

Διάλεξη 7

Εκπαιδευτικό Λογισμικό I

ΚΟΝΤΟΥΠΑΝΑΓΙΩΤΑ

Εργαλεία κατασκευής Εννοιολογικού χάρτη, Δημιουργία Ασκήσεων
(Hotpotatoes)

Εννοιολογικοί χάρτες

Με τη χρήση τους οι μαθητές:

- Αποσαφηνίζουν την σκέψη τους
- Ενισχύσουν την ικανότητα τους να κατανοούν
- Ενσωματώνουν νέα γνώση
- Εντοπίζουν εσφαλμένες αντιλήψεις

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

- Αποτελούν μία ιδιαίτερη κατηγορία εκπαιδευτικού λογισμικού
- Μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα

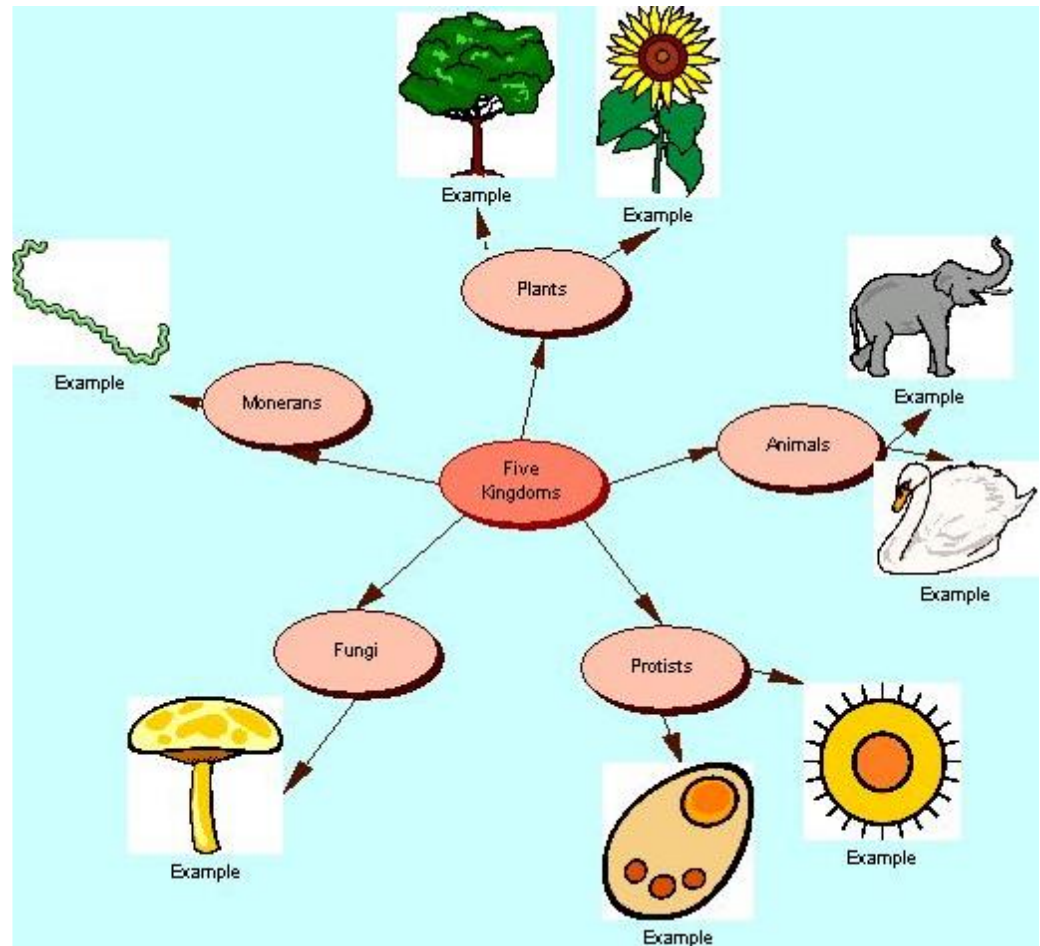
Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

Μερικά λογισμικά τέτοιου τύπου είναι:

- **Inspiration** (<http://www.inspiration.com>): εμπορικό πακέτο εννοιολογικής χαρτογράφησης
- **Kidspiration** (<http://www.inspiration.com>): Εμπορικό πακέτο εννοιολογικής χαρτογράφησης για προσχολική και σχολική ηλικία
- **Mywebspiration** (<http://www.webspirationpro.com/>) εμπορικό πακέτο διαδικτυακής εννοιολογικής χαρτογράφησης
- **COMPASS** (<http://hermes.di.uoa.gr/compass/>): Προσαρμοστικό Εργαλείο Αξιολόγησης Εννοιολογικών Χαρτών (ελεύθερο), Τμήμα Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Αθηνών
- **CMapsTools** (<http://cmap.ihmc.us>): ελεύθερο λογισμικό για εννοιολογική χαρτογράφηση από το Institute for Human and Machine Cognition (IHMC)

