

Ειδικό εκπαιδευτικό υλικό για δεξιότητες κινητικότητας,
προσανατολισμού και καθημερινής διαβίωσης

(Α'-Β' Δημοτικού)

Ψηφιακό Περιβάλλον Δραστηριοτήτων
και Εργαλείων Αξιολόγησης
«ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ Α-Β»

Εγχειρίδιο Χρήσης



ΑΘΗΝΑ 2015



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Ανάδοχος έργου

INTE*LEARN ΕΠΕ

Υπεύθυνος έργου

Καραβελάκη Μαρία, Αναλύτρια Εκπαιδευτικών Συστημάτων, M.Sc.

Συγγραφική Ομάδα

Λάππα Καλλιόπη, Εργοθεραπεύτρια, Υποστηρικτική Τεχνολογία

Τζουβελέκης Παναγιώτης, Εργοθεραπευτής S.I.T. - Εκπαιδευτικός

Ομάδα Λογισμικού

Εκπαιδευτικός σχεδιασμός

Παπαπαναγιώτου Γεώργιος, **Λάππα Καλλιόπη**, **Καραβελάκη Μαρία**

Υλοποίηση

Παπαπαναγιώτου Γεώργιος, **Αντωνοπούλου Ελένη**

Σκίτσα - γραφικά: **Δελαβίνιας Μιχαήλ**

Ηχογράφηση

Αφηγήτρια: **Μουτσοπούλου Λίλα**

Studio: **Soundlab Music Productions**

Αξιολογητές

Γελαστοπούλου Μαρία, M Ed, Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής

Γκυρτής Κωνσταντίνος, PhD, Καθηγητής Πληροφορικής

Κουρμπέτης Βασίλειος, PhD, Σύμβουλος Α΄ του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Χατζοπούλου Μαριάννα, PhD, Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής

Στοιχεία έργου

Διεθνής Διαγωνισμός 08/2014 «Προσαρμογή εκπαιδευτικού περιεχομένου και ανάπτυξη ψηφιακού υλικού προσβάσιμου από μαθητές με ελαφριά και μέτρια νοητική υστέρηση και προβλήματα κινητικότητας» Τμήμα υπ' αριθ. ΠΕΝΤΕ (05).

Κατηγορία Πράξης: «Σχεδιασμός και ανάπτυξη προσβάσιμου εκπαιδευτικού και εποπτικού υλικού για μαθητές με αναπηρίες»

Υποέργο 9: «Προσαρμογή εκπαιδευτικού περιεχομένου και ανάπτυξη ψηφιακού υλικού προσβάσιμου από μαθητές με ελαφριά και μέτρια νοητική καθυστέρηση και προβλήματα κινητικότητας»

Επιστημονικός Υπεύθυνος: **Κουρμπέτης Βασίλειος**, Σύμβουλος Α΄ του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Άξονες Προτεραιότητας 1,2 και 3 - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ του ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ» που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση - Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και από Εθνικούς Πόρους, ΕΣΠΑ 2007-2013

Περιεχόμενα

A. Τρόπος εγκατάστασης και απεγκατάστασης του ψηφιακού περιβάλλοντος.	5
B. Τρόπος εισόδου στο Ψηφιακό περιβάλλον.....	7
Γ. Κεντρική οθόνη δραστηριοτήτων και βασικά εικονίδια χειρισμού του ψηφιακού περιβάλλοντος.....	8
Δ. Περιβάλλον Μαθητή.....	15
1ο Διδακτικό Δίωρο: Εγώ και το σώμα μου	15
2ο Διδακτικό Δίωρο: Γνωριμία με τον εαυτό μου και τους άλλους.....	17
3ο Διδακτικό Δίωρο: Μαθαίνω να φροντίζω τον εαυτό μου.....	19
4ο Διδακτικό Δίωρο: Προσανατολίζομαι	21
5ο Διδακτικό Δίωρο: Ετοιμάζομαι να γράψω	23
6ο Διδακτικό Δίωρο: Η τάξη μου	25
7ο Διδακτικό Δίωρο: Το σχολείο μου.....	27
8ο Διδακτικό Δίωρο: Το σπίτι μου.....	31
9ο Διδακτικό Δίωρο: Η γειτονιά μου.....	32
Δ. Περιβάλλον Εκπαιδευτικού.....	33
Τρόπος παραμετροποίησης των δραστηριοτήτων ώστε να προσαρμόζεται η χρήση τους στις εξατομικευμένες ανάγκες των μαθητών.....	33
Κεντρική οθόνη περιβάλλοντος εκπαιδευτικού.....	34
Διαχείριση μαθητών	35
Διαχείριση εργασιών και ανάθεσης σε επιλεγμένους μαθητές	36
Βήματα διαδικασίας διαχείρισης και ανάθεσης εργασίας σε μαθητή.....	37
Διαχείριση ψηφιακών εργαλείων αξιολόγησης.....	38

Γενικά στοιχεία

Το ψηφιακό περιβάλλον με τίτλο «ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ Α-Β» στο CD-ROM περιλαμβάνει τις ψηφιακές δραστηριότητες που αντιστοιχούν στα διδακτικά δώρα που περιγράφονται στο Βιβλίο του Εκπαιδευτικού, καθώς και τα ψηφιακά εργαλεία αξιολόγησης. Διακρίνεται σε 2 τμήματα: το περιβάλλον του μαθητή και το περιβάλλον του εκπαιδευτικού. Και τα 2 τμήματα είναι προσβάσιμα μέσα από ένα ενιαίο περιβάλλον.

Στη συνέχεια, παρουσιάζονται:

A. Ο τρόπος εγκατάστασης και απεγκατάστασης του ψηφιακού περιβάλλοντος.

B. Ο τρόπος εισόδου στο ψηφιακό περιβάλλον ως μαθητής και ως εκπαιδευτικός.

Γ. Η κεντρική οθόνη δραστηριοτήτων και τα βασικά εικονίδια χειρισμού του ψηφιακού περιβάλλοντος

Δ. Το περιβάλλον του μαθητή, όσον αφορά στα εξής:

- Τα εικονίδια χειρισμού του περιβάλλοντος
- Τις ψηφιακές δραστηριότητες

E. Το περιβάλλον του εκπαιδευτικού, όσον αφορά στα εξής θέματα:

- Τρόπος παραμετροποίησης των δραστηριοτήτων, ώστε να προσαρμόζεται η χρήση τους στις εξατομικευμένες ανάγκες των μαθητών
- Διαχείριση μαθητών
- Διαχείριση εργασιών και ανάθεσης σε επιλεγμένους μαθητές
- Διαχείριση ψηφιακών εργαλείων αξιολόγησης

Προδιαγραφές υπολογιστικού περιβάλλοντος

Για την καλύτερη εκτέλεση του ψηφιακού περιβάλλοντος ο υπολογιστής, στον οποίο θα εγκατασταθεί αυτό, θα πρέπει να έχει τις ακόλουθες προδιαγραφές: CD-ROM drive, Windows XP ή νεότερο, ηχεία, ανάλυση οθόνης 1024x768.

A. Τρόπος εγκατάστασης και απεγκατάστασης του ψηφιακού περιβάλλοντος.

Εγκατάσταση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Βάλτε το CD-ROM του προγράμματος στον οδηγό CD-ROM του υπολογιστή σας.

Το πρόγραμμα εγκατάστασης θα ξεκινήσει αυτόματα (εφόσον το "autorun" είναι ενεργοποιημένο). Όταν το πρόγραμμα εγκατασταθεί, το CD δεν απαιτείται. Το πρόγραμμα εκτελείται με τη χρήση του εικονιδίου του που δημιουργείται με την εγκατάσταση του προγράμματος.

Στην περίπτωση που το πρόγραμμα εγκατάστασης δεν ξεκινήσει αυτόματα, εκτελέστε από το CD-ROM το πρόγραμμα `install.exe` ακολουθώντας την παρακάτω διαδικασία:

- Πατήστε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού δύο φορές στο εικονίδιο «Ο Υπολογιστής μου» (My Computer)
 - Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί πατήστε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού δύο φορές στο εικονίδιο του CD-ROM «ΚΙΝΗΤΙΚΑ»
 - Όταν εμφανιστούν τα περιεχόμενα του CD-ROM, πατήστε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού δύο φορές στο εικονίδιο «INSTALL»
- Ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη, ώστε να εγκατασταθεί το πρόγραμμα.

Το πρόγραμμα θα εγκατασταθεί στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας και δεν θα χρειάζεστε πλέον το CD-ROM του προγράμματος. Βγάλτε το από τον οδηγό του CD-ROM και φυλάξτε το.

Στη περίπτωση που το ψηφιακό περιβάλλον βρίσκεται αναρτημένο σε server του Υπουργείου, αντιγράψτε το πρόγραμμα στον σκληρό σας δίσκο, εκτελείτε το πρόγραμμα `install.exe` και ακολουθείτε τη διαδικασία που προαναφέρθηκε.

Απεγκατάσταση ψηφιακού περιβάλλοντος

Για την απεγκατάσταση του ψηφιακού περιβάλλοντος επιλέξτε: «Έναρξη» (Start), «Όλα τα προγράμματα» (Programs), «ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ Α-Β», «Απεγκατάσταση του ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ Α-Β».

