



# Ο2-Α1 ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΛΙΣΤΑ



Di2Learn:

ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ-ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ  
ΜΑΘΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΜΕΤΑ ΤΟΝ COVID-19

Συγγραφείς: EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK  
POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP

Αυτό το έργο έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η ανακοίνωση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Αριθμός έργου «Di2Learn - Εξ Αποστάσεως-Ψηφιακή διδασκαλία και μάθηση στην εποχή μετά την Covid-19»: 2020-1-PL01-KA226-SCH-095530.



# Ο2-Α1 ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

## ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΡΓΟΥ

### Ακρωνύμιο έργου:

DI2LEARN

### Τίτλος έργου:

Distance-Digital Teaching and Learning in the Post-Covid-19 Era

### Αριθμός έργου:

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/](http://www.di2learn.eu/)

### ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ:

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



# ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

## Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή .....	3
2. Το Γλωσσάρι της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.....	4
3. Αναφορές.....	19



## 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.

Το ΓΛΩΣΣΑΡΙ περιέχει **κατάλογο 131 όρων** και εκφράσεων και είναι χωρισμένο σε 5 τομείς ώστε η ανάγνωση και η ανάλυσή του να είναι όσο το δυνατόν πιο εύκολη.

### 2.1 Κατηγορία: ΤΑΞΗ

Σε αυτήν την περιοχή μπορείτε να βρείτε τους 47 όρους ή/και εκφράσεις που σχετίζονται με θέματα μάθησης και διδασκαλίας.

Αρ.	ΟΡΟΙ	ΟΡΙΣΜΟΙ
1	COURSEWARE	Ένα πρόγραμμα λογισμικού που δημιουργήθηκε ειδικά για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
2	E-COURSE	Ένα αυτορυθμισμένο και ασύγχρονο μάθημα που επιτρέπει στους μαθητές να εκπληρώσουν εξ ολοκλήρου τις απαιτήσεις μαθημάτων από το διαδίκτυο.
3	MOOC	Το MOOC σημαίνει «Massive Open Online Course». Η ιδέα είναι ότι το εκπαιδευτικό υλικό είναι διαθέσιμο πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα σε οποιονδήποτε και χωρίς περιορισμό στους αριθμούς που μπορούν να έχουν πρόσβαση και να το χρησιμοποιήσουν.
4	VIRTUAL RESIDENCY (ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΚΑΤΟΙΚΙΑ)	Μια κυβερνητική ψηφιακή ταυτότητα και καθεστώς που παρέχει πρόσβαση στο διαφανές επιχειρηματικό και/ή εκπαιδευτικό περιβάλλον μιας χώρας.
5	ΑΣΥΓΧΡΟΝΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ	Γενικός όρος που χρησιμοποιείται για να ορίσει μορφές εκπαίδευσης, διδασκαλίας και μάθησης που δεν συμβαίνουν στον ίδιο τόπο ή την ίδια στιγμή.



6	ΑΥΤΟ-ΡΥΘΜΙΖΟΜΕΝΗ ΜΑΘΗΣΗ	Διαδικτυακά μαθήματα στα οποία οι μαθητές εργάζονται με τον δικό τους ρυθμό μέσα σε ένα συνολικό χρονικό πλαίσιο.
7	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	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.
8	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.
9	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΔΑΣΚΑΛΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ) (Η	Το άτομο που κατέχει την κατάλληλη πιστοποίηση διδασκαλίας και είναι υπεύθυνο για τη διδασκαλία σε ένα διαδικτυακό μάθημα.
10	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ	Κάποιος που υποστηρίζει τη μάθηση των μαθητών σε συγκεκριμένους τομείς περιεχομένου μέσω του Διαδικτύου.
11	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΠΑΡΟΧΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ	Ένας οργανισμός που παρέχει μαθήματα μέσω Διαδικτύου.
12	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ	Ένας επίσημα συσταθείς οργανισμός (δημόσιος, ιδιωτικός, κρατικός κ.λπ.) που προσφέρει εκπαίδευση πλήρους απασχόλησης και παρέχεται κυρίως μέσω Διαδικτύου.
13	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.



