



Ο2-Α1 ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΛΙΣΤΑ



Di2Learn:

DISTANCE-DIGITAL TEACHING AND LEARNING IN THE POST-COVID-19 ERA

Authors: EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK

POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. «Di2Learn - Distance-Digital Teaching and Learning in the Post-Covid-19 Era» project number: 2020-1-PL01-KA226-SCH-095530.



Ο2-Α1 ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΡΓΟΥ

ΑΚΡΩΝΥΜΙΟ ΕΡΓΟΥ:

DI2LEARN

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΟΥ:

Εξ Αποστάσεως-Ψηφιακή Διδασκαλία και Εκμάθηση στη Μετά τον Covid-19 Εποχή

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ:

2020-1-PL01-KA226-SCH-095530

Υποπρόγραμμα ή ΚΑ:

KA2 – COOPERATION FOR INNOVATION AND THE EXCHANGE OF GOOD PRACTICES

KA226 – Partnerships for Digital Education Readiness

Ιστοσελίδα:

www.di2learn.eu/

ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ:

- Συντονιστής:
 - SPOLECZNA AKADEMIA NAUK, Poland – www.swspiz.pl
- Εταίροι
 - European Digital Learning Network, Italy - www.dlearn.eu
 - A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd, Cyprus - www.emphasyscentre.com
 - POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP, Spain - www.txorierrri.net
 - Parents' Association "Step by Step", Croatia - www.udrugaroditeljajpk.hr
 - PCG Polska Sp. z o.o., Poland - www.pcgpolska.pl
 - FUNDATIA EUROED, Romania - www.euroed.ro





ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή.....	4
2. Το Γλωσσάρι της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.....	5
2. Αναφορές.....	17



1. Εισαγωγή

Η πανδημία του Covid-19 έχει προκαλέσει μεγάλη εναλλαγή στα εκπαιδευτικά συστήματα παγκοσμίως, επιφέροντας προσωρινό κλείσιμο σχολείων ενώ η **ψηφιακή μάθηση έγινε η νέα κανονικότητα**. Επιβάλλει **νέους τρόπους διδασκαλίας**, ενισχύοντας τη σημασία του ψηφιακού γραμματισμού, **τη χρήση τεχνολογικών εργαλείων**, την ανθεκτικότητα των εκπαιδευτικών διαδικασιών και την ετοιμότητα των εκπαιδευτικών φορέων να προσφέρουν σταθερή διδασκαλία, μάθηση και αξιολόγηση υψηλής ποιότητας.

Το έργο Di2LEARN στοχεύει **στην υποστήριξη της εξ αποστάσεως ψηφιακής μάθησης και διδασκαλίας** μέσα από:

- Στήριξη των **σχολείων** για την ανάπτυξη του δικού τους σχεδίου δράσης για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση,
- Ενδυνάμωση των **εκπαιδευτικών** μέσω ευκαιριών αναβάθμισης και ανανέωσης δεξιοτήτων,
- Ανάπτυξη μιας σειράς εργαστηρίων ανάπτυξης ικανοτήτων τόσο εντός όσο και εκτός σύνδεσης για την υποστήριξη του ρόλου των **γονέων**,
- Υποστήριξη των **μαθητών** όσον αφορά, προσωπικές και οργανωτικές δεξιότητες για εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Οι εταίροι του έργου επιδιώκουν να **αναβαθμίσουν την παροχή διδασκαλίας, μάθησης και αξιολόγησης** ενισχύοντας τα προφίλ των εκπαιδευτικών για την αντιμετώπιση του εκσυγχρονισμού και του ψηφιακού μετασχηματισμού της επίσημης σχολικής εκπαίδευσης και την ενδυνάμωση των μαθητών κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση!

Όλα τα παραπάνω θα επιτευχθούν μέσω της ανάπτυξης της ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ Ηλεκτρονικής ΜΑΘΗΣΗΣ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ που θα συσταθεί με στόχο να καθοδηγήσει, να υποστηρίξει και να εξοπλίσει τους εκπαιδευτικούς, με στοχευμένο ΚΙΤ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ, ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ και ΟΔΗΓΙΕΣ για την εισαγωγή υψηλής ποιότητας εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στα σχολεία. Η ανάπτυξη μιας κατάλληλης μεθοδολογίας και ενός γλωσσαρίου για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση θα αποσαφηνίσει όρους, διαδικασίες και τεχνικές, ενώ η ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ θα επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν ένα ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ για την οργάνωση, τη διαχείριση, την παρακολούθηση και την αξιολόγηση.



2. Το Γλωσσάρι της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

Το ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ είναι ένα άλλο καινοτόμο εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών που θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν τους όρους που χρησιμοποιούνται ευρέως και εναλλακτικά, προκαλώντας στις περισσότερες περιπτώσεις σύγχυση σχετικά με τη σημασία τους.

Θα εξηγήσει, θα παρουσιάσει και θα αποσαφηνίσει όρους – έννοιες που έχουν χρησιμοποιηθεί ευρέως στην περίοδο του Covid-19 ως αποτέλεσμα της ξαφνικής στροφής στην εξ αποστάσεως και τη διαδικτυακή μάθηση.

Εδώ θα βρείτε τον **κατάλογο των 131 όρων και εκφράσεων**.

