγμής, έχουν υποστηρικθεί: ένα ερώτημα ψηφιακού χάρτη, ένα βοηθητικό σύστημα, μια ενότητα ρυθμού εκμάθησης και ένας στόχος για δημοσκοπήσεις. Τα περισσότερα από τα εργαλεία μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν σε όλες τις τελικές συσκευές (PC, laptop, tablet, smartphone). Το κύριο πλεονέκτημα του συστήματος είναι ότι δεν υπάρχει εγγραφή ή εγκατάσταση, ούτε για καθηγητές ούτε για μαθητές.

HANGMAN → <https://www.hangman-online.de>

Η κρεμάλα είναι παιχνίδι, του οποίου σκοπός είναι η αναζήτηση κρυφών λέξεων, γράμμα προς γράμμα από τους παίκτες. Είναι διαχρονικό και παίζεται από όλες τις ηλικίες.





NEARPOD → <https://nearpod.com>

Το Nearpod είναι ένα εργαλείο δημιουργίας διαδραστικών παρουσιάσεων. Η εφαρμογή επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν ψηφιακά σχέδια μαθήματος, να τα μοιράζονται με τους μαθητές κατά τη διάρκεια του μαθήματος και να παρακολουθούν την ατομική πρόοδο των τελευταίων. Τα μαθήματα αποτελούνται από διαφάνειες που δημιουργούνται από εκπαιδευτικούς και περιλαμβάνουν κείμενο, βίντεο, εικόνες, ιστότοπους, ερωτήσεις, κουίζ, δημοσκοπήσεις και αναθέσεις εργασιών.

LEARNINGAPPS → <https://learningapps.org/about.php>

Εφαρμογή, που επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικών δραστηριοτήτων για εκπαιδευτικό σκοπό.

BATTLESHIP → <https://battleship-game.org/en>

Το κλασικό παιχνίδι ναυμαχίας, που συνδυάζει συναγωνισμό, στρατηγική και ανατρεπτικές παρτίδες. Σε αυτή την κατά μέτωπο αναμέτρηση, δύο παίκτες ψάχνουν ο καθένας τον στόλο του αντιπάλου τους με στόχο να καταστρέψουν τα πλοία του ένα προς ένα.

STADT LAND FLUSS → <https://stadtlandflussonline.net> (Μόνο στα Γερμανικά)

Το Stadt Land Fluss είναι ένα διασκεδαστικό και έξυπνο παιχνίδι που παίζεται μεταξύ φίλων. Ο τυχαίος τροχός επιλέγει τυχαία ένα γράμμα, για το οποίο πρέπει να γραφεί μια λέξη για κάθε μία από τις τυχαία επιλεγμένες κατηγορίες.

ΠΟΙΟΣ: Εφαρμογές, που προωθούν τη μάθηση μέσα από το παιχνίδι.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια συναντήσεων και μέσα στην τάξη για βελτίωση του ομαδικού πνεύματος.

ΠΟΤΕ: Μεγαλύτερη παιδαγωγική αξία έχει το συμβολικό ή φανταστικό παιχνίδι, κατά το οποίο το παιδί/νέος μεταφέρεται από την πραγματικότητα στη σφαίρα τής φαντασίας, υποδύεται ρόλους, υιοθετεί συμπεριφορές των ενηλίκων ή ηρώων από ιστορίες και παραμύθια.

ΓΙΑΤΙ: Είναι ο καλύτερος τρόπος που βοηθά τα παιδιά και τους νέους να αναπτύξουν τις δημιουργικές και κριτικές τους δεξιότητες, οι οποίες θα τους χρησιμεύσουν για το υπόλοιπο της ζωής τους.



16. LMS Platforms (Learning Management System):

MOODLE → <https://moodle.org> (σε περισσότερες γλώσσες) <https://moodle.de> (Μόνο στα Γερμανικά)

Το Moodle είναι ένα πακέτο λογισμικού για τη διεξαγωγή ηλεκτρονικών μαθημάτων μέσω Διαδικτύου, που προσφέρει ολοκληρωμένες υπηρεσίες ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης. Το Moodle παρέχεται δωρεάν ως ελεύθερο λογισμικό ανοικτού κώδικα και διατίθεται μεταφρασμένο σε περισσότερες από 75 γλώσσες.

BLACKBOARD → <https://www.blackboard.com>

Το Blackboard LMS είναι το καταχωρημένο όνομα ενός διαδικτυακού συστήματος διαχείρισης διδασκαλίας-μάθησης, το οποίο προσφέρει μια διαδραστική πλατφόρμα για τη διευκόλυνση των διαδικασιών τής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 2 πλατφόρμες που επιτρέπουν την παροχή ανοιχτών μαθημάτων για άτομα από όλο τον κόσμο, χωρίς οι χρονικές μεταβλητές να αποτελούν περιοριστική συνθήκη.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται σε τάξεις και σε συναντήσεις για σύγχρονη συζήτηση.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται προκειμένου, π.χ., να βρεθεί χρόνος για ομάδες συζητήσεων και να αξιολογηθούν εργασίες.

ΓΙΑΤΙ: Διαθέτουν μεγάλη ποικιλία εργαλείων, όπως: διαχείριση πόρων (έγγραφα, μαθήματα, γλωσσάριο), προαγωγή ομαδικής εργασίας (wiki, βάση δεδομένων, ομάδες συζητήσεων) και έλεγχο διαχείρισης (ομάδες, ημερολόγιο, αναφορές χρήσης, βαθμολόγιο, ερωτηματολόγιο).