14	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.
15	ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ	Ένα εικονικό σχολείο ή διαδικτυακό σχολείο περιγράφει ένα ίδρυμα που διδάσκει μαθήματα εξ ολοκλήρου ή κυρίως μέσω διαδικτυακών μεθόδων.
16	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 άλλες πηγές εκμάθησης και μπορεί να περιλαμβάνει έναν συντονιστή που να παρέχει οδηγίες για τα μαθήματα, να διαχειρίζεται πίνακες συζητήσεων κ.λπ.
17	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ (CBL)	Χρήση υπολογιστών για την παροχή οδηγιών στους μαθητές χρησιμοποιώντας διάφορες εκπαιδευτικές στρατηγικές.
18	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ (CBT)	Μια εκπαίδευση η οποία διοικείται κυρίως με χρήση υπολογιστών και όχι με προσωπικό εκπαιδευτή.
19	ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΜΑΘΗΣΗ	Τρόπος φοίτησης στον οποίο δεν συμμετέχει κανείς στο πανεπιστήμιο, αλλά σπουδάζει από το μέρος που ζει, γενικά λαμβάνει οδηγίες και παραδίδει τις εργασίες μέσω διαδικτύου.
20	ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ ΜΑΘΗΣΗ	Μια εκπαιδευτική προσέγγιση όπου οι μαθητές μαθαίνουν εμπλεκόμενοι στην άμεση εφαρμογή δεξιοτήτων, θεωριών και μοντέλων.
21	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	Διαδικτυακή ή ηλεκτρονική μάθηση οι οποία παρέχει γνώσης μέσω ηλεκτρονικών τεχνολογιών και μέσων.
22	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ	Ένα διαδικτυακό σχολείο το οποίο διδάσκει τους μαθητές πλήρως ή κυρίως διαδικτυακά.
23	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ	Εκπαιδευτές που διδάσκουν διαδικτυακά.
24	ΗΧΟΣΥΝΕΔΡΙΑΣΗ	Μια διάσκεψη στην οποία διαφορετικά άτομα επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω τηλεφώνου ή συνδέσεων Διαδικτύου.



25	ΚΙΝΗΤΗ ΜΑΘΗΣΗ (MOBILE LEARNING)	Η χρήση κινητών συσκευών ή/και κινητών δικτύων για την παροχή διδασκαλίας και μάθησης.
26	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.
27	ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Η χρήση ορισμένων αρχών παιχνιδιού και η εφαρμογή τους σε πραγματικές συνθήκες για να προσελκύσουν τους μαθητές.
28	ΜΑΘΗΣΗ ΣΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΜΕΣΑ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ	Η εκμάθηση 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.
29	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.
30	ΜΙΚΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	Μια σειρά μαθημάτων που περιλαμβάνει μαθήματα δια ζώσης που λαμβάνουν χώρα με διαδικτυακό υλικό και δραστηριότητες, και δουλεύουν με έναν συνδυασμό ζωντανής και διαδικτυακής μάθησης.
31	ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ	Μια προσέγγιση στην εκπαίδευση που ενσωματώνει διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό και ευκαιρίες για διαδικτυακή αλληλεπίδραση με συμβατικές μεθόδους φυσικής τάξης.
32	ΝΗΜΑ ΣΥΖΗΤΗΣΕΩΝ (DISCUSSION THREAD)	Η συγκέντρωση όλων των σχολίων ή της συζήτησης για το ίδιο θέμα.
33	ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ	Η διαδικασία προσθήκης παιχνιδιών ή παρόμοιων στοιχείων σε κάτι για να ενθαρρυνθεί η συμμετοχή.