Αρ	ΟΡΟΙ	ΟΡΙΣΜΟΙ
1	ΑΜΕΣΟ ΜΗΝΥΜΑ (IM)	Έν συντομία είναι "IM." Λογισμικό που παραθέτει τη λίστα φίλων ενός χρήστη (που μπορεί να αποτελείται από φίλους, οικογένεια, συναδέλφους, συμμαθητές κ.λπ.) που είναι επίσης συνδεδεμένοι και επιτρέπει στους χρήστες να ανταλλάσσουν μηνύματα κειμένου. Ορισμένα προγράμματα άμεσων μηνυμάτων περιλαμβάνουν επίσης φωνητική συνομιλία, μεταφορά αρχείων και άλλες εφαρμογές.
2	ΑΝΟΙΚΤΗ ΑΔΕΙΑ	Υλικό χωρίς πνευματικά δικαιώματα, του οποίου τα πνευματικά δικαιώματα έχουν λήξει ή δεν μπορούν να προστατευτούν από πνευματικά δικαιώματα. Ένα έργο είναι δημόσια μόνο εάν δηλώνεται ρητά ότι είναι.
3	ΑΝΤΙΓΡΑΦΟ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ	Αντίγραφο πληροφοριών που φυλάσσεται σε υπολογιστή και αποθηκεύεται χωριστά από τον υπολογιστή.
4	ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ (CONTENT REPOSITORY)	Βάση δεδομένων ψηφιακού περιεχομένου με ένα συνδεδεμένο σύνολο τεχνικών διαχείρισης δεδομένων, αναζήτησης και πρόσβασης που επιτρέπουν την ανεξάρτητη από την εφαρμογή πρόσβαση στο περιεχόμενο.
5	ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΜΑΘΗΣΙΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	Ένας χώρος αποθήκευσης ψηφιακών πόρων εκμάθησης, ένα είδος ψηφιακής βιβλιοθήκης. Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να μοιράζονται, να διαχειρίζονται και να χρησιμοποιούν εκπαιδευτικούς πόρους.
6	ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ	Διαδικασία προστασίας δεδομένων από μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση και καταστροφή δεδομένων καθ' όλη τη διάρκεια του κύκλου ζωής της.



7	ΑΣΥΓΧΡΟΝΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ	Γενικός όρος που χρησιμοποιείται για να ορίσει μορφές εκπαίδευσης, διδασκαλίας και μάθησης που δεν συμβαίνουν στον ίδιο τόπο ή την ίδια στιγμή.
8	AUTHENTICATION	Μια πράξη επιβεβαίωσης ότι κάτι (δηλαδή, μια ταυτότητα, ένα έργο τέχνης ή μια οικονομική συναλλαγή) είναι πραγματική, αληθινή ή γνήσια.
9	ΒΙΝΤΕΟΔΙΑΣΚΕΨΗ	Η βιντεοδιάσκεψη είναι μια «συνάντηση» μεταξύ δύο ή περισσότερων ατόμων που βρίσκονται σε ξεχωριστές γεωγραφικές τοποθεσίες και καθίσταται δυνατή με τη χρήση οθονών βίντεο και ήχου.
10	BLOG	Μια τακτική καταγραφή των σκέψεων, ιδεών ή εμπειριών κάποιου ή μιας μικρής ομάδας που δημοσιεύεται στο Διαδίκτυο για να διαβάσουν άλλα άτομα.
11	BROWSER	Ένα πρόγραμμα υπολογιστή που παρέχει πληροφορίες ανάγνωσης στο διαδίκτυο.
12	ΓΡΑΦΗΜΑ INFOGRAPHIC	Μια επίδειξη πληροφοριών σε γραφική μορφή που έχει σχεδιαστεί για να κάνει τις πληροφορίες εύκολα συνεκτικές με μια ματιά.
13	CACHE	Μια περιοχή ή είδος μνήμης υπολογιστή όπου μπορούν να αποθηκευτούν προσωρινά οι πληροφορίες που χρησιμοποιούνται συνήθως.
14	COOKIE	Αρχεία κειμένου με μικρά κομμάτια δεδομένων (δηλαδή όνομα χρήστη και κωδικό πρόσβασης) που χρησιμοποιούνται για την αναγνώριση του υπολογιστή σας καθώς χρησιμοποιείτε ένα δίκτυο υπολογιστών.
15	COOKIE PROFILING	Η χρήση μόνιμων cookies για την παρακολούθηση της συνολικής δραστηριότητας ενός ατόμου στο διαδίκτυο.
16	COURSEWARE	Ένα πρόγραμμα λογισμικού που δημιουργήθηκε ειδικά για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
17	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ 21ου ΑΙΩΝΑ	Ένα σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων, εργασιακών συνηθειών και χαρακτηριστικών που έχει αναγνωριστεί ότι είναι κρίσιμα για την επιτυχία στην κοινωνία του 21ου αιώνα.
18	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ	Μια μικρή σύγχρονη διαδικτυακή μαθησιακή εκδήλωση στην οποία ένας παρουσιαστής και τα μέλη του κοινού επικοινωνούν μέσω συνομιλίας κειμένου ή ήχου σχετικά με έννοιες που συχνά απεικονίζονται μέσω διαδικτυακών διαφανειών ή/και ηλεκτρονικού πίνακα. Τα διαδικτυακά



		σεμινάρια συχνά αρχειοθετούνται επίσης για ασύγχρονη, κατ' απαίτηση πρόσβαση.
19	ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	Ένα τεράστιο δίκτυο υπολογιστών που συνδέει χρήστες σε όλο τον κόσμο μέσω πρωτοκόλλου TCP/IP. Μπορεί επίσης να περιγραφεί ως ένα δίκτυο ηλεκτρονικών επικοινωνιών που συνδέει δίκτυα υπολογιστών και οργανωτικές εγκαταστάσεις υπολογιστών σε όλο τον κόσμο.
20	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ	Δραστηριότητα χρήσης του διαδικτύου με στόχο να βλάψει ή να εκφοβίσει άλλο άτομο, ιδιαίτερα με την αποστολή δυσάρεστων μηνυμάτων.
21	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ	Αναφέρεται σε εργαστήρια επαγγελματικής ανάπτυξης, μαθήματα και προγράμματα που παραδίδονται κυρίως διαδικτυακά ακολουθώντας ασύγχρονες ή σύγχρονες προσεγγίσεις ανάλογα με τη φύση των θεμάτων και των στόχων.
22	ΔΙΑΔΥΚΤΙΑΚΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ	Κάποιος που υποστηρίζει τη μάθηση των μαθητών σε συγκεκριμένους τομείς περιεχομένου μέσω του Διαδικτύου.
23	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ) (Η	Το άτομο που κατέχει την κατάλληλη πιστοποίηση διδασκαλίας και είναι υπεύθυνο για τη διδασκαλία σε ένα διαδικτυακό μάθημα.
24	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ	Ένα αντικείμενο (όπως ένα βιβλίο, μια εικόνα ή ένας χάρτης), μια συσκευή (όπως ένας υπολογιστής) ή μια στρατηγική που χρησιμοποιείται από έναν δάσκαλο για να ενισχύσει ή να ζωντανέψει τη διδασκαλία στην τάξη.
25	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΜΑΘΗΜΑ	Οποιοδήποτε μάθημα προσφέρεται μέσω Διαδικτύου. Τα διαδικτυακά μαθήματα είναι η σύγχρονη εκδοχή των μαθημάτων: μπορείτε να δημιουργήσετε και να μοιραστείτε περιεχόμενο μάθησης με οργανωμένο τρόπο που επιτρέπει στους χρήστες να προχωρήσουν στην κατανόηση ενός συγκεκριμένου θέματος. Τα διαδικτυακά μαθήματα μπορούν να περιλαμβάνουν βίντεο, εικόνες, κείμενο και υπερσυνδέσμους.
26	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΠΑΡΟΧΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ	Ένας οργανισμός που παρέχει μαθήματα που προσφέρονται μέσω Διαδικτύου.
27	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	Η χρήση του Διαδικτύου για την παρακολούθηση ενός μαθήματος που συνήθως καταλήγει στην απονομή διπλώματος ή πιστοποιητικού. Εκπαίδευση στην οποία οι