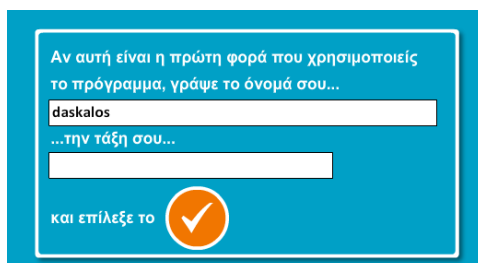
Εκτέλεση του ψηφιακού περιβάλλοντος

Πατήστε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού δύο φορές στο εικονίδιο «ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ Α-Β» που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας ή επιλέξτε «Έναρξη» (Start), «Όλα τα προγράμματα» (Programs), «ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ Α-Β».

Β. Τρόπος εισόδου στο Ψηφιακό περιβάλλον

Ο τρόπος εισόδου στο περιβάλλον αυτό καθορίζει με ποιο από τα 2 τμήματα θα ασχοληθεί ο χρήστης.


Ως εκπαιδευτικός



Αν αυτή είναι η πρώτη φορά που χρησιμοποιείς το πρόγραμμα, γράψε το όνομά σου...

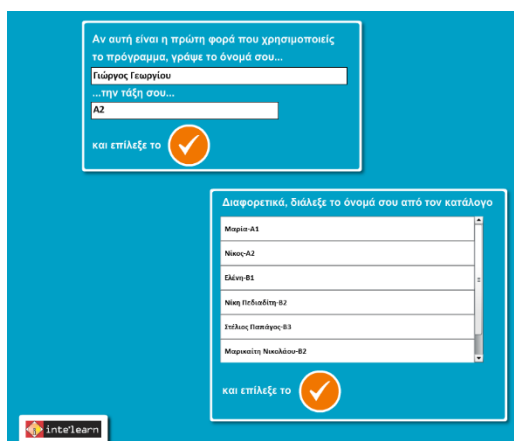
daskalos

...την τάξη σου...

και επίλεξε το 

Αν ο χρήστης είναι εκπαιδευτικός, εισέρχεται στο περιβάλλον του εκπαιδευτικού πληκτρολογώντας τη λέξη "daskalos" στο αντίστοιχο πεδίο και επιλέγοντας το εικονίδιο με την ένδειξη «εντάξει». Χρειάζεται προσοχή στην αναγραφή της λέξης, καθώς στη περίπτωση που πληκτρολογήσει οτιδήποτε άλλο ο εκπαιδευτικός, η εφαρμογή θεωρεί ότι είναι μαθητής.

Ως μαθητής




Αν αυτή είναι η πρώτη φορά που χρησιμοποιείς το πρόγραμμα, γράψε το όνομά σου...

Γιώργος Γεωργίου


...την τάξη σου...


A2

και επίλεξε το 

Διαφορετικά, διάλεξε το όνομά σου από τον κατάλογο

Μαρία-A1
Νίκος-A2
Ελένη-B1
Νίκη Πελοπόννησος-B2
Στέλιος Παπάγος-B3
Μαριανθή Νικολάου-B2

και επίλεξε το 



Αν ο χρήστης είναι μαθητής, εισέρχεται στο περιβάλλον του μαθητή επιλέγοντας το όνομά του από τη λίστα των εγγεγραμμένων από τον εκπαιδευτικό χρηστών και επιλέγοντας στη συνέχεια το εικονίδιο με την ένδειξη «εντάξει». Εφόσον δεν έχει εγγραφεί από τον εκπαιδευτικό, συμπληρώνει τα στοιχεία του (το ονοματεπώνυμο και τη τάξη του) στα διαθέσιμα πεδία και επιλέγει το εικονίδιο με την ένδειξη «εντάξει».

Γ. Κεντρική οθόνη δραστηριοτήτων και βασικά εικονίδια χειρισμού του ψηφιακού περιβάλλοντος

Κεντρική οθόνη δραστηριοτήτων

Στην κεντρική οθόνη των δραστηριοτήτων εμφανίζονται οι τίτλοι των 9 διδακτικών δώρων με τη σειρά που προτείνονται στο τμήμα «Διδακτικές Ενότητες - Συναντήσεις με τους μαθητές». Ο μαθητής ή ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει οποίο διδακτικό δώρο επιθυμεί, ώστε να δει τις ψηφιακές δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε αυτό.



Κεντρική οθόνη ψηφιακού περιβάλλοντος δραστηριοτήτων



Οθόνη που παρουσιάζει το πώς εμφανίζονται οι ψηφιακές δραστηριότητες, όταν επιλέγεται ένα διδακτικό δώρο.

Βασικά εικονίδια χειρισμού του ψηφιακού περιβάλλοντος

Τα εικονίδια που εμπεριέχονται στις δραστηριότητες αναλύονται ως εξής:

- **Επανάληψη** της δραστηριότητας.

Το εικονίδιο αυτό εμφανίζεται, όταν η δραστηριότητα ολοκληρωθεί από το μαθητή.



- **Επιστροφή** στο κεντρικό μενού επιλογών.



- **Εργαλεία** για την επιλογή τρόπου χρήσης της δραστηριότητας. Οι διαθέσιμες επιλογές χρήσης αναλύονται στη συνέχεια.



- **Συνδυασμός πλήκτρων** για την πρόσβαση του εκπαιδευτικού στα εργαλεία επιλογής τρόπου χρήσης της δραστηριότητας από το περιβάλλον του μαθητή. Ο συνδυασμός αυτός είναι ενεργοποιημένος σε όλους τους τρόπους χρήσης εκτός του ποντικιού.

CTRL-ALT-E

- **Έξοδος** από τις ψηφιακές δραστηριότητες και τερματισμός της εφαρμογής.



➤ **Αποθήκευση**

Με το εικονίδιο αυτό αποθηκεύονται από τον εκπαιδευτικό οι αλλαγές στα στοιχεία ενός μαθητή ή τα στοιχεία των αξιολογήσεων.



➤ **Κλείσιμο - Ακύρωση**

Με το εικονίδιο αυτό ακυρώνονται οι όποιες αλλαγές έγιναν από τον εκπαιδευτικό στα στοιχεία ενός μαθητή και κλείνει το αντίστοιχο παράθυρο διαλόγου.



➤ **Εντάξει**

Με το εικονίδιο αυτό είτε ο μαθητής είτε ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει μια ενέργεια.



➤ **Επόμενο**

Το εικονίδιο αυτό εμφανίζεται, όταν ο εκπαιδευτικός αναθέσει μια εργασία σε μαθητή η οποία αποτελείται από 1 ή περισσότερες δραστηριότητες. Αν ο μαθητής ολοκληρώσει μια δραστηριότητα και το πατήσει, μεταβαίνει είτε στην επόμενη δραστηριότητα είτε, αν δεν του έχει ανατεθεί άλλη δραστηριότητα, στο κεντρικό μενού επιλογών.



Εργαλεία για την επιλογή τρόπου χρήσης της δραστηριότητας.

Μέσω των εργαλείων χρήσης μπορεί να επιλεγεί:



- Ο **χειρισμός** της δραστηριότητας με:
 - ✓ Ποντίκι
 - ✓ Πληκτρολόγιο
 - ✓ 2 διακόπτες
 - ✓ 1 διακόπτη, καθορίζοντας παράλληλα το χρόνο κυκλικής εναλλαγής σε 1", 2" ή 3"
- Οι **θέσεις** των αντικειμένων
Ανάλογα με τη δραστηριότητα και τη χωροθέτηση των αντικειμένων στην οθόνη, μπορεί να επιλεγεί η θέση τους. Η παράμετρος αυτή διευκολύνει την χρήση των δραστηριοτήτων σε Διαδραστικό Πίνακα από μικρούς μαθητές και μαθητές με κινητικό πρόβλημα και αναπτύσσει την αδρή κινητικότητα.

Όλες οι επιλογές που αφορούν το χειρισμό ή τις θέσεις των αντικειμένων θα πρέπει να γίνουν με το ποντίκι.

Οδηγίες χρήσης εργαλείων προσδιορισμού του τρόπου χειρισμού δραστηριοτήτων

A. Ποντίκι

Ο μαθητής με τη χρήση του ποντικιού μπορεί να προβεί σε επιλογές και χειρισμό αντικειμένων και εργαλείων.



B. Πληκτρολόγιο

Στη περίπτωση που επιλεγεί σαν τρόπος χειρισμού μιας ψηφιακής δραστηριότητας το πληκτρολόγιο, ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει τα βελάκια και το space bar.



Με τα βελάκια (αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω) κινείται στα αντικείμενα προς επιλογή ή κινεί το αντικείμενο που έχει επιλέξει. Όταν φτάσει στο αντικείμενο που θέλει να επιλέξει, πατάει το space bar. Επίσης το space bar το πατάει, για να αφήσει ένα αντικείμενο σε μια θέση. Ο ίδιος τρόπος χειρισμού χρησιμοποιείται, για να επιλέξει εικονίδιο χειρισμού της δραστηριότητας ή ακόμα και για να αποεπιλέξει κάποια αντικείμενα (στις δραστηριότητες που αυτό επιτρέπεται).

Γ. 2 διακόπτες

Ρυθμίστε τον 1^ο διακόπτη σαν αριστερό πλήκτρο του ποντικιού (left click) και τον 2^ο σαν δεξί πλήκτρο του ποντικιού (right click).



Στην περίπτωση χρήσης με 2 διακόπτες, εμφανίζεται (στις περισσότερες περιπτώσεις, στο δεξί πάνω μέρος της οθόνης) φωτεινός πίνακας με 4 εικονίδια με βελάκια (πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά) και στη μέση εικονίδιο με ένδειξη «εντάξει» (✓). Ο μαθητής με τον αριστερό διακόπτη ενεργοποιεί κυκλικά τα εικονίδια αυτά. Επιλέγει αυτό που θέλει πατώντας τον δεξί διακόπτη. Οι επιλογές του επηρεάζουν τον εικονικό δείκτη του ποντικιού που έχει εμφανιστεί στην οθόνη.