34	ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ	Ένα σύστημα ανταλλαγής μηνυμάτων στο οποίο δάσκαλοι και μαθητές μπορούν να μοιράζονται πληροφορίες.
35	ΠΛΗΡΩΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	Ένα είδος εκπαίδευσης όπου οι μαθητές μαθαίνουν σε ένα εντελώς εικονικό περιβάλλον.
36	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ	Ένα διαδικτυακό πρόγραμμα μάθησης είναι μια οργανωμένη προσφορά μαθημάτων που παραδίδονται κυρίως μέσω Διαδικτύου.
37	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).
38	ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ	Ένα αυτόνομο εκπαιδευτικό υλικό με σχετικό μαθησιακό στόχο. Ουσιαστικά, ένα μαθησιακό αντικείμενο θα πρέπει να μπορεί να επαναχρησιμοποιηθεί σε μια ποικιλία εφαρμογών και μπορεί να περιγραφεί ως επαναχρησιμοποιήσιμο μαθησιακό αντικείμενο (RLO).
39	ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΜΑΘΗΣΗ	Διαδικτυακή μάθηση στην οποία οι συμμετέχοντες αλληλεπιδρούν ταυτόχρονα και στον ίδιο χώρο (συχνά χρησιμοποιώντας μια τηλεδιάσκεψη ή e-chat).
40	ΣΥΣΤΗΜΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ (LMS)	Ένα σύστημα διαχείρισης μάθησης είναι μια εφαρμογή λογισμικού ή μια τεχνολογία που βασίζεται στο Web που χρησιμοποιείται για να παρέχει στον εκπαιδευτή έναν τρόπο δημιουργίας και παράδοσης περιεχομένου, παρακολούθησης της συμμετοχής των μαθητών και αξιολόγησης της απόδοσης των μαθητών.
41	ΤΗΛΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	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.



42	ΥΒΡΙΔΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	Ένα εκπαιδευτικό μοντέλο όπου ορισμένοι μαθητές συμμετέχουν αυτοπροσώπως στην τάξη, ενώ άλλοι παρακολουθούν το μάθημα διαδικτυακά.
43	ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ	Κάθε είδος διδασκαλίας που υποβοηθάτε από την τεχνολογία ή από διδακτική πρακτική και κάνει αποτελεσματική χρήση της τεχνολογίας.
44	ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	Οποιοδήποτε είδος μάθησης που υποστηρίζεται από την τεχνολογία ή από την εκπαιδευτική πρακτική και κάνει αποτελεσματική τη χρήση της τεχνολογίας.
45	ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΞ	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.
46	ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	Μια διαδικτυακή πλατφόρμα που παρέχει σε μαθητές και καθηγητές ψηφιακές λύσεις που ενισχύουν τη μαθησιακή εμπειρία.
47	ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ (REMOTE LEARNING OFFICE HOUR) ΕΞ	Καθορισμένος χρόνος όπου οι δάσκαλοι είναι διαθέσιμοι για να απαντήσουν σε ερωτήσεις και να αλληλεπιδράσουν με μαθητές εξ αποστάσεως χρησιμοποιώντας μια διαδικτυακή πλατφόρμα συσκέψεων.

## 2.2 Κατηγορία: ΥΠΟΔΟΜΗΣ ΤΠΕ

Σε αυτήν την περιοχή μπορείτε να βρείτε τους 24 όρους ή/και εκφράσεις που σχετίζονται με τις ΤΠΕ.

