

# UX@SCHOOL

Σχεδιασμός εμπειρίας χρήστη για τη βελτίωση της ψηφιακής εκπαίδευσης στα σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης



Designed by [Freepik](#)

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤ  
ΑΣ ΤΟ  
UX@SCHOOL



## ΤΟ ΕΡΓΟ

Το έργο UX@School στοχεύει στην ενίσχυση του ρόλου των εκπαιδευτικών και των εκπαιδευτών στο σχεδιασμό μαθητοκεντρικών ψηφιακών περιβαλλόντων, δραστηριοτήτων και υλικών, αξιοποιώντας τις δυνατότητες του UX Design στην εκπαίδευση, προκειμένου να βελτιωθεί η εμπλοκή και η αποτελεσματικότητα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στα σχολεία.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΚΑΙ ΜΕΣΑ  
ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ



ΔΙΑΒΑΣΤΕ  
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ  
ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤ  
Ε ΜΑΣ  
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗ  
ΣΤΕ ΜΑΖΙ ΜΑΣ

# ΠΩΣ ΦΤΑΣΑΜΕ ΕΔΩ;

## ΒΉΜΑ ΠΡΟΣ ΒΉΜΑ

### »»» ΑΡΧΗ

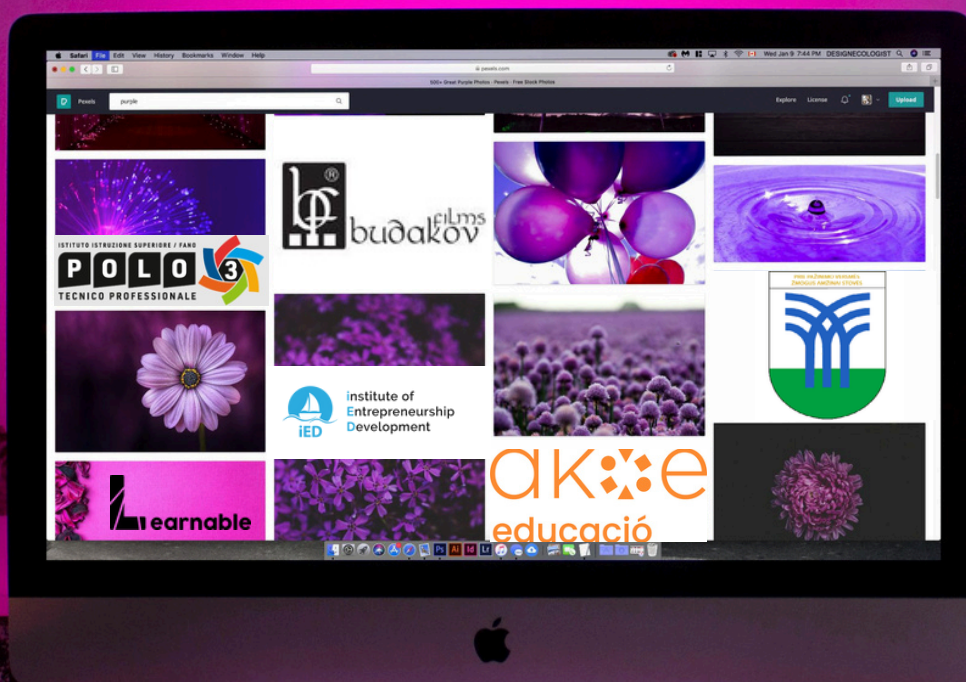
Βασιζόμαστε στο έργο που διεξήγαγαν οι Learnable, Budakov Films και AKOE Educació στο πλαίσιο του έργου E+ KA210 UX for Teachers, το οποίο επιδίωξε να αξιοποιήσει τις δυνατότητες της μεθοδολογίας σχεδιασμού της εμπειρίας χρήστη (UX) για να ενισχύσει τη δέσμευση και την αποτελεσματικότητα των πόρων εξ αποστάσεως εκπαίδευσης που ανεβαίνουν σε διαδικτυακές πλατφόρμες. Το αποτέλεσμα ήταν ένα ισχυρό εργαλείο αξιολόγησης σχεδιασμένο να παρέχει νέες ψηφιακές δεξιότητες και ικανότητες στους εκπαιδευτικούς. Τους επιτρέπει να αξιολογούν και να βελτιώνουν το ψηφιακό υλικό, τις δραστηριότητες και τα περιβάλλοντά τους. Το εργαλείο λαμβάνει υπόψη παράγοντες όπως η προσβασιμότητα, η συμμετοχικότητα, η αποτελεσματικότητα και τα επίπεδα δέσμευσης.