		οδηγίες και το περιεχόμενο παρέχονται κυρίως μέσω του Διαδικτύου.
28	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΠΟΡΟΣ ΜΑΘΗΣΗΣ	Οποιοδήποτε ψηφιακό υλικό που χρησιμοποιείται για την υποστήριξη της μάθησης των μαθητών που παραδίδεται σε πολλαπλά μοντέλα παράδοσης.
29	ΔΙΔΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ	Ένας επίσημα συσταθείς οργανισμός (δημόσιος, ιδιωτικός, κρατικός, τσάρτερ, κ.λπ.) που προσφέρει εκπαίδευση πλήρους απασχόλησης και παρέχεται κυρίως μέσω Διαδικτύου.
30	ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ	Μια αλληλεπίδραση που συμβαίνει αυτοπροσώπως.
31	ΔΩΜΑΤΙΟ ΣΥΝΟΜΙΛΙΑΣ	Μια περιοχή στο διαδίκτυο όπου οι άνθρωποι μπορούν να επικοινωνούν και να συζητούν μεταξύ τους.
32	DIGITAL TWIN	Ένα εικονικό μοντέλο που κατασκευάστηκε για να αντανακλά με ακρίβεια ένα φυσικό αντικείμενο.
33	ΕΓΚΑΡΣΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ	Η ικανότητα ενός μαθητή να ερμηνεύει πληροφορίες και να τις επεξεργάζεται ξανά χρησιμοποιώντας ικανότητες που αποκτήθηκαν σε άλλους τομείς. Τέτοιες δεξιότητες συνήθως θεωρούνται ότι δεν σχετίζονται ειδικά με μια συγκεκριμένη εργασία κ.λπ. και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μεγάλη ποικιλία καταστάσεων και εργασιακών ρυθμίσεων.
34	ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ ΜΑΘΗΣΗ	Μια εκπαιδευτική προσέγγιση όπου οι μαθητές μαθαίνουν εμπλεκόμενοι στην άμεση εφαρμογή δεξιοτήτων, θεωριών και μοντέλων.
35	ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	Η οπτική μάθηση είναι ένας τύπος στυλ μάθησης στο οποίο οι μαθητές προτιμούν να χρησιμοποιούν εικόνες, γραφικά, χρώματα και χάρτες για να επικοινωνήσουν ιδέες και σκέψεις.
36	ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΚΑΤΟΙΚΙΑ	Μια κυβερνητική ψηφιακή ταυτότητα και καθεστώς που παρέχει πρόσβαση στο διαφανές επιχειρηματικό και/ή εκπαιδευτικό περιβάλλον μιας χώρας.
37	ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ	Οι εικονικές συσκέψεις είναι αλληλεπιδράσεις σε πραγματικό χρόνο που πραγματοποιούνται μέσω του Διαδικτύου χρησιμοποιώντας ενσωματωμένο ήχο και βίντεο, εργαλεία συνομιλίας και κοινή χρήση εφαρμογών.
38	ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ	Ένα εικονικό σχολείο ή διαδικτυακό σχολείο περιγράφει ένα ίδρυμα που διδάσκει μαθήματα εξ ολοκλήρου ή κυρίως μέσω διαδικτυακών μεθόδων.



39	ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ	Συνάντηση που φιλοξενείται διαδικτυακά σε πραγματικό χρόνο χρησιμοποιώντας μια διαδικτυακή πλατφόρμα συσκέψεων όπου το προσωπικό μπορεί να επικοινωνεί μεταξύ τους ακόμα κι αν δεν βρίσκεται στην ίδια τοποθεσία.
40	ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΤΑΞΗ	Η εικονική τάξη αναφέρεται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον μάθησης στην τάξη που λαμβάνει χώρα μέσω του Διαδικτύου και όχι σε μια φυσική τάξη.
41	ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΜΕΣΩ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ (CBL)	Χρήση υπολογιστών για διδακτικούς σκοπούς για την παροχή οδηγιών στους μαθητές χρησιμοποιώντας διάφορες εκπαιδευτικές στρατηγικές.
42	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΕ ΙΣΤΟ (WBT)	Παράδοση εκπαιδευτικού περιεχομένου μέσω προγράμματος περιήγησης Ιστού μέσω του δημόσιου Διαδικτύου, ενός ιδιωτικού intranet ή ενός extranet. Η εκπαίδευση μέσω Ιστού παρέχει συχνά συνδέσμους με άλλους πόρους εκμάθησης και μπορεί να περιλαμβάνει έναν συντονιστή που μπορεί να παρέχει οδηγίες για τα μαθήματα, να διαχειρίζεται πίνακες συζητήσεων κ.λπ.
43	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕΣΩ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ (CBT)	Μια εκπαίδευση η οποία διοικείται κυρίως με χρήση υπολογιστών και όχι με προσωπικό εκπαιδευτή.
44	ΕΚΤΟΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ	Δεν είναι συνδεδεμένο σε υπολογιστή ή δίκτυο υπολογιστών. Συχνά χρησιμοποιείται με την έννοια της εργασίας με λογισμικό που είναι αποθηκευμένο σε αυτόνομο υπολογιστή. Για παράδειγμα, εάν χρησιμοποιείτε ένα πακέτο όπως το Microsoft Word, εργάζεστε με λογισμικό εκτός σύνδεσης.
45	ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΜΑΘΗΣΗ	Η εξ αποστάσεως μάθηση αναφέρεται σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες που έχουν ποικίλες μορφές και μεθόδους, οι περισσότερες από τις οποίες πραγματοποιούνται διαδικτυακά. Η εξ αποστάσεως μάθηση μπορεί να πραγματοποιηθεί ταυτόχρονα με την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία σε πραγματικό χρόνο ή ασύγχρονα, με δραστηριότητες μάθησης με αυτόματο ρυθμό που λαμβάνουν χώρα ανεξάρτητα από τον εκπαιδευτή.
46	ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ (IT)	Οποιοσδήποτε εξοπλισμός ή διασυνδεδεμένο σύστημα ή υποσύστημα εξοπλισμού που χρησιμοποιείται για την αυτόματη απόκτηση, αποθήκευση, χειρισμό, διαχείριση, κίνηση, έλεγχο, εμφάνιση, μεταγωγή, ανταλλαγή, μετάδοση ή λήψη δεδομένων ή πληροφοριών από τον εκτελεστικό οργανισμό/χρήστη.