Αρ.	ΟΡΟΙ	ΟΡΙΣΜΟΙ
1	BROWSER	Ένα πρόγραμμα υπολογιστή που παρέχει πληροφορίες ανάγνωσης στο διαδίκτυο.
2	CACHE	Μια περιοχή ή είδος μνήμης υπολογιστή όπου μπορούν να αποθηκευτούν προσωρινά οι πληροφορίες που χρησιμοποιούνται συνήθως.
3	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.
4	COOKIE PROFILING	η χρήση επίμονων cookies για την παρακολούθηση της συνολικής δραστηριότητας ενός ατόμου στο διαδίκτυο.
5	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).
6	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.
7	URL	Το URL σημαίνει Uniform Resource Locator. Το URL είναι η μοναδική διεύθυνση ιστού που έχει κάθε ιστοσελίδα.
8	WI-FI	Ένας τύπος δικτύου που χρησιμοποιεί ραδιοφωνικά κανάλια για σύνδεση είτε σε τοπικό δίκτυο (LAN) είτε σε δρομολογητή συνδεδεμένο στο Διαδίκτυο.
9	WIKI	Το wiki είναι μια εφαρμογή Ιστού που επιτρέπει σε χρήστες από όλο τον κόσμο να συνεργάζονται. Μπορούν να προσθέσουν, να επεξεργαστούν και να διαγράψουν περιεχόμενο που δημοσιεύεται από άλλους χρήστες. Το πιο διάσημο «wiki» είναι η εγκυκλοπαίδεια της Wikipedia.
10	ΑΝΟΙΧΤΗ ΧΡΗΣΗΣ ΑΔΕΙΑ	Υλικό που δεν έχει πνευματικά δικαιώματα, του οποίου τα πνευματικά δικαιώματα έχουν λήξει ή δεν μπορεί να προστατευτεί από πνευματικά δικαιώματα. Ένα έργο είναι δημόσια μόνο εάν δηλώνεται ρητά ότι είναι.



11	ΑΝΤΙΓΡΑΦΑ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ	Αντίγραφα πληροφοριών που φυλάσσονται σε υπολογιστή και αποθηκεύονται χωριστά από τον υπολογιστή.
12	ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ	Διαδικασία προστασίας δεδομένων από μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση και καταστροφή δεδομένων καθ' όλη τη διάρκεια του κύκλου ζωής τους.
13	ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΤΗΤΑ	Μια πράξη επιβεβαίωσης ότι κάτι (δηλαδή, μια ταυτότητα, ένα έργο τέχνης ή μια οικονομική συναλλαγή) είναι πραγματικό, αληθινό ή γνήσιο.
14	ΓΡΑΦΗΜΑΤΑ INFOGRAPHIC	Μια επίδειξη πληροφοριών σε γραφική μορφή που έχει σχεδιαστεί για να κάνει τις πληροφορίες εύκολα συνεπείς εν συντομία.
15	ΔΙΔΑΔΙΚΤΥΟ	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.
16	ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (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.
17	ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ	Η ισορροπία μεταξύ της συλλογής και της διάδοσης δεδομένων, της τεχνολογίας και του δικαιώματος των ατόμων να διατηρούν τα προσωπικά τους στοιχεία ιδιωτικά.
18	ΚΥΒΕΡΝΑΣΦΑΛΕΙΑ	Εφαρμογή τεχνολογιών, διαδικασιών και ελέγχων για την ασφάλεια συστημάτων, δικτύων, προγραμμάτων, συσκευών και δεδομένων από επιθέσεις στον κυβερνοχώρο.
19	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.



20	ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ	Άτομο που έχει ανατεθεί σε ένα κτίριο για να παρέχει εξ αποστάσεως τεχνική βοήθεια με λογισμικό και υπολογιστές.
21	ΠΡΟΣΙΤΟΤΗΤΑ	Η ποιότητα ή το χαρακτηριστικό της εύκολης προσέγγισης, εισαγωγής ή χρήσης του.
22	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.
23	ΥΠΕΡΣΥΝΔΕΣΜΟΣ	Ένας σύνδεσμος από ένα έγγραφο υπερκειμένου σε μια άλλη τοποθεσία, που κατευθύνεται κάνοντας κλικ σε μια επισημασμένη λέξη ή εικόνα.
24	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).