### ΑΠΟΤΕΛΉΣΜΑΤΑ

- UX@SCHOOL ΕΓΧΕΙΡΪΔΙΟ
- ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΌ ΣΎΣΤΗΜΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΎΘΗΣΗΣ UX@SCHOOL
- UX@SCHOOL MOOC

### »»» ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ

Η Budakov Films από τη Βουλγαρία και η AKOE Educació από την Ισπανία με επικεφαλής την Learnable από την Ιταλία αποφάσισαν να προχωρήσουν ένα βήμα παραπέρα αναζητώντας εταίρους που θα μπορούσαν να συμπληρώσουν τις δυνατότητες των ήδη υπαρχόντων. Το Raseiniu Šaltinio progimnazija από τη Λιθουανία, το iED- Institute of Entrepreneurship Development από την Ελλάδα και το I.I.S. POLO 3 από την Ιταλία φέρνουν την ανάπτυξη της ποιότητας του έργου και μας δίνουν τη σχολή για να μας βοηθήσουν να σχεδιάσουμε, να δοκιμάσουμε και να εφαρμόσουμε τα εργαλεία που αναπτύχθηκαν στο έργο.



# ΠΩΣ ΦΤΑΣΑΜΕ ΕΔΩ;

## ΒΉΜΑ ΠΡΟΣ ΒΉΜΑ

### »»» ΕΝΑΡΚΤΡΙΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ

Η πρώτη συνάντηση του έργου όπου συναντηθήκαμε στο Φάνο (Ιταλία). Το Istituto Istruzione Superiore Polo 3 φιλοξένησε, δουλεύοντας χέρι με χέρι με τον Learnable, τον συντονιστή του έργου. Δημιουργήθηκαν διαγράμματα Gantt και οργανογράμματα, προγραμματίστηκαν οι προθεσμίες, παρουσιάστηκαν κάποιες εργασίες και έγιναν παρουσιάσεις - το πρώτο μας βήμα προς τα εμπρός προς το UX@School.

Επισκεφθήκαμε επίσης το καταπληκτικό ιστορικό κτίριο όπου βρίσκεται το Istituto d'Istruzione Superiore Polo 3, με ξενάγηση για τους ντόπιους φοιτητές, μια εξαιρετική ευκαιρία για τους ίδιους να εξασκηθούν και για εμάς να μάθουμε λίγα περισσότερα γι' αυτούς.



**UX DESIGN,  
ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ  
ΤΠΕ,  
ΨΗΦΙΑΚΗ  
ΕΝΤΑΞΗ,  
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚ  
Η ΚΑΙ ΜΙΚΤΗ  
ΜΑΘΗΣΗ...**

### »»» ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

Κατά την έναρξη ενός έργου, ιδίως ενός έργου που σχετίζεται με τις ΤΠΕ, είναι σημαντικό να θέσουμε σε κοινή βάση ορισμένες έννοιες. Αποφασίσαμε να φτιάξουμε ένα Γλωσσάριο, το οποίο θα μπορούσε ο καθένας να διαβάσει μόνο για να διευκρινίσει το νέο λεξιλόγιο. Αυτό το έγγραφο θα μας δώσει κάποια πλεονεκτήματα, όπως σαφήνεια και συνέπεια, αποτελεσματική επικοινωνία, εισαγωγή και εκπαίδευση, συντήρηση της τεκμηρίωσης, δοκιμές ποιότητας και διασφάλιση, συνεργασία μεταξύ ομάδων και αποφυγή ασάφειας.

