






<p>Εισαγωγική Επιμόρφωση για την εκπαιδευτική αξιοποίηση Τ.Π.Ε.</p> <p>Επιμόρφωση Β1 επιπέδου ΤΠΕ</p> <p>Συστάδα: Β1.4 Πληροφορικής</p> <p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</p>	
<p>5η συνεδρία: Λογισμικά παρουσίασης, Διαδραστικά Συστήματα Διδασκαλίας & Διαδραστικά Βιβλία</p> <p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</p>	
<p>Έκδοση 1η</p> <p>Μάρτιος 2024</p>	
<p>Πράξη:</p>	<p>ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)/ Β' Κύκλος</p>
<p>Φορείς Υλοποίησης:</p>	<p>Δικαιούχος φορέας:</p>  <p>Συμπράττων φορέας:</p> 
 <p>ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων</p>	 <p>Ευρωπαϊκή Ένωση Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο</p> <p>Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης</p>  <p>ΕΣΠΑ 2014-2020 ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη</p>

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1	Δραστηριότητα 1:	3
2	Δραστηριότητα 2	3
3	Δραστηριότητα 3:	4
4	Δραστηριότητα 4:	4
5	Δραστηριότητα 5:	4
6	Δραστηριότητα 6:	5
7	Δραστηριότητα 7:	5
8	Δραστηριότητα 8:	6
9	Δραστηριότητα 9	6

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Προτείνονται οι ακόλουθες δραστηριότητες

1 Δραστηριότητα 1:

10 λεπτά

Εισαγωγική συζήτηση

(Ο επιμορφωτής ζητάει και εκτιμά τις εμπειρίες των επιμορφούμενων. Αναλόγως με το επίπεδο εμπειριών του τμήματος, διαμορφώνει την παρούσα δραστηριότητα, δίνοντας μεγαλύτερη ή μικρότερη βαρύτητα στο εμπειρικό μέρος).

Τίθεται το ερώτημα (*προτείνεται να γίνει προβολή του ερωτήματος στην ολομέλεια με τη βοήθεια του προβολικού της αίθουσας*):

Μπορούν και με ποιο τρόπο να συμβάλουν τα λογισμικά παρουσιάσεων, ο διαδραστικός πίνακας και τα διαδραστικά σχολικά βιβλία στην εκπαιδευτική διαδικασία;

Ακολουθεί σύντομη συζήτηση στην οποία οι επιμορφούμενοι καταθέτουν την άποψή τους αλλά και την όποια εμπειρία τους από την διδακτική αξιοποίηση τόσο των λογισμικών παρουσιάσεων όσο του διαδραστικού πίνακα και των διαδραστικών σχολικών βιβλίων.

ΣΗΜ: Προτείνεται όλο το υλικό που περιγράφεται παρακάτω και θα χρησιμοποιηθεί από τον επιμορφωτή στην παρούσα (τουλάχιστον) συνεδρία, να είναι οργανωμένο μέσα στο λογισμικό του διαδραστικού πίνακα του επιμορφωτικού κέντρου (ή με την αξιοποίηση διαδικτυακού πίνακα μάθησης και συνεργασίας)

2 Δραστηριότητα 2

20 λεπτά

Πλοήγηση στο ψηφιακό σχολείο και το ψηφιακό βιβλίο. Βασικές γνώσεις και δυνατότητες.

Αρχικά ο επιμορφωτής ζητά από τους επιμορφούμενους να πλοηγηθούν στο ψηφιακό σχολείο και ιδιαίτερα σε επιλεγμένα ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία. Για την πλοήγηση μπορεί βοηθητικά να χρησιμοποιηθεί το «Φύλλο Εργασίας 1» που υπάρχει μέσα στο «Πρόσθετο Ψηφιακό Υλικό»

Ο επιμορφωτής επιλέγει 2–3 ψηφιακά βιβλία της ειδικότητας και ζητά από τους επιμορφούμενους να εντοπίσουν τις βασικές και ουσιώδεις διαφορές στη μεθοδολογία εμπλουτισμού των βιβλίων αυτών.