### 2.3 Κατηγορία: ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΜΕΣΑ

Σε αυτήν την περιοχή μπορείτε να βρείτε τους 28 όρους ή/και εκφράσεις που πρέπει να γίνουν κατανοητοί για να κατανοήσετε τις υπόλοιπες έννοιες.

NR	ΟΡΟΙ	ΟΡΙΣΜΟΙ
1	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ 21ου ΑΙΩΝΑ	Ένα σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων, εργασιακών συνηθειών και χαρακτηριστικών που έχουν αναγνωριστεί ότι είναι κρίσιμα για την επιτυχία στην κοινωνία του 21ου αιώνα.
2	DIGITAL TWIN	Ένα εικονικό μοντέλο που έχει κατασκευαστεί για να αντικατοπτρίζει με ακρίβεια ένα φυσικό αντικείμενο.
3	E-ACTIVITY	Κάθε ενέργεια που κάνει κανείς στο διαδίκτυο.
4	END USER	Ένα άτομο που τελικά χρησιμοποιεί ή προτίθεται να χρησιμοποιήσει τελικά ένα αγαθό ή μια υπηρεσία.



5	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 άλλο άτομο, ίδρυμα ή κράτος.
6	MISINFORMATION (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 της των κακών ανθρώπων - λαμβάνονται σοβαρά υπόψη.
7	ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ	Μια αλληλεπίδραση που συμβαίνει αυτοπροσώπως.
8	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.
9	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ	Δραστηριότητα χρήσης του διαδικτύου με στόχο να βλάψει ή να εκφοβίσει άλλο άτομο, ιδιαίτερα με την αποστολή δυσάρεστων μηνυμάτων.
10	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 ένα μεγάλο εύρος καταστάσεων και εργασιακών ρυθμίσεων.
11	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.
12	ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΣΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΧΡΟΝΟ	Επικοινωνία κατά την οποία οι πληροφορίες λαμβάνονται τη στιγμή (ή σχεδόν τη στιγμή) που αποστέλλονται. Η επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο είναι χαρακτηριστικό της σύγχρονης μάθησης.



13	ΚΑΝΟΝΕΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ	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.
14	ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ	Οι ψευδείς πληροφορίες διαδίδονται για να παραπλανήσουν τους ανθρώπους.
15	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.
16	ΠΡΟΚΑΤΕΙΛΗΜΜΕΝΟΣ	Δίνοντας ανακριβή αποτελέσματα επειδή οι πληροφορίες δεν έχουν ληφθεί σωστά.
17	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.
18	ΧΡΟΝΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ΟΘΟΝΗΣ	Ο χρόνος που αφιερώνει ένα άτομο παρακολουθώντας ή αλληλεπιδρώντας με περιεχόμενο στην οθόνη ενός υπολογιστή, τηλεφώνου, τηλεόρασης, κονσόλας παιχνιδιών κ.λπ.
19	ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	Μια σειρά από ικανότητες για τη χρήση ψηφιακών συσκευών, εφαρμογών επικοινωνίας και δικτύων για πρόσβαση και διαχείριση πληροφοριών.
20	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, να σχεδιάζει και να χρησιμοποιεί ψηφιακό περιεχόμενο.



21	ΨΗΦΙΑΚΟ ΑΠΟΤΥΠΩΜΑ	Πληροφορίες για ένα συγκεκριμένο άτομο που υπάρχει στο διαδίκτυο λόγω της διαδικτυακής του δραστηριότητας.
22	ΨΗΦΙΑΚΟ ΧΑΣΜΑ	Το χάσμα μεταξύ των ανθρώπων που επωφελούνται από την Ψηφιακή Εποχή και των ανθρώπων που δεν επωφελούνται.
23	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.
24	ΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ	Ο χρόνος που αφιερώνει ένα άτομο για να συνδεθεί σε ένα δίκτυο (δηλαδή στο Διαδίκτυο).
25	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ 21ου ΑΙΩΝΑ	Ένα σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων, εργασιακών συνθηκών και χαρακτηριστικών που έχουν αναγνωριστεί ότι είναι κρίσιμα για την επιτυχία στην κοινωνία του 21ου αιώνα.
26	DIGITAL TWIN	Ένα εικονικό μοντέλο που έχει κατασκευαστεί για να αντικατοπτρίζει με ακρίβεια ένα φυσικό αντικείμενο.
27	E-ACTIVITY	Κάθε ενέργεια που κάνει κανείς στο διαδίκτυο.
28	END USER	Ένα άτομο που τελικά χρησιμοποιεί ή προτίθεται να χρησιμοποιήσει τελικά ένα αγαθό ή μια υπηρεσία.