Συμβουλευτείτε το γλωσσάρι μας επισκεπτόμενοι την ιστοσελίδα [www.uxatschool.eu](http://www.uxatschool.eu).

# ΕΓΧΕΙΡΊΔΙΟ

## ΜΙΑ ΣΎΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΉ

### »»» ΑΠΟ ΤΗ ΜΑΘΗΤΟΚΕΝΤΡΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΣΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ UX

Αυτό το κεφάλαιο παρέχει μια ολοκληρωμένη επισκόπηση των θεμελιωδών αρχών της μαθητοκεντρικής προσέγγισης και του τρόπου με τον οποίο ο σχεδιασμός UX μπορεί να εφαρμοστεί σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

### »»» ONLINE ΣΎΣΤΗΜΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΨΗΣ ΚΑΙ ΜΟΟС

Αυτό το κεφάλαιο εξηγεί πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αποτελεσματικά το Σύστημα Διαδικτυακής Παρακολούθησης UX@School και το MOOC UX@School σε εκπαιδευτικά πλαίσια.

### »»» ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΛΗΨΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΛΗΨΕΩΝ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Αυτό το κεφάλαιο προσφέρει πρακτικές οδηγίες για το πώς να λαμβάνετε τις αντιλήψεις και την ανατροφοδότηση των μαθητών, διευκολύνοντας τις αποτελεσματικές μαθησιακές διαδικασίες.

### »»» ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΑ

Προσαρμοσμένο στις ανάγκες των εκπαιδευτικών, αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζει εργαλεία και πρότυπα για το σχεδιασμό μιας σχολικής στρατηγικής με βάση τις αρχές του UX Design.

### »»» ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑΣ, ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΔΕΣΜΕΥΣΗ

Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζονται διάφορα διαδικτυακά εργαλεία που έχουν σχεδιαστεί για τη βελτίωση της προσβασιμότητας, της αποτελεσματικότητας και της δέσμευσης του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού.



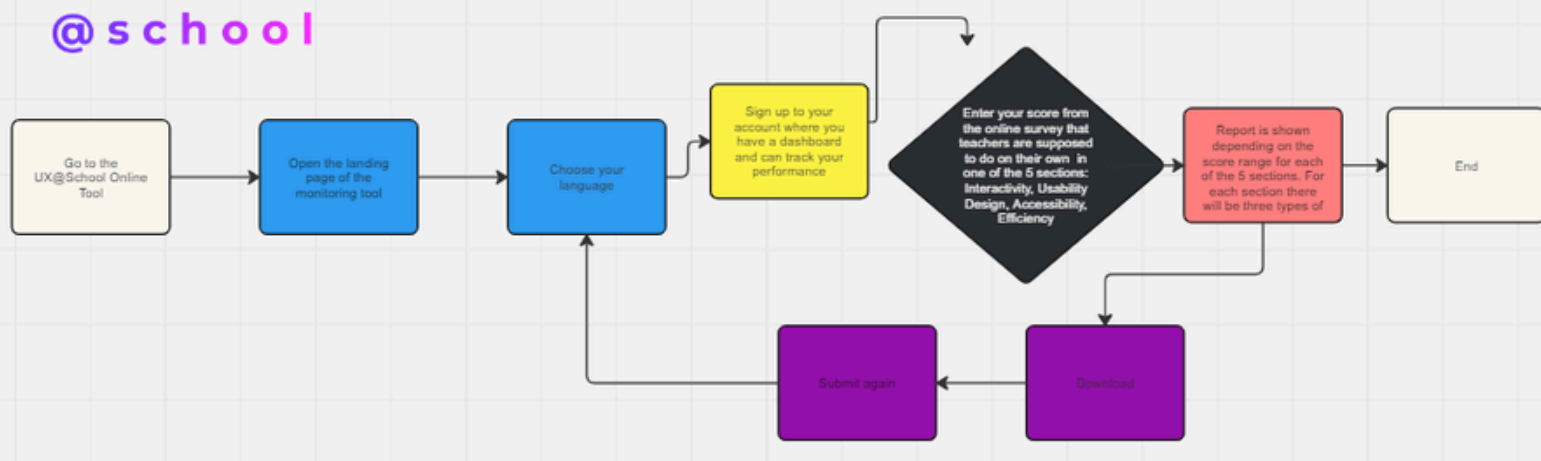
**ΚΑΤΕΒΑΣΤΕ ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΠΙΣΚΕΠΤΟΜΕΝΟΙ  
ΤΗΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ [WWW.UXATSCHOOL.EU](http://WWW.UXATSCHOOL.EU)**