47	ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΣΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΧΡΟΝΟ	Επικοινωνία κατά την οποία οι πληροφορίες λαμβάνονται κατά ή σχεδόν τη στιγμή που αποστέλλονται. Η επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο είναι χαρακτηριστικό της σύγχρονης μάθησης.
48	ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΣΥΓΓΡΑΦΗΣ	Ένα εργαλείο που βοηθά στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.
49	ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ	Οι διαδικασίες σκέψης ενισχύονται όταν βρεθούν τρόποι σύνδεσης της εξωτερικής αντίληψης με τις εσωτερικές νοητικές διεργασίες με τη χρήση γραφικών βοηθημάτων.
50	E-ACTIVITY	Κάθε ενέργεια που κάνει κανείς στο διαδίκτυο.
51	E-COURSE	Ένα αυτορυθμισμένο και ασύγχρονο μάθημα που επιτρέπει στους μαθητές να εκπληρώσουν τις απαιτήσεις μαθημάτων εξ ολοκλήρου διαδικτυακά.
52	E-TEACHER (H E-INSTRUCTOR)	Εκπαιδευτές που διδάσκουν διαδικτυακά.
53	END USER	Ένα άτομο που τελικά χρησιμοποιεί ή προτίθεται να χρησιμοποιήσει τελικά ένα αγαθό ή μια υπηρεσία.
54	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ	Έκδοση βιβλίου που παρέχεται σε ψηφιακή μορφή, συμπεριλαμβανομένων κειμένου, εικόνων ή και των δύο, με δυνατότητα ανάγνωσης στην επίπεδη οθόνη υπολογιστών ή άλλων ηλεκτρονικών συσκευών.
55	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ	Μια ηλεκτρονική βάση δεδομένων ψηφιακών αντικειμένων που μπορεί να περιέχει κείμενο, στατικές εικόνες, ήχο, βίντεο, ψηφιακά έγγραφα ή άλλες μορφές ψηφιακών μέσων ή μια βιβλιοθήκη προσβάσιμη μέσω Διαδικτύου.
56	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	Διαδικτυακή ή ηλεκτρονική μάθηση που είναι η απόκτηση γνώσης και παρέχεται μέσω ηλεκτρονικών τεχνολογιών και μέσων.
57	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΟΛΟΜΕΛΕΙΑ	Η ηλεκτρονική ολομέλεια του σχολείου μπορεί να πραγματοποιηθεί σε πραγματικό χρόνο ή μπορεί να προηχογραφηθεί.
58	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ	Ένα διαδικτυακό σχολείο διδάσκει τους μαθητές πλήρως ή κυρίως διαδικτυακά.
59	ΗΧΟΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ	Μια διάσκεψη στην οποία άτομα διαφορετικών ατόμων επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω τηλεφώνου ή συνδέσεων Διαδικτύου.
60	ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ	Η ισορροπία μεταξύ της συλλογής και της διάδοσης δεδομένων, της τεχνολογίας και του δικαιώματος των



		ατόμων να διατηρούν τα προσωπικά τους στοιχεία ιδιωτικά.
61	INTRANET	Ένα ιδιωτικό δίκτυο μέσα σε μια εταιρεία ή εκπαιδευτικό οργανισμό, χρησιμοποιείται μέσω του LAN (τοπικό δίκτυο). Ένα είδος τοπικού Διαδικτύου. Σε αντίθεση με το Διαδίκτυο, το οποίο είναι δημόσια διαθέσιμο.
62	INTERNET OF THINGS (IOT)	Ένα σύστημα αλληλένδετων υπολογιστικών συσκευών, μηχανικών και ψηφιακών μηχανών, αντικειμένων, ζώων ή ανθρώπων που είναι εφοδιασμένα με μοναδικά αναγνωριστικά (UID) και τη δυνατότητα μεταφοράς δεδομένων μέσω ενός δικτύου χωρίς να απαιτείται αλληλεπίδραση ανθρώπου προς άνθρωπο ή άνθρωπο με υπολογιστή. (π.χ ένα εμφύτευμα παρακολούθησης καρδιάς).
63	ΚΙΝΗΤΗ ΜΑΘΗΣΗ (MOBILE LEARNING)	Η χρήση κινητών συσκευών ή/και κινητών δικτύων για την παροχή διδασκαλίας και μάθησης.
64	ΚΥΒΕΡΝΟΑΣΦΑΛΕΙΑ	Εφαρμογή τεχνολογιών, διαδικασιών και ελέγχων για την ασφάλεια συστημάτων, δικτύων, προγραμμάτων, συσκευών και δεδομένων από επιθέσεις στον κυβερνοχώρο.
65	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ	Μια σειρά προγραμμάτων που ξεκινά όταν ανοίγετε τον υπολογιστή σας και διαχειρίζεται και εκτελεί όλα τα άλλα προγράμματα που είναι εγκατεστημένα στον υπολογιστή.
66	ΛΕΥΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ	Η ηλεκτρονική μορφή ενός μαυροπίνακα και μιας κιμωλία σε οθόνη υπολογιστή που επιτρέπει σε πολλούς, απομακρυσμένους χρήστες να προσθέτουν κείμενο, να δημιουργούν σχέδια ή διαγράμματα σε έναν κοινόχρηστο ηλεκτρονικό χώρο εργασίας που είναι ορατός σε όλους τους συμμετέχοντες.
67	ΜΙΚΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	Ένα μάθημα περιλαμβάνει μαθήματα δια ζώσης που λαμβάνουν χώρα με διαδικτυακό υλικό και δραστηριότητες, πιο συγκεκριμένα με έναν συνδυασμό ζωντανής και διαδικτυακής μάθησης.
68	ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ	Μια προσέγγιση στην εκπαίδευση που ενσωματώνει διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό και ευκαιρίες για διαδικτυακή αλληλεπίδραση με συμβατικές μεθόδους φυσικής τάξης.
69	ΜΑΘΗΣΗ ΑΥΤΟΒΗΜΑΤΟΣ	Διαδικτυακά μαθήματα στα οποία οι μαθητές εργάζονται με τον δικό τους ρυθμό μέσα σε ένα συνολικό χρονικό πλαίσιο.



