**ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 6ου ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ**

**Σκοπός της Εργασίας**

Σκοπός αυτής της εργασίας είναι η αξιολόγηση και η ένταξη του εκπαιδευτικού λογισμικού υπερμέσων σε μια εκπαιδευτική δραστηριότητα καθώς και η δημιουργία μιας μικρής υπερμεσικής εφαρμογής. Αφενός άπτεται της λειτουργικής χρήσης των παραπάνω εννοιών κατά τη διαδικασία αξιολόγησης ενός εκπαιδευτικού λογισμικού και της λειτουργικής ένταξής του στην υλοποίηση του αναλυτικού προγράμματος σπουδών του νηπιαγωγείου. Αφετέρου αφορά δημιουργία μιας απλής υπερμεσικής εφαρμογής με τη χρήση του λογισμικού παρουσίασης.

**Βασικές Έννοιες**

[Εκπαιδευτικό λογισμικό](http://www.ecedu.upatras.gr/moodle/mod/glossary/showentry.php?courseid=10&concept=%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C+%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%8C)

[Υπερμέσα](http://www.ecedu.upatras.gr/moodle/mod/glossary/showentry.php?courseid=10&concept=%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%8C+%CE%BA%CE%BB%CE%B5%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%8D+%CF%84%CF%8D%CF%80%CE%BF%CF%85)

Λογισμικό γενικής χρήσης

Λογισμικό παρουσίασης

Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού

Κλίμακα αξιολόγησης

**Αντικείμενο της εργασίας**

Ο ρόλος σας στα πλαίσια της παρούσας εργασίας είναι ρόλος εκπαιδευτικού προσχολικής εκπαίδευσης, ο οποίος προετοιμάζει μια **διδακτική παρέμβαση**. Προετοιμάζει δηλαδή μια συγκροτημένη διδασκαλία με

* συγκεκριμένο αντικείμενο για μάθηση και σαφείς διδακτικούς στόχους που προσδιορίζονται από το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών του Νηπιαγωγείου,
* κατάλληλο εκπαιδευτικό υλικό
* εκπαιδευτικό λογισμικό
* δημιουργία εφαρμογής υπερμέσων με τη μορφή σωστού λάθους

**Επιμέρους δραστηριότητες:**

1. Εξοικείωση με τα βασικά χαρακτηριστικά του λογισμικού
2. Εξοικείωση με τα βασικά χαρακτηριστικά του λογισμικού παρουσίασης
3. Αξιολόγηση του εκπαιδευτικού λογισμικού με κατάλληλη κλίμακα αξιολόγησης
4. Έλεγχος συμβατότητας λογισμικού με ισχύον αναλυτικό πρόγραμμα (ΔΕΠΠΣ) με τη χρήση κατάλληλης φόρμας
5. Δημιουργία εφαρμογής πολυμέσων με τη μορφή σωστού λάθους

**Οδηγίες υλοποίησης εργασίας**

*Στο εργαστήριο:*

1. Ο κάθε φοιτητής θα εξοικειωθεί σε ικανοποιητικό βαθμό με τα βασικά χαρακτηριστικά και τις κύριες λειτουργίες ψηφιακών εγκυκλοπαιδειών για παιδιά :

* <http://kids.britannica.com/elementary/article-353638/planets?#9353638.toc>
* <http://www.wikiforkids.ws/>

1. ώστε να είναι σε θέση να το χρησιμοποιήσει και να το εντάξει όσο πιο ολοκληρωμένα γίνεται σε μια διδακτική παρέμβαση.
2. Ο κάθε φοιτητής θα αξιολογήσει το παραπάνω λογισμικό με την κλίμακα αξιολόγησης που αφορά στις ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες

*Στο σπίτι*

1. Ο κάθε φοιτητής θα συμπληρώσει την παρακάτω φόρμα:

Επιλέγει **μια δραστηριότητα**  και συμπληρώνει τα αντίστοιχα την περιγραφή της δραστηριότητας

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Δραστηριότητα** | **Θεματική Περιοχή** | **Γνωστικό Αντικείμενο** | **Στόχος** | **Σύντομη Περιγραφή** |
| Ζώα |  |  |  |  |
| Φυτά |  |  |  |  |
| Ανθρώπινο σώμα |  |  |  |  |
| Μουσικά όργανα |  |  |  |  |
| Πλανήτες | Φυσικές Επιστήμες: Πλανήτες | Μελέτη Περιβάλλοντος – Φυσικό Περιβάλλον- Φυσικές Επιστήμες | Να μάθουν τα παιδιά που τη σχετική θέση των πλανητών σε σχέση με τον ήλιο | Αναζητούμε πληροφορίες με τα παιδιά για τους πλανήτες επιλέγοντας κατάλληλες λέξεις κλειδιά |
| Νερό |  |  |  |  |
| Σχήματα |  |  |  |  |

1. Με βάση το «Συμπληρωματικό Υλικό του 6ου Εργαστηρίου» και συγκεκριμένα τους οδηγούς δημιουργίας παρουσιάσεων, δημιουργήστε μια μικρή υπερμεσική εφαρμογή με ερωτήσεις σωστού λάθους , που να περιλαμβάνει τουλάχιστον 6 διαφορετικές διαφάνειες (υπάρχουν αναλυτικές οδηγίες για όλα τα παραπάνω στο Συμπληρωματικό του 6ου εργαστηρίου) και να σχετίζεται με τη δραστηριότητα που επιλέξατε από τη φόρμα δραστηριοτήτων της ψηφιακή εγκυκλοπαίδειας

**Οδηγίες υποβολής εργασίας**

**Οδηγίες υποβολής εργασίας**

Αποθηκεύστε το παρόν έγγραφο στον υπολογιστή σας

Μετονομάστε το αρχείο σας με τη μορφή: Ergasia\_6ou\_Ergasthriou\_onoma\_am

Συμπληρώστε τα επιμέρους ερωτήματα.

**1.Υποβάλλετε το αρχείο της εργασίας στην πλατφόρμα Eclass.**

Δημιουργήστε την υπερμεσική εφαρμογή στον υπολογιστή σας στο λογισμικό παρουσίασης

Μετονομάστε το αρχείο σας με τη μορφή: Ergasia\_swsto\_\_lathos\_6ou\_Ergasthriou\_onoma\_am

**2.Υποβάλλετε το αρχείο της εφαρμογής στην πλατφόρμα Eclass.**

Ο κάθε φοιτητής θα πρέπει να εργαστεί στο εργαστήριο και στο σπίτι