Ενδεικτικά θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως παράδειγμα εμπλουτισμού και αφορμή για συζήτηση το μικροπείραμα της παραγράφου 1.4 του εμπλουτισμένου βιβλίου Πληροφορικής Β΄ Γυμνασίου:

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSB101/535/3534,14519/> (Αναλογικός και ψηφιακός διακόπτης ρύθμισης φωτεινότητας)

Στη συνέχεια οι επιμορφούμενοι καλούνται να συζητήσουν το πώς αυτά αντιστοιχούν σε έννοιες των γνωστικών τους αντικειμένων.

3 Δραστηριότητα 3:

30 λεπτά

Δραστηριότητα εμπλουτισμού των διαδραστικών βιβλίων.

Οι επιμορφούμενοι εργαζόμενοι σε ομάδες των 3-4 ατόμων επιλέγουν μια ενότητα της αρεσκείας τους από τα διαδραστικά βιβλία και προτείνουν εναλλακτικούς τρόπους εμπλουτισμού της, είτε με επιπλέον υλικά/πηγές, είτε με αντικατάσταση των υπαρχόντων.

4 Δραστηριότητα 4:

20 λεπτά

Εισαγωγή στη χρήση και διδακτική αξιοποίηση ου Διαδραστικού πίνακα.

Προηγουμένως έγινε γνωριμία των επιμορφούμενων κυρίως με τα ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία. Σε αυτή τη δραστηριότητα θα γίνει η παρουσίαση της διδακτικής αξιοποίησης του διαδραστικού πίνακα σε συνδυασμό με το εν λόγω υλικό των προηγουμένων δραστηριοτήτων. Ο επιμορφωτής μπορεί να χρησιμοποιήσει το επιμορφωτικό υλικό για τους διαδραστικούς πίνακες και κυρίως θα ζητήσει από τους επιμορφούμενους κατά τη διάρκεια της συνεδρίας, να έχουν μία στοιχειώδη επαφή με το ψηφιακό αυτό εργαλείο ώστε να αποκτήσουν την αίσθηση της λειτουργίας του.

Αυτό που θα πρέπει με έμφαση να τονιστεί είναι ο κίνδυνος που ελλοχεύει να μετατραπεί ο διαδραστικός πίνακας σε ένα εργαλείο απλής παρουσίασης του διδακτικού υλικού από τον διδάσκοντα.

ΣΗΜ: Για τον λόγο αυτό, ο επιμορφωτής καλό είναι να έχει ήδη δώσει το βήμα στους επιμορφούμενους, λαμβάνοντας / δημιουργώντας ευκαιρίες κατά τη διάρκεια των προηγούμενων δραστηριοτήτων

Η διαπραγμάτευση με τους επιμορφούμενους θα στραφεί κυρίως στον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να σχεδιαστεί ένα ωριαίο μάθημα ώστε η αλληλεπίδραση των μαθητών με τον διαδραστικό πίνακα να είναι ουσιαστική, ενώ η συζήτηση αυτή θα αποτελέσει την βάση για την υλοποίηση της επόμενης δραστηριότητας.

5 Δραστηριότητα 5:

40 λεπτά

Παρουσίαση ενότητας με πολυμεσικό υλικό

Με αφορμή την σχετική ενότητα του επιμορφωτικού υλικού για τις διαδικτυακές εφαρμογές που αντιστοιχούν σε διαδραστικούς πίνακες, προτείνεται η αξιοποίησή τους από τους επιμορφούμενους για την οργάνωση και παρουσίαση μιας ενότητας με πολυμεσικό υλικό και δικτυακές πηγές.

Προτείνονται εφαρμογές που έχουν τη δυνατότητα άμεσης χρήσης π.χ. Explain Everything (<https://explaineverything.com/>), η Miro (<https://miro.com/>).

Οι επιμορφούμενοι εργαζόμενοι σε ομάδες των 3-4 ατόμων επιλέγουν μια ενότητα της αρεσκείας τους και προτείνουν τον τρόπο με τον οποίο θα αξιοποιήσουν μια διαδικτυακή εφαρμογή πίνακα μάθησης και συνεργασίας.

Για το σκοπό αυτό συλλέγουν σχετικά μαθησιακά υλικά (ιστοσελίδες, αντικείμενα από το φωτόδεντρο, ψηφιακά βιβλία, βίντεο κλπ).

Οι επιμορφούμενοι καλούνται παράλληλα να δημιουργήσουν ένα φύλλο εργασίας με συγκεκριμένες οδηγίες πειραματισμού / διάδρασης των μαθητών στο περιβάλλον του διαδραστικού πίνακα.