## 2.4 Κατηγορία: ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ/ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Σε αυτήν την περιοχή μπορείτε να βρείτε τους 20 όρους ή/και εκφράσεις που σχετίζονται με αποθετήρια, πολυμέσα, επικοινωνία.

NR	ΟΡΟΙ	ΟΡΙΣΜΟΙ
1	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΤΑ ΑΠΑΙΤΗΣΗ (COD)	Παροχή προσαρμοσμένου περιεχομένου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, email, ιστότοπο, ιστολόγιο κ.λπ.
2	PODCAST	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.
3	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.
4	VODCAST Η VIDCAST	Μια μέθοδος δημοσίευσης βίντεο/ψηφιακών εγγραφών στο διαδίκτυο για λήψη ή/και αναπαραγωγή σε κινητές συσκευές και προσωπικούς υπολογιστές.
5	WEBCAST	Μια μετάδοση σημάτων βίντεο που ψηφιοποιούνται και μεταδίδονται σε ροή στον Παγκόσμιο Ιστό και τα οποία ενδέχεται επίσης να είναι διαθέσιμα για λήψη. Ψηφιοποίηση και ροή μιας εκπομπής στον Παγκόσμιο Ιστό.
6	ΑΜΕΣΟ ΜΗΝΥΜΑ (IM)	Σε συντομία "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.
7	ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	Ένας χώρος αποθήκευσης ψηφιακών πηγών εκμάθησης, ένα είδος ψηφιακής βιβλιοθήκης. Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να μοιράζονται, να διαχειρίζονται και να χρησιμοποιούν εκπαιδευτικές πηγές.
8	ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ	Βάση δεδομένων ψηφιακού περιεχομένου με ένα συνδεδεμένο σύνολο τεχνικών διαχείρισης δεδομένων, αναζήτησης και ανεξάρτητης πρόσβασης που επιτρέπουν από την εφαρμογή πρόσβαση στο περιεχόμενο.
9	ΒΙΝΤΕΟΔΙΑΣΚΕΨΗ	Η βιντεοδιάσκεψη είναι μια «συνάντηση» μεταξύ δύο ή περισσότερων ατόμων που βρίσκονται σε ξεχωριστές γεωγραφικές τοποθεσίες και γίνεται δυνατή με τη χρήση οθονών βίντεο και ήχου.



