

(Επιμόρφωση Β' Επιπέδου II)

[Ενότητα 3.6.1](#) Διδάσκοντας με τη βοήθεια επεξεργαστή κειμένου.[Ενότητα 3.6.2](#) Διδάσκοντας με τη βοήθεια λογισμικού υπολογιστικών φύλλων.[Ενότητα 3.6.3](#) Διδάσκοντας με τη βοήθεια λογισμικού παρουσιάσεων.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

Ομογενοποίηση βασικών γνώσεων λογισμικού γενικής χρήσης – Εκπαιδευτική αξιοποίηση εργαλείων γενικής χρήσης.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4**Δραστηριότητα 1η:** Εκπαιδευτικές δραστηριότητες με τον Επεξεργαστή Κειμένου**Παράδειγμα:** [Δραστηριότητα με τα χρώματα](#)

- Προτεινόμενες δραστηριότητες:**
1. Λεζάντες σε εικόνες
 2. Επιγραφές (Αξιοποίηση του Word Art και των ClipArt)
 3. Κατασκευή ημερολογίου
 4. Πολυτροπικά κείμενα
 5. Πίνακες αναφοράς
 6. Φύλλα εργασίας
 7. Παιχνίδι μνήμης

Βιβλιογραφία: [Διδάσκοντας με τη βοήθεια επεξεργαστή κειμένου](#)**Μέσα:** Επεξεργαστής κειμένου**Χαρακτηριστικά****Επεξεργαστής Κειμένου**

(π.χ. Word)
[όλα τα γνωστικά αντικείμενα - κυρίως Γλώσσα]

Ο επεξεργαστής κειμένου είναι μια ειδική κατηγορία λογισμικού που χρησιμοποιείται για την παραγωγή, τροποποίηση, σελιδοποίηση και επικοινωνία κειμένων σε ψηφιακή μορφή. Στο εννοιολογικό επίπεδο, η επεξεργασία κειμένου συνιστά μία **νέα μέθοδο γραφής**, η οποία είναι ποιοτικά διαφορετική από τη γραφή που λαμβάνει χώρα με χαρτί και μολύβι. Δείχνει την **εξέλιξη στη γραφή, τον αναστοχασμό**. Σενάρια γλώσσας, ιστορίας κλπ. (κυρίως). **Υπερμεσικό** (με χρήση υπερσυνδέσμων). Ευνοεί την **πολυτροπικότητα** (δυνατότητα να ενσωματώνει διαφορετικές μορφές π.χ. εικόνες – οπτικοποίηση στις κοιν. επιστήμες)

Δραστηριότητα 2η: Εκπαιδευτικές δραστηριότητες με τα Λογιστικά Φύλλα**Παράδειγμα:** [Κατάλογος δανειστικής βιβλιοθήκης](#)

- Προτεινόμενες δραστηριότητες:**
1. Ημερολόγιο γενεθλίων
 2. Δημιουργία χρονογραμμής
 3. Δημιουργία ημερολογίου
 4. Πίνακας διπλής εισόδου

Βιβλιογραφία: [Διδάσκοντας με τη βοήθεια λογισμικού υπολογιστικών φύλλων](#)**Μέσα:** Λογιστικά Φύλλα**Χαρακτηριστικά****Λογιστικά Φύλλα**

(π.χ. Excel)
[στατιστική, μαθηματικά]

Οπτικοποίηση δεδομένων με διάφορους τρόπους - Στατιστική ανάλυση - Περιβάλλον **μαθηματικής μοντελοποίησης** - Πολυαισθητηριακή προσέγγιση (Gardner-πολλαπλές νοημοσύνες). Σενάρια μαθηματικών (κυρίως) κ.α. Τα υπολογιστικά φύλλα είναι εφαρμογές λογισμικού που έχουν ως αντικείμενο την οργάνωση, την επεξεργασία και την παρουσίαση αριθμητικών, κατά κανόνα, δεδομένων. Συνιστούν επομένως ένα σχετικά εύχρηστο τρόπο για υπολογιστική μοντελοποίηση δεδομένων και πληροφοριών. Ένα υπολογιστικό μοντέλο περιέχει δεδομένα και κανόνες επεξεργασίας. Με άλλα λόγια, η χρήση ενός υπολογιστικού φύλλου δίνει έμφαση στον τρόπο υπολογισμού και όχι στα ίδια τα δεδομένα. Ο χρήστης του λογιστικού φύλλου μπορεί να διατυπώσει υποθέσεις και να τις ελέγξει με τη εισαγωγή δεδομένων ή τροποποιώντας τα ήδη υπάρχοντα δεδομένα. Τα λογιστικά φύλλα συνιστούν ένα ισχυρό εργαλείο για τη δημιουργία ποσοτικών υπολογιστικών μοντέλων. Με τη βοήθεια των μοντέλων ο χρήστης δημιουργεί σενάρια και στη συνέχεια τα προσομοιώνει. Το λογιστικό φύλλο στην περίπτωση αυτή γίνεται ένα πολύτιμο εργαλείο στη λήψη αποφάσεων (decision making).



(Επιμόρφωση Β' Επιπέδου II)

Δραστηριότητα 3η: Εκπαιδευτικές δραστηριότητες με το Λογισμικό Παρουσίασης

Παράδειγμα: [Ανάγνωση παραμυθιού](#)

- Προτεινόμενες δραστηριότητες:**
1. Εικονογραφημένη ιστορία - παραμύθι
 2. Ιστορία με χωροχρονική ακολουθία
 3. Παιχνίδι μνήμης
 4. Εφαρμογές Καθοδήγησης & Διδασκαλίας
 5. Εφαρμογές Πρακτικής & Εξάσκησης
 6. Εφαρμογές Πολυμέσων / Υπερμέσων

Βιβλιογραφία: [Διδάσκοντας με τη βοήθεια λογισμικού παρουσιάσεων](#)

Μέσα: Λογισμικό Παρουσίασης

Χαρακτηριστικά

[Προγράμματα Παρουσίασης](#)

(π.χ. PowerPoint)
[όλα τα γνωστικά αντικείμενα]

Παρουσιάσεις από τους μαθητές (*οπτικοποίηση*) – *Πολυμεσικό και υπερμεσικό* εργαλείο. Όταν ένας μαθητής δημιουργεί ένα υπερμέσο αναπτύσσει ικανότητες διαχείρισης έργου, δεξιότητες οργάνωσης και σχεδιασμού, δεξιότητες έρευνας, δεξιότητες συλλογισμού και δεξιότητες παρουσίασης. Στο πλαίσιο αυτό, τα υπερμέσα συνιστούν ισχυρά γνωστικά εργαλεία στη διάθεση του μαθητή για την ενίσχυση και των ανάπτυξη των γνωστικών δομών του. Η δημιουργία υπερμέσων ενθαρρύνει τη χρήση *πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης* (με εικόνες, ήχους, κίνηση και βίντεο) σε αντίθεση με την παραδοσιακή εκπαίδευση που χαρακτηρίζεται από το λογοκεντρισμό και την έμφαση που προσδίδει στο γραπτό και τον προφορικό λόγο.

