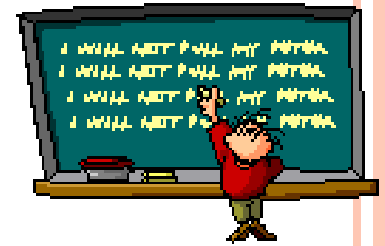


*ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ
ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΓΕΝΙΚΗΣ
ΑΓΩΓΗΣ*

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ <http://www.pi-schools.gr>

ΤΥΠΙΚΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

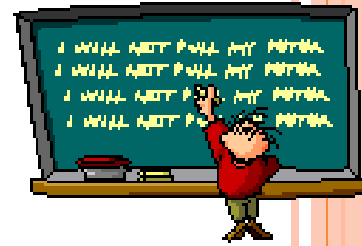


- Το λογισμικό είναι συμβατό με το αντίστοιχο ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ και καλύπτει τις ειδικές προδιαγραφές του μαθήματος.

- [ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΕΝΙΑΙΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ (Α.Π.Σ.) ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
<http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>]

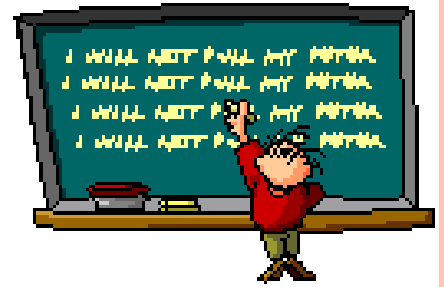


ΤΥΠΙΚΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ



- Οι εφαρμογές είναι εκτελέσιμες και συμβατές με τα εργαστήρια υπολογιστών των ελληνικών σχολείων.
- Το περιεχόμενο του λογισμικού διαρθρώνεται σύμφωνα με τις γενικές και ειδικές συνημμένες προδιαγραφές.





- Περιέχει τα **διαθεματικά**, διαδραστικά και δημιουργικά παραδείγματα και δραστηριότητες που αναγράφονται στις ειδικές προδιαγραφές του κάθε μαθήματος.
- Περιέχει εμπλουτισμένες και σχετικές με τα περιεχόμενα και τις θεματικές ενότητες των ΑΠΣ πληροφορίες χρήσιμες για τον εκπαιδευτικό και τον μαθητή.



ΔΙΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΤΗΤΑ - ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

○ Τι είναι η διεπιστημονικότητα;

- Η χρήση και εμπλοκή των διαφόρων επιστημών στη διερεύνησή ενός θέματος.

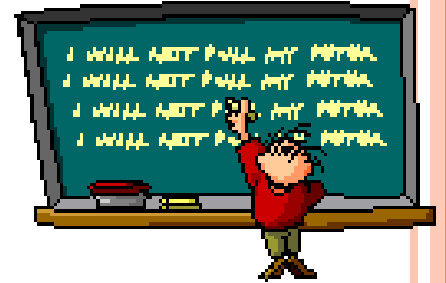
○ Ποιος είναι ο σκοπός και ποιος ο στόχος της διαθεματικότητας;

- Σκοπός της δ/θ. είναι να μπορούν οι μαθητές να διαβαίνουν τις διαχωριστικές γραμμές των ξεχωριστών μαθημάτων.
- Στόχος, να μπορούν οι μαθητές να δημιουργούν συνδέσεις δια μέσου μιας διδακτικής ενότητας με τις άλλες διδακτικές ενότητες των άλλων διδακτικών ενοτήτων.



- **Γιατί χρειαζόμαστε τη διαθεματικότητα;**
- **Τι τη θέλουμε;**
 - Οι υποστηρικτές της δ/θ. θεωρούν ότι η διδασκαλία διαφορετικών κλάδων ξεχωριστά και απομονωμένα δημιουργεί δυσκολίες στους μαθητές στο να κατανοήσουν και να ανακαλύψουν τις σχέσεις που συνδέουν τα «διαφορετικά» πεδία της γνώσης. Για την αντιμετώπιση του προβλήματος αυτού χρειαζόμαστε τη διαθεματικότητα. Τη χρειαζόμαστε επίσης για να συνδέουμε τα δ.α. ενός μαθήματος με άλλα δ.α., ενός άλλου μαθήματος και με την ίδια την πραγματικότητα.