10	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ	Οποιοδήποτε ψηφιακό υλικό που χρησιμοποιείται για την υποστήριξη της μάθησης των μαθητών που παραδίδεται σε πολλαπλά μοντέλα παράδοσης.
11	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.
12	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ	Τα διαδραστικά πολυμέσα επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να παρέχουν πληροφορίες σε ένα διαδικτυακό μάθημα και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση ως αποτέλεσμα της εισαγωγής. Η είσοδος μπορεί να αποτελείται από ένα κλικ ή μεταφορά του ποντικιού, χειρονομίες, φωνητικές εντολές, άγγιγμα μιας οθόνης, εισαγωγή κειμένου και ζωντανές αλληλεπιδράσεις με συνδεδεμένους συμμετέχοντες.
13	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.
14	ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ	Η ηλεκτρονική συναρμολόγηση του σχολείου μπορεί να πραγματοποιηθεί σε πραγματικό χρόνο ή μπορεί να προηχογραφηθεί.
15	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.
16	ΠΟΛΥΜΕΣΑ	Η ενσωμάτωση δύο ή περισσότερων τύπων πληροφοριών (κείμενο, εικόνες, ήχος, βίντεο, κινούμενα σχέδια κ.λπ.) σε μια ενιαία εφαρμογή
17	ΠΡΟΒΟΛΗ	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 μέσω βίντεο εάν χρειάζονται βοήθεια.
18	ΡΟΗ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ	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.
19	ΤΗΛΕΔΙΑΣΚΕΨΗ:	Αμφίδρομη ηλεκτρονική επικοινωνία μεταξύ δύο ή περισσότερων ομάδων σε ξεχωριστές τοποθεσίες μέσω συστημάτων ήχου, εικόνας ή/και υπολογιστών.
20	ΦΑΚΕΛΟΣ	Μια συλλογή σχετικών δεδομένων ή εγγραφών προγράμματος που αποθηκεύονται ως μονάδα με ένα μόνο όνομα.

## 2.5 Κατηγορία: ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Σε αυτήν την περιοχή μπορείτε να βρείτε τους 12 όρους ή/και εκφράσεις που σχετίζονται με τα εργαλεία/στρατηγικές

Αρ	ΟΡΟΙ	ΟΡΙΣΜΟΙ
1	ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ	Η δημιουργία εξειδικευμένων εκδόσεων ήδη υπάρχουσών τεχνολογιών για άτομα με συγκεκριμένη αναπηρία.
2	BLOG	Μια τακτική καταγραφή των σκέψεων, ιδεών ή εμπειριών κάποιου ή μιας μικρής ομάδας που δημοσιεύεται στο Διαδίκτυο για να διαβάσουν άλλα άτομα.
3	E-BOOK	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.
4	TOUCHPAD	Ένα όργανο, που συνήθως βρίσκεται ως μέρος ενός πληκτρολογίου φορητού υπολογιστή, που επιτρέπει στο χρήστη να μετακινεί και να χειρίζεται τον κέρσορα



		σε μια οθόνη υπολογιστή με το άγγιγμα ενός δακτύλου.
5	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.
6	ΔΩΜΑΤΙΟ ΣΥΝΟΜΙΛΙΑΣ (CHAT ROOM)	Μια περιοχή στο διαδίκτυο όπου οι άνθρωποι μπορούν να επικοινωνούν και να συζητούν μεταξύ τους.
7	ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΣΥΓΓΡΑΦΗΣ	Ένα εργαλείο που βοηθά στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.
8	ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ	Οι διαδικασίες σκέψης ενισχύονται όταν βρεθούν τρόποι σύνδεσης της εξωτερικής αντίληψης με τις εσωτερικές νοητικές διεργασίες με τη χρήση γραφικών βοηθημάτων.
9	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.
10	ΣΥΣΚΕΥΗ ΒΟΗΘΗΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ	Οποιαδήποτε τεχνολογία που χρησιμοποιείται από άτομα με αναπηρία για την εκτέλεση λειτουργιών που διαφορετικά μπορεί να είναι δύσκολες ή απρόσιτες.
11	ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΒΟΗΘΗΤΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ	Οποιαδήποτε υπηρεσία που βοηθά άμεσα ένα άτομο με αναπηρία στην επιλογή, την αγορά ή τη χρήση μιας συσκευής υποστηρικτικής τεχνολογίας.
12	ΨΗΦΙΑΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ	Προγράμματα, ιστότοποι ή διαδικτυακοί πόροι που μπορούν εύκολα να ολοκληρώσουν εργασίες.



### 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://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.iqi-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://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide)
- <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_learning](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.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/Digital_library)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_school](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.asef.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://www.ine.es/en/metodologia/t25/t25p450_glosario_en.pdf)
- <https://culture360.asef.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://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](https://www.unapcict.org/sites/default/files/2019-01/ICT_Glossary-draft.pdf)