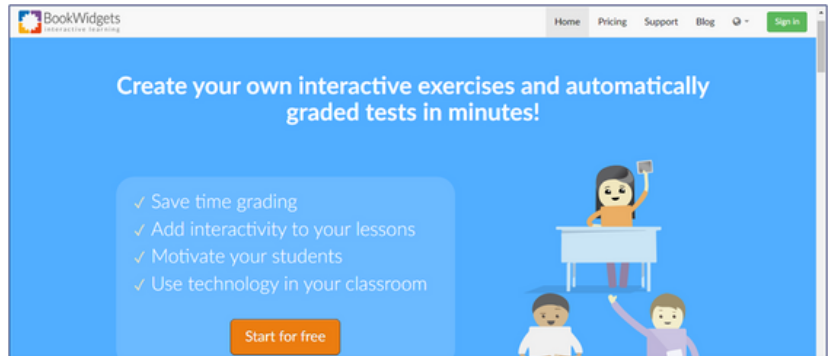







BOOKWIDGETS

<https://www.bookwidgets.com/>




 **ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:** Εργαλεία για την ανάπτυξη παιχνιδιών που ενισχύουν τη συζήτηση και την ομαδική εργασία.

 **ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΑΙ ΘΕΜΑ:** Το BookWidgets είναι λογισμικό παιχνιδοποίησης σε διάφορα επίπεδα για εκπαιδευτικούς, όπως εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας, δευτεροβάθμιας ή τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, καθηγητές πανεπιστημίου και επαγγελματίες εκπαιδευτές.


 **ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:** Το BookWidgets είναι μια εύχρηστη πλατφόρμα για τη δημιουργία διαδραστικών ασκήσεων, όπως ετικέτες εξόδου, παιχνίδια, χρονοδιαγράμματα και δραστηριότητες που βασίζονται σε φωτογραφίες και βίντεο. Ενσωματώνεται με άλλα προγράμματα όπως το Google Classroom, το Canvas και το Moodle. Μια εκτενής βιβλιοθήκη widgets (γραφικών στοιχείων) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την υποστήριξη όλων των θεματικών πεδίων.


ΧΡΟΝΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ: 3 λεπτά


 **ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:** Το BookWidgets στοχεύει να εμπλέξει τους μαθητές ώστε να μάθουν γρηγορότερα και να αποκτήσουν βαθύτερη κατανόηση. Στόχος είναι να αυξηθούν οι ακαδημαϊκές επιδόσεις των μαθητών και να γίνει η μάθηση πιο εξατομικευμένη. Η εφαρμογή επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν δραστηριότητες, να αξιολογούν τα επιτεύγματα των μαθητών και να αλληλεπιδρούν με άλλους μαθητές. Το εργαλείο αυτό μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικούς μαθησιακούς στόχους ανάλογα με τις ανάγκες της τάξης.

 **ΠΟΤΕ ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟ:** Μαθαίνουν για πρώτη φορά- επεκτείνουν αυτά που έχουν μάθει- σχεδιάζουν και ενεργούν με βάση αυτά που έχουν μάθει.

 **ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ) ΚΑΙ ΗΛΙΚΙΑΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ:** Εύκολο 3-5, 5-7, 7-11, 11-14, 14-18, 18+

 **ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ:** Η δημιουργία διαδραστικών δραστηριοτήτων στην τάξη και ελκυστικού διδακτικού υλικού είναι πολύ εύκολη με το BookWidgets. Αυτή η εφαρμογή επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν γρήγορα ασκήσεις για όλες τις συσκευές, προσαρμοσμένες στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τα επίπεδα δεξιοτήτων των μαθητών. Δεν απαιτείται προγραμματισμός. Αν και η οργάνωση των widgets μπορεί να προκαλέσει σύγχυση, είναι γενικά απλή και κατανοητή, εξοικονομώντας πολύτιμο χρόνο προετοιμασίας στους εκπαιδευτικούς. Επιπλέον, η ποικιλία από πάνω από 40 widgets ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς να δοκιμάσουν ψηφιακά μαθήματα με βήμα προς βήμα καθοδήγηση κατά την έναρξη. Παραδείγματα όλων των widgets είναι επίσης διαθέσιμα και μπορούν να αντιγραφούν για χρήση. Δεδομένης της μεγάλης ποικιλίας των widgets, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν απλά μαθήματα και δραστηριότητες για όλες τις μαθησιακές ανάγκες, αν και οι δράσεις, ειδικά τα παιχνίδια, τείνουν να επικεντρώνονται στην απομνημόνευση και την ανάκληση. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσαρμόσουν τα μαθήματα και τις δραστηριότητες ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των μαθητών και να τους εμπλέκουν με μια ψηφιακή προσέγγιση. Οι επιλογές αξιολόγησης είναι χρήσιμες: τα φύλλα εξόδου, τα κουίζ και τα φύλλα εργασίας προσφέρουν άμεση ανατροφοδότηση, ιδίως εφόσον μπορούν να δημιουργηθούν ως αυτοέλεγχοι. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να βλέπουν ποιες εργασίες έχουν παραδώσει οι μαθητές για να παρακολουθούν συνεχώς την πρόοδο.