# ONLINE ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ

## ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΥΠ'Ο ΑΝΑΠΤΥΞΗ

### »»» ΠΛΑΙΣΙΟ

Οι έφηβοι περιμένουν τα διαδικτυακά εργαλεία μάθησης να είναι διαισθητικά, ελκυστικά και οπτικά ελκυστικά. Ο καλός σχεδιασμός UX ξεπερνά την αισθητική- λαμβάνει υπόψη τα διαφορετικά στυλ μάθησης προσφέροντας σαφή πλοήγηση, οργανωμένο υλικό και στοιχεία πολυμέσων, όπως βίντεο και διαδραστικές ασκήσεις. Αυτό δημιουργεί ένα θετικό μαθησιακό περιβάλλον, ενισχύει τα κίνητρα και ανταποκρίνεται στις ατομικές ανάγκες. Το πλαίσιο, το οποίο αναπτύχθηκε μετά από ανάλυση των αναγκών των μαθητών σε όλες τις χώρες εταίρους (Ιταλία, Ισπανία, Ελλάδα, Λιθουανία και Βουλγαρία), παρέχει στους καθηγητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης έναν οδηγό για να αξιολογήσουν και να βελτιώσουν το ψηφιακό υλικό τους με βάση τις προτιμήσεις των μαθητών σε πέντε βασικούς τομείς: προσβασιμότητα, αποτελεσματικότητα, ενσωμάτωση και δέσμευση.



**ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑ  
ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ  
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ  
ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ  
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ**

### »»» ΑΣ ΠΑΜΕ ΒΑΘΥΤΕΡΑ

Η διαδικτυακή μάθηση ευδοκίμει με την εμπλοκή των μαθητών.

- Τα διαδραστικά στοιχεία, όπως τα κουίζ και οι συζητήσεις, καθιστούν τη μάθηση ενεργή και ανταποκρίνονται στα διαφορετικά μαθησιακά στυλ στα σχολεία της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.
- Η εύκολη πλοήγηση και η σαφής οργάνωση διασφαλίζουν ότι οι μαθητές περνούν λιγότερο χρόνο αγωνιζόμενοι και περισσότερο χρόνο μαθαίνοντας.
- Ο ελκυστικός σχεδιασμός με σαφή πολυμέσα κρατά τους μαθητές αφοσιωμένους και απλοποιεί τις πολύπλοκες πληροφορίες.
- Η προσβασιμότητα εξασφαλίζει ίσες ευκαιρίες για όλους, παρέχοντας πολλαπλές μορφές και συμβατότητα με υποστηρικτικές τεχνολογίες.
- Οι αποδοτικοί πόροι βοηθούν τους μαθητές να μαθαίνουν γρήγορα και να παρακολουθούν την πρόοδο, διατηρώντας τους κίνητρα.