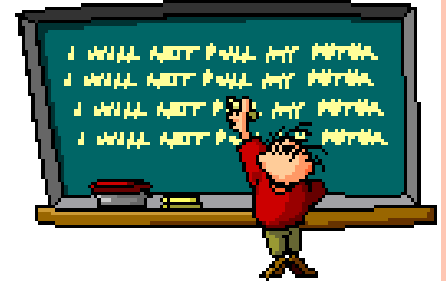
- Περιέχει διευθύνσεις (URL's) πρόσβασης στους δικτυακούς τόπους άλλων σχολικών μονάδων ή και με μη κερδοσκοπικούς εκπαιδευτικούς φορείς.





ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

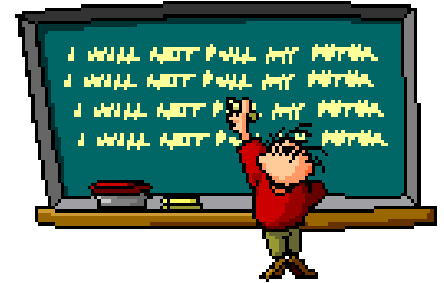
1. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ



- Επιστημονική εγκυρότητα.
- Συμβατότητα με το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ
- Ανάπτυξη του περιεχομένου στη βάση του πλέγματος των διαθεματικών εννοιών σύμφωνα με τις συνημμένες σχετικές οδηγίες του Π.Ι.



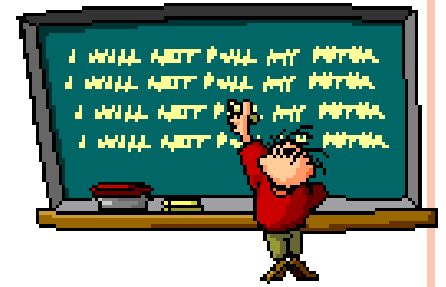
1. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ



- Ανάπτυξη διαθεματικών σεναρίων και αξιοποίηση διαδραστικών και δημιουργικών δραστηριοτήτων.
- Ύπαρξη επιπρόσθετου εκπαιδευτικού υλικού σύμφωνα με τις συνημμένες ειδικές προδιαγραφές για το λογισμικό του κάθε μαθήματος.
- Ύπαρξη δυνατότητας διασύνδεσης με άλλες σχολικές μονάδες - μέσω δικτυακών τόπων- για συνεργασίες ή και με μη κερδοσκοπικούς εκπαιδευτικούς φορείς σύμφωνα με τις ειδικές προδιαγραφές για το λογισμικό του κάθε μαθήματος.



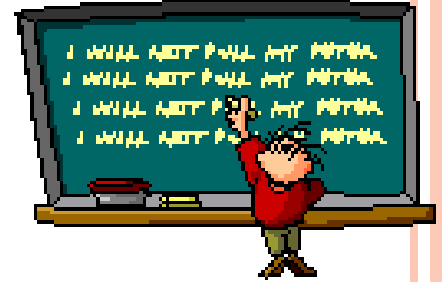
2. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑ



- Δυνατότητα ενεργού και διερευνητικής συμμετοχής του μαθητή.
- Χρήση γλώσσας
- μηνύματα λιτά, σαφή και κατανοητά
- κείμενα ευανάγνωστα με ορθολογική χρήση γραμματοσειρών, χρωμάτων και συμβόλων.



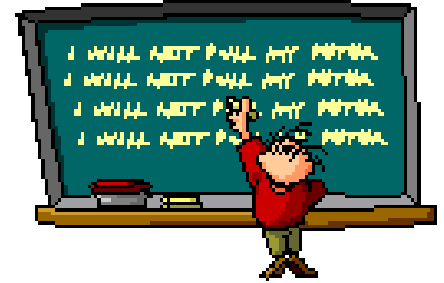
2. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑ



- Συμβατότητα με το ηλικιακό και γνωστικό επίπεδο των μαθητών.
- Παροχή διαφορετικών διδακτικών προσεγγίσεων όπως π.χ. εξατομικευμένη και συνεργατική μάθηση.
- Δυνατότητα αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης του μαθητή.
- Δυνατότητα πολλαπλών αναπαραστάσεων φαινομένων και εννοιών.