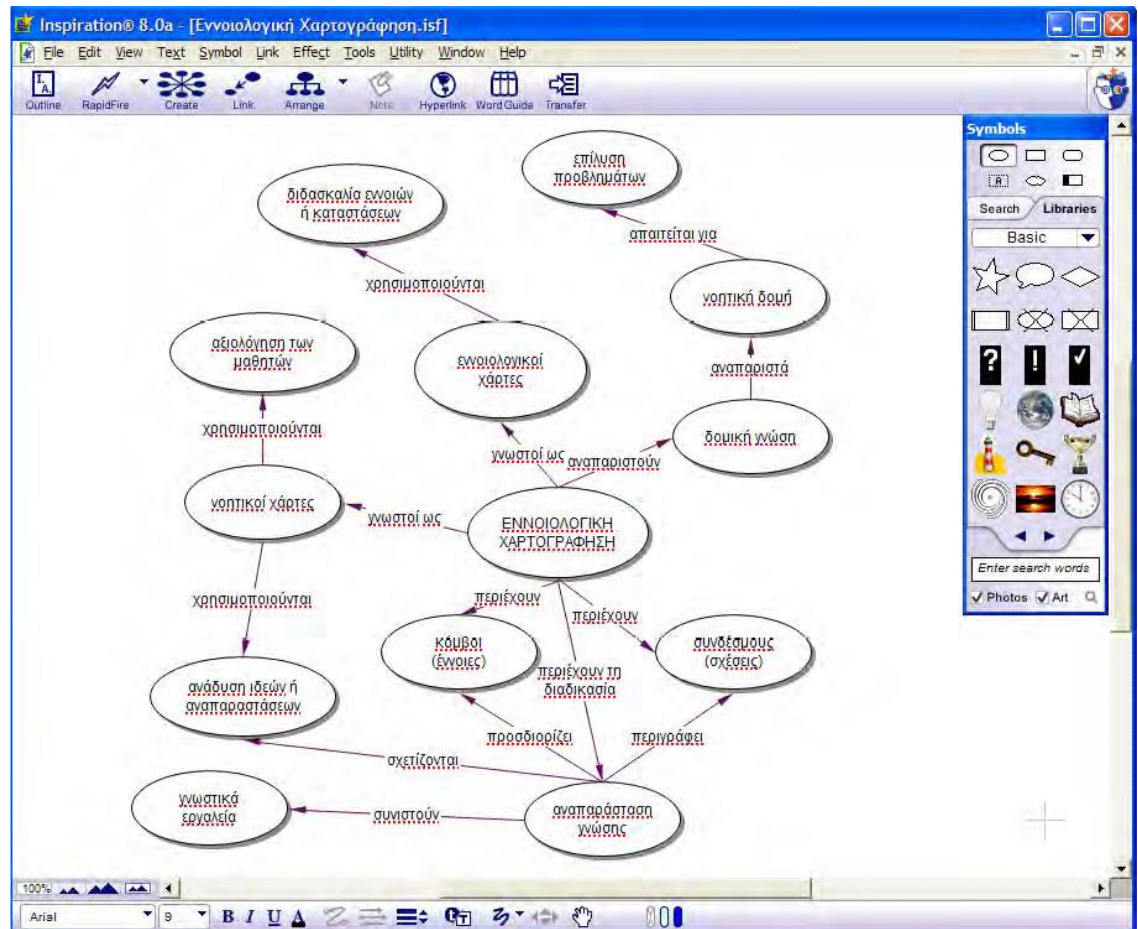
Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

Εικόνα –παράδειγμα για την απεικόνιση εννοιών με το λογισμικό *Kidspiration*



Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

Εικόνα –παράδειγμα για την απεικόνιση εννοιών με το λογισμικό *Inspiration*



Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

***CO*ncept*Ma*PASS*SS*essment*tool* (COMPASS)**

Υποστηρίζει την εκπόνηση διαφόρων τύπων δραστηριοτήτων εννοιολογικής χαρτογράφησης:

- (α) αναλύει τους χάρτες των εκπαιδευόμενων και προσφέρει ποιοτική και ποσοτική αξιολόγηση της γνώσης του εκπαιδευόμενου,
- (β) παρέχει ανατροφοδότηση διαφόρων τύπων: κειμένου, γραφικών κ.λπ., λαμβάνοντας υπόψη τις προτιμήσεις του εκπαιδευόμενου
- (γ) προωθεί τον έλεγχο της διαδικασίας ανατροφοδότησης από τον εκπαιδευόμενο

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

:: Home Page

:: Web-based Adaptive Educational Systems

:: Educational Software

:: Web Courses

:: Computer Science Education Activities

:: Natural Language Processing Tools

:: Publications

:: Laboratory Members

:: Communication

COMPASS

:: Description >>

COMPASS: An Adaptive Web-enabled Concept Map Assessment Tool



DESCRIPTION

COMPASS (COncept MaP ASSESSment tool) (<http://hermes.di.uoa.gr/compass>) is an adaptive web-enabled concept map assessment tool, aiming to serve both the assessment and the learning processes by employing a variety of concept mapping activities and providing different informative, tutoring and reflective feedback components, tailored to learners' individual characteristics and needs.

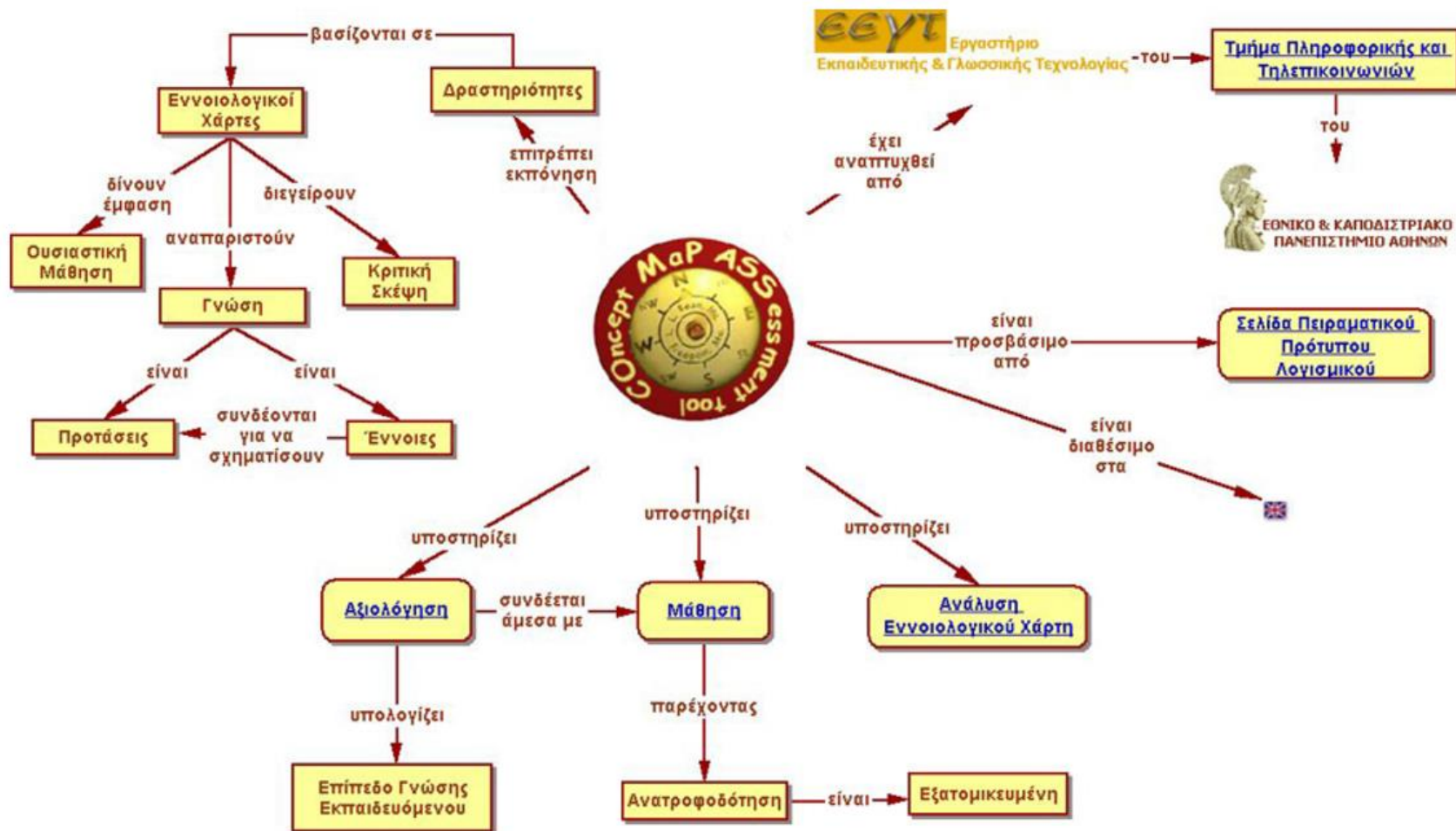
In particular, COMPASS:

- provides various activities, addressing specific learning outcomes. Depending on the outcomes, the activities may employ different concept mapping tasks, which are characterized along a directedness continuum from high-directed to low-directed, based on the information/support provided to learners. The concept mapping tasks may refer to:
 - (i) the construction of a map,
 - (ii) the evaluation of a given map (i.e. the evaluation/correction of a map in case of the identification of any errors),
 - (iii) the completion of a given map (i.e. the completion of a map by filling the requested components),
 - (iv) the extension of a given map (i.e. add new concepts and relationships), or
 - (v) combinations of the abovementioned tasks e.g. evaluation and completion of a given map.

Depending on the degree of support provided, learners may have at their disposal a list of concepts and/or a list of relationships to use in the task (e.g. 'concept-list construction' task, 'concept-relationship lists extension' task) or may be free to choose the desired concepts and/or relationships (e.g. 'free construction' task). The provided lists may contain not only the required concepts/relationships but also concepts/relationships that play the role of distracters (i.e. concepts that can be characterized as superfluous and relationships that are incorrect).

- analyzes learner's map in order to identify any errors, to diagnose learner's incomplete understanding/beliefs and false beliefs, to evaluate learner's knowledge level as well as to provide specific performance feedback. The map analysis is accomplished by comparing learner's map with the expert one and identifies specific error categories.
- assesses learner's map and evaluates learner's knowledge level on the central concept of the map. The embedded assessment scheme adopts the relational method by examining the accuracy and completeness of the presented propositions on learner's map and taking into account the missing ones, with respect to the propositions presented on the expert map. The evaluation of learner's knowledge level depends on the weights assigned to the concepts and the propositions included in expert map as well as to the error categories. The weights are assigned by the instructor and reflect the degree of importance of the concepts and propositions as well as of the error categories, with respect to the learning outcomes addressed by the activity. This way, the instructor has the possibility to personalize the assessment process.

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης



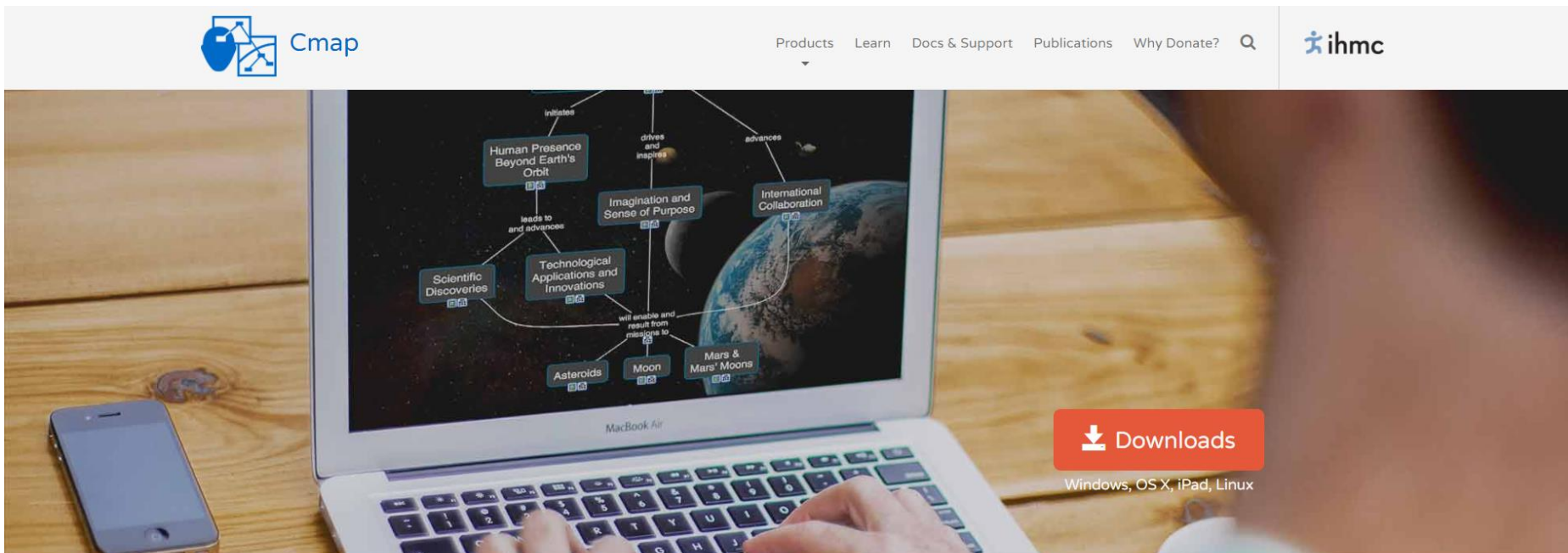
Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

CmapTools

- Λογισμικό δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών (freeware).
- Απλό στη χρήση και με αρκετές δυνατότητες παρέχει στον χρήστη ένα απλά διαμορφωμένο περιβάλλον ώστε ακόμα και ένα άπειρος χρήστης να μπορεί να το χρησιμοποιήσει.