17. Εργαλεία εκδηλώσεων:

BARCAMPS → <https://barcamps.eu>

Είναι ένα μη συνεδριακό event, ανοικτό τόσο προς τους θεατές όσο και τους ομιλητές. Οι ακροατές μπορούν ανά πάσα στιγμή να γίνουν ομιλητές και οι ομιλητές ακροατές, επειδή η γνώση πρέπει να μοιράζεται. Σ' έναν λευκό πίνακα, μπορεί οποιοσδήποτε να γράψει το όνομά του, το θέμα που θέλει να συζητήσει, την αίθουσα όπου θα λάβει χώρα και προσεγγιστικά τη χρονική διάρκεια. Οι παρουσιάσεις γίνονται ταυτόχρονα, ώστε οι ακροατές να μπορούν να επιλέξουν αυτές που τους ενδιαφέρουν περισσότερο.

LINEUPR → <https://lineupr.com/en>

Το LineUpr είναι η πλατφόρμα για την ψηφιακή επικοινωνία μιας υβριδικής, κλασικής ή διαδικτυακής εκδήλωσης και την αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων με έρευνες, δημοσκοπήσεις και δυνατότητες δικτύωσης, όπου κι αν βρίσκονται.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 2 εργαλεία ψηφιακής επικοινωνίας με δυνατότητα δικτύωσης σε όλο τον κόσμο.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται και τα 2 εύκολα σε συναντήσεις, προκειμένου να συντονιστεί η ομάδα ή/και κατά τη διάρκεια ενός πρότζεκτ.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται, προκειμένου να βρεθεί κοινός χρόνος για συνομιλία, τηλεδιάσκεψη, να έρευνα επί ενός θέματος και ψηφοφορίας επ' αυτού.

ΓΙΑΤΙ: Είναι ανοικτά, συμμετοχικά εργαστήρια-εκδηλώσεις, το περιεχόμενο των οποίων ορίζεται από τους συμμετέχοντες. Έχουν, επίσης, χρησιμοποιηθεί για ποικίλα άλλα θέματα, όπως η δημόσια συγκοινωνία, η υγειονομική περίθαλψη, η εκπαίδευση, η πολιτική οργάνωση, η τραπεζική, η εκπαίδευση, τα ακίνητα και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.



18. Social Media:

FACEBOOK → <https://www.facebook.com>

Το Facebook ανήκει στην κατηγορία των Social Media, ή, αλλιώς, των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης και, πιο συγκεκριμένα, στην κατηγορία των Κοινωνικών Δικτύων. Η χρήση του Facebook έχει να κάνει κυρίως με τα νέα φίλων και γνωστών, με την καθημερινή επικοινωνία μέσω μηνυμάτων και με την ενημέρωση από επιχειρήσεις και σελίδες άλλων ενδιαφερόντων.

INSTAGRAM → <https://www.instagram.com>

Το Instagram είναι μία δημοφιλής mobile social εφαρμογή και, συγχρόνως, μία υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης, η οποία επιτρέπει τη λήψη και τον διαμοιρασμό φωτογραφιών και βίντεο. Έγινε γνωστό χάρη στα φίλτρα φωτογραφιών του, ενώ σήμερα διαθέτει φίλτρα και για βίντεο, καθώς επίσης και πληθώρα άλλων εργαλείων φιλικών προς τους χρήστες. Το Instagram ανήκει στο Facebook.

TWITTER → <https://twitter.com>

Το Twitter είναι ένα Κοινωνικό Δίκτυο, το οποίο ανήκει στην ευρύτερη κατηγορία των Social Media. Αυτό που χαρακτηρίζει το συγκεκριμένο Κοινωνικό Δίκτυο από τα υπόλοιπα, είναι οι δημοσιεύσεις με όριο τους 140 χαρακτήρες, καθώς επίσης και η προώθηση του δημόσιου διαλόγου. Η χρήση του έχει να κάνει κυρίως με την ενημέρωση, και στην Ελλάδα χαρακτηρίζεται ως το μέσο της ατάκας.

SNAPCHAT → <https://www.snapchat.com>

Το Snapchat είναι μία δημοφιλής social εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων φωτογραφιών, βίντεο και κειμένου. Αυτό που την ξεχώρισε και την έκανε τόσο δημοφιλή στους νέους χρήστες, είναι το γεγονός πως τα μηνύματα τα οποία στέλνονται είναι αυτοκαταστρεφόμενα, δηλαδή έχουν μικρή διάρκεια ζωής για προβολή τους από τον παραλήπτη, έως ότου διαγραφούν αυτόματα.

YOUTUBE → <https://www.youtube.com>

Το YouTube είναι ένα Κοινωνικό Μέσο κοινοποίησης, αναπαραγωγής και διαμοιρασμού βίντεο. Από το 2006 ανήκει στην Google. Το YouTube χρησιμοποιείται από τους χρήστες περισσότερο για να περνούν την ώρα τους, αφού μπορούν να συναντήσουν σε αυτό οτιδήποτε βίντεο μπορείτε να φανταστείτε. Από την άλλη πλευρά, οι περισσότεροι χρήστες, οι οποίοι ανεβάζουν βίντεο, προσπαθούν να κερδίσουν έσοδα από τις διαφημίσεις.