70	ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	Ένα αυτόνομο εκπαιδευτικό υλικό με σχετικό μαθησιακό στόχο. Ουσιαστικά, ένα μαθησιακό αντικείμενο θα πρέπει να μπορεί να επαναχρησιμοποιηθεί σε ένα εύρος εφαρμογών και να μπορεί να περιγραφεί ως επαναχρησιμοποιήσιμο μαθησιακό αντικείμενο (RLO).
71	ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ	Μια μαθησιακή κοινότητα είναι μια ομάδα φοιτητών και εκπαιδευτών όπου οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν πολλές ιδέες, να ολοκληρώσουν σημαντική έρευνα, να κάνουν πολλές ερωτήσεις και να παρέχουν εκπαιδευτικές παρουσιάσεις. Οι μαθησιακές κοινότητες διοικούνται συνήθως από εκπαιδευτές, οι οποίοι δημιουργούν ακαδημαϊκά μαθήματα, εξετάζουν τις απόψεις κάθε μαθητή και παρέχουν λεπτομερή ανατροφοδότηση.
72	ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	Μια εκπαιδευτική προσέγγιση που εστιάζει στην επίδειξη από τον μαθητή των επιθυμητών μαθησιακών αποτελεσμάτων ως κεντρικής σημασίας για τη μαθησιακή διαδικασία.
73	ΜΑΘΗΣΗ ΣΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΜΕΣΑ	Η μάθηση μέσω κοινωνικής δικτύωσης αναφέρεται στην απόκτηση πληροφοριών και δεξιοτήτων μέσω κοινωνικών τεχνολογιών που επιτρέπουν στους ανθρώπους να συνεργάζονται, να συνομιλούν, να παρέχουν πληροφορίες, να δημιουργούν περιεχόμενο και να το μοιράζονται.
74	ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Η χρήση ορισμένων αρχών παιχνιδιού και η εφαρμογή τους σε πραγματικές συνθήκες για να προσελκύσουν τους μαθητές.
75	ΜΑΛΙΝΦΟΡΜΑΤΙΟΝ (ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ)	Σκόπιμη δημοσίευση προσωπικών πληροφοριών για προσωπικό ή εταιρικό και όχι δημόσιο συμφέρον. Με άλλα λόγια, μια αλήθεια ή ένα γεγονός που χρησιμοποιείται για να βλάψει ένα άλλο άτομο, ίδρυμα ή κράτος.
76	ΜΙΣΙΝΦΟΡΜΑΤΙΟΝ (ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ)	Τα ακούσια λάθη όπως οι ανακριβείς λεζάντες φωτογραφιών, οι ημερομηνίες, τα στατιστικά στοιχεία, οι μεταφράσεις ή η σάτιρα - η χρήση χιούμορ, ειρωνείας, υπερβολής ή χλευασμού για την έκθεση και την κριτική - λαμβάνονται σοβαρά υπόψη.
77	ΜΟΟC	Το ΜΟΟC σημαίνει «Massive Open Online Course». Η ιδέα είναι ότι το εκπαιδευτικό υλικό για ένα θέμα είναι διαθέσιμο σε οποιονδήποτε και χωρίς κανένα όριο στους αριθμούς που μπορούν να έχουν πρόσβαση και να το χρησιμοποιήσουν.



78	ΝΗΜΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ	Η πράξη της συγκέντρωσης όλων των σχολίων ή της συζήτησης για το ίδιο θέμα.
79	ΝΕΤΙQUETTE	Εθιμοτυπία στο Διαδίκτυο. Ένας κώδικας συμπεριφοράς για άτομα που επικοινωνούν μέσω email μέσω του Διαδικτύου. Άτυποι κανόνες συμπεριφοράς για τον τρόπο συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο. Για παράδειγμα, σε ένα μάθημα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, δεν είναι καλό να χρησιμοποιείτε ΟΛΑ ΤΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ σε ένα μήνυμα, καθώς αυτό ισοδυναμεί με φωνές.
80	ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ (UDL)	Μια προσέγγιση στη διδασκαλία και τη μάθηση που δίνει σε όλους τους μαθητές ίσες ευκαιρίες για επιτυχία, η οποία προσφέρει ευελιξία στους τρόπους με τους οποίους οι μαθητές έχουν πρόσβαση στο υλικό και δείχνουν αυτά που γνωρίζουν.
81	ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ	Η διαδικασία προσθήκης παιχνιδιών ή παρόμοιων στοιχείων σε κάτι προκειμένου να ενθαρρυνθεί η συμμετοχή.
82	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΤΑ ΑΠΑΙΤΗΣΗ (COD)	Παροχή προσαρμοσμένου περιεχομένου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, email, ιστότοπο, ιστολόγιο κ.λπ.
83	ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ	Ένα σύστημα ανταλλαγής μηνυμάτων στο οποίο δάσκαλοι και μαθητές μπορούν να μοιράζονται πληροφορίες ασύγχρονα.
84	ΠΡΟΚΑΤΕΙΛΗΜΜΕΝΟ	Δίνοντας ανακριβή αποτελέσματα επειδή οι πληροφορίες δεν έχουν ληφθεί σωστά.
85	ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	Μια τεχνική που χρησιμοποιεί αλγόριθμους υπολογιστών για την παροχή εξατομικευμένων μονοπατιών μάθησης που ανταποκρίνονται στις μοναδικές ανάγκες ενός μαθητή (αντί για την παροχή μιας μαθησιακής εμπειρίας που ταιριάζει σε όλους).
86	ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ	Η δημιουργία εξειδικευμένων εκδόσεων ήδη υπάρχουσών τεχνολογιών για άτομα με συγκεκριμένη αναπηρία.
87	ΠΡΟΣΙΤΟΤΗΤΑ	Η ποιότητα ή το χαρακτηριστικό της εύκολης προσέγγισης, εισαγωγής ή χρήσης του.
88	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ	Ένα σύνολο δεξιοτήτων που απαιτεί από τους ανθρώπους να αναγνωρίζουν πότε χρειάζονται πληροφορίες και να είναι σε θέση να εντοπίσουν, να αξιολογήσουν και να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά τις απαραίτητες πληροφορίες.



	ΠΛΗΡΩΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	Ένα είδος εκπαίδευσης όπου οι μαθητές μαθαίνουν σε ένα εντελώς εικονικό περιβάλλον.
89	ΠΟΛΥΜΕΣΑ	Η ενσωμάτωση δύο ή περισσότερων τύπων πληροφοριών (κείμενο, εικόνες, ήχος, βίντεο, κινούμενα σχέδια κ.λπ.) σε μια ενιαία εφαρμογή.
90	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ	Ένα διαδικτυακό πρόγραμμα μάθησης είναι μια οργανωμένη προσφορά μαθημάτων που παραδίδονται κυρίως μέσω Διαδικτύου.
91	ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ (TSS)	Άτομο που έχει ανατεθεί σε ένα κτίριο για να παρέχει εξ αποστάσεως τεχνική βοήθεια με λογισμικό και υπολογιστές.
92	DISINFORMATION (ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ)	Διαδίδονται ψευδείς πληροφορίες για να παραπλανήσουν τους ανθρώπους.
93	PODCASTS	Μια μέθοδος δημοσίευσης αρχείων ήχου ή ψηφιακών εγγραφών στο διαδίκτυο για λήψη ή/και αναπαραγωγή σε κινητές συσκευές και προσωπικούς υπολογιστές. Ο γενικά αποδεκτός ορισμός επεκτάθηκε για να συμπεριλάβει και βίντεο.
94	ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ	Ζωντανή επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο. Παραδείγματα περιλαμβάνουν μια συνομιλία στο παντοπωλείο, να τηλεφωνήσετε στα παιδιά σας για να πείτε ένα γεια όταν ταξιδεύετε για επαγγελματικούς λόγους, να στέλνετε άμεσα μηνύματα ή να συνομιλείτε σε μια αίθουσα συνομιλίας της AOL.
95	ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΜΑΘΗΣΗ	Διαδικτυακή μάθηση στην οποία οι συμμετέχοντες αλληλεπιδρούν ταυτόχρονα και στον ίδιο χώρο (συχνά χρησιμοποιώντας μια τηλεδιάσκεψη ή e-chat).
96	ΣΥΣΚΕΥΗ ΒΟΗΘΗΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ	Οποιαδήποτε τεχνολογία που χρησιμοποιείται από άτομα με αναπηρία για την εκτέλεση λειτουργιών που διαφορετικά μπορεί να είναι δύσκολες ή απρόσιτες.
97	ΣΥΣΤΗΜΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ (LMS)	Ένα σύστημα διαχείρισης μάθησης είναι μια εφαρμογή λογισμικού ή μια τεχνολογία που βασίζεται στον Ιστό που χρησιμοποιείται για να παρέχει στον εκπαιδευτή έναν τρόπο δημιουργίας και παράδοσης περιεχομένου, παρακολούθησης της συμμετοχής των μαθητών και αξιολόγησης της απόδοσης των μαθητών.
98	STREAMING MEDIA	Η ροή πολυμέσων αναφέρεται σε βίντεο και ήχο που γίνεται λήψη σε έναν υπολογιστή από το Διαδίκτυο ως συνεχής ροή δεδομένων και αναπαράγεται καθώς φτάνει στον υπολογιστή προορισμού.