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

CmapTools



The screenshot shows the CmapTools website interface. At the top left is the Cmap logo, and at the top right is the ihmc logo. The main navigation menu includes: Products, Learn, Docs & Support, Publications, Why Donate?, and a search icon. The central image features a laptop displaying a concept map about space exploration. The map includes nodes such as 'Human Presence Beyond Earth's Orbit', 'Imagination and Sense of Purpose', 'International Collaboration', 'Scientific Discoveries', 'Technological Applications and Innovations', 'Asteroids', 'Moon', and 'Mars & Mars' Moons'. Relationships are indicated by arrows with labels like 'initiates', 'drives and inspires', 'advances', 'leads to and advances', and 'will enable and result from missions to'. A red 'Downloads' button is visible in the bottom right corner of the image, with the text 'Windows, OS X, iPad, Linux' below it.

Cmap software is a result of research conducted at the Florida Institute for Human & Machine Cognition (IHMC). It empowers users to construct, navigate, share and criticize knowledge models represented as concept maps.

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

CmapTools



Cmap

Products

Learn

Docs & Support

Publications

Why Donate?



ihmc



Cmap Cloud & CmapTools in the Cloud

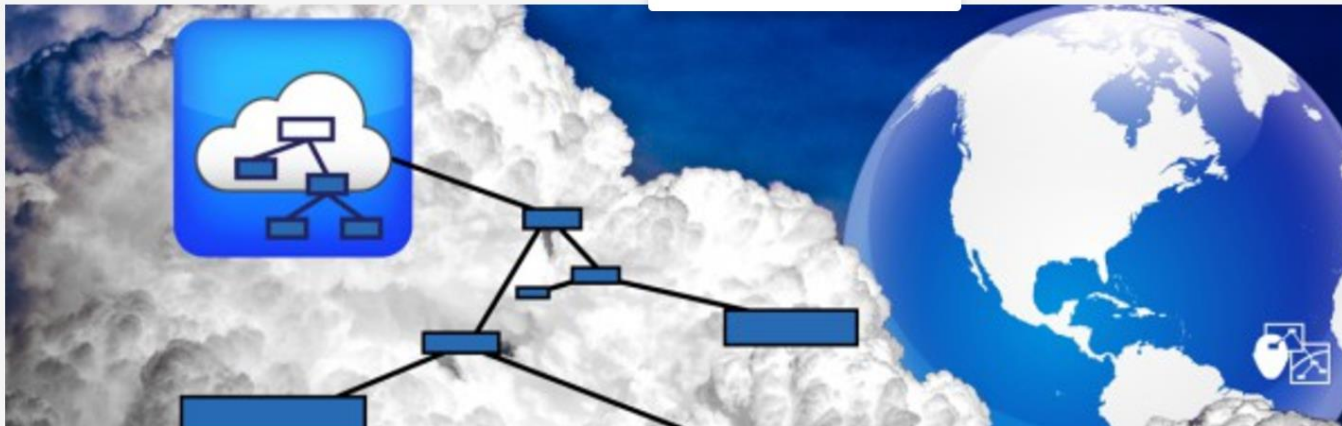
CmapTools

CmapTools for iPad

CmapServer

Cmap Cloud & CmapTools in the Cloud

NASA Asteroid Redirect Mission iPad App



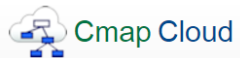
Cmap Cloud: Shared Resources and concept mapping on the Web

The Cmap Cloud enables the construction and sharing of concept maps using Web browsers, and the sharing of these concept maps with other users.

The Cmap Cloud provides a centralized sharing site for users to store and share their concept maps and access them from the three versions of CmapTools:

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

CmapTools



Home Cmaps Panagiota Log out Help

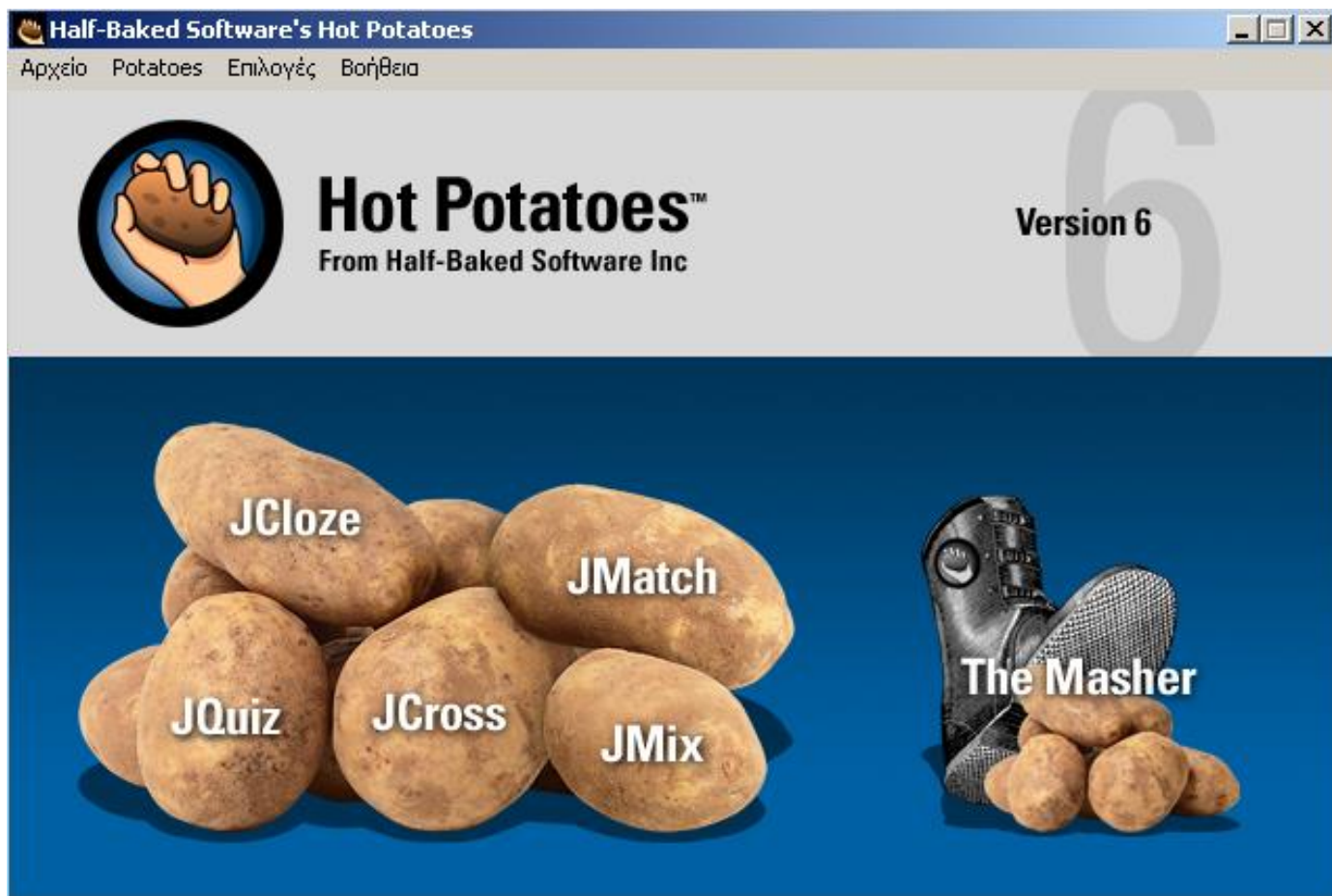
Actions Cmaps & Resources Cmappers

- Save **Create new Cmap with web editor**
- Change Properties...
- Export to CXL
- Export to SVG
- Export to JPEG
- Print Preview
- Undo
- Redo
- Cut
- Copy
- Paste
- Delete
- Select All
- Select Concepts
- Select Linking Phrases
- Select Connections
- Open in Cmap Viewer
- Email Link to Cmap

Verdana 12 **b** *i* u Pad: 1

UntitledCmap-0

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΑΣΚΗΣΕΩΝ



ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

- ❑ Το λογισμικό **Hot Potatoes** μας επιτρέπει να δημιουργούμε ασκήσεις που μπορούν να επεξεργαστούν από οποιοδήποτε υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο.
- ❑ Βασίζεται στη λειτουργία HTML και Javascript αλλά δεν είναι απαραίτητο ο χρήστης να γνωρίζει αυτές τις γλώσσες προγραμματισμού.
- ❑ Το μόνο που απαιτείται από τον χρήστη είναι να κατασκευάσει τις ερωτήσεις και το πρόγραμμα μόνο του δημιουργεί τις ιστοσελίδες τις οποίες μπορούμε να ανεβάσουμε στο διαδίκτυο.

Παιδαγωγική αξία-Διδακτική χρήση

- ❑ Οι αξία των προγραμμάτων του Hotpotatoes βρίσκεται κυρίως στη δυνατότητα που δίνεται στον εκπαιδευτικό να φτιάξει εύκολα πολλά και διαφορετικά είδη ασκήσεων με τη μορφή ιστοσελίδων (html).
- ❑ Στη συνέχεια οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση στις ασκήσεις είτε μέσα στο σχολικό εργαστήριο (εφόσον αποθηκευτούν στο τοπικό δίκτυο) είτε με σύνδεση στο διαδίκτυο (εφόσον αποθηκευτούν σε διακομιστή ιστοσελίδων π.χ στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο).
- ❑ Εφόσον οι ασκήσεις συνδυαστούν κατάλληλα με το μάθημα και γίνει εκμετάλλευση των δυνατοτήτων του προγράμματος για ανατροφοδότηση (feedback), τότε μπορούμε να μιλάμε για ένα αξιόλογο εργαλείο στα χέρια του κάθε εκπαιδευτικού, που δε θα περιοριστεί σε μια απλή μηχανή αξιολόγησης της διδασκαλίας.

Όροι χρήσης

Το λογισμικό **Hot Potatoes** διατίθεται δωρεάν για εκπαιδευτικούς σκοπούς από το University of Victoria Humanities Computing and Media Centre.

Απαιτήσεις:

- ❑ Το λογισμικό στην έκδοση 6.3 μπορεί να εγκατασταθεί σε υπολογιστές με λειτουργικό Windows 98/ME/NT4/2000/XP/Vista/Win7.
- ❑ Ένα Web browser (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Chrome, κλπ.)
- ❑ Πρόσβαση στο διαδίκτυο (αν θέλουμε να ανεβάσουμε ή να πάρουμε τις ασκήσεις μέσω διαδικτύου)

Παρουσίαση του HOT POTATOES

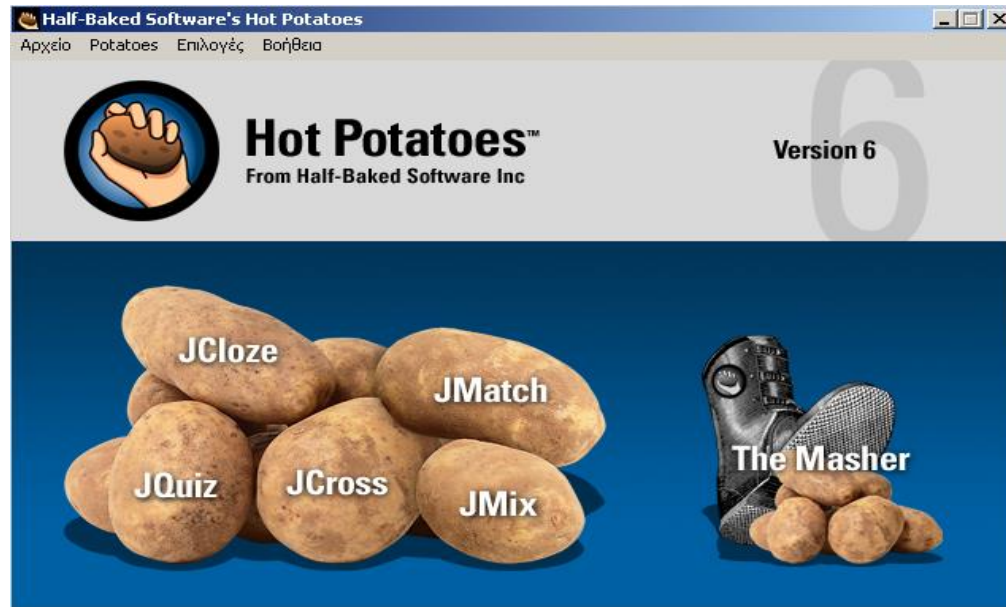
Μπορούμε να το «κατεβάζουμε» από τη διεύθυνση:
<http://hotpot.uvic.ca/>