TIKTOK → <https://www.tiktok.com>

Η Tik Tok (παλαιότερα γνωστό ως musical.ly) είναι ένα μέσο κοινωνικής δικτύωσης, που συνενώνει την κοινωνική δικτύωση με τη μουσική σε μια πρωτότυπη πλατφόρμα βίντεο δημιουργημένων από τους/τις χρήστες/στρίες. Οι χρήστες/στρίες της εφαρμογής μπορούν να δημιουργήσουν, να αποθηκεύσουν και να μοιραστούν βίντεο διάρκειας έως και 15 δευτερόλεπτων. Τα βίντεο συνήθως προβάλλουν lip-syncing (συγχρονισμός χειλιών με το τραγούδι), χορογραφίες και παρωδίες.

DISCORD → <http://www.discord.com>

Το Discord είναι μια δωρεάν εφαρμογή ανταλλαγής φωνητικών ή βίντεο κλήσεων, φωτογραφιών και κειμένου, που απευθύνεται σε εφήβους και ενήλικες ηλικίας 13 ετών και άνω. Δημιουργήθηκε για όσους ασχολούνται με το διαδικτυακό παιχνίδι. Οι έφηβοι μπορούν να έχουν πρόσβαση στο Discord μέσω του υπολογιστή τους -από τον browser- ή του κινητού τηλεφώνου τους μέσω app. Μέσα στην εφαρμογή μπορούν να συμμετάσχουν σε μια συζήτηση στην οποία έχουν προσκληθεί ή να δημιουργήσουν ιδιωτικές συζητήσεις, που ονομάζονται "servers" (διακομιστές), και να προσκαλέσουν τους φίλους τους να συζητήσουν για τα παιχνίδια που παίζουν και να οργανώσουν τη στρατηγική τους. Μπορούν, επίσης, να αλληλοενημερώνονται ατομικά ή σε ομαδικές συνομιλίες με δέκα το μέγιστο φίλους.





TWITCH → <https://www.twitch.tv>

Το Twitch είναι μια livestreaming πλατφόρμα για παίκτες. Αρχικά, το Twitch εστίαζε αποκλειστικά στα games, αλλά σήμερα φιλοξενεί και streams που αφορούν στην μουσική, τα talk shows, την τέχνη, ακόμα και τηλεοπτικές σειρές. Οι χρήστες μπορούν να παρακολουθούν άλλα άτομα που παίζουν παιχνίδια, να αλληλεπιδρούν με άλλους θεατές ή να μεταδίδουν ζωντανά το δικό τους παιχνίδι στον κόσμο. Πολλά διαφορετικά παιχνίδια μεταδίδονται σε ροή, με δημοφιλείς τίτλους όπως το Fortnite, το Teamfight Tactics, το League of Legends, το Grand Theft κ.α. Μέσω της streaming υπηρεσίας, πολλές χιλιάδες χρήστες κερδίζουν χρήματα κυρίως μέσω του Twitch Partner προγράμματος –μιας υπηρεσίας που δίνει τη δυνατότητα στους streamers να βάλουν επιλογές, όπως επί πληρωμή εγγραφές και τοποθέτηση διαφημίσεων.

NINDO → <https://nindo.de> (Μόνο στα Γερμανικά)

Ιστότοπος στατιστικών μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για μέσα αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας ομάδων ανθρώπων μέσω διαδικτυακών κοινοτήτων. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης εμφανίζονται σε διάφορες μορφές όπως π.χ. το Facebook, το Twitter, κ.ά. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης διαμεσολαβούν την κοινωνική διάδραση μεταξύ ανθρώπων που δημιουργούν, μοιράζονται, ανταλλάσσουν πληροφορίες και ιδέες μέσα σε εικονικές κοινότητες και δίκτυα.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται οποτεδήποτε, καθώς επιτρέπουν αλληλεπιδράσεις που περνούν μία ή περισσότερες πλατφόρμες μέσω διαμοιρασμού, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και τροφοδοσίες.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται, επειδή επιτρέπουν την πραγματοποίηση της επικοινωνίας είτε σε πραγματικό χρόνο είτε ασύγχρονα σε μέλλοντα χρόνο.

ΓΙΑΤΙ: Τα κοινωνικά δίκτυα διαθέτουν πολλά χαρακτηριστικά, όπως: Υποστηρίζουν ποικιλία μορφών περιεχομένου (κείμενο, βίντεο, φωτογραφίες, ήχο, κτλ.). Χαρακτηρίζονται από διαφορετικά επίπεδα εμπλοκής των χρηστών/στριών οι οποίοι/ες μπορούν να δημιουργήσουν, να σχολιάσουν και να παρακολουθούν σε δίκτυα κοινωνικής δικτύωσης. Απλοποιούν, βελτιώνουν την ταχύτητα και το εύρος τής διάδοσης των πληροφοριών. Προσφέρουν ενός-προς-ένα, ενός-προς-πολλούς και πολλών-προς-πολλούς επικοινωνία και πολλά ακόμα.

ΠΡΟΣΟΧΗ:

Τα κοινωνικά μέσα δεν είναι μόνο διαμεσολαβητές στην κοινωνική διάδραση μεταξύ ανθρώπων. Συλλέγουν πληροφορίες των χρηστών και δημιουργούν τα προσωπικά προφίλ, τα οποία χρησιμοποιούν για τη δημιουργία κέρδους μέσω διαφήμισης ή προώθησης πληροφοριών. Ενδιαφέρουσα είναι η περίπτωση χρήσης τέτοιων πληροφοριών από την Cambridge Analytica και του επηρεασμού των εκλογών των Ηνωμένων Πολιτιών (https://en.wikipedia.org/wiki/Facebook%E2%80%93Cambridge_Analytica_data_scandal).

