

«Εφαρμογές Πληροφορικής» Α' ΓΕΛ

ΠΣ–Φιλοσοφία–Σκοπός–Αξιολόγηση

Διαδικασία αξιολόγησης

- Πρόσκληση ανοικτού διαγωνισμού 3933/17-04-2014 (ΑΔΑ: ΒΙΦ1ΟΞΛΔ-ΦΑΦ)
- Ένα προταθέν βιβλίο
- Τριμελής Επιστημονική Επιτροπή Ποιοτικής Αξιολόγησης (ΕΕΠΑ):
 - Πανεπιστημιακός (Συντονιστής)
 - Σχολικός Σύμβουλος (Μέλος)
 - Εκπαιδευτικός κλάδου Πληροφορικής



Διαδικασία αξιολόγησης

- Προδιαγραφές συγγραφής εκπαιδευτικού υλικού:
 - Άρθρο 10
 - Διαστάσεις: 20,5 cm X 27,5 cm επί ποινή αποκλεισμού
 - Έκταση: **2ωρο μάθημα** = 130-140 σελίδες διδακτέας ύλης + 10-12 σελίδες όλα τα υπόλοιπα
- Κριτήρια αξιολόγησης εκπαιδευτικού υλικού:
 - Άρθρο 15
 - **5 κριτήρια**, καθένα από τα οποία περιελάμβανε αριθμό στοιχείων
 - Κάθε κριτήριο είχε ποσοστιαίο (%) συντελεστή βαρύτητας, αλλά και μονάδες στην κλίμακα 0-100

Διαδικασία αξιολόγησης

- Τα παραδοτέα της Επιστημονικής Επιτροπής Ποιοτικής Αξιολόγησης (ΕΕΠΑ):
 - Έκθεση Αξιολόγησης του κάθε μέλους
 - Πρακτικό Ποιοτικής Επάρκειας και Παιδαγωγικής Καταλληλότητας
 - Προσάρτημα κειμένου με οδηγίες



Διδακτική προσέγγιση

- Μάθημα επιλογής
- Εκτός Τράπεζας Θεμάτων (πολύ πιθανό)
- «Διδάσκεται στο εργαστήριο»
- Θεωρία και Εφαρμογή
- Δυνατότητα μη σειριακής διδασκαλίας ενοτήτων
- Δυνατότητα υλοποίησης projects μικρής χρονικής έκτασης
- Χρήσιμη η διδασκαλία κατά προτεραιότητα του κεφαλαίου 13: Εφαρμογές Νέφους

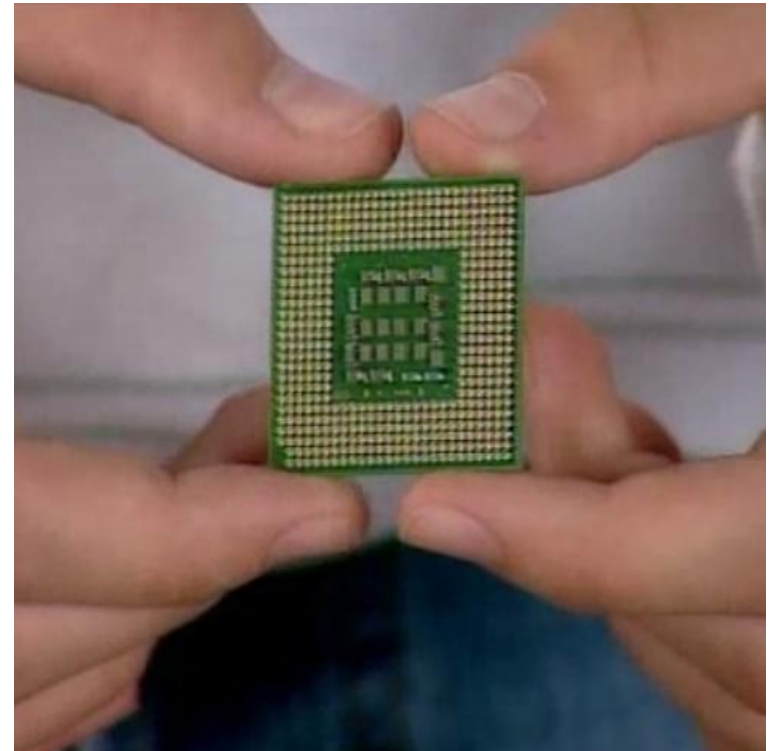
Διδακτική προσέγγιση

- Δημιουργία σεναρίων μαθήματος
- Δυνατότητα για διαθεματική προσέγγιση των υλοποιούμενων projects μικρής διάρκειας
- Αξιοποίηση εκπαιδευτικού υλικού τρίτων πηγών
- Αξιοποίηση εκπαιδευτικού υλικού από το Ψηφιακό Σχολείο και το Φωτόδεντρο



Ενδεικτικά μαθησιακά αντικείμενα (videos)