99	STREAMING VIDEO	Το βίντεο αποστέλλεται σε συμπιεσμένη μορφή μέσω του Διαδικτύου και το βλέπετε καθώς λαμβάνεται, αντί να περιμένετε μέχρι να γίνει πρώτα η λήψη ολόκληρου του αρχείου.
100	SCREENCASTING	Όταν ένας δάσκαλος κάνει μια ηχογράφιση, μοιράζοντας συχνά την οθόνη του υπολογιστή του καθηγητή, με τους μαθητές. Αυτό επιτρέπει στον δάσκαλο να παρέχει οδηγίες, να δείχνει στους μαθητές πώς να χειρίζονται τοποθεσίες και ακόμη και να επιτρέπει στους μαθητές να ανατρέξουν στις οδηγίες του βίντεο εάν χρειάζονται βοήθεια.
101	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ (ΤΠΕ)	Οι Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) είναι ένας ευρύς όρος, ο οποίος αναφέρεται σε όλες τις τεχνολογίες επικοινωνίας που επιτρέπουν στους χρήστες να έχουν πρόσβαση, να ανακτούν, να αποθηκεύουν, να μεταδίδουν και να χειρίζονται πληροφορίες σε ψηφιακή μορφή. Το "Ε" αντικατοπτρίζει τον σημαντικό ρόλο που παίζουν πλέον οι υπολογιστές στις επικοινωνίες.
102	ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ	Αμφίδρομη ηλεκτρονική επικοινωνία μεταξύ δύο ή περισσότερων ομάδων σε ξεχωριστές τοποθεσίες μέσω συστημάτων ήχου, εικόνας ή/και υπολογιστών.
103	TOUCHPAD	Ένα όργανο, που συνήθως βρίσκεται ως μέρος ενός ηλεκτρολογίου φορητού υπολογιστή, που επιτρέπει στο χρήστη να μετακινεί και να χειρίζεται τον κέρσορα σε μια οθόνη υπολογιστή με το άγγιγμα ενός δακτύλου.
104	ΥΒΡΙΔΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	Ένα εκπαιδευτικό μοντέλο όπου ορισμένοι μαθητές συμμετέχουν αυτοπροσώπως στην τάξη, ενώ άλλοι παρακολουθούν το μάθημα εικονικά έξω από την τάξη.
105	ΥΠΕΡΣΥΝΔΕΣΜΟΣ	Ένας σύνδεσμος από ένα έγγραφο υπερκειμένου σε μια άλλη τοποθεσία, που μεταφέρεται κάνοντας κλικ σε μια επισημασμένη λέξη ή εικόνα.
106	ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΒΟΗΘΗΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ	Οποιαδήποτε υπηρεσία που βοηθά άμεσα ένα άτομο με αναπηρία στην επιλογή, την αγορά ή τη χρήση μιας συσκευής βοηθητικής τεχνολογίας.
107	URL	Το URL σημαίνει Uniform Resource Locator. Το URL είναι η μοναδική διεύθυνση ιστού που έχει κάθε ιστοσελίδα.
108	USB FLASH DRIVE	Το Universal Serial Bus (USB) είναι ένας τύπος σύνδεσης που συνδέει συσκευές. Χρησιμοποιείται κυρίως σε υπολογιστές, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί σε άλλες συσκευές όπως το PlayStation και το Xbox.



109	ΦΑΚΕΛΟΣ	Μια συλλογή σχετικών δεδομένων ή εγγραφών προγράμματος που αποθηκεύονται ως μονάδα με ένα μόνο όνομα.
110	ΧΡΟΝΟΣ ΟΘΟΝΗΣ	Ο χρόνος που αφιερώνει ένα άτομο παρακολουθώντας ή αλληλεπιδρώντας με περιεχόμενο στην οθόνη ενός υπολογιστή, τηλεφώνου, τηλεόρασης, κονσόλας παιχνιδιών κ.λπ.
111	ΧΡΟΝΟΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ	Ο χρόνος που αφιερώνει ένα άτομο για να συνδεθεί σε ένα δίκτυο (δηλαδή στο Διαδίκτυο).
112	ΨΗΦΙΑΚΟ ΑΠΟΤΥΠΩΜΑ	Πληροφορίες για ένα συγκεκριμένο άτομο που υπάρχει στο διαδίκτυο ως συνέπεια της διαδικτυακής του δραστηριότητας.
113	ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ	Έχοντας τις ικανότητες, χρειάζεται να ζει κανείς και να εργάζεται σε μια κοινωνία όπου η επικοινωνία και η πρόσβαση σε πληροφορίες γίνονται όλο και περισσότερο μέσω ψηφιακών τεχνολογιών όπως πλατφόρμες διαδικτύου, μέσα κοινωνικής δικτύωσης και κινητές συσκευές.
114	ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	Μια μορφή εκπαίδευσης στην οποία τα κύρια συστατικά περιλαμβάνουν τον φυσικό διαχωρισμό δασκάλων και μαθητών κατά τη διδασκαλία και τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας μαθητή-δασκάλου και μαθητή-μαθητή.
115	ΨΗΦΙΑΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ	Προγράμματα, ιστότοποι ή διαδικτυακές πηγές που μπορούν εύκολα να ολοκληρώσουν εργασίες.
116	ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ	Μια σειρά από ικανότητες για τη χρήση ψηφιακών συσκευών, εφαρμογών επικοινωνίας και δικτύων για πρόσβαση και διαχείριση πληροφοριών.
117	ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ	Κάθε είδος διδασκαλίας που υποβοηθάται από την τεχνολογία ή από τη διδακτική πρακτική και κάνει αποτελεσματική χρήση της τεχνολογίας.
118	ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΔΙΧΑΣΜΟΣ	Το χάσμα μεταξύ των ανθρώπων που επωφελούνται από την Ψηφιακή Εποχή και των ανθρώπων που δεν επωφελούνται.
119	ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	Οποιοδήποτε είδος μάθησης που υποστηρίζεται από την τεχνολογία ή από την εκπαιδευτική πρακτική και κάνει αποτελεσματική χρήση της τεχνολογίας.



120	ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	Μια διαδικτυακή πλατφόρμα που παρέχει σε μαθητές και καθηγητές ψηφιακές λύσεις που ενισχύουν τη μαθησιακή εμπειρία.
121	ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ	Συστήματα και διεπαφές που αποτελούν ένα εμπορικό δίκτυο ή αγορά που διευκολύνει τις συναλλαγές μεταξύ επιχείρησης (B2B), επιχείρησης με πελάτη (B2C) ή πελάτη με πελάτη (C2C).
122	ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΟΤΗΤΑ	Ένα άτομο που έχει τις γνώσεις και τις ικανότητες να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τις ψηφιακές τεχνολογίες για να επικοινωνεί με άλλους ανθρώπους, να συμμετέχει στην κοινωνία και να σχεδιάζει και να χρησιμοποιεί ψηφιακό περιεχόμενο.
123	ΩΡΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΚΑΘΗΓΗΤΩΝ	Καθορισμένος χρόνος όπου οι δάσκαλοι είναι διαθέσιμοι για να απαντήσουν σε ερωτήσεις και να αλληλεπιδράσουν με μαθητές εξ αποστάσεως χρησιμοποιώντας μια διαδικτυακή πλατφόρμα συσκέψεων.
124	VODCAST Η VIDCAST	Μια μέθοδος δημοσίευσης βίντεο/ψηφιακών εγγραφών στο διαδίκτυο για λήψη ή/και αναπαραγωγή σε κινητές συσκευές και προσωπικούς υπολογιστές.
125	WEBCAST	Μια μετάδοση σημάτων βίντεο που ψηφιοποιούνται και μεταδίδονται μέσω ροής στον Παγκόσμιο Ιστό και τα οποία ενδέχεται επίσης να είναι διαθέσιμα για λήψη. Η ψηφιοποίηση και ροή μιας εκπομπής στον Παγκόσμιο Ιστό.
126	WI-FI	Ένας τύπος δικτύου που χρησιμοποιεί ραδιοφωνικά κανάλια για σύνδεση είτε σε τοπικό δίκτυο (LAN) είτε σε δρομολογητή συνδεδεμένο στο Διαδίκτυο.
127	WIKI	Το wiki είναι μια εφαρμογή Ιστού που επιτρέπει σε χρήστες από όλο τον κόσμο να συνεργάζονται. Μπορούν να προσθέτουν, να επεξεργάζονται και να διαγράφουν περιεχόμενο που δημοσιεύεται από άλλους χρήστες. Το πιο διάσημο «wiki» είναι η εγκυκλοπαίδεια της Wikipedia.
128	WORLD WIDE WEB (WWW)	Ο Παγκόσμιος Ιστός είναι εκείνο το τμήμα του Διαδικτύου που αποτελείται από ιστοσελίδες. Κάθε τοποθεσία Web αποτελείται από μία ή περισσότερες ιστοσελίδες.