Επίσης, δημιουργούνται ερωτήματα σε σχέση με τις πληροφορίες που προωθούν αυτά τα κοινωνικά μέσα, ώστε να εξυπηρετήσουν τον σκοπό της μεγαλύτερης δυνατής χρήσης (χρονικά) της πλατφόρμας, ώστε να αυξάνονται και τα έσοδα της εταιρίας που τα διαχειρίζεται. Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα είναι οι πληροφορίες (π.χ., ότι η εφαρμογή του Instagram βλάπτει την ψυχική υγεία των εφήβων <https://www.lifo.gr/now/tech-science/facebook-esoteriki-ereyna-deihnei-oti-i-etairaia-gnorize-pos-instagram-blapte>) που διέρευσαν για το Facebook από την whistleblower Frances Haugen (<https://www.ethnos.gr/World/article/176737/franceshaugenhgynaikapoxyemprostiasetofacebookapokalypiteitoprosopoths> <https://www.bbc.com/news/technology-59038506>).

Δεν πρέπει να ξεχνάμε, όμως, ότι τα κοινωνικά μέσα εθίζουν και αλλάζουν την κοινωνική συμπεριφορά (<https://web.stanford.edu/~gentzkow/research/facebook.pdf>).



19. Streaming:

OBSPROJECT → <https://obsproject.com>

Το OBS (Open Broadcaster Streaming) είναι μία εκπληκτική open source και δωρεάν εφαρμογή, με την οποία είναι δυνατή η ζωντανή μετάδοση (live streaming) από τον υπολογιστή. Εκτός αυτού, υπάρχει η δυνατότητα καταγραφής της δραστηριότητας στο PC σε υψηλής ποιότητας ανάλυση (ανάλογα βέβαια και με τις δυνατότητες του υπολογιστή) και η προσθήκη διάφορων text effects, φωτογραφιών αλλά και της web camera κατά τη διάρκεια της εγγραφής.

RESTREAM → <https://restream.io/about>

Το Restream είναι μια υπηρεσία cloud multistreaming. Επιτρέπει την εκ μέρους των χρηστών/στριών ταυτόχρονη μετάδοση περιεχομένου βίντεο σε πολλές πλατφόρμες και κοινωνικά δίκτυα, συμπεριλαμβανομένων των Facebook, YouTube, Twitch, Mixer και LinkedIn. Επειδή το Restream είναι μια υπηρεσία cloud, είναι διαθέσιμη για όλα τα μεγάλα λειτουργικά συστήματα, συμπεριλαμβανομένων των Windows, Mac OS και Linux.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 2 εφαρμογές streaming. Το streaming, ή αλλιώς Ροή Δεδομένων, είναι η μεταφορά βίντεο και ήχου μέσω του Internet ή του Οικιακού Δικτύου (LAN), απευθείας από τον server ή την υπηρεσία που τα φιλοξενεί.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται, π.χ., σε συναντήσεις για την παρακολούθηση ενός γεγονότος.

ΠΟΤΕ: Όταν είναι επιθυμητή η μετάδοση μιας πληροφορίας σε ένα ευρύτερο κοινό, καθώς και σε πολλές άλλες λειτουργίες.

ΓΙΑΤΙ: Επειδή προσφέρει άμεση ικανοποίηση και τονίζει το ανθρώπινο πρόσωπο του brand μιας οργάνωσής ή επιχείρησης.



20. Οπτικοποίηση & Διαμόρφωση:

AGGIE → <https://aggie.io>

Μια συνεργατική εφαρμογή ζωγραφικής. Σχεδιασμός μιας εικόνας από κοινού με φίλους σε πραγματικό χρόνο μέσω Διαδικτύου στο πρόγραμμα περιήγησής. Δημιουργία νέου καμβά και διαμοιρασμός τού συνδεσμου για το ξεκίνημα συμμετοχικού σχεδιασμού μιας εικόνας. Χρήση της εφαρμογής για τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου πίνακα μαζί με άλλους καλλιτέχνες ή, απλώς, ενός σκίτσου για καταιγισμό ιδεών ή για συνεργασία σε ένα έργο που απαιτεί κάποιο οπτικό βοήθημα.

CANVA → <https://www.canva.com>

Ένα εργαλείο, με το οποίο ο/η χρήστης/στρια μπορεί να οπτικοποιήσει με εντυπωσιακό τρόπο τις πληροφορίες και τα δεδομένα που διαθέτει (αφίσες, παρουσιάσεις, ημερολόγια, κόμικς κτλ).

PIKTOCHART → <https://piktochart.com>

Το Piktochart είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο γραφικού σχεδιασμού και δημιουργίας γραφικών, που επιτρέπει σε χρήστες/στριες χωρίς μεγάλη εμπειρία ως γραφίστες να δημιουργούν με ευχέρεια γραφικά (συμπεριλαμβανομένων γραφημάτων, αναφορών, παρουσιάσεων, αφισών, φυλλαδίων και γραφικών μέσω κοινωνικής δικτύωσης), χρησιμοποιώντας προσαρμοσίμα πρότυπα.

PAGEFLOW → <https://www.pageflow.io>

Το Pageflow είναι ένα λογισμικό ανοιχτού κώδικα και μια πλατφόρμα δημοσίευσης για Visual Storytelling. Ο στόχος ήταν να σχεδιαστεί ένα εργαλείο αφήγησης ιστοριών για ψηφιακούς δημοσιογράφους, που θα δίνει τη δυνατότητα σε οποιονδήποτε να μετατρέψει περιεχόμενο βίντεο, εικόνες, ήχο και κείμενο σε οπτικές ιστορίες και ψηφιακές αναφορές σε πλήρη οθόνη.