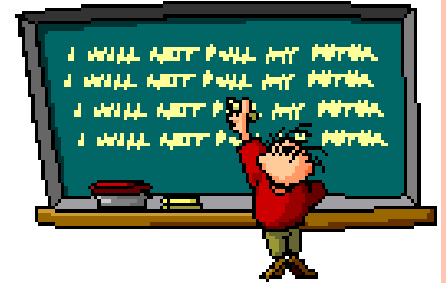
3. ΒΑΘΜΟΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ ΜΕ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ



- Αξιολογείται και βαθμολογείται το κατά πόσον το εκπαιδευτικό λογισμικό είναι:
 - Αλληλεπιδραστικό (διαδραστικό ή διαλογικό με αποτελεσματική διαχείριση της πληροφορίας).
 - Οδηγούμενο από το χρήστη (βρίσκεται κάτω από τον έλεγχο του χρήστη).



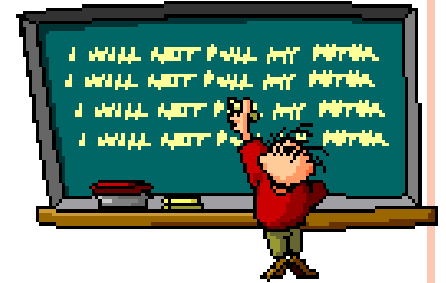
3. ΒΑΘΜΟΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ ΜΕ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ



- Εμπλουτισμένο (πλούσιο περιβάλλον με ορθολογική χρήση πολυμέσων και με δυνατότητα εμπλουτισμού).
- Διερευνητικό (παρέχει τη δυνατότητα εξερεύνησης).



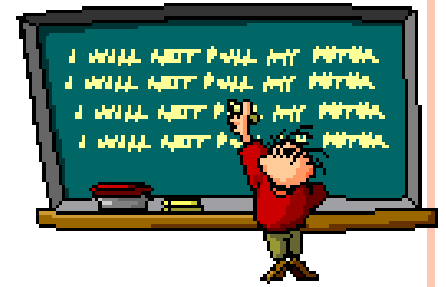
4. ΔΟΜΗ – ΟΡΓΑΝΩΣΗ



- Δυνατότητα διασύνδεσης μέσω δικτυακών τόπων.
- Εύκολη πλοήγηση.
- Σπονδυλωτή δομή και οργάνωση σε επιμέρους ενότητες.
- Δυνατότητα ολοκλήρωσης των σεναρίων σε παιδαγωγικά κατάλληλο και εύλογο χρόνο.



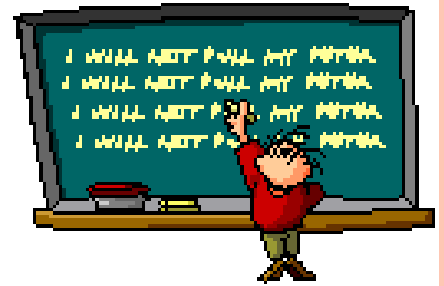
5. ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ



- Ποιότητα του επιπέδου σχεδίασης.
- Κατάλληλη οργάνωση του παραθύρου.
- Συμβατότητα με την ηλικία των μαθητών.



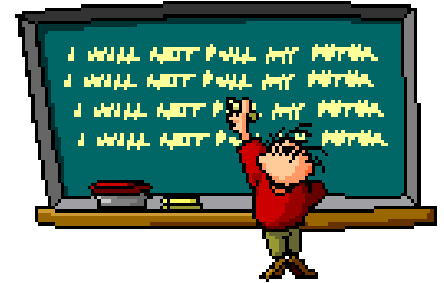
6. ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΡΤΙΟΤΗΤΑ



- Λειτουργία του λογισμικού (καταλληλότητα, αξιοπιστία, δυνατότητα ανάκαμψης, ασφάλεια κλπ.).
- Υποστήριξη λογισμικού (αναλυτικότητα, σταθερότητα, δυνατότητα δοκιμών κλπ.).
- Συμβατότητα του λογισμικού (δυνατότητα μεταφοράς, επαναχρησιμοποίησης, διαλειτουργικότητα κλπ.).



7. ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ



- Περιεχόμενα.
- Τεχνικές οδηγίες χρήσης.
- Αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων.
- Παιδαγωγικές οδηγίες αξιοποίησης του λογισμικού.