3. Αναφορές

- <https://www.edglossary.org/21st-century-skills/>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/accessibility>
- <https://www.smartsparrow.com/what-is-adaptive-learning/>
- <https://actcenter.missouri.edu/about-the-act-center/what-is-adaptive-technology/>
- <https://www.suny.edu/applied-learning/about/definitions/>
- [https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20\(IT\).](https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20(IT).)
- <https://mn.gov/admin/at/services/definition/#:~:text=Federal%20Definition%20of%20Assistive%20Technology%20Service,of%20an%20assistive%20technology%20device.>
- <https://www.edglossary.org/asynchronous-learning/>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/audioconference#:~:text=Definition%20of%20audioconference,to%20add%20to%20the%20audio.%E2%80%94>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/authentication>
- <https://blog.gutenberg-technology.com/en/authoring-tools>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/backup>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/biased>
- <https://teaching.temple.edu/edvice-exchange/2019/11/blended-hybrid-and-flipped-courses-what%E2%80%99s-difference>
- https://www.normfriesen.info/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blog>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/browser>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/chat-room>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-competency-based-learning/>
- <https://www.igi-global.com/dictionary/designing-effective-computer-based-learning/5120>



- [https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20\(such%20as%20the%20Internet\)](https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20(such%20as%20the%20Internet))
- <https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/cookies>
- <https://www.cookiepro.com/knowledge/what-is-cookie-profiling/#:~:text=Cookie%20profiling%2C%20also%20called%20web,whole%20time%20you%20are%20browsing.>
- <https://www.techopedia.com/definition/4256/courseware>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cyberbullying>
- <https://www.itgovernance.co.uk/what-is-cybersecurity>
- <https://www.microfocus.com/en-us/what-is/data-security>
- <https://www.britannica.com/topic/distance-learning>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide
- <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_learning
- <https://tophat.com/glossary/v/virtual-learning-environment/>
- https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/study_skills_guides/digital_literacy/what_is_digital_literacy
- <https://www.igi-global.com/dictionary/beusin/55829>
- <https://en.unesco.org/news/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion>
- <https://engage.dhsc.gov.uk/digitalpassport/tools/>
- <https://www.ibm.com/it-it/topics/what-is-a-digital-twin>
- <https://libguides.usc.edu/c.php?g=235247&p=1560835>
- <https://dictionary.university/Discussion%20Board>
- <https://www.easytechjunkie.com/what-is-a-discussion-thread.htm>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/disinformation>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/distance-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Ebook>
- <https://eduphoria.zendesk.com/hc/en-us/articles/360005367254-What-is-an-eCourse-#:~:text=An%20eCourse%20is%20a%20self,Life%20of%20an%20eCourse>
- <https://e-student.org/what-is-e-learning/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_library
- https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_school
- <https://www.igi-global.com/dictionary/matrix-collaboration-rural-canadian-schools/8938>
- <https://www.dictionary.com/browse/face-to-face>
- <https://www.dictionary.com/browse/file>
- <https://tophat.com/glossary/o/online-learning/#:~:text=Online%20learning%20is%20a%20method,in%20a%20fully%20virtual%20environment.&text=Online%20learning%20refers%20to%20an,backgrounds%20who%20boast%20different%20perspectives.>
- <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>
- <https://resources.owllabs.com/blog/hybrid-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperlink>
- <https://libguides.madisoncollege.edu/InfoLitStudents>



- <https://tophat.com/glossary/>
- [http://www2.uwstout.edu/content/lts/help/9.2 Instructor Help/learningrepository/about learning_repository.htm](http://www2.uwstout.edu/content/lts/help/9.2_Instructor_Help/learningrepository/about_learning_repository.htm)
- <https://www.deformal.com/residency>
- <https://culture360.asf.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://minitex.umn.edu/news/elibrary-minnesota/2021-02/misinformation-disinformation-malinformation-whats-difference>
- <https://www.e-resident.gov.ee/>
- <https://www.waikato.ac.nz/ict-self-help/glossary>
- https://www.ine.es/en/metodologia/t25/t25p450_glosario_en.pdf
- <https://culture360.asf.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://www.techopedia.com/definition/15721/screencast>
- <https://www.understood.org/articles/en/universal-design-for-learning-what-it-is-and-how-it-works>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-remote-learning/>
- https://celectronics.com/training/learning/product_family_standard/Information-Technology-Equipment-ITE.html
- <https://www.elearners.com/education-resources/what-is-distance-education/>
- <https://thelearningcoach.com/resources/online-learning-glossary-of-terms/>
- <https://blog.citl.mun.ca/instructionalresources/netiquette/#:~:text=%E2%80%9CNetiquette'%20is%20network%20etiquette,the%20road'%20of%20cyberspace.%E2%80%9D>
- <https://internetofthingsagenda.techtarget.com/definition/Internet-of-Things-IoT>
- <http://www.appstate.edu/~mckeemb/>
- https://www.unapcict.org/sites/default/files/2019-01/ICT_Glossary-draft.pdf