KAHOOT → <https://kahoot.com>

Δωρεάν διαδικτυακό εργαλείο, που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν εύκολα και γρήγορα κουίζ, με σκοπό την αξιολόγηση των μαθητών τους σε πραγματικό χρόνο.

MENTIMETER → <https://www.mentimeter.com>

Εργαλείο, που χρησιμοποιείται σε παρουσιάσεις και κρατάει ενεργό το ακροατήριο.

PREZI → <https://prezi.com/de> (Μόνο στα Γερμανικά)

Η Prezi είναι μια συγγκική εταιρεία λογισμικού βίντεο και οπτικών επικοινωνιών, που ιδρύθηκε το 2009. Το 2019 κυκλοφόρησε το Prezi Video, το οποίο ήταν το πρώτο ευρέως διαθέσιμο εργαλείο στην αγορά, που επιτρέπει εικονικές παρουσιάσεις εντός της οθόνης ενός ζωντανού ή εγγεγραμμένου βίντεο.





KINGHTLAB NORTHWESTERN → <https://knightlab.northwestern.edu/projects>

Το Εργαστήριο αυτό αναπτύσσει πρωτότυπα, έργα και υπηρεσίες, που βοηθούν να αποκτήσουν νόημα οι πληροφορίες και να προωθηθούν η ποιοτική δημοσιογραφία, η αφήγηση ιστοριών και το περιεχόμενο στο Διαδίκτυο.

BOOK CREATOR → <https://bookcreator.com>

Η εφαρμογή Book Creator επιτρέπει στους/στις χρήστες/στρίες να δημιουργήσουν τα δικά τους βιβλία, όντας πολύ εύκολη στη χρήση.

WORDPRESS → <https://wordpress.org>

Το WordPress είναι ένα σύστημα διαχείρισης περιεχομένου ανοιχτού κώδικα (CMS). Είναι ένα δημοφιλές εργαλείο για άτομα χωρίς εμπειρία κωδικοποίησης, που θέλουν να δημιουργήσουν ιστότοπους και ιστολόγια (blogs). Το λογισμικό διατίθεται δωρεάν. Όλοι μπορούν να το εγκαταστήσουν στον server τους, να το χρησιμοποιήσουν και να το τροποποιήσουν εντελώς δωρεάν.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για εργαλεία οπτικοποίησης, μέσω των οποίων καθίσταται δυνατή η δημιουργία γραφικών.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται σε συναντήσεις για παρουσίαση υλικού σε ευρύ κοινό.

ΠΟΤΕ: Είναι κατάλληλο εργαλείο για τη δημιουργία ερευνητικών εργασιών που περιλαμβάνουν στοιχεία πολυμέσων.

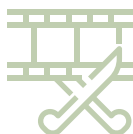
ΓΙΑΤΙ: Οι εφαρμογές αυτές μπορούν να αξιοποιηθούν στην εκπαίδευση για: δημιουργία εναλλακτικών, ερευνητικών εργασιών, βιογραφικά σημειώματα προσωπικότητων, αυτοβιογραφίες, βιβλιοπαρουσιάσεις, δημιουργία εγχειριδίων επίλυσης ή επεξήγησης προβλημάτων και παρουσιάσεις πειραμάτων.



21. Ηχοληψία και επεξεργασία ήχου:

AUDACITY → <https://sourceforge.net/projects/audacity>

Το Audacity είναι πρόγραμμα ψηφιακής επεξεργασίας ήχου και ηχογράφησης, που κυκλοφορεί ως ελεύθερο λογισμικό και είναι ανεξάρτητο πλατφόρμας. Είναι διαθέσιμο για Windows, Mac OS X, Linux και BSD.



22. Επεξεργασία Βίντεο:

SPLICE → <https://apps.apple.com/us/app/splice-video-editor-maker/id409838725>

Το Splice διευκολύνει τη δημιουργία πλήρως προσαρμοσμένων βίντεο με επαγγελματική εμφάνιση στο iPhone ή το iPad. Με ένα απλό πάτημα περικόπτονται κλιπ, προστίθενται εφέ αργής κίνησης και αλληλεπικαλύπτονται πολλά κλιπ, για τη δημιουργία όμορφων και αξιολάτρευτων βίντεο προς διαμοιρασμό.

I-MOVIE → <https://apps.apple.com/us/app/imovie/id377298193>

Η εφαρμογή iMovie, χάρη στην λειτουργική σχεδίαση και τις χειρονομίες Multi-Touch, επιτρέπει την επεξεργασία video clip σας και τη δημιουργία εκπληκτικών ταινιών.

STOP MOTION STUDIO → <https://play.google.com/store/search?q=Stop%20Motion%20studio>

Το Stop Motion Studio είναι μια καταπληκτική εφαρμογή για τη δημιουργία ταινιών δράσης με ένα πλήθος μοναδικών χαρακτηριστικών. Είναι απλό στη χρήση και απίστευτα διασκεδαστικό.

VIDEO STAR for Windows → <https://appfurpc.com/download/com.video.editor.v2.vi.html>

Το Video Star είναι μια εφαρμογή επεξεργασίας βίντεο. Υπάρχουν χιλιάδες εφέ για χρωματισμό, ζωντάνεμα, βελτίωση, παραμόρφωση, να συνδυασμό και επανάληψη των κλιπ.

