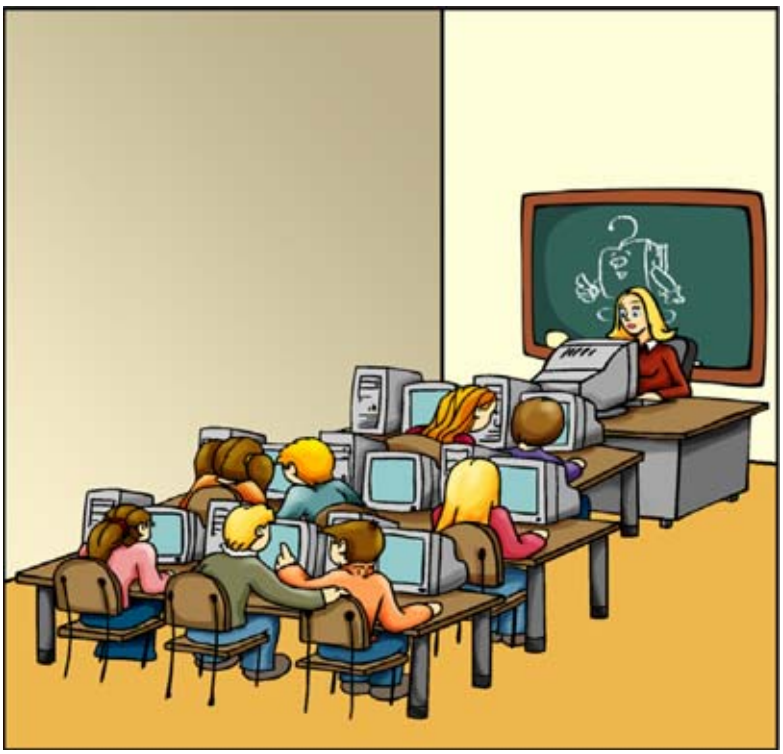
ΒΙΒΛΙΟ ΔΑΣΚΑΛΟΥ

Η ΣΠΙΘΑ, Ο ΚΕΡΑΥΝΟΣ
ΚΑΙ Η ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

Γλώσσα Ε΄- ΣΤ΄ Δημοτικού

Έκδοση 1.0



Δημιουργός – Εκδότης, © 2006 SIEM
Τηλ. 210-7299571, Fax: 210-7299572
email: siem@siem.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ 4

1.1. Η γλώσσα 4

1.2. Η γλώσσα στην εκπαίδευση 4

1.3. Σκοπός του εγχειριδίου 4

1.4. Σύντομη περιγραφή των ενοτήτων του εγχειριδίου 4

2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ 6

2.1. Πλοκή της ιστορίας 6

2.2. Μάθηση μέσα από την ψυχαγωγία 6

3. ΣΥΝΔΕΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕ ΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 7

3.1. Σύνδεση του λογισμικού με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ν. Γλώσσας 7

3.2. Εκπαιδευτικοί στόχοι του λογισμικού 7

3.3. Διδακτική προσέγγιση της γλώσσας 11
3.3.1. Γραμματισμός (Εγγραμματοσύνη) 11
3.3.2. Γλώσσα και Νέες Τεχνολογίες 12
3.3.3. Διδακτική προσέγγιση 13
3.3.4. Διδακτικό μοντέλο διδασκαλίας της Ν. Γλώσσας 14
3.3.5. Λογισμικό και διδακτικό μοντέλο διδασκαλίας 15

4. ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΤΙΤΛΟΥ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΠΟΥ ΤΟΝ ΣΥΝΟΔΕΥΟΥΝ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ... 16

4.1. Εκπαιδευτικός τίτλος «Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)» 16
4.1.1. Περιγραφή των βασικών λειτουργιών του τίτλου για το έργο του εκπαιδευτικού 16
4.1.1.1 Γενικά 16
Κεντρική οθόνη - κουμπιά επιλογών και πλοήγηση 16
Οι κανόνες της Γραμματικής 17
4.1.1.2 Έναρξη 19
Μπάρα 19
4.1.1.3 Παιχνίδια 19
Χαρακτηριστικά των παιχνιδιών 19
Βαθμολογία 19
Σύνδεση με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 19
4.1.2. Χρήση στην τάξη 20
Έναρξη (Περιπέτεια) 20
Παιχνίδια 20

4.2. Το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 21
4.2.1. Διαχείριση τάξεων / μαθητών 21
4.2.2. Διαχείριση ομάδων ασκήσεων 21
4.2.3. Καθορισμός Αξιολόγησης 22
Στόχος της αξιολόγησης 22
Είδη αξιολόγησης 22

Το λογισμικό «Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)» ως εργαλείο αξιολόγησης 23
Στοιχεία που παρέχει στον εκπαιδευτικό το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 24
4.2.4. Παράδειγμα διαχείρισης ομάδων ασκήσεων με τη χρήση του Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 25
4.2.5. Παράδειγμα αξιολόγησης με τη χρήση του Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 26
4.3. Το Τετράδιο Μαθητή και τρόπος χρήσης του 27

5. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ 29

5.1. Οργάνωση της τάξης 29
α. Εργαστήρι Υπολογιστών 29
β. Γωνιά υπολογιστή 29
γ. Με τη χρήση βιντεοπροτζέκτορα 29
5.2. Ενδεικτικοί τρόποι χρήσης του λογισμικού μέσα στην τάξη 29

6. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ 33

Δραστηριότητα 1 33
Δραστηριότητα 2 33
Δραστηριότητα 3 33
Δραστηριότητα 4 33

7. ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ 34

7.1. Το λογισμικό και η διαθεματική προσέγγιση 34
7.1.1. Σύνδεση του λογισμικού με το μάθημα της Πληροφορικής 34
7.1.2. Σύνδεση του λογισμικού με την αισθητική και θεατρική αγωγή 34
7.1.3. Σύνδεση του λογισμικού με τα Μαθηματικά 34
7.2. Οι Δραστηριότητες και η διαθεματική προσέγγιση 35
7.3. Τα Σχέδια εργασίας και η διαθεματική προσέγγιση 36

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1. Η γλώσσα

«Η γλώσσα είναι σύμφυτη με την ανθρώπινη εξέλιξη. Αναπτύχθηκε μέσα από την ανάγκη επικοινωνίας των ανθρώπων για να εξελιχθεί σε μέσο όχι μόνο επικοινωνίας αλλά κυρίως έκφρασης της σκέψης» (Chomsky). Σύμφωνα με τα παραπάνω η γλώσσα δεν είναι τίποτα άλλο από ένα κωδικοποιημένο μήνυμα προφορικό ή γραπτό που ξεκινά από τον πομπό για να αποκωδικοποιηθεί (να γίνει δηλαδή κατανοητό) από τον δέκτη, ο οποίος με τη σειρά του θα πρέπει να είναι γνώστης του κωδικού συστήματος. Πέρα όμως από όχημα της σκέψης η γλώσσα καθορίζει τις νοητικές και κινητικές λειτουργίες. Σύμφωνα με τη σύγχρονη γλωσσολογία η γλώσσα λειτουργεί σε τέσσερα επίπεδα: το φωνολογικό, το μορφολογικό, το συντακτικό και το σημειωτικό. Το γλωσσικό σύστημα απαρτίζεται από έναν κώδικα σημείων που λειτουργεί με τη βοήθεια του μηχανισμού της γραμματικής της γλώσσας. Οι αναπτυγμένες γλώσσες χρησιμοποιούν δύο μορφές του λόγου, τον γραπτό και τον προφορικό. Ο προφορικός λόγος είναι ένα σύστημα φωνητικών σημείων στο οποίο κάθε αντικείμενο, έννοια ή ενέργεια αντιστοιχεί σε ένα ή περισσότερα σύμβολα. Ο γραπτός λόγος, παρά το γεγονός πως χρησιμοποιεί τελείως διαφορετικά σημεία, λειτουργεί με παραπλήσιο τρόπο. Ένα αναπτυγμένο γλωσσικά άτομο θα πρέπει να χρησιμοποιεί σε ικανοποιητικό βαθμό την προφορική και τη γραπτή γλώσσα.

1.2. Η γλώσσα στην εκπαίδευση

Το προφορικό μέρος της μητρικής γλώσσας αναπτύσσεται στο παιδί μέσα από τη διαδικασία της μίμησης. Το οικογενειακό περιβάλλον διδάσκει με έναν άτυπο τρόπο στο παιδί το πώς να μιλάει και πώς να δομεί το λόγο του. Η κατάκτηση του προφορικού λόγου δε σημαίνει μόνο ότι το παιδί θα ονομάζει τα γύρω του αντικείμενα αλλά και ότι θα είναι ικανό να αποδίδει μέσω του λόγου μια πολυσύνθετη πραγματικότητα.

Αργότερα βέβαιαν, η είσοδος του μαθητή στο σχολείο συνοδεύεται από τη συστηματική διδασκαλία της γλώσσας η οποία είναι εφικτή μόνο όταν το παιδί έχει κατακτήσει ένα ορισμένο στάδιο ωρίμανσης, δηλαδή οργάνωσης της νευρικής λειτουργίας του εγκεφάλου.

1.3. Σκοπός του εγχειριδίου

Το εγχειρίδιο αυτό έχει ως κύριο σκοπό του να συνδέσει το εκπαιδευτικό λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** με τη σχολική πραγματικότητα, παρουσιάζοντας στον εκπαιδευτικό ιδέες και προτάσεις για τον τρόπο αξιοποίησης του λογισμικού στο σύγχρονο σχολείο, είτε μέσα στην τάξη είτε σε εργαστήριο υπολογιστών.