Δ. 1 διακόπτης

Ρυθμίστε τον διακόπτη σαν αριστερό πλήκτρο του ποντικιού (left click).



Εφόσον επιλέξετε 1 διακόπτη, μπορείτε να επιλέξετε και χρόνο, να καθορίσετε δηλαδή το χρόνο κυκλικής εναλλαγής σε 1'', 2'' ή 3''.

Όταν ολοκληρώσετε την επιλογή σας και πατήσετε «Εντάξει», εμφανίζεται (στις περισσότερες περιπτώσεις, στο δεξί πάνω μέρος της οθόνης) φωτεινός πίνακας με 4 εικονίδια με βελάκια (πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά) και στη μέση εικονίδιο με ένδειξη «εντάξει» (✓). Τα εικονίδια φωτίζονται αυτόματα (κυκλικά) και εναλλάσσονται μετά την πάροδο του χρόνου



εναλλαγής. Για να επιλέξει ο μαθητής ένα εικονίδιο από αυτά, πατάει τον διακόπτη, όταν το εικονίδιο είναι φωτισμένο και ενεργό. Οι επιλογές του επηρεάζουν τον εικονικό δείκτη του ποντικιού που έχει εμφανιστεί στην οθόνη. Όταν πατηθεί ο διακόπτης, παύει προσωρινά η κυκλική εναλλαγή των εικονιδίων, ώστε ο μαθητής να έχει τη δυνατότητα επανάληψης της ίδιας (φωτισμένης) ενέργειας. Η κυκλική εναλλαγή επανέρχεται μετά από σύντομο χρόνο αδράνειας.

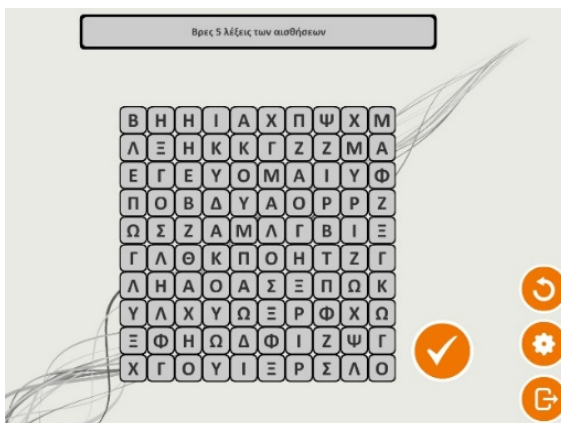
Δ. Περιβάλλον Μαθητή

1ο Διδακτικό Δίωρο: Εγώ και το σώμα μου

Χειρισμός δραστηριότητας «Το κρυπτόλεξο των αισθήσεων»

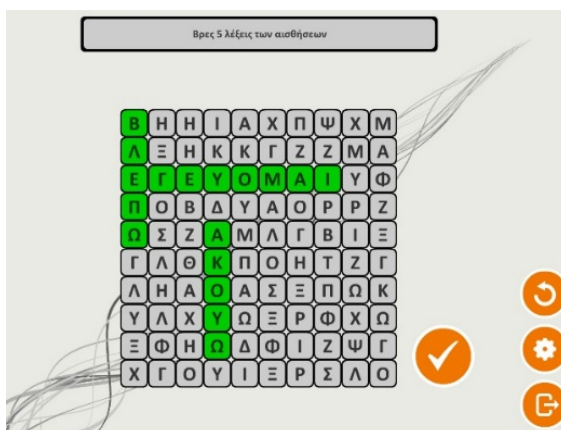
Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα περιλαμβάνει ένα κρυπτόλεξο στο οποίο ο μαθητής καλείται να εντοπίσει 5 λέξεις σχετικές με τις ανθρώπινες αισθήσεις.



Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής επιλέγει ένα-ένα τα γράμματα κάθε λέξης που εντοπίζει και αυτά μαρκάρονται με πράσινο χρώμα. Ο μαθητής μπορεί να αποεπιλέξει τα γράμματα που θέλει επιλέγοντας τα ήδη επιλεγμένα γράμματα. Κάθε φορά που βρίσκει μια λέξη ο μαθητής, μπορεί να ελέγξει αν είναι σωστή επιλέγοντας το εικονίδιο υποβολής (✓).



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

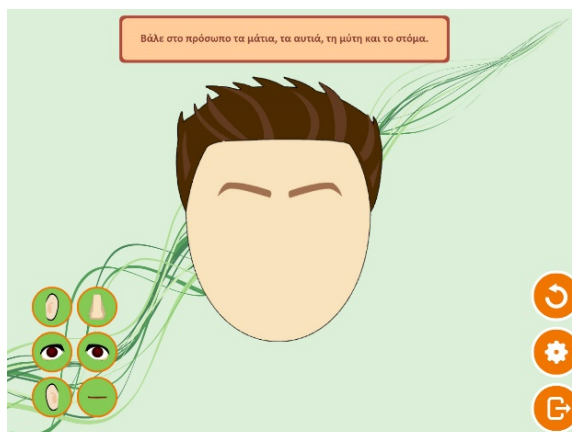
Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται, όταν ο μαθητής μαρκάρει και τις 5 λέξεις και επιλέξει το εικονίδιο υποβολής (✓). Οι λέξεις που έχει βρει χρωματίζονται με διαφορετικά χρώματα. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με ηχητική και οπτική επιβράβευση και υπάρχουν δυνατότητες επανάληψης με καινούργιο κρυπτόλεξο, επιστροφής στο κεντρικό μενού επιλογών ή τερματισμού της εφαρμογής.



Χειρισμός δραστηριότητας «Το πρόσωπο»

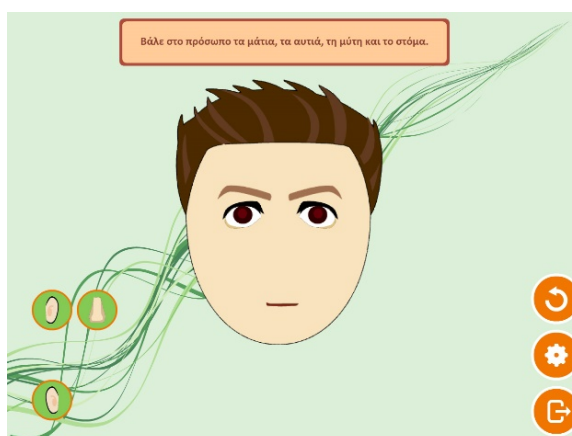
Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα περιλαμβάνει το σχέδιο ενός προσώπου στο οποίο παραλείπονται τα βασικά χαρακτηριστικά. Τα χαρακτηριστικά αυτά είναι διαθέσιμα σε ξεχωριστό πλαίσιο και ο μαθητής καλείται να τα τοποθετήσει στις σωστές θέσεις πάνω στο πρόσωπο.



Εκτέλεση της δραστηριότητας

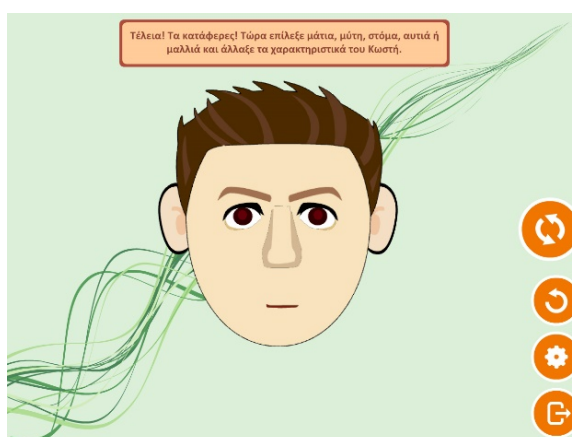
Ο μαθητής επιλέγει ένα-ένα τα χαρακτηριστικά. Το κάθε χαρακτηριστικό, όταν επιλεγεί, μεγαλώνει και ο μαθητής το μετακινεί στη κατάλληλη θέση στο πρόσωπο. Η λανθασμένη επιλογή επισημαίνεται με ηχητική ανατροφοδότηση και το χαρακτηριστικό επιστρέφει στην αρχική του θέση στο πλαίσιο. Όταν ο μαθητής επιλέξει να παίξει πάλι, εμφανίζονται πρόσωπα με διαφορετικά χαρακτηριστικά.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, ο μαθητής μπορεί να αλλάξει την μορφή του προσώπου επιλέγοντας κάθε ένα χαρακτηριστικό αυτού. Επίσης, προσφέρονται οι εξής δυνατότητες:

- Εκτέλεση νέας δοκιμασίας.
- Επιστροφή στο κεντρικό μενού επιλογών.
- Τερματισμός της εφαρμογής.

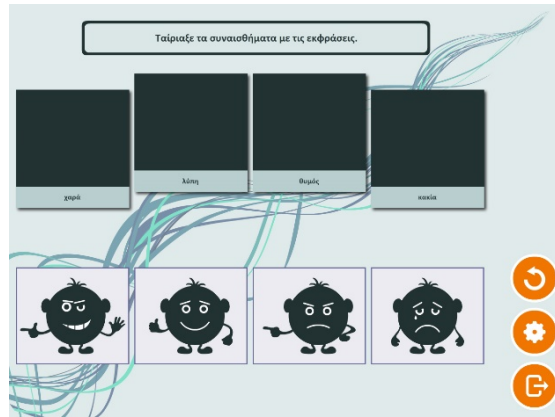


2ο Διδακτικό Δίωρο: Γνωριμία με τον εαυτό μου και τους άλλους

Χειρισμός δραστηριότητας «Συναισθήματα»

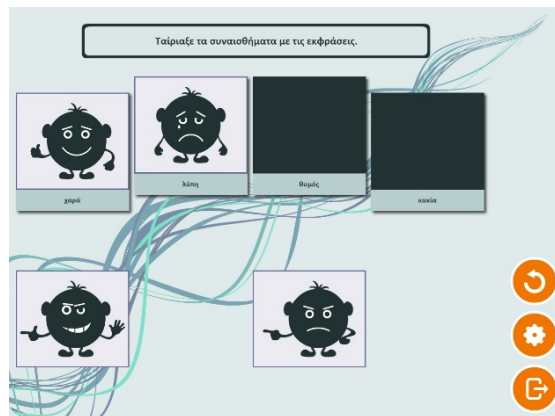
Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα περιλαμβάνει τέσσερις κάρτες οι οποίες αναπαριστούν συναισθήματα. Ο μαθητής καλείται να τοποθετήσει τις κάρτες αυτές στο πλαίσιο με την αντίστοιχη φράση.



Εκτέλεση της δραστηριότητας

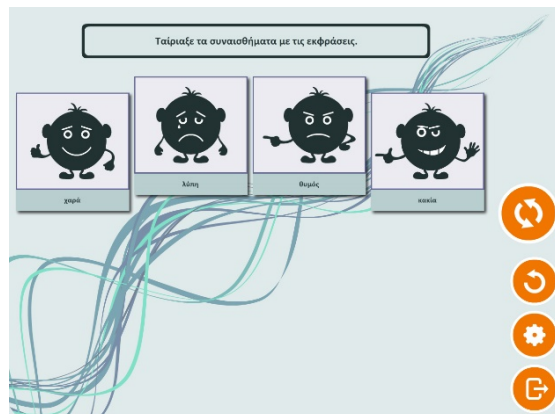
Ο μαθητής επιλέγει μία-μία τις κάρτες και τις τοποθετεί στις θέσεις που βρίσκονται από πάνω. Μπορεί να μεταβάλει τις θέσεις των καρτών, έως ότου ολοκληρωθεί η δραστηριότητα. Όταν τοποθετηθούν όλες οι κάρτες και σε περίπτωση λάθους αντιστοίχισης, ακούγεται σχετική ηχητική επανατροφοδότηση και οι κάρτες που έχουν τοποθετηθεί σε λάθος θέσεις επιστρέφουν στις αρχικές τους θέσεις.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν ο μαθητής τοποθετήσει όλες τις κάρτες στις κατάλληλες θέσεις, η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με ηχητική οπτική επιβράβευση και υπάρχουν οι εξής δυνατότητες:

- Επανάληψη με νέες κάρτες.
- Επιστροφή στο κεντρικό μενού επιλογών.
- Τερματισμός της εφαρμογής.



Χειρισμός δραστηριότητας «Τι νιώθω;»

Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα περιλαμβάνει μία κεντρική κάρτα που παρουσιάζει μια ενέργεια και τέσσερις κάρτες οι οποίες αναπαριστούν, γραφιστικά και λεκτικά, συναισθήματα. Ο μαθητής καλείται να επιλέξει την κάρτα η οποία εκφράζει τα συναισθήματα που προκαλεί η ενέργεια που απεικονίζει η κεντρική εικόνα.

Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής επιλέγοντας την κάρτα με την ενέργεια ακούει το κείμενο που την περιγράφει. Όταν στην κάρτα εμφανίζονται περισσότερες από 1 φιγούρες παιδιών, σηματοδοτείται το όνομα του παιδιού στο οποίο αναφέρεται η ερώτηση. Στη συνέχεια ο μαθητής, επιλέγει μία από τις 4 κάρτες, για να δηλώσει ποιο συναίσθημα προκαλεί η ενέργεια που βλέπει στην εικόνα. Σε περίπτωση λάθους επιλογής, ακούγεται σχετική ηχητική επανατροφοδότηση και οι κάρτες επιστρέφουν στις αρχικές τους θέσεις. Σε περίπτωση σωστής επιλογής, η επανατροφοδότηση είναι τόσο ηχητική όσο και οπτικοποιημένη.

Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν ο μαθητής ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, επιβραβεύεται με οπτική και ηχητική επανατροφοδότηση και υπάρχουν οι εξής δυνατότητες:

- Επανάληψη με νέα δραστηριότητα.
- Επιστροφή στο κεντρικό μενού επιλογών.
- Τερματισμός της εφαρμογής.



3ο Διδακτικό Δίωρο: Μαθαίνω να φροντίζω τον εαυτό μου

Χειρισμός δραστηριότητας «Τα ρούχα»

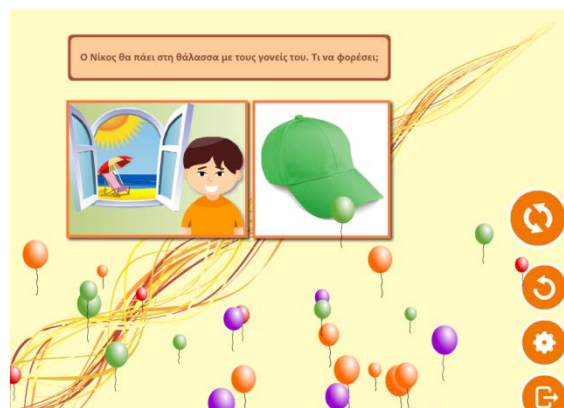
Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα περιλαμβάνει ερωτήσεις οι οποίες περιγράφουν την εποχή ή την χρονική περίοδο (μέρα-νύχτα) και συνοδεύονται από εικόνες που οπτικοποιούν την ερώτηση. Ο μαθητής πρέπει να επιλέξει τον κατάλληλο ρουχισμό σύμφωνα με την ερώτηση, επιλέγοντας μία από τις τρεις κάρτες ρούχων που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

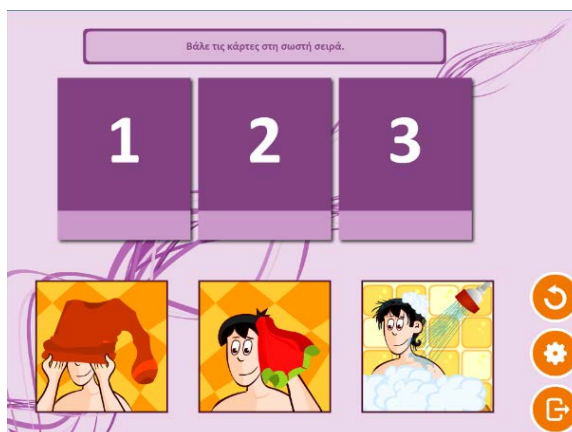
Αν ο μαθητής δεν επιλέξει σωστά, υπάρχει ηχητική ανατροφοδότηση, ενώ σε αντίθετη περίπτωση (σωστή επιλογή), η επανατροφοδότηση είναι τόσο ηχητική όσο και οπτικοποιημένη και η δραστηριότητα ολοκληρώνεται. Στη συνέχεια υπάρχουν δυνατότητες επανάληψης με νέα ερώτηση, επιστροφής στο κεντρικό μενού επιλογών και τερματισμού της εφαρμογής.



Χειρισμός δραστηριότητας «Στη σειρά»

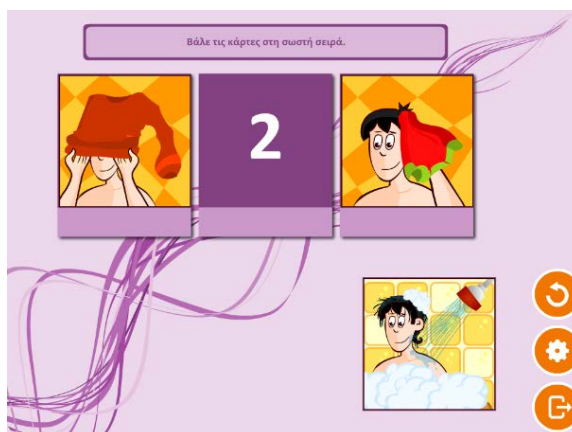
Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα περιλαμβάνει τρεις κάρτες οι οποίες αναπαριστούν χρονολογικές σειρές γεγονότων και ενεργειών. Ο μαθητής καλείται να τοποθετήσει τις κάρτες αυτές στη σωστή σειρά.



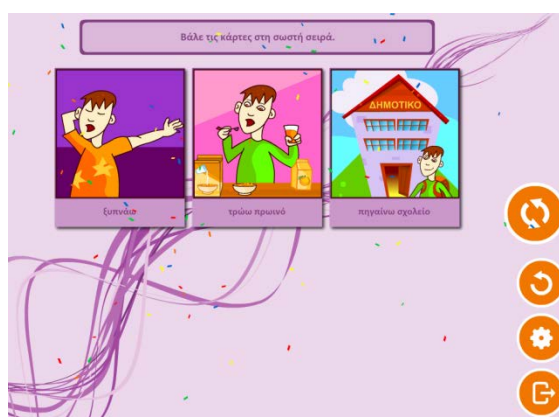
Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής επιλέγει μία-μία τις κάρτες και τις τοποθετεί σε μία από τις αριθμημένες θέσεις, ενώ παράλληλα ακούει την ηχητική περιγραφή τους. Όταν τοποθετηθούν όλες οι κάρτες και σε περίπτωση λάθους σειράς, ακούγεται σχετική ηχητική επανατροφοδότηση και οι κάρτες επιστρέφουν στις αρχικές τους θέσεις. Μπορεί να μεταβάλει τις θέσεις των καρτών, έως ότου ολοκληρωθεί η δραστηριότητα.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν ο μαθητής τοποθετήσει όλες τις κάρτες με την σωστή σειρά, η επιβράβευση είναι τόσο ηχητική όσο και οπτικοποιημένη και στη συνέχεια υπάρχουν δυνατότητες επανάληψης με νέα ερώτηση, επιστροφής στο κεντρικό μενού επιλογών και τερματισμού της εφαρμογής.

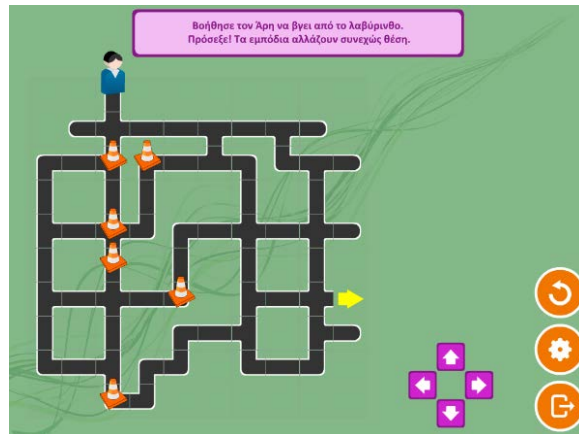


4ο Διδακτικό Δίωρο: Προσανατολίζομαι

Χειρισμός δραστηριότητας «Ο λαβύρινθος»

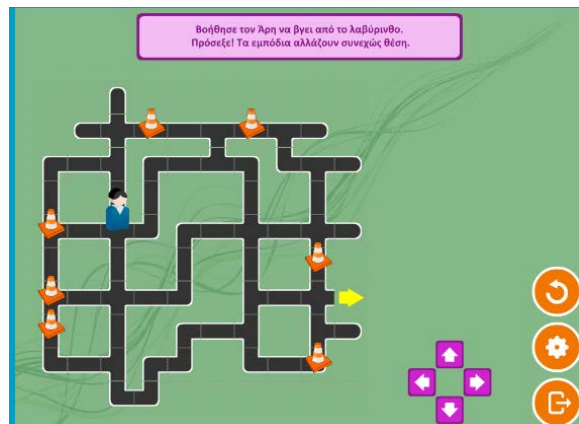
Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα παρουσιάζει την κάτοψη ενός λαβυρίνθου. Ο μαθητής πρέπει να οδηγήσει τον ήρωα μέσα στο λαβύρινθο μέχρι την έξοδο, εντοπίζοντας τη βέλτιστη διαδρομή. Στους διαδρόμους του λαβυρίνθου εμφανίζονται (σε τυχαία χρονικά διαστήματα) εμπόδια, ώστε να αναγκάζεται ο χρήστης είτε να αλλάξει διαδρομή είτε να περιμένει, ώστε το εμπόδιο να απομακρυνθεί από μόνο του.



Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής κινεί τον ήρωα επιλέγοντας τα κατάλληλα εικονίδια πλοήγησης (4 κατευθύνσεις).



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν η δραστηριότητα ολοκληρωθεί, υπάρχουν δυνατότητες επανάληψης με νέα ερώτηση, επιστροφής στο κεντρικό μενού επιλογών και τερματισμού της εφαρμογής.



Χειρισμός δραστηριότητας «Πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά»

Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα παρουσιάζει την εικόνα ενός παιδικού δωματίου. Ο μαθητής καλείται να τοποθετήσει την μπάλα που υπάρχει μέσα στο δωμάτιο στην θέση που υποδεικνύει η εκφώνηση.



Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής μετακινεί την μπάλα στις διάφορες θέσεις μέσα στο δωμάτιο. Οι λανθασμένες επιλογές επισημαίνονται με ηχητική ανατροφοδότηση και η μπάλα επιστρέφει στην αρχική της θέση στο πλαίσιο. Η σωστή τοποθέτηση της μπάλας επιβραβεύεται τόσο ηχητικά όσο και οπτικά.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν ο μαθητής τοποθετήσει την μπάλα στην κατάλληλη θέση, η δραστηριότητα ολοκληρώνεται και υπάρχουν δυνατότητες επανάληψης με νέα ερώτηση, επιστροφής στο κεντρικό μενού επιλογών και τερματισμού της εφαρμογής.

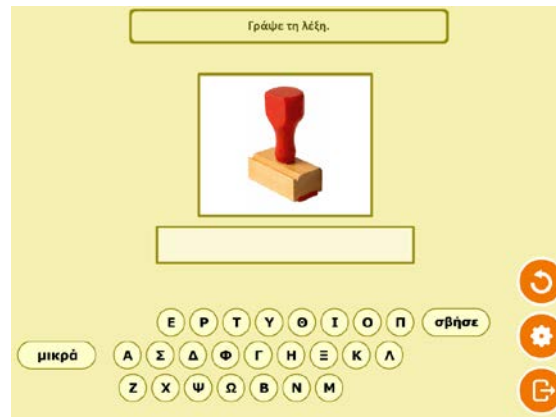


5ο Διδακτικό Δίωρο: Ετοιμάζομαι να γράψω

Χειρισμός δραστηριότητας «Ακούω, βλέπω, γράφω»

Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα παρουσιάζει μία εικόνα και ένα εικονικό πληκτρολόγιο. Ο μαθητής καλείται να γράψει την λέξη που αντιστοιχεί στην εικόνα αυτή, επιλέγοντας τα αντίστοιχα εικονίδια. Ο μαθητής ακούει τη λέξη, αν επιλέξει την εικόνα.



Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής επιλέγει ένα-ένα τα γράμματα από το πληκτρολόγιο μέχρι να σχηματιστεί η λέξη. Αρχικά, το πληκτρολόγιο εμφανίζει κεφαλαία γράμματα. Αν επιλέξει το εικονίδιο *μικρά*, το πληκτρολόγιο εμφανίζεται με πεζά γράμματα και έχει τη δυνατότητα να πληκτρολογήσει τη λέξη με πεζά γράμματα. Σε περίπτωση που επιλέξει να πληκτρολογήσει τη λέξη με πεζά, μπορεί να ενεργοποιήσει το εικονίδιο *τόνοι*, ώστε να επιλέξει το γράμμα που τονίζεται. Επίσης, μπορεί να επιλέξει το εικονίδιο «σβήσε», ώστε να διαγράψει γράμματα. Τέλος, όταν συμπληρωθούν τα γράμματα της λέξης, εμφανίζεται το εικονίδιο «εντάξει», για να το επιλέξει όταν ολοκληρώσει την ενέργεια.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν η λέξη πληκτρολογηθεί σωστά, η δραστηριότητα ολοκληρώνεται, ο μαθητής λαμβάνει ηχητική και οπτική επιβράβευση και έχει δυνατότητες επανάληψης με νέα λέξη, επιστροφής στο κεντρικό μενού επιλογών ή τερματισμού της εφαρμογής.



6ο Διδακτικό Δίωρο: Η τάξη μου

Χειρισμός δραστηριότητας «Σωστό-Λάθος»

Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα παρουσιάζει 6 εικόνες που απεικονίζουν καταστάσεις, τις οποίες ο μαθητής καλείται να χαρακτηρίσει ως σωστές ή λάθος. Ο μαθητής μπορεί να επιλέξει κάθε μία εικόνα προκειμένου να ακούσει την περιγραφή της κατάστασης που αυτή απεικονίζει.



Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής επιλέγει για κάθε μία εικόνα το σύμβολο ✓ ή το σύμβολο x, χαρακτηρίζοντας έτσι τις καταστάσεις. Το σύμβολο που επιλέχθηκε εμφανίζεται στο πάνω μέρος της εικόνας. Σε κάθε επιλογή του ο μαθητής ακούει αν ήταν σωστή ή λάθος. Ο μαθητής μπορεί να διορθώσει τις επιλογές του πατώντας και πάλι πάνω στα σύμβολα. Μπορεί να επιλέξει κάθε μία εικόνα και να ακούσει γιατί είναι ή δεν είναι προσβάσιμη η κατάσταση που αυτή απεικονίζει.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν όλες οι καταστάσεις χαρακτηριστούν ορθά, η δραστηριότητα ολοκληρώνεται, προβλέπεται ηχητική και οπτική επιβράβευση και έχει δυνατότητες επανάληψης με νέες εικόνες, επιστροφής στο κεντρικό μενού επιλογών ή τερματισμού της εφαρμογής.



7ο Διδακτικό Δίωρο: Το σχολείο μου

Χειρισμός δραστηριότητας «Φιδάκι»

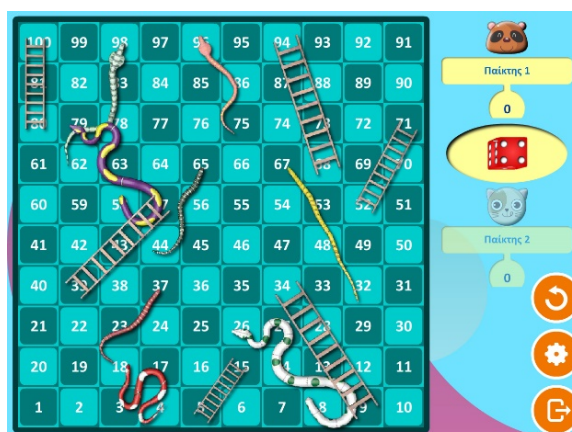
Έναρξη της δραστηριότητας

Στο παιχνίδι μπορούν να παίξουν είτε δύο είτε ένας παίκτης. Στη δεύτερη περίπτωση ο μαθητής παίζει με αντίπαλο τον υπολογιστή. Με την έναρξη του παιχνιδιού κάθε παίκτης ορίζει το πιόνι του (επιλέγοντας ήρωα) και γράφει το όνομά του. Στη συνέχεια, για να ξεκινήσει το παιχνίδι, ο μαθητής επιλέγει το κεντρικό εικονίδιο (✓).

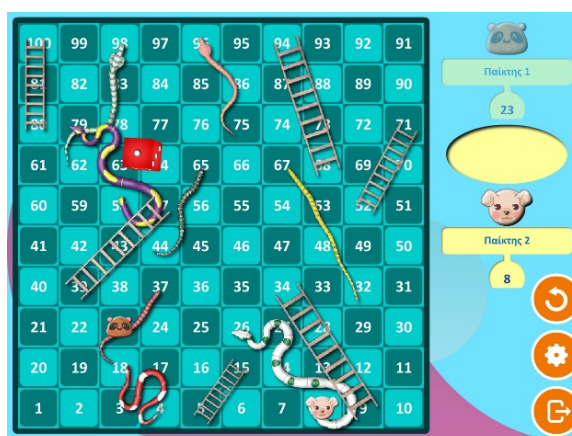


Περιγραφή της δραστηριότητας

Η αρχική οθόνη του παιχνιδιού εμφανίζεται. Στόχος είναι ο παίκτης να φτάσει στο πλακίδιο με το νούμερο 100. Ο κάθε παίκτης προχωράει όσα πλακίδια υποδεικνύει το ζάρι που ρίχνει. Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ ρίχνοντας (επιλέγοντας) το ζάρι. Αν ένας παίκτης φέρει τον αριθμό 6 έχει δικαίωμα να παίξει ξανά.

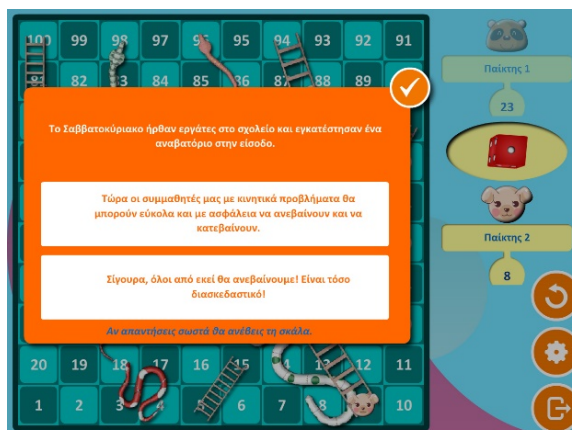


Σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού υπάρχουν σκάλες που οδηγούν σε υψηλότερα σημεία και φίδια που οδηγούν σε χαμηλότερα. Αν ο παίκτης μεταβεί σε πλακίδιο που βρίσκεται η αρχή κάποιας σκάλας ή το στόμα κάποιου φιδιού, εμφανίζεται τυχαία επιλεγμένη ερώτηση πολλαπλής επιλογής με 2 επιλογές. Οι επιλογές εκφωνούνται, όταν ο μαθητής επιλέξει κάθε μία από αυτές. Για να επιβεβαιώσει την επιλογή του ο

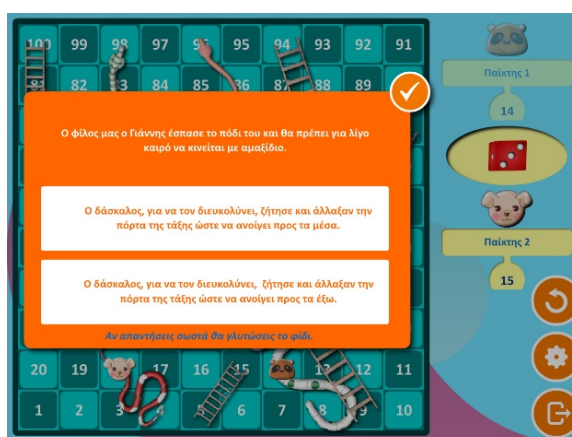


μαθητής, επιλέγει το εικονίδιο επιβεβαίωσης.

Όταν το πιόνι βρίσκεται στην αρχή μιας σκάλας, ο μαθητής καλείται να επιλέξει την σωστή απάντηση και να καταχωρήσει την επιλογή του. Αν και εφόσον ο μαθητής απαντήσει σωστά, το πιόνι του θα ανέβει τη σκάλα. Διαφορετικά θα παραμείνει στη βάση της.



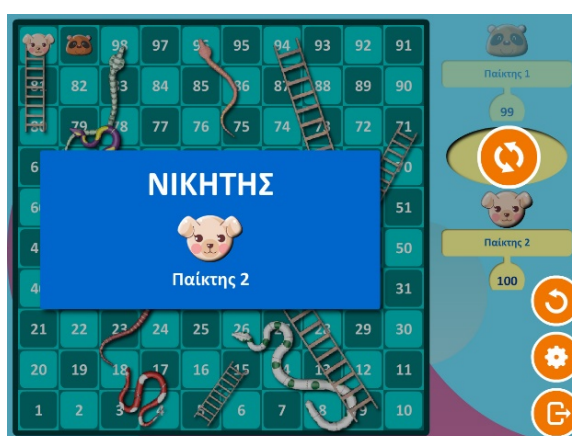
Όταν το πιόνι βρίσκεται στο στόμα ενός φιδιού, και πάλι πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση. Αν ο μαθητής απαντήσει σωστά, τότε παραμένει στη θέση αυτή. Διαφορετικά, χάνει και καταλήγει στη θέση που ορίζει η ουρά του φιδιού. Στη περίπτωση που ο μαθητής παίζει με τον υπολογιστή, όταν παίζει ο υπολογιστής ανεβαίνει σκάλες χωρίς να απαντήσει σε ερώτηση, αλλά κατεβαίνει από το κεφάλι του φιδιού μόλις φτάσει εκεί.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν κάποιος από τους παίκτες φτάσει στο τέρμα, η δραστηριότητα ολοκληρώνεται, εμφανίζεται ο νικητής, και υπάρχουν οι εξής δυνατότητες:

- Επανάληψη του παιχνιδιού.
- Επιστροφή στο κεντρικό μενού επιλογών.
- Τερματισμός της εφαρμογής.



Χειρισμός παρουσίασης «Το σχολείο του Σπύρου»

Περιγραφή της παρουσίασης

Η παρουσίαση εμφανίζει μία σειρά εικόνων που συνοδεύονται από ηχητική περιγραφή και εξιστορούν διάφορες καταστάσεις. Ο μαθητής καλείται να παρατηρήσει τις εικόνες και να προβληματιστεί πάνω στο εκάστοτε θέμα.



Εκτέλεση της παρουσίασης

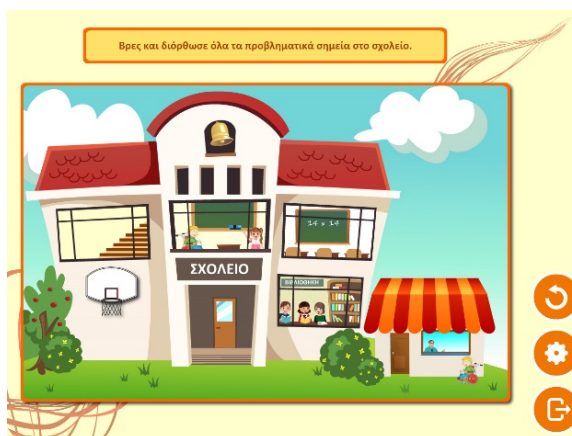
Ο μαθητής μπορεί να κινηθεί μπρος-πίσω στις εικόνες της παρουσίασης, επιλέγοντας τα αντίστοιχα αριθμημένα εικονίδια κάτω από αυτές.



Χειρισμός δραστηριότητας «Αλλάζω το σχολείο μου»

Περιγραφή της δραστηριότητας

Η εφαρμογή εμφανίζει την εικόνα ενός σχολείου στο οποίο υπάρχουν κάποια σημεία που δημιουργούν πρόβλημα σε σχέση με την προσβασιμότητα τους από παιδιά με κινητικά προβλήματα. Ο μαθητής καλείται να εντοπίσει τα σημεία αυτά και να τα διορθώσει. Έτσι συνθέτει την εικόνα για ένα προσβάσιμο σχολείο.



Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής επιλέγει ένα-ένα τα μη προσβάσιμα σημεία και αυτά αλλάζουν αυτόματα.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν ο μαθητής εντοπίσει και αλλάξει όλα τα σημεία, η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με ηχητική και οπτική επιβράβευση. Επίσης, μπορεί να επιλέξει ένα-ένα τα σημεία στα οποία έκανε αλλαγές και να ακούσει ηχητικό μήνυμα σχετικά με το λόγο για τον οποίο είναι τώρα προσβάσιμα. Υπάρχουν δυνατότητες επανάληψης της δραστηριότητας, επιστροφής στο κεντρικό μενού επιλογών ή τερματισμού της εφαρμογής.

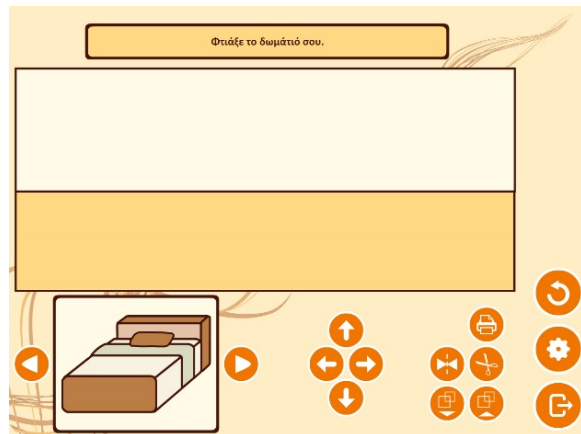


8ο Διδακτικό Δίωρο: Το σπίτι μου

Χειρισμός δραστηριότητας «Το δωμάτιο μου»

Περιγραφή της δραστηριότητας

Το περιβάλλον της δραστηριότητας αποτελείται από τρία μέρη. Το κεντρικό πλαίσιο αναπαριστά την εικόνα ενός άδειου δωματίου το οποίο ο μαθητής καλείται να γεμίσει με έπιπλα, διαμορφώνοντάς το κατάλληλα, ώστε να είναι λειτουργικό. Στο δευτερεύον πλαίσιο παρουσιάζονται τα διαθέσιμα έπιπλα και διακοσμητικά. Δίπλα σε αυτό υπάρχουν τα εικονίδια μετακίνησης και επεξεργασίας των αντικειμένων.



Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής μπορεί να πλοηγηθεί ανάμεσα στα διαθέσιμα αντικείμενα χρησιμοποιώντας τα βελάκια ◀ ▶, να τα εισάγει στο δωμάτιο επιλέγοντάς τα, και να τα μετακινήσει κάνοντας χρήση των εικονιδίων με τις κατευθύνσεις ⬆ ⬇ ⬅ ⬇.

Έπειτα, μπορεί να αντιστρέψει την φορά ενός αντικειμένου ↺, να αλλάξει το επίπεδο εμφάνισής του ⬆ ⬇, καθώς και να το διαγράψει ✖.

Τέλος, μπορεί να εκτυπώσει την εικόνα του δωματίου που δημιούργησε

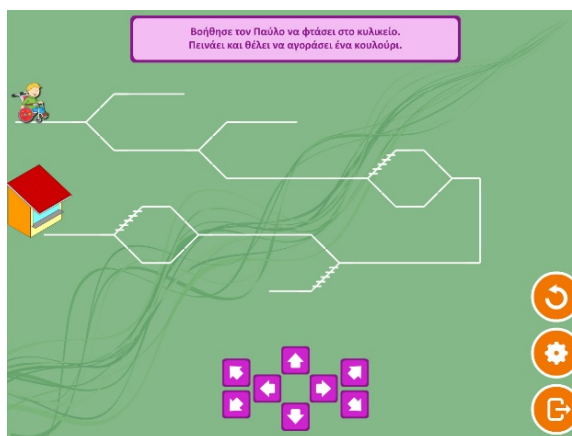


9ο Διδακτικό Δίωρο: Η γειτονιά μου

Χειρισμός δραστηριότητας «Βρες το δρόμο»

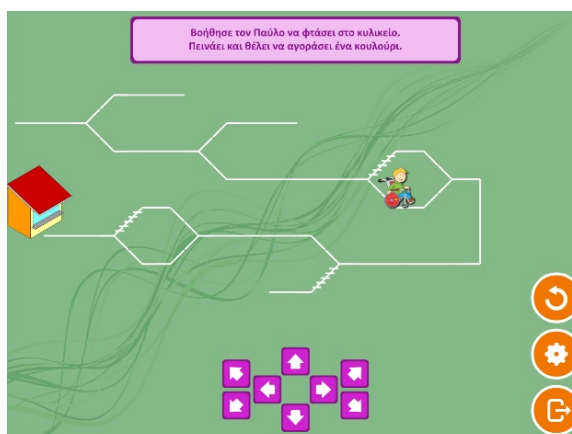
Περιγραφή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα περιλαμβάνει μια διαδρομή με διακλαδώσεις η οποία έχει συγκεκριμένο προορισμό στον οποίο καλείται να οδηγήσει ο μαθητής το παιδί με το αναπηρικό αμαξίδιο.



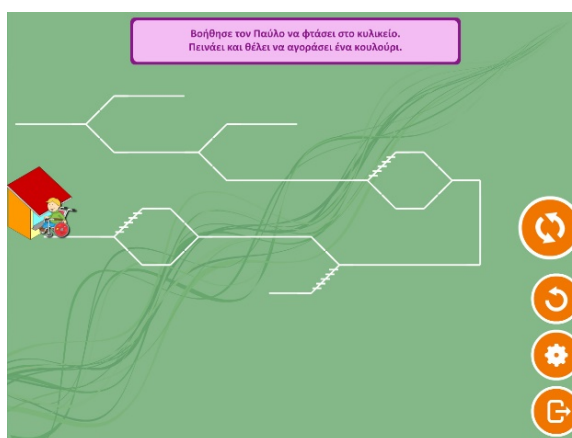
Εκτέλεση της δραστηριότητας

Ο μαθητής κινεί το αναπηρικό αμαξίδιο αποφεύγοντας τις διαδρομές που καταλήγουν σε αδιέξοδα ή έχουν εμπόδια (σκάλες). Κινεί το αμαξίδιο επιλέγοντας τα κατάλληλα εικονίδια πλοήγησης. Οι λανθασμένες επιλογές επισημαίνονται με ηχητική ανατροφοδότηση, ενώ η επιτυχής ολοκλήρωση με ηχητική και οπτική επανατροφοδότηση.



Ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Όταν ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, υπάρχουν δυνατότητες εκτέλεσης νέας δοκιμασίας, επιστροφής στο κεντρικό μενού επιλογών ή τερματισμού της εφαρμογής.



Δ. Περιβάλλον Εκπαιδευτικού

Τρόπος παραμετροποίησης των δραστηριοτήτων ώστε να προσαρμόζεται η χρήση τους στις εξατομικευμένες ανάγκες των μαθητών

Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να παραμετροποιήσει τον τρόπο χρήσης των δραστηριοτήτων, ώστε να καλύψει τις εξατομικευμένες ανάγκες του/των μαθητών. Για το σκοπό αυτό μπορεί να χρησιμοποιήσει το εικονίδιο «εργαλεία» ή στην περίπτωση που ο τρόπος χρήσης έχει οριστεί σε πληκτρολόγιο ή διακόπτες, το συνδυασμό πλήκτρων CTRL + ALT + E. Οι αλλαγές στις διαθέσιμες παραμέτρους μιας δραστηριότητας μπορούν να γίνουν οποιαδήποτε στιγμή επιθυμεί ο εκπαιδευτικός.

Ο εκπαιδευτικός, έχοντας πρόσβαση στα εργαλεία επιλογής τρόπου χρήσης της δραστηριότητας, μπορεί να αλλάξει τον τρόπο χειρισμού επιλέγοντας ανάμεσα σε: ποντίκι, πληκτρολόγιο, δύο διακόπτες ή ένα διακόπτη, αλλά και τη θέση των στοιχείων της δραστηριότητας ανάλογα με τα στοιχεία που αυτή διαθέτει - πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά - διευκολύνοντας έτσι ένα μαθητή να εργαστεί με τη δραστηριότητα στον διαδραστικό πίνακα.

Τόσο οι επιλογές που αφορούν τον τρόπο χρήσης ή τις θέσεις των αντικειμένων όσο και η τελική επιβεβαίωση θα πρέπει να γίνουν με χρήση του ποντικιού.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ορίσει τον τρόπο χρήσης:

A. Από το κεντρικό μενού επιλογών πριν την επιλογή μιας δραστηριότητας από το περιβάλλον του μαθητή.

B. Ενώ είναι μέσα σε μια δραστηριότητα στο περιβάλλον του μαθητή (είτε με το εικονίδιο «εργαλεία» είτε με το συνδυασμό πλήκτρων CTRL+ALT+E)

Γ. Από το περιβάλλον του εκπαιδευτικού κατά την ανάθεση μιας εργασίας.

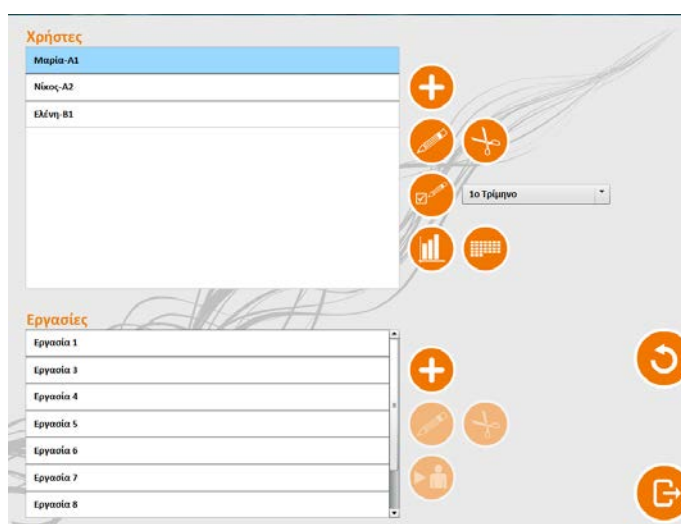
Κεντρική οθόνη περιβάλλοντος εκπαιδευτικού

Η κεντρική οθόνη του περιβάλλοντος του εκπαιδευτικού περιλαμβάνει 2 βασικά τμήματα: χρήστες και εργασίες.