KIZOA → <https://www.kizoa.de>

(Μόνο στα Γερμανικά)

Το Kizoa είναι ένα εύχρηστο δικτυακό εργαλείο, που επιτρέπει στους/στις χρήστες/στριες να είναι δημιουργικοί, όταν δημιουργούν slideshows, βίντεο, κολάζ και εικόνες.

MOOVLY → <https://www.moovly.com/teachers>

Εφαρμογή βίντεο animation εκπαιδευτικού χαρακτήρα.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για εφαρμογές επεξεργασίας βίντεο, υποβοηθητικές τής δημιουργίας και τροποποίησης των βίντεο ανάλογα με τις εξατομικευμένες ανάγκες.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται για παρουσίαση επαγγελματικών εμφανίσεων σε ευρύ κοινό.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται για παρουσίαση, π.χ., αποτελεσμάτων ομαδικών εργασιών.

ΓΙΑΤΙ: Τα δικτυακά αυτά εργαλεία είναι πολύ χρήσιμα, καθώς απελευθερώνουν τη δημιουργικότητα.



23. Δημιουργία Comics και Cartoons:

PLASQ → <https://plasq.com/downloads/comic-life-desktop>

Πρόγραμμα που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία κόμικ, λευκωμάτων, εικόνων και άλλων οπτικών εγγράφων. Αποθηκεύει μία ή περισσότερες προσαρμοσμένες διατάξεις σελίδας, οι οποίες μπορεί να περιλαμβάνουν κείμενο, σχήματα και εικόνες.

STRIPCREATOR → <http://www.stripcreator.com/make.php>

Το **Comic Strip Creator** είναι ένα freeware λογισμικό αυτοέκδοσης, που επιτρέπει τη δημιουργία Comic σε μορφότυπο jpg. Η εφαρμογή αποκτάται δωρεάν.

WRITE COMICS → <http://writecomics.com>

Το Write Comics είναι μια δωρεάν υπηρεσία, που επιτρέπει εύκολα και γρήγορα τη δημιουργήσετε προσωπικών κόμικς. Δεν απαιτείται εγγραφή για τη χρήση της. Για τη δημιουργία κάθε σκηνής, επιλέγονται το background, οι χαρακτήρες και τα πλαίσια διαλόγου. Το κείμενο για κάθε πλαίσιο διαλόγου πρέπει να πληκτρολογηθεί ξεχωριστά σε ειδικό γι' αυτόν τον σκοπό πεδίο.

CULTURESTREET → <https://www.culturestreet.org.uk/activities/superactioncomicmaker>

Το CultureStreet είναι ένας μοναδικός προορισμός για τη μύηση των νέων σε σύγχρονους καλλιτέχνες, συγγραφείς, επιμελητές, ερμηνευτές και το εκπληκτικό τους έργο μέσω των καναλιών του: Art, Stage, Museums και Book. Στοχεύει στην ενθάρρυνση της δημιουργικότητας στην τάξη, αλλά και πέρα από αυτήν, με το μέρος που ζει ένα παιδί να παύει να αποτελεί εμπόδιο για τις τέχνες.

WITTY COMICS → <http://www.wittycomics.com>

Το Witty Comics επιτρέπει στους/στις χρήστες/στρίες του να δημιουργούν διαλόγους δύο χαρακτήρων, κάτι που αποτελεί εξαιρετικό εργαλείο μάθησης για μαθητές/τριες, που, καθώς αγαπούν τα κινούμενα σχέδια και τα κόμικς, είναι πολύ πιο διατεθειμένοι να μαθαίνουν μέσω διαλόγων και διαδραστικών ρόλων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να το χρησιμοποιήσουν για τη δημιουργία διαλόγων που υπογραμμίζουν τις διδακτικές δομές-στόχους και να αφήσουν τους/τις μαθητές/τριες να τους παίξουν. Οι μαθητές/τριες μπορούν από την πλευρά τους να χρησιμοποιήσουν το Witty Comics, για να δημιουργήσουν τους δικούς τους διαλόγους και να τους παρουσιάσουν στους/στις συμμαθητές/ήτριές τους.

COMIC MASTER → <http://www.comicmaster.org.uk>

Το Comic Master είναι ένας ιστότοπος που παρέχει στα παιδιά τα εργαλεία σχεδιασμού μιας graphic novel. Τα παιδιά μπορούν να σύρουν και να αποθέσουν προκαθορισμένες επιλογές σε μια σελίδα και, στη συνέχεια, να επιλέξουν φόντο για κάθε πλαίσιο.

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 6 προγράμματα δημιουργίας κόμικ. Αποτελούν ουσιαστικό κίνητρο και, ταυτόχρονα, ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό εργαλείο.

ΠΟΥ: Σε τάξεις για την ενίσχυση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών /νέων και της δημιουργικής τους δύναμης.

ΠΟΤΕ: Χρησιμοποιούνται, π.χ., για την ευχερέστερη κατανόηση ενός δύσκολου θέματος (ρατσισμός, πόλεμος). Η αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση, όταν εντάσσεται σε ένα συγκεκριμένο διδακτικό και παιδαγωγικό πλαίσιο, παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την εκπαίδευση. Ειδικότερα, τα κόμικς **αναπτύσσονται σε μια γλώσσα παγκοσμίως κατανοητή, προκαλώντας τις αισθήσεις**, μετατρέποντας το **αφηρημένο σε συγκεκριμένο**, απογειώνοντας τη **φαντασία των νέων**.

