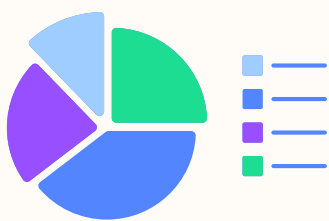
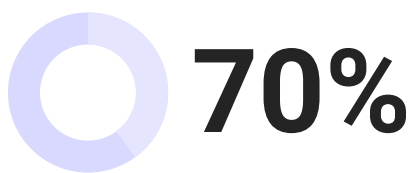


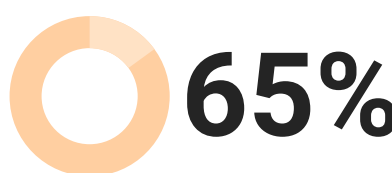
Στατιστικά για την Εκπαίδευση Ενηλίκων σε Εικονικούς Κόσμους



Ποσοστά Χρήσης:

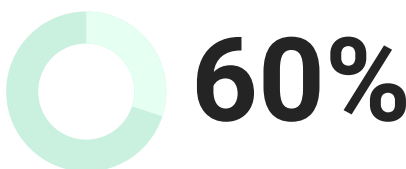


των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων που προσφέρουν εκπαίδευση ενηλίκων χρησιμοποιούν εικονικούς κόσμους για τη διεξαγωγή μαθημάτων και εργαστηρίων (Kaltura, 2021).

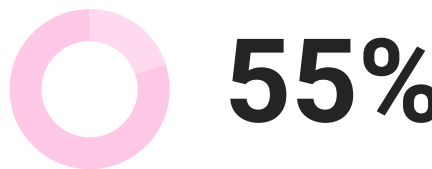


των ενηλίκων εκπαιδευομένων έχουν συμμετάσχει σε τουλάχιστον ένα μάθημα που χρησιμοποιεί εικονικούς κόσμους (IEEE, 2022).

Εφαρμογές και Αποτελεσματικότητα:

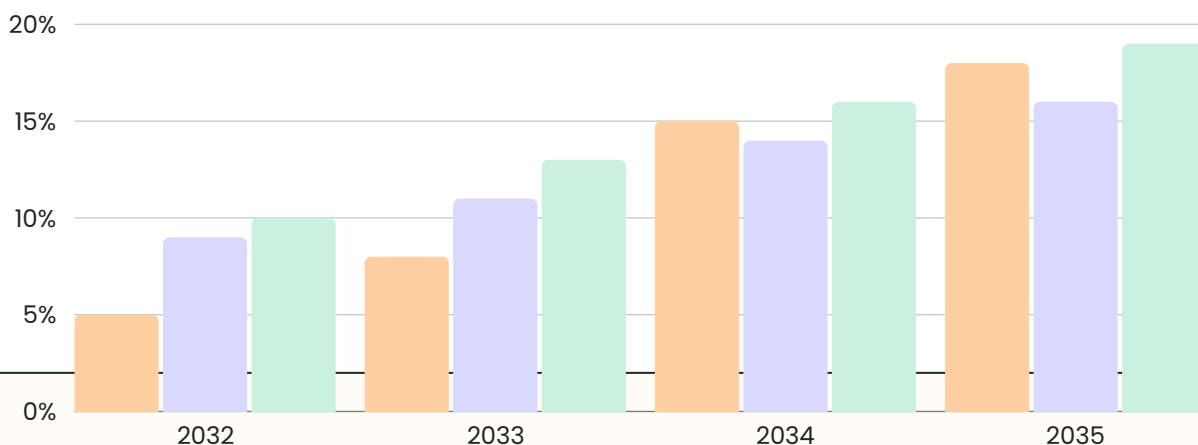


των εικονικών κόσμων στην εκπαίδευση ενηλίκων χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση σε επαγγελματικές δεξιότητες και προσομοιώσεις (Virtual Worlds Education Roundtable, 2022).

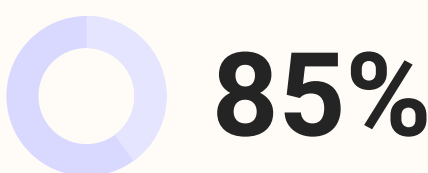


των εκπαιδευτικών αναφέρουν ότι οι μαθητές τους επιτυγχάνουν καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα όταν διδάσκονται μέσω εικονικών κόσμων (EdTech Magazine, 2021).

ΑΥΞΟΜΕΙΩΣΕΙΣ ΧΡΗΣΗΣ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ



Αποδοχή από Εκπαιδευόμενους:



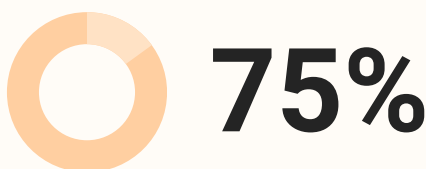
των ενηλίκων εκπαιδευομένων βρίσκουν τους εικονικούς κόσμους πιο ελκυστικούς και ενδιαφέροντες σε σύγκριση με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας (Journal of Educational Technology Systems, 2022).



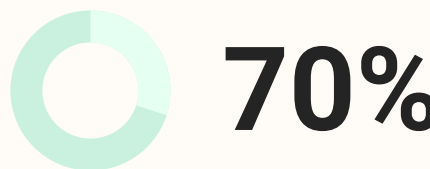
των εκπαιδευομένων αναφέρουν ότι η χρήση εικονικών κόσμων βελτίωσε την κατανόηση των εκπαιδευτικών υλικών (Educause Review, 2021).



Προτιμήσεις Εκπαιδευτικών:



των εκπαιδευτικών πιστεύουν ότι οι εικονικοί κόσμοι προσφέρουν μια πιο συναρπαστική και διαδραστική εμπειρία μάθησης (IEEE, 2020).



Των εκπαιδευτικών σχεδιάζουν να αυξήσουν τη χρήση εικονικών κόσμων στα μαθήματά τους τα επόμενα χρόνια (Journal of Educational Technology Systems, 2022).