1.4. Σύντομη περιγραφή των ενοτήτων του εγχειριδίου

Στο παρόν εγχειρίδιο αρχικά περιγράφεται το περιεχόμενο και η δομή του εκπαιδευτικού τίτλου **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** με αναφορά στην ιστορία / πλοκή που διαδραματίζεται σε αυτόν.

Στη συνέχεια, εξετάζεται η σύνδεση του λογισμικού με τα στοιχεία που συνθέτουν τη σχολική πραγματικότητα και ειδικότερα η σύνδεσή του με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών, και οι εκπαιδευτικοί στόχοι που επιτυγχάνονται με τη χρήση του.

Ακολουθεί μια ενότητα με συγκεκριμένες προτάσεις για τους τρόπους αξιοποίησης του λογισμικού μέσα στην τάξη. Οι προτάσεις αυτές αφορούν: α) στο παραμύθι και το παιχνίδι της εφαρμογής, β) στο λογισμικό σε συνδυασμό με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** και γ) στο **Τετράδιο μαθητή** που συνοδεύει τον εκπαιδευτικό τίτλο. Όλα τα παραπάνω περιέχονται στο CD-ROM του λογισμικού.

Η ενότητα που ακολουθεί δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να έρθει σε επαφή με συγκεκριμένα παραδείγματα αξιοποίησης του λογισμικού **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»**, σύμφωνα με τα παραπάνω και ανάλογα με την υποδομή και την οργάνωση της σχολικής τάξης.

Στις τελευταίες ενότητες αυτού του εγχειριδίου παρουσιάζονται χρήσιμες ιδέες και προτάσεις για δραστηριότητες που μπορούν να πραγματοποιηθούν μέσα στην τάξη, με αφορμή τον τίτλο **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»**. Επιπλέον, στα πλαίσια της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης, προτείνονται τρόποι αξιοποίησής του σε άλλα μαθήματα πλέον της γλώσσας.

Οι ιδέες που προτείνονται δεν είναι δεσμευτικές. Στόχος μας είναι μέσα από αυτές ο εκπαιδευτικός να εμβαθύνει στο λογισμικό, να κατανοήσει τη φιλοσοφία του και να συνειδητοποιήσει τους πολλούς και διαφορετικούς τρόπους αξιοποίησής του. Ελπίζουμε το εγχειρίδιο να αποτελέσει για το δάσκαλο ένα ουσιαστικό εργαλείο που θα του δώσει ιδέες και κίνητρα ώστε να κάνει το έργο του στην τάξη πιο δημιουργικό και τη δουλειά του πιο αποτελεσματική.

2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

2.1. Πλοκή της ιστορίας

Το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** είναι το δεύτερο μέρος της συναρπαστικής περιπέτειας δύο φανταστικών χαρακτήρων, της Σπίθας και του Κεραυνού, που μπλέκουν στην πιο απίστευτη περιπέτεια της ζωής τους. Ο μαθητής, μαζί με τους φανταστικούς ήρωες, προσπαθεί να βρει τη λύση στο μυστήριο που σιγά-σιγά ξετυλίγεται. Στην προσπάθειά του αυτή βοηθείται από έναν χαρακτήρα «τη μπάλα» και όταν δυσκολεύεται, μπορεί να ανατρέχει στη συσκευή που περιέχει τους κανόνες της γραμματικής. Εδώ συμβουλεύεται την αντίστοιχη με την άσκηση ενότητα και τα παραδείγματα που περιλαμβάνονται. Στη συνέχεια μπορεί να επιστρέψει στην κανονική ροή του παιχνιδιού του, να προχωρήσει στη δοκιμασία και να παρακολουθήσει τη συνέχεια της περιπέτειας.

2.2. Μάθηση μέσα από την ψυχαγωγία

Το εκπαιδευτικό λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** είναι ένα προηγμένο προϊόν πολυμέσων που συνδυάζει τη μάθηση με την ψυχαγωγία σε ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, πλούσιο σε ερεθίσματα. Μέσα από την περιπέτεια αυτή, ο μαθητής ταυτίζεται με τη Σπίθα ή τον Κεραυνό, τους ήρωες του εκπαιδευτικού τίτλου, με αποτέλεσμα να νιώθει συνταξιδιώτης και βοηθός τους στη συλλογή στοιχείων. Δεν είναι ο παθητικός παρατηρητής που βλέπει τα γεγονότα να διαδραματίζονται μπροστά του. Μετέχει στην περιπλάνηση, αλληλεπιδρά με το περιβάλλον (διάδραση), απαντά στις ερωτήσεις και δίνει λύσεις στα προβλήματα, βοηθώντας κατ’ αυτόν τον τρόπο τους κεντρικούς ήρωες και, επιπλέον, κατακτά τους επιμέρους στόχους. Παίζοντας, όχι μόνο διασκεδάζει αλλά ταυτόχρονα πλουτίζει τις γνώσεις του, ερευνά, μαθαίνει να συλλέγει στοιχεία, να τα ταξινομεί και να ανακαλύπτει σχέσεις που συνδέουν τα γραμματικά φαινόμενα. Ταυτόχρονα, εξασκείται σταδιακά στο να εστιάζει την προσοχή του σε συγκεκριμένες πληροφορίες, να απομονώνει στοιχεία, να διακρίνει λεπτές διαφορές που υπάρχουν μέσα σε μια ερώτηση και να δίνει τις κατάλληλες απαντήσεις. Μέσα από τους διάλογους και την εξέλιξη της ιστορίας ο μαθητής βελτιώνει την αναγνωστική του δεξιότητα και εμπλουτίζει το λεξιλόγιό του με καινούργιους όρους που συναντά.

3. ΣΥΝΔΕΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕ ΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Ο εκπαιδευτικός τίτλος **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό που απευθύνεται σε μαθητές της Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού. Είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε, ανάλογα με τη χρήση του, να ανταποκρίνεται στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα μικρότερων αλλά και μεγαλύτερων μαθητών είτε με τη μορφή παιχνιδιού είτε ως πηγή πληροφόρησης. Το λογισμικό στηρίζεται στην αρχή της ενεργητικής μάθησης με ενεργή συμμετοχή του μαθητή στη διερεύνηση και την ανακάλυψη κάθε νέας έννοιας. Οι δραστηριότητες είναι οργανωμένες έτσι ώστε ο μαθητής να κατακτά τη γνώση σταδιακά και να περνά από το συγκεκριμένο στο συμβολικό και το αφηρημένο.

3.1. Σύνδεση του λογισμικού με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ν. Γλώσσας

Σύμφωνα με τα Νέα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΦΕΚ 303/13.3.2003), προβλέπεται η διδασκαλία των θεμάτων που περιέχονται στο λογισμικό και το Τετράδιο του Μαθητή, στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας της Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης του Δημοτικού.

Επιπλέον το λογισμικό συνοδεύεται από δραστηριότητες και διαθεματικά σχέδια εργασίας που μπορούν να πραγματοποιηθούν όχι μόνο στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης όπου οι μαθητές έχουν το χρόνο να διαβάσουν το παραμύθι και να παίξουν με τα παιχνίδια αλλά και στα πλαίσια της ενισχυτικής διδασκαλίας προκειμένου να βοηθήσει τους μαθητές που δεν έχουν κατακτήσει τους στόχους που περιγράφονται παρακάτω.

3.2. Εκπαιδευτικοί στόχοι του λογισμικού

Ο σκοπός της διδασκαλίας της γλώσσας δεν μπορεί παρά να εντάσσεται στους γενικότερους σκοπούς της εκπαίδευσης, που σημαίνει την ολοκλήρωση της προσωπικότητας του μαθητή, την κοινωνική του ένταξη, την ανάπτυξη των νοητικών, των συναισθηματικών και των γνωστικών ικανοτήτων του.

Πιο συγκεκριμένα μέσα από το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** και το **Τετράδιο Μαθητή**, επιδιώκεται οι μαθητές να κατακτήσουν τους παρακάτω εκπαιδευτικούς στόχους:

- Να χρησιμοποιούν τη γλώσσα για να ανακαλύπτουν και να κατανοούν νέες γνώσεις και εμπειρίες.
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.
- Να εκφράζονται προφορικά και γραπτά με ορθό τρόπο προκειμένου να μεταδώσουν το περιεχόμενο των κειμένων ή των σκέψεών τους σε άλλους.
- Να ασκηθούν στο διάλογο και τη συζήτηση για τη διευκόλυνση της προφορικής και γραπτής επικοινωνίας.
- Να εμπεδώσουν κανόνες της γραμματικής, της ορθογραφίας και του συντακτικού.
- Να χρησιμοποιούν τους κανόνες στο γραπτό λόγο.
- Να καλλιεργήσουν πνεύμα φιλαναγνωσίας για την απόλαυση λογοτεχνικών κειμένων, παραμυθιών κτλ..
- Να εξοικειωθούν με την τεχνολογία της πληροφορικής έτσι ώστε να μπορούν να έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του διαδικτύου (με την επί-

βλεψη του δασκάλου) και να μπορούν να συνθέτουν και να επεξεργάζονται κείμενα σε Η/Υ.

Επιμέρους στόχοι

Παρακάτω παρατίθενται συγκεκριμένα οι στόχοι που επιδιώκεται να επιτευχθούν μέσα από το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** (δοκιμασίες - δραστηριότητες - διαθεματικά Σχέδια Εργασίας) και το Τετράδιο Μαθητή.