ΓΙΑΤΙ: Η ένταξη των comics στην εκπαιδευτική διαδικασία, μπορεί να λειτουργήσει αποτελεσματικά προς την κατεύθυνση της ανάπτυξης και της καλλιέργειας ερεθισμάτων για την αναζήτηση γνώσης, τόσο για θέματα που σχετίζονται άμεσα με τη σχολική εκπαίδευση, όσο και για εκείνα που αφορούν στην ευρύτερη κατανόηση και κοινωνική συμπεριφορά. Τα comics παρουσιάζουν, ενδεχομένως, ένα πλεονέκτημα συγκριτικά με άλλες διδακτικές μεθόδους, αφού βασίζονται κυρίως στη δύναμη της εικόνας. Επιπλέον, το γεγονός ότι η ανάγνωση ενός comic είναι μια σύνθετη διαδικασία ταυτόχρονης πρόσληψης εικόνων και λέξεων, εκπαιδεύει τα παιδιά στην αποκωδικοποίηση και επανα-κωδικοποίηση οπτικών μηνυμάτων, καθώς και στην ικανότητα να σκέφτονται συνθετικά.



24. Βάσεις δεδομένων φωτογραφιών/συμβόλων:

COMMONS WIKIMEDIA → <https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Images>

Τα Wikimedia Commons είναι διαδικτυακό αποθετήριο εικόνων, ήχων και άλλων αρχείων πολυμέσων ελεύθερης χρήσης. Πρόκειται για ένα έργο του Ιδρύματος Wikimedia. Τα αρχεία από τα Wikimedia Commons μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλα τα εγχειρήματα του Wikimedia σε όλες τις γλώσσες,

LIZENZHINWEISGENERATOR → <https://lizenzhinweisgenerator.de/?lang=en>

(συμβούλευση για το θέμα των αδειών από την Wikipedia) Πληροφορίες άδειας χρήσης για εικόνες από τη Wikipedia και το Wikimedia Commons.

EUROPEANA → <https://www.europeana.eu/en>

Η Europeana ή Ευρωπαϊκή Ψηφιακή Βιβλιοθήκη, είναι παν-ευρωπαϊκή ψηφιακή βιβλιοθήκη που δίνει πρόσβαση σε δύο εκατομμύρια βιβλία, χάρτες, ηχογραφήσεις, φωτογραφίες, αρχαικά έγγραφα, πίνακες και ταινίες, υλικά προερχόμενα από εθνικές βιβλιοθήκες και πολιτιστικά ιδρύματα των 27 κρατών μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

PIXABAY → <https://pixabay.com>

Το Pixabay είναι μια ζωντανή κοινότητα, που μοιράζεται εικόνες και βίντεο χωρίς δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Όλα τα περιεχόμενα κυκλοφορούν με την άδεια Pixabay, η οποία τα καθιστά ασφαλή για χρήση, χωρίς να απαιτείται άδεια ή να δίνεται πίστωση στον καλλιτέχνη - ακόμη και για εμπορικούς σκοπούς.

FLATICON → <https://www.flaticon.com>

Η μεγαλύτερη στον κόσμο βάση δεδομένων με δωρεάν προσαρμόσιμα εικονίδια και αυτοκόλλητα. Το Flaticon διαθέτει περισσότερα από ένα εκατομμύριο εικονίδια και αυτοκόλλητα σε όλες τις μορφές, για όλα τα είδη έργων: παρουσιάσεις, εφαρμογές, ιστοτόπους, καταλόγους, γραφήματα πληροφοριών κλπ.

FLICKR Creative commons → <https://www.flickr.com/creativecommons>

Το Flickr είναι μια καλή πηγή φωτογραφιών, που έχει λάβει άδεια από το Creative Commons.

HISTORICALSTOCKPHOTOS → <https://www.historicalstockphotos.com>

Προμήθεια φωτογραφιών που συχνά αδειοδοτούνται για συγκεκριμένες χρήσεις.

BILDERPOOL → <https://www.bilderpool.at> (Μόνο στα Γερμανικά)

Πλατφόρμα που ενημερώνει για την ενοικιαζόμενη σύγχρονη τέχνη και βοηθά στην επικοινωνία με καλλιτέχνες που νοικιάζουν τη δουλειά τους: σε εταιρείες, σε ιδιώτες, στον καθένα/καθεμία!

ΠΟΙΟΣ: Πρόκειται για 8 εφαρμογές, που λειτουργούν ως πηγές φωτογραφιών, προσφέροντας αρκετές επιλογές.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται, π.χ., πριν από συναντήσεις για την προετοιμασία παρουσιάσεων.

ΠΟΤΕ: Όταν χρειάζεται, π.χ., να χρησιμοποιηθούν εικόνες για κάποιο ιστότοπο υπό κατασκευή, για καταλόγους κ.ά.

ΓΙΑΤΙ: Οι άνθρωποι που έχουν συνηθίσει να αγαπούν τις φωτογραφίες, εκτός του ότι έχουν καλύτερη σχέση με την ψηφιακή τεχνολογία, αναζητούν περισσότερο στο Διαδίκτυο πληροφορίες και θέματα ανάλογα με τις γνωστικές ικανότητες και τα ενδιαφέροντά τους.



25. Βάσεις δεδομένων για γραμματοσειρές:

FONTLIBRARY → <https://fontlibrary.org>

Η Βιβλιοθήκη Γραμματοσειρών είναι ένα έργο αφιερωμένο στη φιλοξενία και την ενθάρρυνση της δημιουργίας γραμματοσειρών που κυκλοφορούν με Δωρεάν Άδειες. Φιλοξενεί πάνω από 6.000 γραμματοσειρές από περισσότερους από 250 συντελεστές. Προορίζονται για λήψη, ανάμιξη και δωρεάν κοινή χρήση.