 **ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ:** Το BookWidgets επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν ένα πλήθος διαφορετικών τύπων διαδραστικού περιεχομένου. Παραδείγματα κάθε τύπου widget είναι διαθέσιμα ως πρότυπο για να ξεκινήσετε, και ένα σεμινάριο σας καθοδηγεί στα βήματα. Μπορείτε να δημιουργήσετε 40 διαφορετικά widgets που μπορούν να διαμοιραστούν μέσω συνδέσμου, κώδικα QR, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και Google Classroom. Οι απλές αξιολογήσεις που μπορούν να ενσωματωθούν περιλαμβάνουν φύλλα εξόδου, κουίζ και φύλλα εργασίας. Επιπλέον, τα παιδιά μπορούν να εξασκηθούν και να επαναλάβουν δεξιότητες με κάρτες flashcards, παζλ κ.λπ. Κατά τη δημιουργία κουίζ, μπορείτε να επιλέξετε από περισσότερους από 30 τύπους ερωτήσεων για όλες τις περιοχές περιεχομένου. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συμπεριλάβουν απαντήσεις στη ρύθμιση, ώστε τα κουίζ να μπορούν να αυτοαξιολογηθούν και οι μαθητές να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση.

 **ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΚΑΙ ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ:** Το BookWidgets διαθέτει ένα ταμπλό όπου ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει και να προετοιμάσει ένα widget. Υπάρχουν διάφοροι τύποι δραστηριοτήτων με πρότυπα για να διαλέξετε. Μεταβείτε στο σεμινάριο Bookwidget για να μάθετε πώς να το χρησιμοποιείτε: <https://www.bookwidgets.com/tutorials/getting-started>.

 **ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΙ ΠΟΡΟΙ:** Υπολογιστής/φορητός υπολογιστής, κινητό τηλέφωνο, ταμπλέτα.

 **ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ:****ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ**

- **Οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τη συσκευή.** Ωστόσο, ορισμένοι μαθητές δυσκολεύονται να εξοικειωθούν με μια νέα συσκευή ή με μια συσκευή διαφορετική από αυτήν που χρησιμοποιούν στο σπίτι. Σε αυτή την περίπτωση, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις συσκευές τους, κάτι που μπορεί να είναι ανακουφιστικό. Ως αποτέλεσμα, μπορούν να συγκεντρωθούν καλύτερα στο μάθημα.
- **Μάθηση εκτός σχολικού ωραρίου.** Οι μαθητές έχουν όλο το υλικό από τα μαθήματα και τις ασκήσεις στις συσκευές τους εύκολα προσβάσιμο. Με όλες τις λειτουργίες και τις εφαρμογές, η μάθηση είναι πιο ελκυστική και διασκεδαστική. Ως αποτέλεσμα, οι μαθητές είναι πιο πιθανό να συνεχίσουν τη μελέτη στο σπίτι, εκτός σχολικού ωραρίου.
- **Οργανωμένοι μαθητές.** Οι μαθητές θα είναι πιο οργανωμένοι με όλο το μαθησιακό υλικό και τις εργασίες στο σπίτι σε ένα μέρος.

ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

- **Μαθητές χωρίς συσκευές.** Αυτό το εργαλείο μπορεί να είναι μια καλή ιδέα, αλλά δεν έχουν όλοι οι μαθητές μια συσκευή που μπορούν να φέρουν στο σχολείο, και είναι σημαντικό να το έχουμε αυτό κατά νου. Επιπλέον, ορισμένοι γονείς δεν εγκρίνουν ή δεν έχουν τον απαραίτητο προϋπολογισμό.
- **Υπερφόρτωση.** Είναι η υποδομή των σχολείων έτοιμη για τόσες πολλές (διαφορετικές) συσκευές; Όλες αυτές οι κινητές συσκευές μπορεί να υπερφορτώσουν το ασύρματο δίκτυο.
- **Απόσπαση προσοχής.** Δεδομένου ότι οι συσκευές των μαθητών είναι δικές τους, είναι πολύ πιο εύκολο να αποσπαστεί η προσοχή τους. Υπάρχουν παιχνίδια, εφαρμογές, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ. Πρέπει να θεσπιστούν κανόνες για τη διαχείριση όλων αυτών.

 **ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ:**

- <https://www.bookwidgets.com/tutorials/getting-started>
- <https://www.bookwidgets.com/blog/2018/06/30-creative-things-you-can-do-with-bookwidgets>
- BookWidgets, BookWidgets Explainer Video <https://www.youtube.com/watch?v=lemQqxm0p5M>

 **ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ): 4.7/5**