



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ
UNIVERSITY OF PATRAS

Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στη διδασκαλία και τη μάθηση

Ενότητα: Εργασίες

Διδάσκων: Βασίλης Κόμης, Καθηγητής

komis@upatras.gr

www.ecedu.upatras.gr/komis/

Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Πανεπιστήμιο Πατρών

ΑΝΟΙΚΤΑ ακαδημαϊκά **ΠΠ**
μαθήματα

Εργασία Παρουσίασης Εκπαιδευτικού Λογισμικού

Διδάσκων: Βασίλης Κόμης, komis@upatras.gr

Γενικές Οδηγίες

Τελικό Παραδοτέο εργασίας παρουσίασης εκπαιδευτικού λογισμικού:

α) προφορική παρουσίαση στην τάξη, β) διαφάνειες παρουσίασης και γ) Έκθεση σύντομης περιγραφής του λογισμικού (1000 – 1200 λέξεις (2-3 σελίδες)).

Προσοχή: το λογισμικό παρουσιάζεται απευθείας. Η ομάδα παρουσίασης έχει φροντίσει για την εγκατάσταση του λογισμικού στον υπολογιστή παρουσίασης πριν την έναρξη του μαθήματος.

Διάρκεια παρουσίασης: 30 λεπτά (20 λεπτά στην επίδειξη του λογισμικού – 10 λεπτά συζήτηση).

Διαφάνειες παρουσίασης: 10 το πολύ διαφάνειες (2' ανά διαφάνεια)

Διαφάνεια τίτλου

Διαφάνεια με πληροφορίες σχετικά με το λογισμικό (site, δημιουργοί, υποστήριξη)

Διαφάνεια που παρουσιάζει την κεντρική ιδέα του λογισμικού

Διαφάνεια με τις βασικές λειτουργίες και δυνατότητες (affordances)

Διαφάνεια με τις εν δυνάμει παιδαγωγικές χρήσεις

Διαφάνεια τεκμηρίωσης του λογισμικού ως εργαλείο με γνωστικό δυναμικό

Παρουσίαση υπαρχόντων δραστηριοτήτων και σεναρίων

Διαφάνεια με υπάρχουσες έρευνες (σύνοψη)

Διαφάνεια βιβλιογραφίας

Έκθεση σύντομης περιγραφής λογισμικού: 1000 – 1200 λέξεις (2-3 σελίδες A4) και οι βασικές βιβλιογραφικές αναφορές.

Η έκθεση αυτή δημιουργείται από τις διαφάνειες (ή το αντίστροφο!).

Κατάλογος υπολογιστικών περιβαλλόντων για τις παρουσιάσεις στην τάξη¹

1. **Εργαστήρια βασισμένα σε υπολογιστή – Συστήματα σύνδεσης με το περιβάλλον (MBL) για διδασκαλία της φυσικής και της χημείας στο Λύκειο**
 - a. Παρουσίαση του συστήματος που διαθέτει το σχολικό εργαστήριο φυσικής ή βιολογίας
2. **Μαθηματική Μοντελοποίηση**
 - a. Modelus
 - b. Stella
 - c. PowerSim
3. **Μικρόκοσμοι - Προγραμματιστικά περιβάλλοντα τύπου Logo**
 - a. Logo
 - b. Scratch
 - c. Microworlds Pro
4. **Εκπαιδευτική ρομποτική (Logo - Lego)**
 - a. Beet-Bot
 - b. Pro-Bot
 - c. Lego – Logo Mindstorms
5. **Περιβάλλοντα οπτικοποίησης**
 - a. Συστήματα οπτικοποίησης στο διαδίκτυο : Γεωγραφία και ψηφιακοί άτλαντες και χάρτες (google map, google earth) – παιδαγωγικές χρήσεις
 - b. Λογισμικό ιστορίας (Χωροχρόνος)
 - c. Stellarium
 - d. Γεωγράφοντας
 - e. Centenia
6. **Περιβάλλοντα δυναμικής γεωμετρίας**
 - a. Cabri & Sketchap
 - b. Geogebra
 - c. Cinderella
7. **Περιβάλλοντα μαθηματικών για γυμνάσιο – λύκειο**
 - a. Geogebra
 - b. TinkerPlots
 - c. Function Probe
 - d. SimCalc
8. **Πολυμεσικά συστήματα και υπερμεσικές εγκυκλοπαίδειες**
 - a. Θεματικές εγκυκλοπαίδειες πολυμέσων (Εγκυκλοπαίδεια του ανθρώπινου σώματος / πως λειτουργούν οι μηχανές)
 - b. Encarta ή Britannica
 - c. **Wikipedia: ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες και ανοικτές εγκυκλοπαίδειες εκπαιδευτικές χρήσεις**
9. **Περιβάλλοντα προσομοίωσης στη Φυσική**
 - a. **Interactive Physics**
 - b. Προσομοιώσεις στο Διαδίκτυο – ανοικτό λογισμικό (PhET Simulations)
10. **Περιβάλλοντα προσομοίωσης στη Χημεία και τη Βιολογία**
 - a. Explorer ή ChemLab: συστήματα προσομοίωσης στη Χημεία

¹ Με κόκκινο οι εργασίες που ήδη έχουν δοθεί για παρουσίαση

- b. Explorer ή ισοδύναμο: συστήματα προσομοίωσης στη Βιολογία
 - c. Προσομοιώσεις στο Διαδίκτυο – ανοικτό λογισμικό (PhET Simulations)
- 11. Συνεργατικά περιβάλλοντα μοντελοποίησης**
- a. ModelingSpace
 - b. Synergo (εργαλεία υποστήριξης εκπαιδευτικού - μαθητή)
- 12. Περιβάλλοντα εννοιολογικής χαρτογράφησης**
- a. CMaps Tool (συνεργατικό περιβάλλον)
 - b. Inspiration & Kidspiration
- 13. Νοήμονα διδακτικά συστήματα**
- a. ExSys περιβάλλον ανάπτυξης ΕΔΣ
 - b. Aplusix
- 14. Περιβάλλοντα διαχείρισης διδασκαλίας και μάθησης στο Διαδίκτυο**
- a. Moodle
 - b. LAMS
- 15. Πολυχρηστικά παιχνίδια στο Διαδίκτυο**
- a. Second Life
 - b. Simlife
 - c. War of World Craft
- 16. Περιβάλλοντα αναζήτησης και διαχείρισης εκπαιδευτικών πληροφοριών (Σώματα Κειμένων & Λεξικά)**
- a. Perseus
 - b. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας
- 17. Εκπαιδευτικές χρήσεις λογισμικών γενικής χρήσης 1**
- a. Λογισμικά ανάπτυξης δημιουργικότητας & σχεδίασης
 - b. Βάσεις δεδομένων
- 18. Εκπαιδευτικές χρήσεις λογισμικών γενικής χρήσης 2**
- a. Λογισμικά παρουσιάσεων
 - b. Λογιστικά φύλλα
- 19. Υπολογιστές χειρός PDAs – εκπαιδευτικές χρήσεις**
- 20. Συνεργατικά περιβάλλοντα**
- a. Belvedere
 - b. Covis
 - c. KnowledgeForum
- 21. Περιβάλλοντα Εικονικής Πραγματικότητας**
- 22. Περιβάλλοντα διδασκαλία για Πληροφορικής**
- a. Διερμηνευτής της Γλώσσας & Flow Programming
 - b. Yenka Programming
 - c. AgentsSheets
- 23. Λογισμικά για Πρώτη Σχολική Ηλικία**
- 24. Περιβάλλοντα ανάπτυξης εφαρμογών**
- a. StageCast

Ο κατάλογος μπορεί να διευρυνθεί

1. Εικονικά εργαστήρια Φυσικών επιστημών για Δημοτικό: συστήματα προσομοίωσης
2. Ηλεκτρονικά Παιχνίδια Sim City ή Sim Earth ή Sims ή ισοδύναμο: συστήματα προσομοίωσης – παιχνίδια

Σημειώματα

Σημείωμα Ιστορικού Εκδόσεων Έργου

Το παρόν έργο αποτελεί την έκδοση 1.0.

Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Πανεπιστήμιο Πατρών, Κόμης Βασίλης, 2015. Βασίλης Κόμης. «Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στη διδασκαλία και τη μάθηση, **Ενότητα 1: Παρουσίασης μαθήματος**». Έκδοση: 1.0. Πάτρα 2015. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση: <https://eclass.upatras.gr/courses/PN1441> .

Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Μη Εμπορική Χρήση Παρόμοια Διανομή 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Ως **Μη Εμπορική** ορίζεται η χρήση:

- που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου, για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
- που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
- που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό όφελος (π.χ. διαφημίσεις) από την προβολή του έργου σε διαδικτυακό τόπο

Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.

Διατήρηση Σημειωμάτων

- Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:
- το Σημείωμα Αναφοράς
- το Σημείωμα Αδειοδότησης
- τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων

- το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει)

μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.

Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων

Το Έργο αυτό κάνει χρήση των ακόλουθων έργων:

Εικόνες/Σχήματα/Διαγράμματα/Φωτογραφίες

Το Έργο αυτό κάνει χρήση των ακόλουθων έργων:

Εικόνες/Σχήματα/Διαγράμματα/Φωτογραφίες

Οποιασδήποτε μορφής υλικό περιλαμβάνεται στο ανωτέρω έργο και δεν αναφέρεται σε ξεχωριστή πηγή αναφοράς, τότε αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του διδάσκοντα Καθηγητή, Βασίλη Κόμη.

Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Πατρών**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο την αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.