26. Βάσεις δεδομένων για μουσική/ήχους:

JAMENDO → <https://www.jamendo.com>

Ο στόχος του Jamendo είναι να προσφέρει σε όλους/ες τους/τις λάτρεις τής μουσικής την καλύτερη δυνατή εμπειρία με δωρεάν μουσική. Ο ιστότοπος προσφέρει έναν κατάλογο με περισσότερα από 400.000 κομμάτια από 30.000 ανεξάρτητους καλλιτέχνες, που τον οποίο ο καθένας μπορεί να μεταδώσει, να κατεβάσει και να μοιραστεί ελεύθερα και νόμιμα.

CCMIXER → <http://www.ccmixer.org>
<http://dig.ccmixer.org>

Το ccMixer είναι ένας ιστότοπος μουσικής κοινότητας παραγωγών, που προωθεί την κουλτούρα των remix και κάνει δείγματα, ρεμίξ και κομμάτια a cappella με άδεια χρήσης Creative Commons, διαθέσιμα για λήψη και επαναχρησιμοποίηση σε δημιουργικά έργα. Οι επισκέπτες μπορούν να ακούσουν, να δειγματίσουν, να συνδυάσουν ή να αλληλεπιδράσουν με τη μουσική με διάφορους τρόπους, συμπεριλαμβανομένης της λήψης και της χρήσης κομματιών και δειγμάτων στα δικά τους remix.

FREE MUSIC ARCHIVE → www.freemusicarchive.org

Το Free Music Archive, ή FMA, είναι ένα διαδικτυακό αποθετήριο μουσικής χωρίς δικαιώματα. Στοχεύει να παρέχει μουσική υπό τις άδειες Creative Commons, μπορεί να ληφθεί ελεύθερα και να χρησιμοποιηθεί σε άλλα έργα.

MUS OPEN → <https://musopen.org>

Το MusOpen είναι ο παράδεισος των φίλων της κλασικής μουσικής! Προσφέρει τη δυνατότητα ελεύθερου κατεβάσματος όλων των κλασικών συνθετών, όπως Μπαχ, Μπετόβεν, Σούμπερτ, Μότσαρτ, Μποροντίν και άλλων, την online ακρόαση της μουσικής τους, αλλά και το εντελώς δωρεάν κατέβασμα παρτιτούρων από τα έργα τους.

INCOMPETECH → <https://incompetech.com/music/royalty-free>

Αυτός ο ιστότοπος διαθέτει εργαλεία αναζήτησης για την ελεύθερη δικαιωμάτων εύρεση του τέλειου μουσικού κομματιού για το έργο καθενός/μιάς.





ARCHIVE → <https://archive.org/details/audio>

Μία βιβλιοθήκη, που περιέχει ηχογραφήσεις κυμαινόμενες σε ένα φάσμα από εναλλακτικό πρόγραμμα ειδήσεων, συναυλίες των Grateful Dead, εκπομπές στο Old Time Radio, μέχρι αναγνώσεις βιβλίων και ποίησης ή πρωτότυπη μουσική που ανέβασαν οι χρήστες/στριές της.

AUDIYOU → www.audiyou.de (Μόνο στα Γερμανικά)

Βιβλιοθήκη με διάφορες κατηγορίες αναρτήσεων, όπως δωρεάν μουσική, συνεντεύξεις, ηχογραφήσεις κ.ά.

HOERSPIELBOX → <https://www.hoerspielbox.de> (Μόνο στα Γερμανικά)

Μία ηλεκτρονική βιβλιοθήκη για δωρεάν αρχεία μουσικής και ήχου. Στόχος του είναι να προσεγγίσει σχολεία, καλλιτέχνες, μουσικούς και θεατρικά συγκροτήματα, προσφέροντας δωρεάν ένα ευρύ φάσμα συγκεκριμένων ήχων, που αναπτύσσονται σε επαγγελματικές ραδιοφωνικές και ηχητικές σκηνές.

ΠΟΙΟΣ: Εφαρμογές, που προσφέρουν τεράστια πρόσβαση σε μουσικά κομμάτια κ.ά.

ΠΟΥ: Χρησιμοποιούνται, π.χ., σε μία παρουσίαση συνοδευόμενη από τους επιθυμητούς ήχους.

ΠΟΤΕ: Εκτός από επαγγελματική χρήση, μπορούν να χρησιμοποιηθούν οποτεδήποτε ατομικά για την ακρόαση, π.χ., αγαπημένων καλλιτεχνών.

ΓΙΑΤΙ: Αποτελούν, ίσως, το έναυσμα για κάποιο άτομο στο να ερμηνεύει ή να συνθέτει μουσική ή να ακολουθήσει, τελικά, τη μουσική ως επάγγελμα.

27. Βάση δεδομένων για Creative Commons:



CC SEARCH → <https://search.creativecommons.org>

Η Creative Commons κυκλοφόρησε επίσημα μια νέα μηχανή αναζήτησης. Η υπηρεσία CC Search επιτρέπει στους/στις χρήστες/στριες να αναζητούν δωρεάν εικόνες υπό την άδεια της Creative Commons. Σύμφωνα με την επίσημη ανακοίνωση, έχουν ευρετηριαστεί ήδη πάνω από 300 εκατομμύρια εικόνες. Έτσι, υπάρχουν πολλές πιθανότητες εύρεσης μιας αρεστής και επιθυμητής προς χρήση.