Δοκιμασία	**Στόχοι** Οι δοκιμασίες έχουν ως στόχους οι μαθητές:
1. Πατίνια έτοιμα για …απογείωση!	- Να ομαδοποιούν τα συνώνυμα. - Να βρίσκουν τα αντίθετα.
2. Η εκτόξευση των φωτοβολίδων	- Να κατηγοριοποιούν τα σύνθετα. - Να συνειδητοποιήσουν το μορφολογικό πλούτο της ελληνικής και τον πολυσήμαντο ρόλο των καταλήξεων. - Να διαπιστώσουν ότι με την παραγωγή και τη σύνθεση δημιουργούνται πάρα πολλές λέξεις. - Να συνειδητοποιήσουν και να αφομοιώσουν τους παραγωγικούς μηχανισμούς της γλώσσας. - Να ανακαλύψουν σημασίες λέξεων που δεν γνωρίζουν.
3. Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα	- Να αναγνωρίζουν τα παρώνυμα. - Να αναγνωρίζουν τα ομόηχα. - Να κάνουν ορθή χρήση των παρώνυμων και των ομόηχων μέσα στην πρόταση, λαμβάνοντας υπόψη τα συμφραζόμενα.
4. Το τελεφερίκ	- Να κλίνουν σωστά τα ουσιαστικά (και τα αρχαιόκλιτα). - Να κλίνουν ένα επίθετο σε συνδυασμό με ένα ουσιαστικό και να το γράφουν στην αντίστοιχη πτώση του άλλου αριθμού.
5. Το τερματικό του δόκτορα Φολίδα	- Να κατανοήσουν τη χρήση και τη λειτουργία της γενικής πτώσης. - Να εσωτερικεύσουν ένα κλιτικό σχήμα ρήματος στις δύο φωνές. - Να κάνουν χρονική αντικατάσταση ενός ρήματος.
6. Η επιδιόρθωση της βλάβης	- Να κατανοήσουν τη σημασία των εγκλίσεων του ρήματος. - Να κάνουν εγκλιτική αντικατάσταση ενός ρήματος. - Να εντοπίζουν τους λανθασμένα γραμμένους ρηματικούς τύπους σε ένα κείμενο και να τους διορθώνουν.
7. Η αναμέτρηση	- Να μετατρέπουν προτάσεις από την ενεργητική στην παθητική φωνή και αντίστροφα.

	- Να κάνουν σωστή χρήση των ρηματικών περιφράσεων.
8. Ο εντοπισμός του δόκτορα Φολίδα	- Να διαπιστώσουν ότι ο λόγος οργανώνεται γύρω από το όνομα και το ρήμα. - Να διακρίνουν τα μέρη της πρότασης. - Να διακρίνουν τις προτάσεις σε κύριες και δευτερεύουσες. - Να διακρίνουν τα διάφορα είδη των δευτερευουσών προτάσεων.

Δραστηριότητα		**Γλωσσικές λειτουργίες** Οι μαθητές ασκούνται βαθμιαία ώστε:
Σταυρόλεξο		o Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους (αριθμητικά, παιχνίδια, ταξίδια). o Να εξοικειώνονται με τα συνηθέστερα Αρκτικόλεξα και Συντομογραφίες.
Κρυπτόλεξο		o Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους (μουσικά όργανα, παραδοσιακά παιχνίδια, μεταφορικά μέσα, επαγγέλματα).
Διαφήμιση		o Να συντάσσουν κείμενο για διαφημιστικό έντυπο. o Να εξοικειωθούν με τους ειδικούς τρόπους χρήσης του λεξιλογίου που απαιτεί η διαφήμιση (συχνά με στόχο τον εντυπωσιασμό). o Να αντιληφθούν τις εικαστικές και επικοινωνιακές δυνατότητες του σχεδίου και της ζωγραφικής.
Παραγωγή κειμένου	**Περιγραφή**	o Να προσδιορίζουν την ιδιότητα ή το επάγγελμα μέσα από την αμφίεση ή τη στολή του εργαζόμενου. o Να εντοπίζουν τα μηνύματα που κρύβει μια εικόνα. o Να αποδίδουν γραπτά τα συναισθήματα που τους γεννιούνται.
	Συνταγές **Οδηγίες χρήσης** **Οδηγίες κατασκευής**	o Να χρησιμοποιούν σωστά τους ρηματικούς χρόνους.
	Ειδήσεις	o Να μετατρέπουν απλές προτάσεις σε επαυξημένες.
	Αγγελίες	o Να γράφουν ένα κείμενο σε συνεχή λόγο, χρησιμοποιώντας τα στοιχεία που τους δίνονται (αγγελία, βιογραφία).
	Βιογραφίες	

	Εικονογραφημένο πρόβλημα	o Να συνδυάζουν λέξεις και εικόνες για να συνθέσουν και να λύσουν ένα μαθηματικό πρόβλημα.
	Ιστορία με τίτλους	o Να συνθέτουν και να δομούν ένα κείμενο με τη βοήθεια τίτλων που δίνονται.
	Οι περιπέτειες μιας μπουκιάς	o Να αναφέρουν τις βασικές λειτουργίες του πεπτικού συστήματος και να αναγνωρίζουν την αλληλεξάρτηση και τους συσχετισμούς με τα όργανα που το αποτελούν. o Να είναι ικανοί να χρησιμοποιούν το κατάλληλο λεξιλόγιο όταν χρειάζεται.
Ιστορία …με τη Σπίθα και τον Κεραυνό		o Να συνθέτουν τη δική τους εικονογραφημένη ιστορία χρησιμοποιώντας φανταστικά και πραγματικά στοιχεία.
Κατανόηση κειμένου (Απάντησε στις ερωτήσεις – Βρες την απάντηση)		o Να κατανοούν ένα διαλογικό κείμενο και να απαντούν σε ερωτήσεις.

Σχέδιο Εργασίας	**Στόχοι** Τα σχέδια εργασίας έχουν ως στόχους οι μαθητές:
1. Μια εφημερίδα γεννιέται	- Να αναζητήσουν διάφορα είδη κειμένων που περιέχονται σε μια εφημερίδα . - Να αναζητήσουν σημαντικά πρόσωπα στο χώρο της έντυπης δημοσιογραφίας. - Να γνωρίσουν την ιστορία της εφημερίδας στην Ελλάδα. - Να γνωρίσουν την προσφορά της εφημερίδας στις σημαντικότερες σελίδες της ιστορίας μας. - Να γνωρίσουν την εξέλιξη της και τη σχέση της εφημερίδας με τις νέες τεχνολογίες. - Να κατανοήσουν τη δύναμη της ενημέρωσης στα δημοκρατικά καθεστώτα. - Να παρατηρήσουν το "στήσιμο" διάφορων εφημερίδων και να "στήσουν" τη δική τους εφημερίδα.
2. Τα παιδιά του πολέμου	- Να αναγνωρίζουν στο χάρτη τις περιοχές του πλανήτη στις οποίες υπάρχουν εστίες πολέμου.

	- Να περιγράφουν τη ζωή των παιδιών στις περιοχές όπου γίνονται πόλεμοι. - Να συγκρίνουν τη ζωή τους με τη ζωή των παιδιών σε εμπόλεμες περιοχές. - Να αποδίδουν με απλά γραφήματα το επίπεδο ζωής των παιδιών στις εμπόλεμες περιοχές. - Να ενεργοποιούνται προκειμένου να βοηθήσουν τα παιδιά των εμπόλεμων περιοχών να βελτιώσουν τη ζωή τους.
3. Ενέργεια	- Να κατανοήσουν τι είναι η ενέργεια. - Να αντιληφθούν τη σημασία της ενέργειας για τις δραστηριότητες στην καθημερινή ζωή. - Να γνωρίσουν τις μορφές ενέργειας και να διακρίνουν τις πηγές της σε ανανεώσιμες και μη ανανεώσιμες. - Να διαπιστώσουν τη θέση και τη στάση της Ελλάδας στο θέμα της ενέργειας. - Να συνειδητοποιήσουν τις συνέπειες στο περιβάλλον από τη χρήση μη ανανεώσιμων πηγών ενέργειας. - Να κατανοήσουν ότι χρειάζεται περιορισμός στην αλόγιστη κατανάλωση ενέργειας και εξοικονόμησή της, ξεκινώντας από την καθημερινή ζωή. - Να γνωρίσουν τα μέσα και τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανανεώσιμες και καθαρές πηγές ενέργειας προς όφελος του περιβάλλοντος. - Να προσπαθήσουν να ευαισθητοποιήσουν μέσα από εκδηλώσεις (π.χ. θεατρικό παιχνίδι) το άμεσο περιβάλλον τους (οικογένεια, γειτονιά) για το θέμα της ενέργειας.

3.3. Διδακτική προσέγγιση της γλώσσας

3.3.1. Γραμματισμός (Εγγραμματοσύνη)

Ο όρος αναφέρεται στη δυνατότητα του μαθητή να λειτουργεί αποτελεσματικά σε διάφορα περιβάλλοντα και να ανταποκρίνεται με επιτυχία σε καταστάσεις επικοινωνίας, χρησιμοποιώντας κείμενα γραπτού και προφορικού λόγου αλλά και εικόνες, χάρτες, κτλ. (δηλ. μη γλωσσικά κείμενα).

Το οικογενειακό και κοινωνικό περιβάλλον συντελεί στην ανάπτυξη ως ένα βαθμό του γραμματισμού. Ωστόσο, είναι βασικός στόχος του σχολείου να βοηθήσει τους μαθητές στην ανάπτυξη της δυνατότητας να ανταποκριθούν με επιτυχία σε καταστάσεις επικοινωνίας που απαιτεί το κοινωνικό περιβάλλον, στο παρόν και στο μέλλον.

Η διδασκαλία της γραφής και της ανάγνωσης, η κατανόηση των γραμματικών κανόνων, η ικανότητα διαχείρισης αφηρημένων εννοιών και η καλλιέργεια της λογικής και της κριτικής σκέψης είναι μερικοί από τους στόχους που παραδοσιακά προσπαθεί να πετύχει το σχολείο.

Επιπλέον, η ανάγκη για κατανόηση και παραγωγή διαφορετικών κειμενικών ειδών (και μάλιστα σε σχέση με ένα ευρύτερο πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται), που απαιτούν διαφορετικές τεχνικές «ανάγνωσης» πρέπει να είναι ένας επιπλέον στόχος του σχολείου.

Η καλλιέργεια επιμέρους δεξιοτήτων (γραμματικής, λεξιλογίου, ορθογραφίας κτλ.) σε συνδυασμό με την καλλιέργεια του λόγου σε καταστάσεις επικοινωνίας στις οποίες οι μαθητές καλούνται να ανταποκριθούν για να μεταδώσουν κάποιο μήνυμα, να διαπραγματευθούν, να συμφωνήσουν ή να διαφωνήσουν και να υποστηρίξουν τις απόψεις τους, αναπτύσσει την ικανότητα του παιδιού να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τη γλώσσα.

3.3.2. Γλώσσα και Νέες Τεχνολογίες

Α) Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
Το θέμα της παιδαγωγικής αξιοποίησης των υπολογιστών ενδιαφέρει ολοένα και περισσότερο την εκπαιδευτική κοινότητα.

Συγκεκριμένα, στο μάθημα της γλωσσικής αγωγής ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μπορεί να αποτελεί ένα μέσο εξάσκησης σε θέματα γραμματικής και σύνταξης. Σε αυτήν την περίπτωση παρέχει την ύλη σε μικρές ενότητες στο μαθητή. Ενισχύει την επιτυχημένη προσπάθεια με έπαινο και σε περίπτωση αποτυχίας καθοδηγεί τον μαθητή ώστε να οδηγηθεί στη σωστή απάντηση. Επιπλέον μπορεί να αξιολογεί στη διάρκεια του χρόνου το μαθητή και να παρέχει στο δάσκαλο απαραίτητες πληροφορίες για την εξέλιξή του.

Παράλληλα, ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην τάξη, στο μάθημα της γλώσσας, ως μέσο εργασίας. Αυτό στην πράξη σημαίνει ότι επιτρέπει στους μαθητές ευκολία στην παραγωγή κειμένου και πειραματισμό κατά το γράψιμο, εφόσον δίνεται η δυνατότητα για δημιουργία προσωρινών κειμένων. Στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή το κείμενο αποτελεί ένα γόνιμο πεδίο συζήτησης και προβληματισμού, αφού δίνει την ευκαιρία για ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των μαθητών και ενισχύει τη συνεργασία.

Β) Διαδίκτυο
Το διαδίκτυο είναι το μέσο που καταργεί τους φραγμούς που χωρίζουν την τάξη από τον έξω κόσμο. Οι μαθητές με την καθοδήγηση του δασκάλου μπορούν να αναζητήσουν και να εντοπίσουν απαραίτητο γλωσσικό υλικό και να εμπλουτίσουν τις εργασίες τους με αποσπάσματα, παραπομπές ή κατάλληλες για το σκοπό τους πληροφορίες.

Παραπέρα, η δημιουργία ιστοσελίδας στο διαδίκτυο όπου μπορούν να παρουσιάζονται οι εργασίες των παιδιών, με δυνατότητα ανανέωσης και εμπλουτισμού του υλικού, δίνει ένα επιπλέον κίνητρο στους μαθητές μέσω του οποίου εξυπηρετείται η συστηματική γλωσσική εκπαίδευση.

3.3.3. Διδακτική προσέγγιση

Με τη βοήθεια του λογισμικού ο μαθητής γνωρίζει τη γλώσσα με τρόπο ευχάριστο και παιγνιώδη. Είναι λοιπόν, πολύ σημαντικό η επαφή να είναι ευχάριστη και διασκεδαστική, να του εξάψει τη φαντασία, να τον κάνει να αγαπήσει τη γλώσσα μας. Για να επιτευχθεί αυτό, εύλογα γίνεται αντιληπτό πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης.

Ανάγνωση

Η ικανότητα του παιδιού να διαβάζει με ευχέρεια και να κατανοεί το περιεχόμενο ολοένα και συνθετότερων κειμένων επιτυγχάνεται καταρχήν με τη συνειδητοποίηση της σύνδεσης ανάμεσα στην προφορική και στη γραπτή γλώσσα. Ο μαθητής ασκείται βαθμιαία ώστε:

- Να διαβάζει, κατανοώντας συγχρόνως το περιεχόμενο κάθε είδους λόγου που είναι κατάλληλο για την ηλικία του.
- Να προσδιορίζει, να ταξινομεί και να συγκρίνει τα επιμέρους στοιχεία ενός κειμένου.
- Να αποκτά βαθμιαία κριτική στάση απέναντι στο κείμενο.
- Να αναγνωρίζει το επίπεδο ύφους ενός κειμένου.
- Να συνειδητοποιεί τις διαφορές μεταξύ προφορικού - γραπτού λόγου.
- Να εξοικειωθεί με τον ιδιωματικό λόγο.

Γραπτός λόγος

Τα παιδιά κατανοούν ότι τα γραφικά σύμβολα δεν είναι διακοσμητικές γραμμές αλλά σήματα / σύμβολα που αναπαριστούν τον προφορικό λόγο και εξυπηρετούν ανάγκες, όπως την ανακοίνωση των προσωπικών σκέψεων σε άλλους, την καταγραφή και διατήρησή τους για αργότερα κτλ..

Όταν ο μαθητής γράφει, έρχεται αντιμέτωπος με διαφόρων ειδών προβλήματα όπως η σωστή επιλογή λεξιλογίου και επιπέδου ύφους για το κείμενο, ο αποτελεσματικός τρόπος μετάδοσης ιδεών, η χρησιμοποίηση σαφών αλλά και σύνθετων περιόδων, η χρησιμοποίηση κειμενικών δεικτών κτλ.. Γι' αυτό είναι πολύ σημαντικό στο παιδί που γράφει να είναι σαφές τι πρέπει να γράψει επειδή μόνο με αυτόν τον τρόπο θα είναι σε θέση να συγκεντρωθεί στο πώς θα το κάνει, να συγκεκριμενοποιήσει τις αμφιβολίες του και να αναζητήσει τα κατάλληλα βοηθητικά μέσα. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να ευαισθητοποιηθεί σχετικά με τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει το κάθε παιδί, τα προβλήματα που θέτει, τις αμφιβολίες που εκφράζει, τη βοήθεια που χρειάζεται ώστε να μη του δημιουργηθεί η αντίληψη ότι δεν ξέρει να γράφει. Αυτό προϋποθέτει συγκεκριμένους τρόπους οργάνωσης της δουλειάς ώστε να αναπτυχθεί σταδιακά η αυτονομία του παιδιού.

Σημαντικό ρόλο στην παραγωγή γραπτού λόγου παίζει η διόρθωση, η οποία θα πρέπει να ξεκινά ταυτόχρονα με την εκμάθηση της γραφής. Η διόρθωση οφείλει να ξεκινά από ξεκάθαρους στόχους που έχουν ήδη τεθεί όταν αρχίζει το γράψιμο. Όταν ο μαθητής διορθώνει θα πρέπει να σκέπτεται. Δε βοηθά να του δίνεται η λύση αλλά θα πρέπει να αναγνωρίζει το πρόβλημα. Αντί λοιπόν να του επισημαίνεται το λάθος, είναι προτιμότερο να τον βοηθάμε να το εντοπίσει και να σκέφτεται πώς μπορεί να το αντιμετωπίσει.

Ορθογραφία

Ο μαθητής προκειμένου να γράψει ορθά μια λέξη χρησιμοποιεί διαφορετικές λύσεις και μεθοδεύσεις. Για παράδειγμα μπορεί να απομνημονεύσει μια λέξη ως γραφημική εικόνα και να την αναπαράγει σύμφωνα με το οπτικό αυτό πρότυπο. Μπορεί να μάθει να γράφει ορθά μια

λέξη μέσω της επανάληψης και της αναπαραγωγής, μέσω της εφαρμογής ορθογραφικών κανόνων, κατ' αναλογία προς άλλες γνωστές λέξεις κτλ..

Λεξιλόγιο

Η διεύρυνση και ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου των παιδιών επιτυγχάνεται μέσα από την προσέγγιση διάφορων θεματικών περιοχών. Έτσι, για παράδειγμα, ο μαθητής καλείται να διακρίνει την έννοια της λέξης λαμβάνοντας υπόψη την ετυμολογία της, τα συμφραζόμενα, τη συγγένεια ή την αντίθεση κτλ..

Γραμματική

Σκοπός της Γραμματικής είναι η συνειδητοποίηση της δομής και της λειτουργίας της γλώσσας στην επικοινωνία, σε επίπεδο κειμένου, πρότασης και λέξης. Έτσι ο μαθητής ασκείται βαθμιαία ώστε:

- Να διαπιστώσει ότι ο λόγος οργανώνεται γύρω από το ρήμα και το όνομα.
- Να συνειδητοποιήσει ότι η πρόταση παράγεται και λειτουργεί ως μονάδα επικοινωνίας και εξυπηρετεί πραγματικές περιστάσεις.
- Να αναλύει και να συνθέτει προτάσεις που συνδέονται μεταξύ τους παρατακτικά και υποτακτικά.
- Να συνειδητοποιήσει τον πολυσήμαντο ρόλο των καταλήξεων.
- Να εσωτερικεύει ένα κλιτικό σχήμα ουσιαστικού, επιθέτου, αντωνυμίας στα τρία γένη και ένα κλιτικό σχήμα ρήματος.
- Να αντιληφθεί ότι μπορεί να προσθέσει, να αφαιρέσει ή να αλλάξει τη σειρά των όρων μιας πρότασης για τις ανάγκες της επικοινωνίας.
- Να συσχετίζει το γλωσσικό μέρος ενός κειμένου με οπτικό υλικό που τυχόν το συνοδεύει π.χ. εικόνες, χάρτες, σχεδιαγράμματα.

Συντακτικό

Το συντακτικό επίπεδο της γραμματικής αναφέρεται στους κανόνες της σύνταξης. Πρόκειται για εκείνους τους κανόνες που ρυθμίζουν τη χρήση των λέξεων, τη σύνθεση των προτάσεων και τον τρόπο που αυτές συνδέονται προκειμένου να αποδοθεί με πληρότητα και σαφήνεια το περιεχόμενο. Όπως καταλαβαίνει κανείς, οι κλιτές γλώσσες προσφέρουν μεγάλες δυνατότητες και έχουν υψηλές απαιτήσεις ως προς τη σύνταξη.

Θα πρέπει να επισημάνουμε ότι ο μαθητής γνωρίζει διαισθητικά τα δεδομένα της γλώσσας και δεν τα μαθαίνει για πρώτη φορά πηγαίνοντας στο σχολείο. Τα παιδιά μιλούν και εκφράζονται χρησιμοποιώντας σωστά το συντακτικό, μορφολογικό και φθογγολογικό επίπεδο της γραμματικής, χωρίς να γνωρίζουν τους αντίστοιχους κανόνες. Η γλώσσα των παιδιών διαμορφώνεται από το περιβάλλον τους. Μαθαίνουν τη γραμματική με τη γλώσσα και όχι τη γλώσσα με τη γραμματική.

3.3.4. Διδακτικό μοντέλο διδασκαλίας της Ν. Γλώσσας

Για τους μαθητές, η διδασκαλία των γραμματικών φαινομένων μπορεί να ακολουθήσει το διδακτικό σχήμα: **προβληματοποίηση / παρουσίαση του φαινομένου / επεξεργασία - άσκηση - εμπέδωση / αξιολόγηση**.

Στη φάση της **προβληματοποίησης** γίνεται ανάκληση των παιδικών εμπειριών και βιωμάτων ώστε να παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα ή απορία, στα οποία οι μαθητές θα δώσουν απάντηση στις επόμενες φάσεις της διδασκαλίας.

Στην **παρουσίαση του φαινομένου** παρουσιάζεται το γραμματικό φαινόμενο που οι μαθητές πρόκειται να μελετήσουν μέσα στο λόγο.

Στο **στάδιο της επεξεργασίας - άσκησης - εμπέδωσης** οι μαθητές ρωτούν και συσχετίζουν, εμβαθύνουν και εντάσσουν την κάθε περίπτωση σε κάποιους κανόνες. Στη συνέχεια, μέσα από παραδείγματα που οι ίδιοι βρίσκουν ή τους παρουσιάζει ο εκπαιδευτικός, προσπαθούν να εφαρμόσουν τους γραμματικούς κανόνες.

Στη φάση της **αξιολόγησης** (από το δάσκαλο ή αυτοαξιολόγηση), αξιολογείται η επίτευξη των στόχων της διδακτικής ενότητας από τους μαθητές, αλλά και η αποτελεσματικότητα της διαδικασίας που ακολουθήθηκε.

3.3.5. Λογισμικό και διδακτικό μοντέλο διδασκαλίας

Το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** μπορεί να αξιοποιηθεί σε όλες τις φάσεις του παραπάνω διδακτικού σχήματος. Μέσα από την περιπέτεια, ο μαθητής προσεγγίζει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο εφόσον οι πληροφορίες δεν εξιστορούνται απλά αλλά προκύπτουν μέσα από ζωντανούς διαλόγους, σε γλώσσα ρέουσα, γλαφυρή και δυναμική. Το λογισμικό μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα.

Μέσα από το περιβάλλον του εκπαιδευτικού τίτλου ενισχύεται σημαντικά η βιωματική προσέγγιση της γνώσης εφόσον το παιδί δεν είναι παθητικός δέκτης των πληροφοριών αλλά καλείται να συμμετάσχει για την εξέλιξη της ιστορίας αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον και εμπεδώνοντας έτσι με τρόπο ευχάριστο και αποτελεσματικό τις γνώσεις που αποκτά.

Το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες όταν αυτό λειτουργεί σε συνδυασμό με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.

Έτσι μπορούμε να πούμε ότι το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** βασίζεται στο τρίπτυχο:

Στις ενότητες που ακολουθούν, περιγράφονται αναλυτικά οι εναλλακτικοί τρόποι αξιοποίησης του εκπαιδευτικού τίτλου και του εργαλείου που παρέχονται στον εκπαιδευτικό για χρήση μέσα στην τάξη, με βάση την παραπάνω μεθοδολογική προσέγγιση.

4. ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΤΙΤΛΟΥ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΠΟΥ ΤΟΝ ΣΥΝΟΔΕΥΟΥΝ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Το παρόν CD-ROM με τίτλο **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** περιέχει το εκπαιδευτικό λογισμικό (περιπέτεια - παιχνίδια), το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** και το **Τετράδιο Μαθητή**.

Ο εκπαιδευτικός τίτλος **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** είναι σχεδιασμένος έτσι ώστε να εντάσσεται εύκολα στο πρόγραμμα του σχολείου, χωρίς να απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις υπολογιστών για την εγκατάσταση και τη λειτουργία του. Πρόκειται για ευέλικτο λογισμικό, σχεδιασμένο ώστε να ανταποκρίνεται στις προδιαγραφές και στις ανάγκες του σύγχρονου σχολείου. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε σε εργαστήριο υπολογιστών είτε σε έναν υπολογιστή μέσα στην τάξη. Η χρήση του λογισμικού μέσα σε αίθουσα υπολογιστών προφανώς είναι ο πλέον ενδεδειγμένος τρόπος αξιοποίησής του, αφού οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι το λογισμικό είτε μόνοι τους είτε σε μικρές ομάδες (ανά δύο, ανά τρεις κτλ.). Εφόσον όμως δεν υπάρχει αίθουσα υπολογιστών, η χρήση του λογισμικού μπορεί να γίνει ομαδικά μέσα στην τάξη με τη βοήθεια προτζέκτορα (επιδιασκόπιου) δίνοντας έτσι μια διαφορετική δυναμική στη διδασκαλία ή στην εξέταση και παροτρύνοντας τους μαθητές να ενεργοποιηθούν προκειμένου να δώσουν τις σωστές απαντήσεις. Η τάξη αποκτά μεγάλη ζωντάνια αφού και οι πιο αδύνατοι μαθητές θέλουν να παίξουν και η μάθηση διεξάγεται με πραγματικά ευχάριστο τρόπο.

Παρακάτω εξετάζονται οι εναλλακτικοί τρόποι χρήσης του λογισμικού μέσα στην τάξη, είτε από μόνο του είτε σε συνδυασμό με τα επιπλέον αυτά εργαλεία.

4.1. Εκπαιδευτικός τίτλος «Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»

4.1.1. Περιγραφή των βασικών λειτουργιών του τίτλου για το έργο του εκπαιδευτικού

4.1.1.1 Γενικά

Κεντρική οθόνη - κουμπιά επιλογών και πλοήγηση

Στην **«Κεντρική οθόνη»** του λογισμικού υπάρχουν οι επιλογές:

- **Έναρξη**: εισάγει στην ιστορία του λογισμικού και στις δοκιμασίες που το παιδί πρέπει να ξεπεράσει για να την επίτευξη του τελικού στόχου.
- **Παιχνίδια**: δίνουν τη δυνατότητα στο παιδί να παίξει όλες τις ασκήσεις που υπάρχουν μέσα στο παραμύθι με τη μορφή ανεξάρτητων παιχνιδιών.
- **Δραστηριότητες**: περιέχονται επιπλέον διαθεματικές δραστηριότητες.
- **Διαθεματικά Σχέδια Εργασίας**: περιέχονται 3 σχέδια εργασίας που μπορούν να αξιοποιηθούν στην τάξη.

Κεντρική οθόνη προγράμματος

Από την **«Κεντρική οθόνη»** παρέχονται οι επιπλέον επιλογές: α) **Παίκτες** όπου ορίζεται ο τρέχων παίκτης ή εισάγεται νέος παίκτης, β) **Ρυθμίσεις** όπου γίνονται οι επιμέρους ρυθμίσεις που αφορούν στην ένταση του ήχου και το μέγεθος της οθόνης, γ) **Σύνδεσμοι** με χρήσιμες ηλεκτρονικές διευθύνσεις για το διαδίκτυο και δ) **Έξοδος** για την έξοδο από το πρόγραμμα.

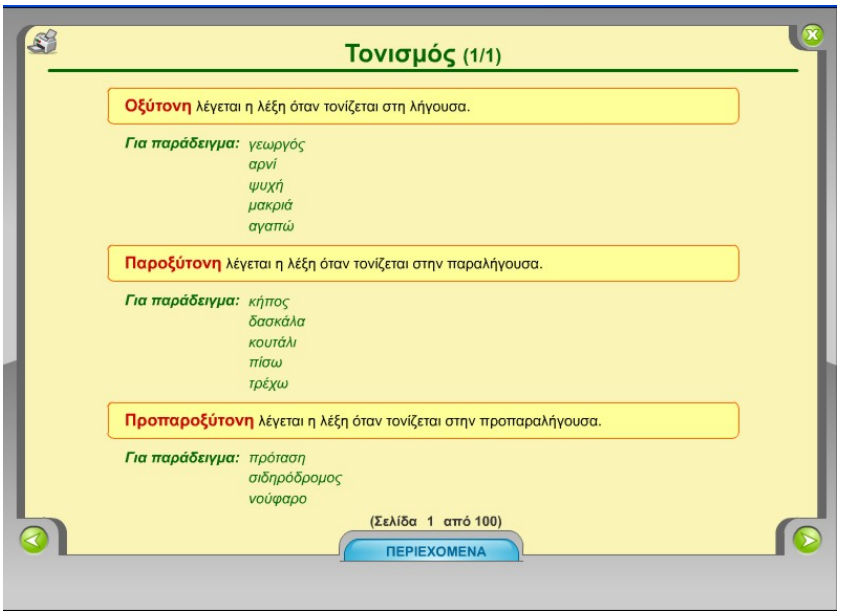
Οθόνη νέου παίκτη

Οι κανόνες της Γραμματικής

Ο μαθητής έχει ανά πάσα στιγμή τη δυνατότητα, προκειμένου να λύσει κάποια άσκηση, να αναζητήσει το θεωρητικό υπόβαθρο της άσκησης αυτής. Στον συγκεκριμένο εκπαιδευτικό τίτλο η βοήθεια παρέχεται με τη συσκευή της γραμματικής που ενεργοποιείται από την μπάρα του λογισμικού. Η συσκευή αυτή παρουσιάζει στο μαθητή τον κανόνα με βάση τον οποίο θα μπορέσει να λύσει τη συγκεκριμένη κάθε φορά άσκηση.

Παράδειγμα οθόνης δοκιμασίας

Έτσι, αν ο μαθητής δεν γνωρίζει τι πρέπει να κάνει προκειμένου να προχωρήσει στη δοκιμασία, μπορεί να επιλέξει τη συσκευή της γραμματικής ώστε να εμφανιστούν οι αντίστοιχοι κανόνες.



Παράδειγμα οθόνης από τη συσκευή της γραμματικής

Με τον τρόπο αυτό ο μαθητής έρχεται σε επαφή με κάποιους από τους κανόνες της γραμματικής. Διαβάζει το σχετικό κεφάλαιο και, αν στη διαδικασία παρίσταται ο δάσκαλος, το συζητούν. Στη συνέχεια επιστρέφει στην οθόνη της δοκιμασίας και λύνει την άσκηση. Ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει τη βοήθεια όσες φορές θέλει. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να τον ενθαρρύνει προς αυτή την κατεύθυνση. Ο μαθητής δεν είναι υποχρεωμένος να αποστηθίσει τους κανόνες. Θα πρέπει απλά να γνωρίζει να τους εφαρμόζει. Συνιστούμε στον εκπαιδευτικό κάθε φορά που ο μαθητής κάνει λάθος, να τον προτρέπει να ανατρέχει στη συσκευή της Γραμματικής ώστε να βοηθείται στον εντοπισμό της σωστής απάντησης.

Αναλυτικότερες πληροφορίες για τις λειτουργίες του λογισμικού και τους εναλλακτικούς τρόπους πλοήγησής του αναφέρονται στο εγχειρίδιο χρήσης του λογισμικού που υπάρχει, σε ηλεκτρονική μορφή, στο παρόν CD-ROM.

4.1.1.2 Έναρξη

Μπάρα

Στις οθόνες της περιπέτειας εμφανίζεται η μπάρα, μέσω της οποίας μπορείτε να πλοηγηθείτε στο λογισμικό, να κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις, να εκτυπώσετε την τρέχουσα οθόνη, να συμβουλευτείτε τους κανόνες της γραμματικής και, όποτε θέλετε, να εγκαταλείψετε το πρόγραμμα.

4.1.1.3 Παιχνίδια

Χαρακτηριστικά των παιχνιδιών

Ο εκπαιδευτικός τίτλος περιέχει παιχνίδια γραμματικής και συντακτικού που έχουν ως στόχο να ψυχαγωγήσουν τους μαθητές και να τους βοηθήσουν μέσα από μια ευχάριστη διαδικασία να ασκηθούν περισσότερο, να εμπεδώσουν τις γνώσεις που αποκτούν ή να αυτοαξιολογηθούν. Τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν από έναν παίκτη ή από μία ομάδα μαθητών με τη σειρά, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στο μαθητή να ασκηθεί μόνος του ή με κάποιον συμμαθητή του / φίλο του. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η ομαδοσυνεργατική μάθηση και αναπτύσσεται η κοινωνικότητα του μαθητή, ενώ σε πολλές περιπτώσεις δίνεται η δυνατότητα σε κάποια πιο απομονωμένα άτομα να ενταχθούν στην ομάδα.

Βαθμολογία

Για κάθε σωστή απάντηση ο μαθητής κερδίζει έναν βαθμό και το πρόγραμμα προχωράει στην επόμενη άσκηση, ενώ για κάθε λάθος απάντηση ο μαθητής δεν κερδίζει βαθμό και το πρόγραμμα περιμένει το παιδί να βρει το σωστό. Στο τέλος του παιχνιδιού οι μαθητές βλέπουν τη βαθμολογία τους και αυτοαξιολογούνται.

Σύνδεση με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Ο εκπαιδευτικός μπορεί με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** να επιλέξει ποιες και πόσες ασκήσεις από αυτές που παρέχονται από το λογισμικό θα εμφανιστούν στο παιχνίδι, δημιουργώντας έτσι τις δικές του ομάδες ασκήσεων (βλ. παρακάτω σχετική ενότητα). Έτσι ο μαθητής εξασκείται ή αξιολογείται σε συγκεκριμένη ομάδα και επομένως σε ασκήσεις οι οποίες εξυπηρετούν πολύ συγκεκριμένους στόχους -αυτούς που θέτει ο εκπαιδευτικός- και είναι ενταγμένες στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα επίσης να προσθέσει τις δικές του ερωτήσεις στο λογισμικό, τις οποίες στη συνέχεια μπορεί να συμπεριλάβει στην ομάδα που θα δημιουργήσει.

Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός μπορεί μέσα από το ίδιο εργαλείο να αξιολογήσει την πρόοδο των μαθητών και να έχει στη διάθεσή του λεπτομερή παρουσίαση των αποτελεσμάτων των μαθητών με αναλυτική βαθμολογία στη διάρκεια του χρόνου. Η διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί είναι αρκετά απλή. Ο εκπαιδευτικός επιλέγει μέσα από το εργαλείο τον εκπαιδευτικό τίτλο, την επιθυμητή ομάδα ασκήσεων στην οποία θέλει να εξεταστεί ο μαθητής, το όνομα του μαθητή και ενεργοποιεί το παιχνίδι. Με τη λήξη του παιχνιδιού ο εκπαιδευτικός έχει αυτομάτως στη διάθεσή του τα αποτελέσματα της αξιολόγησης των μαθητών, τα οποία μάλιστα αποθηκεύονται στο **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, για να μπορεί να ανατρέξει σε αυτά οποιαδήποτε στιγμή θελήσει και να τα δει με τη μορφή που ο ίδιος θα καθορίσει (π.χ. αυτά που αφορούν σε συγκεκριμένη χρονική περίοδο, αποτελέσματα

για έναν ή περισσότερους τίτλους, για μια ομάδα ασκήσεων ή για περισσότερες, για έναν μαθητή ή για σύνολο μαθητών). Η διαδικασία που προαναφέρθηκε πέρα από το γεγονός ότι είναι εύκολη και σκιαγραφεί με σαφή τρόπο τα αποτελέσματα των μαθητών και την πρόοδό τους, έχει το παιδαγωγικό πλεονέκτημα ότι οι μαθητές που αξιολογούνται δεν έχουν την αίσθηση της πίεσης και του άγχους που δημιουργείται μέσα από την αξιολόγηση.

4.1.2. Χρήση στην τάξη

Έναρξη (Περιπέτεια)

Η περιπέτεια μπορεί να ενταχθεί στο καθημερινό πρόγραμμα του μαθητή, δεν συνιστάται όμως να παίζεται από την αρχή μέχρι το τέλος γιατί ο χρόνος που απαιτείται είναι αρκετός (μεγαλύτερος της ώρας). Προτείνουμε ο εκπαιδευτικός να απομονώνει και να παρουσιάζει στους μαθητές τις ενότητες του λογισμικού που τον ενδιαφέρουν κάθε φορά. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει την περιπέτεια ως επικουρικό υλικό του μαθήματος εντάσσοντάς τη στη διδασκαλία του είτε ως αφετηρία του μαθήματος είτε ως ευχάριστη εμπέδωση των όσων οι μαθητές διδάχθηκαν.

Στην πρώτη περίπτωση η κάθε διδακτική ενότητα μπορεί να ξεκινά με αναφορά του εκπαιδευτικού στην ιστορία (π.χ. «Για να δούμε πώς θα εξελιχθεί η ιστορία με τον Κεραυνό και τη Σπίθα»). Οι μαθητές παρακολουθούν την περιπέτεια, παίζουν με τους γρίφους που πρέπει να λύσουν η Σπίθα και ο Κεραυνός και κρατούν σημειώσεις. Με αυτόν τον τρόπο η τάξη γίνεται ένα ζωντανό εργαστήρι, όπου όλοι συμμετέχουν και προσπαθούν να βοηθήσουν τους κεντρικούς ήρωες να δώσουν σωστές απαντήσεις.

Στη δεύτερη περίπτωση, μετά το τέλος της διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να οδηγηθούν στο σημείο της περιπέτειας που δίνει πληροφορίες για τη συγκεκριμένη ενότητα του μαθήματος, να ακούσουν τους διαλόγους και στη συνέχεια να λύσουν μαζί με τους κεντρικούς ήρωες τις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα. Δεν είναι απαραίτητο οι μαθητές να γνωρίζουν την αρχή της περιπέτειας. Ο δάσκαλος μπορεί να εντάξει στο μάθημα τμήματα της ιστορίας που ο ίδιος θα επιλέξει, κάνοντας προφορικά τη σύνδεση μεταξύ τους.