ΣΗΜ: Προτείνεται να αξιοποιηθεί το υλικό που συνέλεξαν οι επιμορφούμενοι κατά τη Δραστηριότητα-2.

6 Δραστηριότητα 6:

40 λεπτά

Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των διαδραστικών πινάκων

Στο επιμορφωτικό υλικό της 5ης Συνεδρίας αναφέρονται τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της διδακτικής αξιοποίησης του διαδραστικού πίνακα.

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να εξηγήσουν σε ένα κείμενο 500 λέξεων, με ποιόν τρόπο αξιοποιούν τις δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα, βασιζόμενοι στο υλικό που συνέλεξαν στη Δραστηριότητα 4 της παρούσας συνεδρίας και περιγράφοντας πώς ακριβώς θα το χρησιμοποιήσουν, φροντίζοντας να εκμεταλλευτούν κατάλληλα τα προαναφερόμενα πλεονεκτήματα και να αποφύγουν τα μειονεκτήματα του διαδραστικού πίνακα.

Το σχετικό αρχείο αναρτάται, στον αντίστοιχο χώρο εργασιών του moodle.

7 Δραστηριότητα 7:

40 λεπτά

Δημιουργία παρουσίασης με μη-γραμμική εξέλιξη.

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να κατασκευάσουν μια διαδραστική παρουσίαση (με τουλάχιστον 10 διαφάνειες) σε λογισμικό της επιλογής τους (πχ. PowerPoint), μέσα στην οποία να παρουσιάζεται η ροή ενός αλγόριθμου (πχ. η πιθανή βαθμολογική κατάταξη ενός αθλητή ή μιας

ομάδας που έχει φτάσει στην 8άδα μιας διοργάνωσης). Στην παρουσίαση θα πρέπει να γίνεται χρήση υπερσυνδέσμων / κουμπιών, ώστε η εξέλιξη του αλγόριθμου κάθε φορά, να εξαρτάται από τις επιλογές του χρήστη.

Το σχετικό αρχείο αναρτάται, στον αντίστοιχο χώρο εργασιών του moodle.

8 Δραστηριότητα 8:

30 λεπτά

Χρήση και αξιοποίηση των διαδικτυακών πινάκων μάθησης και συνεργασίας σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Σε ένα κείμενο 500 λέξεων με την υπόθεση ότι ίδιοι και οι μαθητές τους λειτουργούν σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, οι επιμορφούμενοι καλούνται να περιγράψουν μια τροποποιημένη εκδοχή της παρέμβασης που προτάθηκε στη Δραστηριότητα 4, όπου να σημειώνονται οι πιθανές προσαρμογές που θα απαιτηθούν στο υλικό ή/και τον τρόπο αξιοποίησής του, αλλά και στα σχετικά φύλλα εργασίας, ώστε

A) αφενός να δίνεται δυνατότητα απομακρυσμένη πρόσβασης και

B) αφετέρου να παρέχονται στους μαθητές ευκαιρίες αλληλεπίδρασης, με το υλικό και τους συμμαθητές τους.

Το σχετικό αρχείο αναρτάται, στον αντίστοιχο χώρο εργασιών του moodle.

9 Δραστηριότητα 9

70 λεπτά

Αναστοχασμός πάνω στα εμπλουτισμένα βιβλία και τον διαδραστικό πίνακα

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να κατασκευάσουν μια διαδραστική παρουσίαση (με τουλάχιστον 8 διαφάνειες) σε λογισμικό της επιλογής τους (πχ. PowerPoint), μέσα στην οποία να παρουσιάζεται η ροή ενός αλγόριθμου (πχ. η πιθανή βαθμολογική κατάταξη ενός αθλητή ή μιας ομάδας που έχει φτάσει στην 8άδα μιας διοργάνωσης). Στην παρουσίαση θα πρέπει να γίνεται χρήση υπερσυνδέσμων / κουμπιών, ώστε η εξέλιξη του αλγόριθμου κάθε φορά, να εξαρτάται από τις επιλογές του χρήστη.

Το σχετικό αρχείο αναρτάται, στον αντίστοιχο χώρο εργασιών του moodle.

Οι επιμορφούμενοι συζητούν τις επιλογές τους

Λογότυπα (για τυχόν χρήση σε άλλα στοιχεία του υλικού)



**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων