

ΕΣΧΑΡΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

α.α	Κατευθύνσεις για τη σχεδίαση/χαρακτηριστικά περιβάλλοντος	Προβλέπεται Υποστηρίζεται	Δεν προβλέπεται δεν υποστηρίζεται	Σχόλια
1.	Διερεύνηση προηγούμενων ιδεών και γνωστικών κατασκευών των μαθητών/τριών			
2.	«Επινόηση» και διαμόρφωση του εποικοδομητικού περιεχομένου			
2.1	Διαδοχικοί διδακτικοί μετασχηματισμοί			
2.2	Αυθεντικό πλαίσιο μελέτης			
2.3	Πολλαπλές αναπαραστάσεις			
2.4	Στόχοι εμπόδια			
2.5	Στόχοι που θέτουν οι μαθητές /μαθήτριες			
3	Σχεδίαση εποικοδομητικών καταστάσεων και διαδικασιών μάθησης			
3.1	Περιβάλλοντα και καταστάσεις που έχουν νόημα για τους μαθητές			
3.2	Κατάλληλη καθοδήγηση, υποστήριξη και ανάδραση, με τη μορφή γνωστικής μαθητείας και σκαλωσιάς.			
3.3	Καταστάσεις γνωστικής σύγκρουσης, διαδικασία «τρέξε το μοντέλο μου»			
3.4	Διδακτική αξιοποίηση του λάθους			
3.5	Καταστάσεις νοητικής θύελλας			
3.6	Συνεργασία, επικοινωνία, διαπραγμάτευση νοήματος			
3.7	Εξερεύνηση πειραματισμός			
3.8	Λύση προβλημάτων, μελέτη περιπτώσεων;			
3.9	Έλεγχος από το μαθητή μαθήτρια.			
3.1 0	Γνωστική διασύνδεση αντικειμένων διαθεματικότητα			
3.1 1	Μεταγνωστικές διαδικασίες, αναστοχασμός			
3.1 2	Αξιολόγηση της μάθησης			
4	Τεχνική ανάπτυξη του περιβάλλοντος μάθησης			
4.1	Εποικοδομητική διδακτική αξιοποίηση ψηφιακών			

ΕΣΧΑΡΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

	μέσων: πολυμέσα, υπερκείμενα, βάσεις δεδομένων κ.λ.π			
4.2	Προσομοιώσεις αυθεντικών καταστάσεων			
4.3	Μικρόκοσμοι μοντελοποιήσεις			
4.4	Ανοιχτά διερευνητικά περιβάλλοντα			
4.5	Εργαλεία παροχής υποστήριξης			
4.6	Σύμβολα, γλώσσα αναπαραστάσεις, και δραστηριότητες για την αποφυγή των διακρίσεων λόγω φύλου.			
4.7	Σύμβολα, γλώσσα αναπαραστάσεις, και δραστηριότητες για την αποφυγή των κοινωνικο-πολιτισμικών διακρίσεων.			
5	Εφαρμογή του περιβάλλοντος σε συνθήκες μάθησης και συνολική αξιολόγησή του με βάση, μεταξύ άλλων, τις τελικές ιδέες των μαθητών/-τριών			