Παιχνίδια

Τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα στην τάξη:

1. Ως επικουρικό υλικό που θα στηρίζει τη διαδικασία της εμπέδωσης. Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός αντί να χρησιμοποιήσει έντυπο υλικό (π.χ. το Τετράδιο Μαθητή), παραπέμπει τους μαθητές στα παιχνίδια (με ασκήσεις επιλεγμένες από τις υπάρχουσες του λογισμικού με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**), που υποστηρίζουν την ενότητα που δίδαξε. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές εμπέδωσαν αυτά που διδάχθηκαν.
2. Στο τέλος της διδακτικής ενότητας ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης (ο κάθε μαθητής βλέποντας το σκορ του μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο πέτυχε τον επιθυμητό στόχο).
3. Ως εργαλείο αξιολόγησης της προόδου των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου σε σύνδεση με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.

4.2. Το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** περιλαμβάνεται στο CD-ROM του λογισμικού και μπορεί να ενεργοποιηθεί από την **«Οθόνη διαχείρισης Προγραμμάτων»**. Είναι ένα εργαλείο που δίνει την απόλυτη ελευθερία στον εκπαιδευτικό να επιλέξει ποιες ασκήσεις θα παρουσιαστούν στο μαθητή μέσω του παιχνιδιού. Οι ασκήσεις αυτές μπορεί να χρησιμοποιηθούν απλά ως παιχνίδι περαιτέρω εξάσκησης, εμπέδωσης και αυτοαξιολόγησης του μαθητή ή ως αξιολόγηση στη διάρκεια του χρόνου.

4.2.1. Διαχείριση τάξεων / μαθητών

Το εργαλείο παρέχει στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να κάνει εισαγωγή στο πρόγραμμα και να επεξεργάζεται τα στοιχεία των μαθητών και των τάξεων στις οποίες ανήκουν, ώστε να μπορεί στη συνέχεια να επιλέγει τους μαθητές που θα αξιολογηθούν.

4.2.2. Διαχείριση ομάδων ασκήσεων

Το εργαλείο παρέχει στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να επιλέγει τις ασκήσεις που επιθυμεί να εμφανιστούν στο παιχνίδι του λογισμικού. Έτσι μπορεί να δημιουργήσει παιχνίδια από ομάδες ασκήσεων που ανταποκρίνονται στις εξειδικευμένες ανάγκες του μαθήματος, του μαθητή ή της αξιολόγησής του.

Παράμετροι επιλογής των ομάδων ασκήσεων
Για τη δημιουργία της ομάδας ασκήσεων ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει προσδιορίσει επακριβώς:

- Σε ποια ή σε ποιες ασκήσεις θα ασκηθεί ο μαθητής (στόχοι της άσκησης ή της αξιολόγησης).
- Το είδος των ασκήσεων (συγκεκριμένες ή τυχαίες).
- Πόσες ερωτήσεις θα περιέχει η κάθε άσκηση.
- Το βαθμό δυσκολίας ανά άσκηση.

Προσθήκη ερωτήσεων
Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να προσθέσει το δικό του περιεχόμενο με τη μορφή συγκεκριμένων ερωτήσεων, οι οποίες εμφανίζονται στο περιβάλλον των δοκιμασιών του προγράμματος. Έτσι ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει ομάδες ασκήσεων χρησιμοποιώντας το έτοιμο υλικό που υπάρχει στο πρόγραμμα ή προσθέτοντας το υλικό που επιθυμεί ή με συνδυασμό των δύο παραπάνω, ώστε να καλύπτει τις ανάγκες του συνόλου της τάξης του.

Διόρθωση, αποθήκευση, διαγραφή και εκτύπωση ομάδων ασκήσεων
Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό όχι μόνο να δημιουργεί δικές του ομάδες ασκήσεων όπως περιγράφτηκε παραπάνω, αλλά και να τις διορθώνει, να τις διαγράφει, να εμφανίζει / εκτυπώνει το περιεχόμενό τους και να τις αποθηκεύει ώστε να είναι διαθέσιμες ανά πάσα στιγμή, δημιουργώντας έτσι το δικό του μάθημα μέσα από το περιβάλλον του λογισμικού.

4.2.3. Καθορισμός Αξιολόγησης

Στόχος της αξιολόγησης

Η αξιολόγηση συνίσταται στη συνεχή παρακολούθηση της όλης συμμετοχής και του βαθμού δραστηριοποίησης των μαθητών κατά τη διεξαγωγή του μαθήματος, καθώς και στον έλεγχο επίτευξης των διδακτικών στόχων και θα ήταν καλό να συνοδεύει την εκπαιδευτική διαδικασία.

Συνοπτικά θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι μέσα από την αξιολόγηση επιδιώκεται να διαπιστωθεί:

α. Ο βαθμός επίτευξης των διδακτικών στόχων, όπως τίθενται από το αντίστοιχο πρόγραμμα σπουδών του μαθήματος.

β. Η πρόοδος του μαθητή στη διάρκεια της επεξεργασίας των αντίστοιχων ενοτήτων.

γ. Η καταλληλότητα και η ευστοχία των διδακτικών μεθόδων που προτείνονται, του διδακτικού υλικού που παρέχεται στον εκπαιδευτικό, αλλά και των μεθόδων που επιλέγονται και ακολουθούνται από αυτόν με δική του πρωτοβουλία.

Είδη αξιολόγησης

Η αξιολογική διαδικασία που εφαρμόζει ο εκπαιδευτικός μέσα στην τάξη μπορεί να είναι: διαγνωστική, διαμορφωτική ή τελική.

Η **Διαγνωστική αξιολόγηση** είναι ιδιαίτερα χρήσιμη γιατί ο εκπαιδευτικός μέσα από αυτή μπορεί να αναγνωρίσει το επίπεδο των γνώσεων που έχουν κατακτήσει οι μαθητές του από τα προηγούμενα χρόνια σπουδών ή τις λανθασμένες αντιλήψεις που έχουν υιοθετήσει. Επομένως είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τον προγραμματισμό της διδασκαλίας το να γνωρίζει τα ενδιαφέροντα, τις κλίσεις ή τις δεξιότητες των μαθητών αλλά και τις έννοιες τις οποίες οι μαθητές τείνουν να παρανοούν. Βασικά εργαλεία αυτού του είδους αξιολόγησης μπορεί να είναι:

- Φύλλα εργασίας από το Τετράδιο μαθητή με σχετικές ασκήσεις.
- Ερωτήσεις που απαιτούν σύντομη απάντηση, ασκήσεις, προβλήματα κτλ. που μπορεί να δημιουργήσει ο ίδιος ο δάσκαλος.
- Ένα παιχνίδι ή κάποια δραστηριότητα που προτείνεται από σχετικό με το μάθημα λογισμικό.

Η **Διαμορφωτική αξιολόγηση** αντιπροσωπεύει τη συνεχή και καθημερινή ή σε τακτικά διαστήματα εκπονούμενη διαδικασία. Καθορίζει τι πρέπει να διορθωθεί στη διδασκαλία με σκοπό αντισταθμιστικό, ώστε όλοι οι μαθητές να φτάσουν στην κατάκτηση των διδακτικών στόχων. Βασικά εργαλεία της μπορεί να είναι:

- Φύλλα εργασίας από το Τετράδιο μαθητή με σχετικές ασκήσεις.
- Ερωτήσεις που απαιτούν σύντομη απάντηση, ασκήσεις, προβλήματα κτλ. που μπορεί να δημιουργήσει ο ίδιος ο δάσκαλος.
- Δραστηριότητες στις οποίες αναμιγνύεται το σύνολο της τάξης ή ομάδες μαθητών.
- Παιχνίδια ή δραστηριότητες που προτείνονται από σχετικό με το μάθημα λογισμικό.

Με την **Τελική αξιολόγηση** που διενεργείται με την ολοκλήρωση μιας διδακτικής ενότητας ή με την ολοκλήρωση της διδακτέας ύλης, αποτιμάται με συστηματικό τρόπο το αποτέλεσμα

της διδακτικής διαδικασίας που ακολουθήθηκε αλλά και της προσωπικής μελέτης του μαθητή. Εργαλεία με τα οποία μπορεί να επιτευχθεί ο σκοπός της τελικής αξιολόγησης είναι:

- Η συμπλήρωση φύλλων εργασίας από το Τετράδιο Μαθητή ώστε να ελεγχθούν οι γνώσεις και οι δεξιότητες που απέκτησαν οι μαθητές.
- Ο σχολιασμός από το μαθητή μιας πρότασης που είναι ορθή, λανθασμένη ή μερικώς ορθή ώστε ο τελευταίος να τη δεχτεί, να την απορρίψει ή να τη συμπληρώσει αιτιολογημένα.
- Η εκπόνηση συνθετικών και δημιουργικών εργασιών μέσω των οποίων παρακολουθείται ο βαθμός δραστηριοποίησης και συμμετοχής των μαθητών και η αξιολόγηση της ικανότητας αναζήτησης στοιχείων, χρήσης πηγών κτλ..
- Ποικίλες δραστηριότητες (θεατρικό παιχνίδι, κατασκευές, υλικά, έρευνες) που μπορεί να γίνουν στην τάξη ή και έξω από αυτήν.
- Η χρήση κατάλληλου λογισμικού που υποστηρίζει διαδικασίες αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης.

Με τη συνεχή παρακολούθηση του βαθμού προόδου των μαθητών, ο δάσκαλος έχει την ευχέρεια να προσδιορίζει τις αδυναμίες και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μαθητές του (ανατροφοδότηση), ώστε να επιλέξει τις κατάλληλες διορθωτικές παρεμβάσεις στη μαθησιακή διαδικασία.