- Κεφάλαιο 1: Υλικό Υπολογιστών (Hardware)
<http://photodentro.edu.gr/video/r/8522/193?locale=el>



Ενδεικτικά μαθησιακά αντικείμενα (videos)

- Κεφάλαιο 8: Δίκτυα υπολογιστών









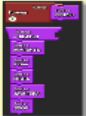

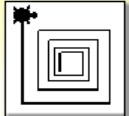
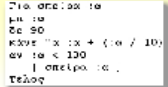


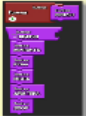
<http://photodentro.edu.gr/video/r/8522/248?locale=el>



Ενδεικτικά μαθησιακά αντικείμενα (applets)

- Κεφάλαιο 6: Περιβάλλοντα Ανάπτυξης Εφαρμογών
<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/994?locale=el>

Στιγμιότυπα από φάσεις ανάπτυξης ενός προγράμματος

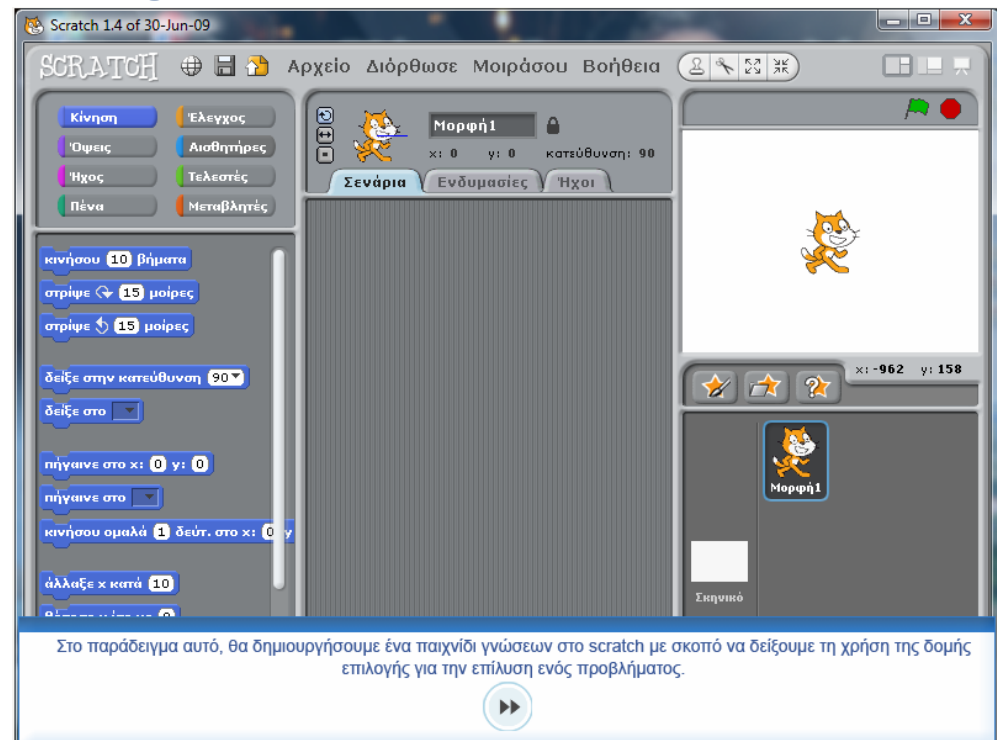
Αποτύπωση αλγορίθμου	Συγγραφή κώδικα. Προγραμματισμός	Αποτέλεσμα της εκτέλεσης του προγράμματος
		
		
		
		
		

Τοποθετήστε το καθένα στιγμιότυπο στο κατάλληλο πλαίσιο

Ενδεικτικά μαθησιακά αντικείμενα (applets)

- Κεφάλαιο 7: Υλοποίηση Εφαρμογών σε Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/673?locale=el>



The screenshot displays the Scratch 1.4 interface. The top menu bar includes 'Αρχείο', 'Διόρθωσε', 'Μοιράσου', and 'Βοήθεια'. The left sidebar contains categories like 'Κίνηση', 'Έλεγχος', 'Όψεις', 'Αισθητήρες', 'Ήχος', 'Τελεστές', 'Πένα', and 'Μεταβλητές'. The main workspace shows a cat sprite named 'Μορφή1' on a stage. The script area contains several code blocks: 'κινήσου 10 βήματα', 'στρίψε 15 μοίρες', 'στρίψε 15 μοίρες', 'δείξε στην κατεύθυνση 90', 'δείξε στο', 'πήγαινε στο x: 0 y: 0', 'πήγαινε στο', 'κινήσου ομαλά 1 δεύτ. στο x: 0 y: 0', and 'άλλαξε x κατά 10'. The bottom of the interface features a blue bar with a play button and the text: 'Στο παράδειγμα αυτό, θα δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι γνώσεων στο scratch με σκοπό να δείξουμε τη χρήση της δομής επιλογής για την επίλυση ενός προβλήματος.'

Ευχαριστώ για την προσοχή σας

Ερωτήσεις;;