Το τμήμα «χρήστες» επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να διαχειριστεί τους μαθητές του, δηλαδή να εισάγει νέους μαθητές ή να επεξεργαστεί και να διαγράψει ήδη εγγεγραμμένους. Ακόμα, έχει τη δυνατότητα να δει το ιστορικό του μαθητή ανά χρονική περίοδο που εργάστηκε με μια δραστηριότητα.

Το τμήμα «εργασίες» δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει νέες και να επεξεργαστεί ή να διαγράψει ήδη δημιουργημένες εργασίες, καθώς και να τις αναθέσει σε ένα μαθητή ή σε ομάδα μαθητών. Επίσης, τη δυνατότητα αυτή μπορεί να τη χρησιμοποιήσει ο εκπαιδευτικός, για να δημιουργήσει εργασίες που θα χρησιμοποιήσει, όχι για να τις αναθέσει σε μαθητές, αλλά για να τις προετοιμάσει, ώστε να τις παρουσιάσει στη τάξη με τη χρήση προβολικού και οθόνης προβολής/τοίχου ή διαδραστικού πίνακα.

Στη συνέχεια, θα παρουσιαστούν τα εικονίδια και ο τρόπος χειρισμού του κάθε τμήματος από τον εκπαιδευτικό.



Διαχείριση μαθητών

Εικονίδια επεξεργασίας
στοιχείων μαθητών

Εισαγωγή νέου μαθητή



Επεξεργασία στοιχείων μαθητή



Διαγραφή μαθητή



Ιστορικό μαθητή





Στοιχεία μαθητή:

Όνοματεπώνυμο / Τάξη

Τα στοιχεία αυτά μπορούν
να διορθωθούν από τον
εκπαιδευτικό κατά την
επεξεργασία αυτών.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να
διαγράψει τα στοιχεία του
μαθητή, επιλέγοντας ΝΑΙ.

Όνοματεπώνυμο	<input type="text" value="Μαρία"/>
Τάξη	<input type="text" value="Α1"/>  

Να διαγραφεί ο επιλεγμένος χρήστης; ΠΡΟΣΟΧΗ! Όλα τα στοιχεία του θα διαγραφούν.
<input type="radio"/> ΝΑΙ <input type="radio"/> ΟΧΙ

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δει το ιστορικό του μαθητή ανά δραστηριότητα, ημερομηνία εργασίας και διάρκεια ενασχόλησης.

Μαρία-A1		
Δραστηριότητα	Ημερομηνία	Χρόνος πωσας
Το κρηπιλάζο των ασθιστων	31/08/2015	00:03
Συμπλήρωσι το πρόσωπο	31/08/2015	00:01
Το Ευαγγέλιο μου	31/08/2015	00:23
Οδών	31/08/2015	00:01
ΒΑΛΤΟ - Ακρόβι - Γράφι	31/08/2015	00:35
Συροφισίος	31/08/2015	00:10
Προς το σωπό και το Αίθας	31/08/2015	00:06
Συνασθίμο Αίσις - οκόνος	31/08/2015	00:21
Τι συνασθίμο Πρινακάλι	31/08/2015	00:05
Πως από το Αιθίρνιλο	31/08/2015	00:30
Βάλε τη μπάλα...	31/08/2015	00:17
Προς το σωπό και το Αίθας	31/08/2015	00:02
Μια βόλα στα σχολείο	31/08/2015	00:29
Προς το Δούλο	31/08/2015	00:04
Αλλάζο το σπυλάίο μου	31/08/2015	00:48
Το κρηπιλάζο των ασθιστων	01/09/2015	00:59

Διαχείριση εργασιών και ανάθεσης σε επιλεγμένους μαθητές

Εικονίδια επεξεργασίας εργασιών

Εισαγωγή νέας εργασίας



Επεξεργασία εργασίας



Διαγραφή εργασίας

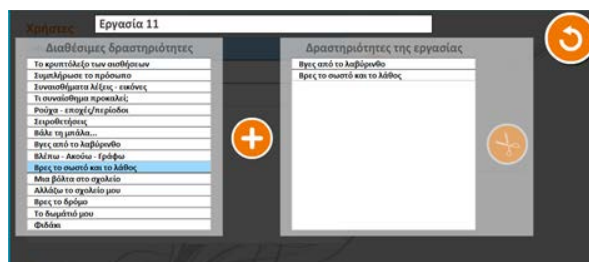


Ανάθεση εργασίας σε μαθητή

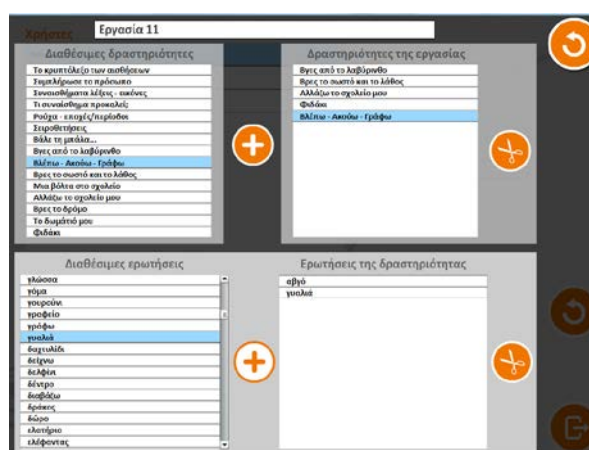


Βήματα διαδικασίας διαχείρισης και ανάθεσης εργασίας σε μαθητή

Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί εργασίες επιλέγοντας από τη λίστα των δραστηριοτήτων και πατώντας το εικονίδιο με το σύμβολο +, ώστε να προστεθεί η δραστηριότητα στην εργασία.

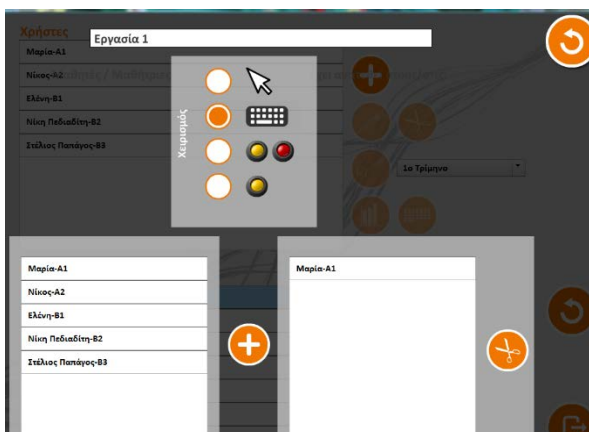


Ο εκπαιδευτικός παραμετροποιεί την δραστηριότητα επιλέγοντας από τη λίστα των διαθέσιμων ερωτήσεων - δεδομένων. Εφόσον επιλέξει μια δραστηριότητα, στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται οι διαθέσιμες ερωτήσεις, επιλέγει κάθε μία από αυτές και με το εικονίδιο με το σύμβολο + την προσθέτει στη δραστηριότητα.



Ο εκπαιδευτικός έχει ήδη επιλέξει μία εργασία και σε αυτήν την οθόνη ορίζει τον τρόπο χρήσης της και στη συνέχεια αναθέτει την εργασία σε επιλεγμένους χρήστες (έναν ή περισσότερους).

Καταρχήν παραμετροποιεί τον τρόπο χρήσης της εργασίας, ορίζοντας αν ο μαθητής στον οποίο θα την αναθέσει, θα χρησιμοποιήσει ποντίκι, πληκτρολόγιο ή 1 ή 2 διακόπτες. Στη συνέχεια, επιλέγει εγγεγραμμένο μαθητή και με το εικονίδιο με το σύμβολο +, τον προσθέτει στη λίστα των μαθητών που θα εργαστούν με τη συγκεκριμένη εργασία. Μπορεί επίσης να διαγράψει την ανάθεση της εργασίας σε κάποιο μαθητή.



Διαχείριση ψηφιακών εργαλείων αξιολόγησης

Στόχος των ψηφιακών εργαλείων είναι η αξιολόγηση του μαθητή με σκοπό τον εντοπισμό προβλημάτων στις δεξιότητες κινητικότητας και προσανατολισμού και καθημερινής διαβίωσης. Διακρίνεται σε 5 τμήματα:

- Προετοιμασία φαγητού και σίτιση
- Ένδυση - απόδυση
- Χρήση τουαλέτας - προσωπική υγιεινή και περιποίηση
- Προσανατολισμό και κινητικότητα
- Κινητικές δεξιότητες

Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να αξιολογήσει το μαθητή ανά τρίμηνο, δημιουργώντας συνολικά 3 αξιολογήσεις, και να δει την εξέλιξη του μαθητή στη διάρκεια του έτους. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δει συγκριτικά στοιχεία από τις αξιολογήσεις που έχει πραγματοποιήσει για τον συγκεκριμένο μαθητή ανά πάσα χρονική στιγμή, ανεξάρτητα αν έχει ολοκληρώσει και τις 3 αξιολογήσεις ή όχι.

Η χρήση των εργαλείων είναι απλή, καθώς υπάρχουν κατευθυντήριες οδηγίες για κάθε πεδίο που πρέπει να συμπληρώσει. Επίσης, η χρήση των χρωμάτων βοηθάει στην άμεση επισήμανση και εντοπισμό της έκτασης του προβλήματος στο συγκεκριμένο πεδίο. Θα πρέπει να τονιστεί ότι η αξιολόγηση ενός μαθητή μπορεί να πραγματοποιηθεί, μόνο εφόσον ο μαθητής έχει ήδη εγγραφεί στο σύστημα.

Στη συνέχεια, παρουσιάζονται τα εικονίδια που σχετίζονται με τη χρήση των δελτίων αξιολόγησης των μαθητών.