Η αξιολόγηση για την επίτευξη των διδακτικών στόχων μπορεί να υλοποιηθεί με ποικίλους τρόπους. Ο εκπαιδευτικός είναι αυτός που θα πρέπει να προσδιορίσει τι ακριβώς θέλει να αξιολογήσει και πώς θα το κάνει αυτό. Εν τούτοις, στο παρόν λογισμικό προτείνονται κάποιες μέθοδοι και εργαλεία που μπορεί να αποτελέσουν χρήσιμα βοηθήματα στην πορεία της αξιολόγησης.

Το λογισμικό «Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)» ως εργαλείο αξιολόγησης

Το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** υποστηρίζει ανάλογα με τον τρόπο που αξιοποιείται κάθε φορά και τα τρία είδη αξιολόγησης. Υποστηρίζει επίσης και την αυτοαξιολόγηση η οποία ως μορφή αξιολόγησης έχει παιδαγωγική και εκπαιδευτική βαρύτητα. Στην έναρξη του μαθήματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο αξιολόγησης της προηγούμενης ενότητας ή ως εργαλείο διαγνωστικής αξιολόγησης. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος ή ενότητας μαθημάτων μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο διαμορφωτικής αξιολόγησης, ενώ στο τέλος μιας ενότητας μαθημάτων ή στο τέλος του μαθήματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο τελικής αξιολόγησης (βλ. και σχετικές ενότητες παραμύθι, παιχνίδι, Τετράδιο Μαθητή).

Στις πολλαπλές δυνατότητες υποστήριξης της αξιολόγησης βοηθά το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** που προσαρμόζει απόλυτα το λογισμικό στις ανάγκες της τάξης. Όμως για να μπορεί ο εκπαιδευτικός να έχει στα χέρια του ένα ολοκληρωμένο προηγμένο εργαλείο αξιολόγησης της προόδου του μαθητή, θα πρέπει να λειτουργήσει το παιχνίδι του λογισμικού **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** μέσα από το περιβάλλον του **Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.

Στοιχεία που παρέχει στον εκπαιδευτικό το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** αποτελεί μια ολοκληρωμένη λύση που συμβάλλει με έναν εντελώς πρωτοποριακό τρόπο στη **διαχείριση** και **αξιολόγηση** της σχολικής τάξης. Το πρόγραμμα αυτό σχεδιάστηκε έτσι, ώστε με την ολοκλήρωση της διαδικασίας αξιολόγησης μέσα από το παιχνίδι του λογισμικού να παρέχονται αξιοποιήσιμα στοιχεία στον εκπαιδευτικό για:

α. Την αξιολόγηση της προόδου κάθε μαθητή στη διάρκεια του χρόνου. Αναλυτική παρουσίαση και εκτύπωση των αποτελεσμάτων της αξιολόγησης με:

- Τον αριθμό των λάθος απαντήσεων.
- Τον αριθμό των σωστών απαντήσεων.
- Την τελική βαθμολογία του μαθητή.

β. Τη συγκριτική αξιολόγηση τμημάτων που ανήκουν στην ίδια τάξη και χρησιμοποιούν τον ίδιο υπολογιστή.

γ. Την αξιολόγηση με βάση τον βαθμό δυσκολίας κάθε άσκησης, τον οποίο καλείται να προσδιορίσει ο εκπαιδευτικός, ανά θεματική ενότητα αξιολόγησης.

δ. Την εξελικτική πορεία του μαθητή και της τάξης ανά μάθημα μέχρι το πέρας των σπουδών του.

Το εργαλείο δίνει την ευελιξία στον εκπαιδευτικό να αποφασίσει ποια αποτελέσματα θέλει να εμφανιστούν κάθε φορά με τις επιλογές:

- Μαθητή ή μαθητών.
- Τάξης ή τάξεων.
- Εκπαιδευτικού λογισμικού (στην περίπτωσή μας, επιλογή του λογισμικού **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»**).
- Ομάδας ή ομάδων ασκήσεων.
- Χρονικής διάρκειας (από πότε μέχρι πότε).

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει ως περιεχόμενο αξιολόγησης ομάδες ασκήσεων που έχει δημιουργήσει για το σκοπό αυτό οι οποίες μπορεί να περιέχουν ασκήσεις που είναι διαθέσιμες από το ίδιο το λογισμικό.

Το πλεονέκτημα που παρέχει το πρόγραμμα αυτό στον εκπαιδευτικό είναι ότι μέσω αυτού μπορεί με μεγάλη ευκολία να αντλήσει στοιχεία τόσο για την τάξη όσο και για τον κάθε μαθητή ξεχωριστά. Μπορεί επομένως να εξάγει συμπεράσματα ως προς το είδος και τη συχνότητά των λαθών που κάνουν οι μαθητές του, τα ακριβή τους λάθη, την ετοιμότητα που διαθέτουν να λύνουν τις ασκήσεις, τη δεξιότητα να χειρίζονται με ευχέρεια τον υπολογιστή, το γνωστικό επίπεδο της τάξης και του κάθε μαθητή χωριστά και να κάνει την αυτοκριτική του ως προς την αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας και των μεθόδων που χρησιμοποίησε προκειμένου να διδάξει κάποια ενότητα, έτσι ώστε να διατηρήσει τις μεθόδους που βοηθούν τους μαθητές να μαθαίνουν και να τροποποιήσει όσες από αυτές δεν είναι ή είναι ελάχιστα αποτελεσματικές.

Εκτός από τις παραπάνω δυνατότητες αξιολόγησης, το εργαλείο παρέχει επιπλέον στον εκπαιδευτικό τα παρακάτω:

- Δημιουργία φακέλου μαθητών και επεξεργασία των στοιχείων τους.
- Δημιουργία τάξεων με τους μαθητές που περιέχουν.

Αναλυτική παρουσίαση του τρόπου χρήσης και λειτουργίας του **Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, υπάρχει στον οδηγό εγκατάστασης και εγχειρίδιο χρήσης του εκπαιδευτικού λογισμικού **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και η αποκάλυψη της αλήθειας (1.0)»** που περιέχεται, σε ηλεκτρονική μορφή, στο παρόν CD-ROM του λογισμικού.

4.2.4. Παράδειγμα διαχείρισης ομάδων ασκήσεων με τη χρήση του Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Ας υποθέσουμε ότι ο εκπαιδευτικός θέλει να δημιουργήσει μια ομάδα ασκήσεων στην ενότητα «Πατίνια έτοιμα για απογείωση». Αφού εντοπίσει από τους στόχους της ενότητας, εκείνους στους οποίους θέλει να επικεντρωθεί περισσότερο, θα πρέπει να επιλέξει τον αριθμό των ασκήσεων που θα χρησιμοποιήσει.

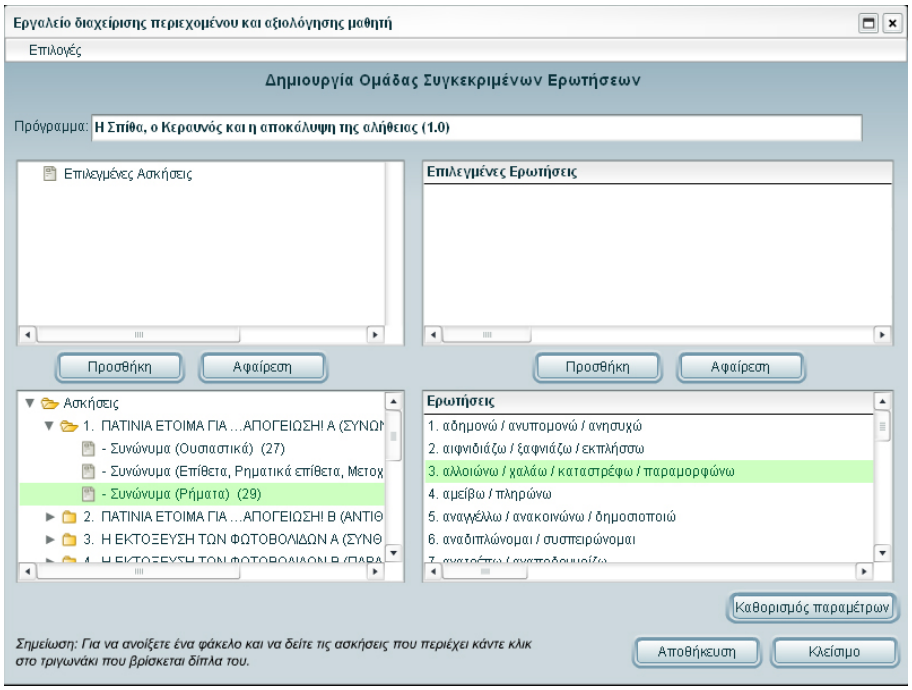
Προκειμένου να δημιουργήσετε μια ομάδα:

1) Από την αρχική οθόνη του **Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, επιλέγετε το **Διαχείριση ομάδων ασκήσεων**.

2) Μπροστά σας εμφανίζεται η οθόνη **«Δημιουργία ομάδας ασκήσεων»** όπου υπάρχει η λίστα με τις **Υπάρχουσες ομάδες ασκήσεων** που έχετε δημιουργήσει. Η λίστα αυτή περιέχει πληροφορίες για κάθε ομάδα ασκήσεων όπως:

- το όνομά της,
- το είδος των ασκήσεων (τυχαίες ή συγκεκριμένες),
- την ημερομηνία της τελευταίας ενημέρωσης της ομάδας,
- τον συνολικό αριθμό των ασκήσεων που περιέχει η ομάδα,
- την περιγραφή που τυχόν έχετε δώσει γι' αυτήν.

3) Πατώντας **Δημιουργία** εμφανίζεται το παράθυρο από όπου μπορείτε να επιλέξετε αν η ομάδα σας θα περιλαμβάνει συγκεκριμένες ή τυχαίες ερωτήσεις.



Οθόνη δημιουργίας ομάδας με συγκεκριμένες ερωτήσεις