Περιλαμβάνει 6 επιμέρους προγράμματα:

1. JCloze
2. JQuiz
3. JCross
4. JMatch
5. JMix
6. The Masher



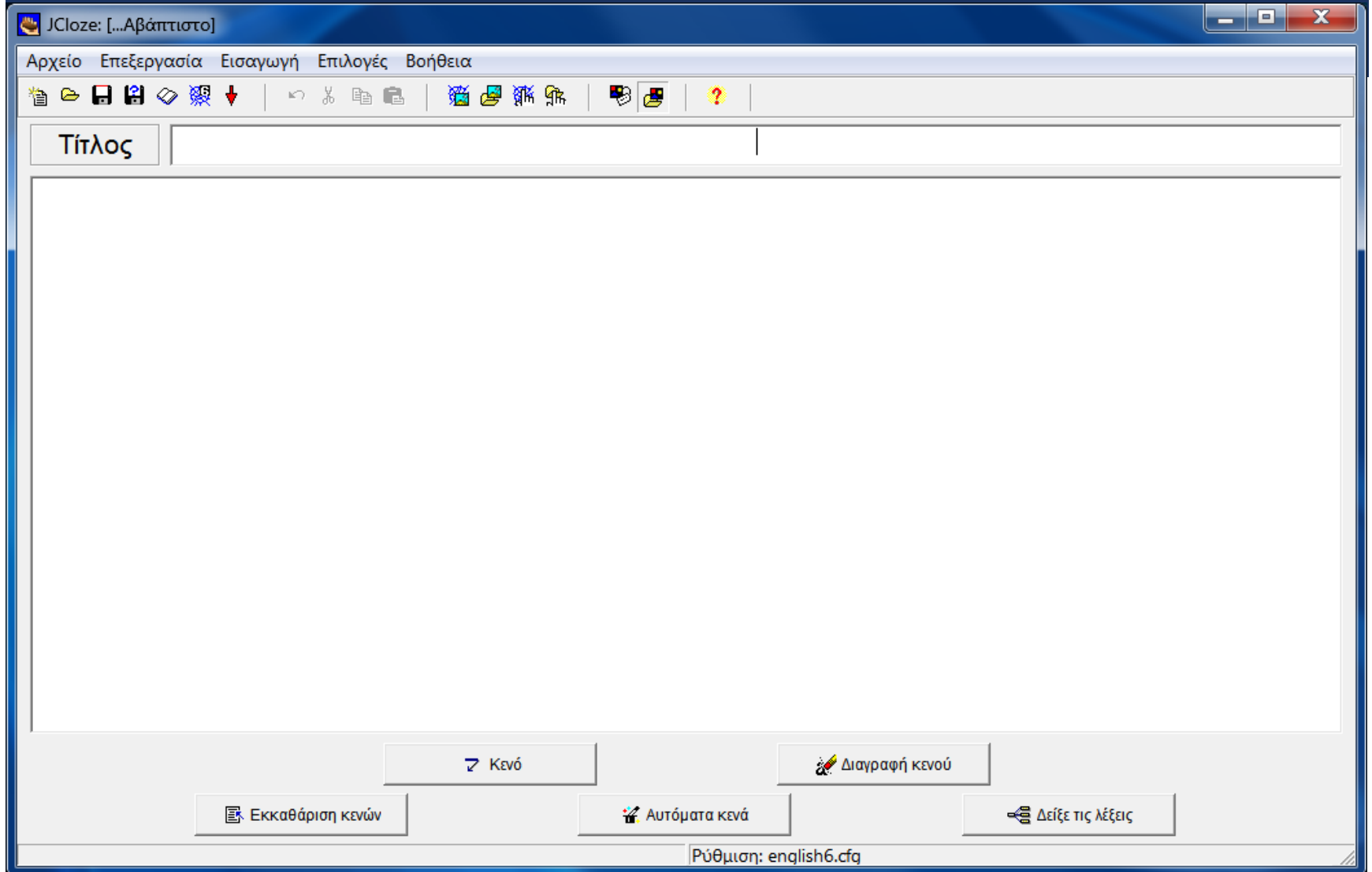
Παρουσίαση των επιμέρους προγραμμάτων του Hot Potatoes



JCloze

- ❑ Με το πρόγραμμα **JCloze** μπορούμε να δημιουργήσουμε ερωτήσεις συμπλήρωσης κενών.
- ❑ Για κάθε κενό μπορούν να τοποθετηθούν πολλές σωστές απαντήσεις ενώ παρέχεται η δυνατότητα βοήθειας στο μαθητή για να βρει τη σωστή λέξη.

JCloze



JQuiz

- ❑ Με το λογισμικό Jquiz μπορούμε να φτιάξουμε ερωτήσεις τεσσάρων τύπων συμπεριλαμβανομένων και ερωτήσεων πολλαπλών επιλογών.
- ❑ Μπορούμε επίσης να ανατροφοδοτήσουμε τις λάθος απαντήσεις και να παράσχουμε βοήθεια για καθοδήγηση στους μαθητές μας προς τη σωστή απάντηση.

JQuiz

JQuiz: [...Αβάπτιστο]

Αρχείο Επεξεργασία Εισαγωγή Διαχείριση Ερωτήσεων Επιλογές Βοήθεια

Τίτλος

E 1

Πολλαπλών επιλογών

Βαρύτητα: 100

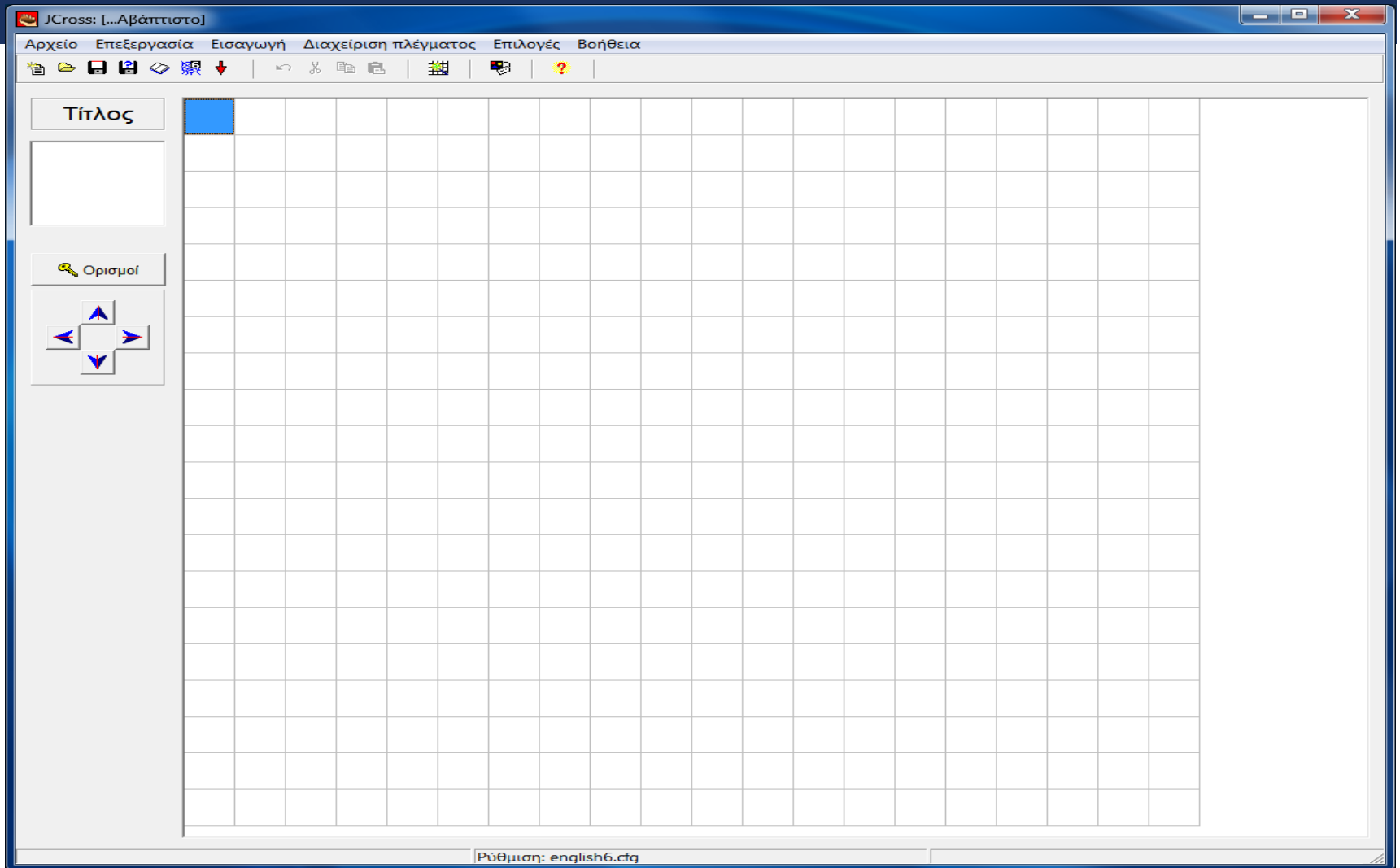
	Απαντήσεις	Βοήθεια	Ρυθμίσεις
A			<input type="checkbox"/> Αποδοχή ως σωστό 0 % σωστό
B			<input type="checkbox"/> Αποδοχή ως σωστό 0 % σωστό
Γ			<input type="checkbox"/> Αποδοχή ως σωστό 0 % σωστό
Δ			<input type="checkbox"/> Αποδοχή ως σωστό 0 % σωστό

Ρύθμιση: english6.cfg

JCross

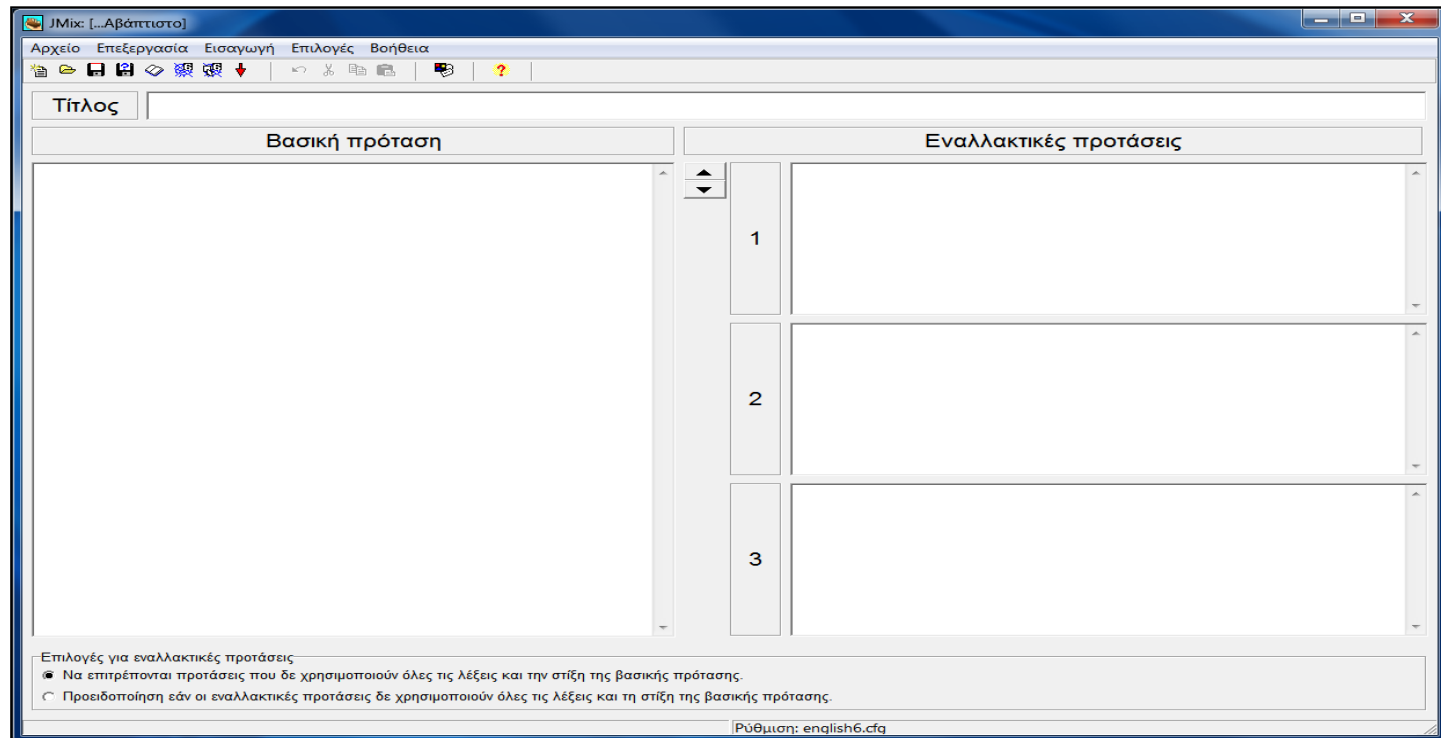
- ❑ Με το λογισμικό JCross μπορούμε να σχεδιάσουμε σταυρόλεξα τα οποία συμπληρώνονται on line.
- ❑ Επιπλέον οι μαθητές μας όπως στα προηγούμενα λογισμικά να ζητήσει βοήθεια και το πρόγραμμα του δίνει ένα γράμμα της λέξης που ψάχνει να βρει.

JCross



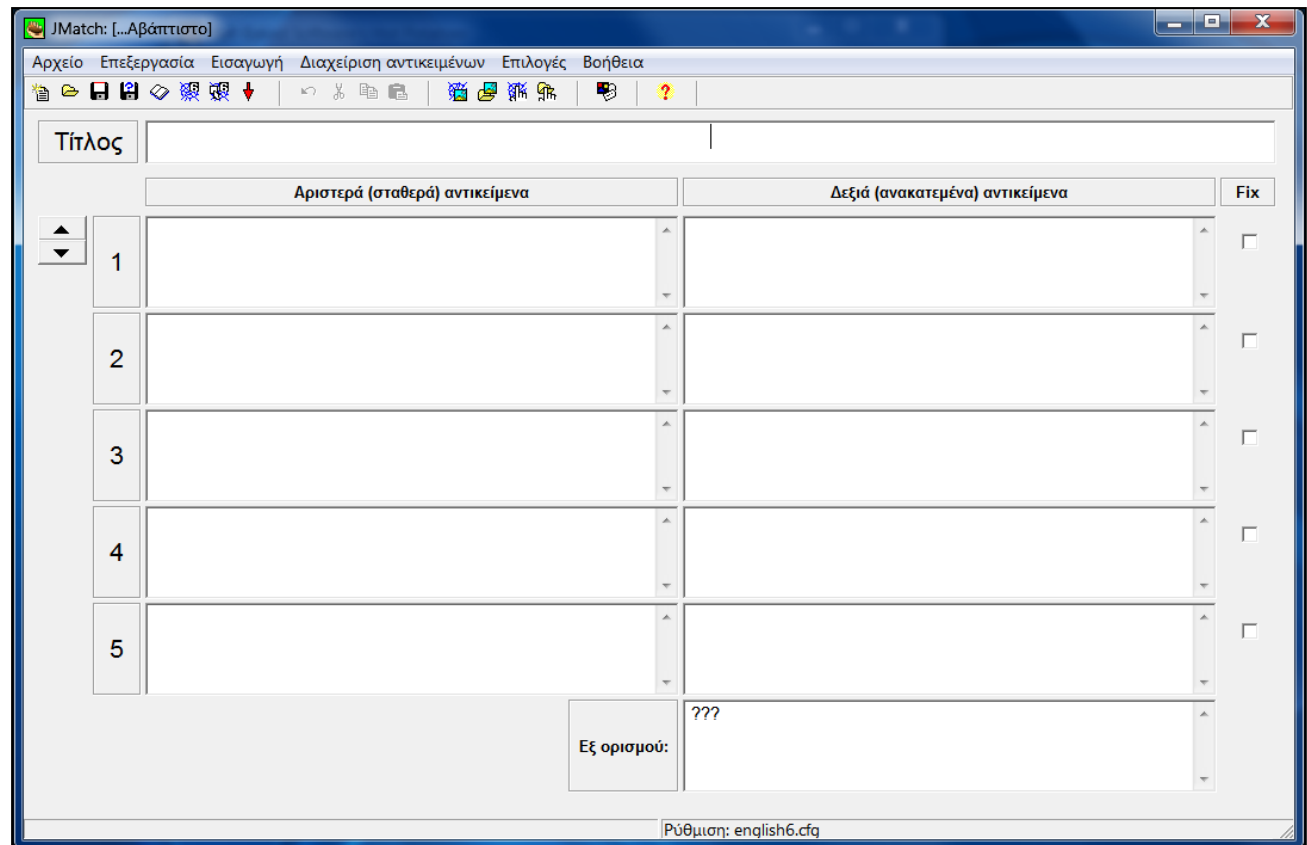
JMix

Με το λογισμικό Jmix μπορούμε να δημιουργήσουμε ασκήσεις στοίχισης. Δίνει τις λέξεις μιας πρότασης ή ενός τύπου ανακατεμένα, και ζητά να τοποθετηθούν στη σωστή σειρά.

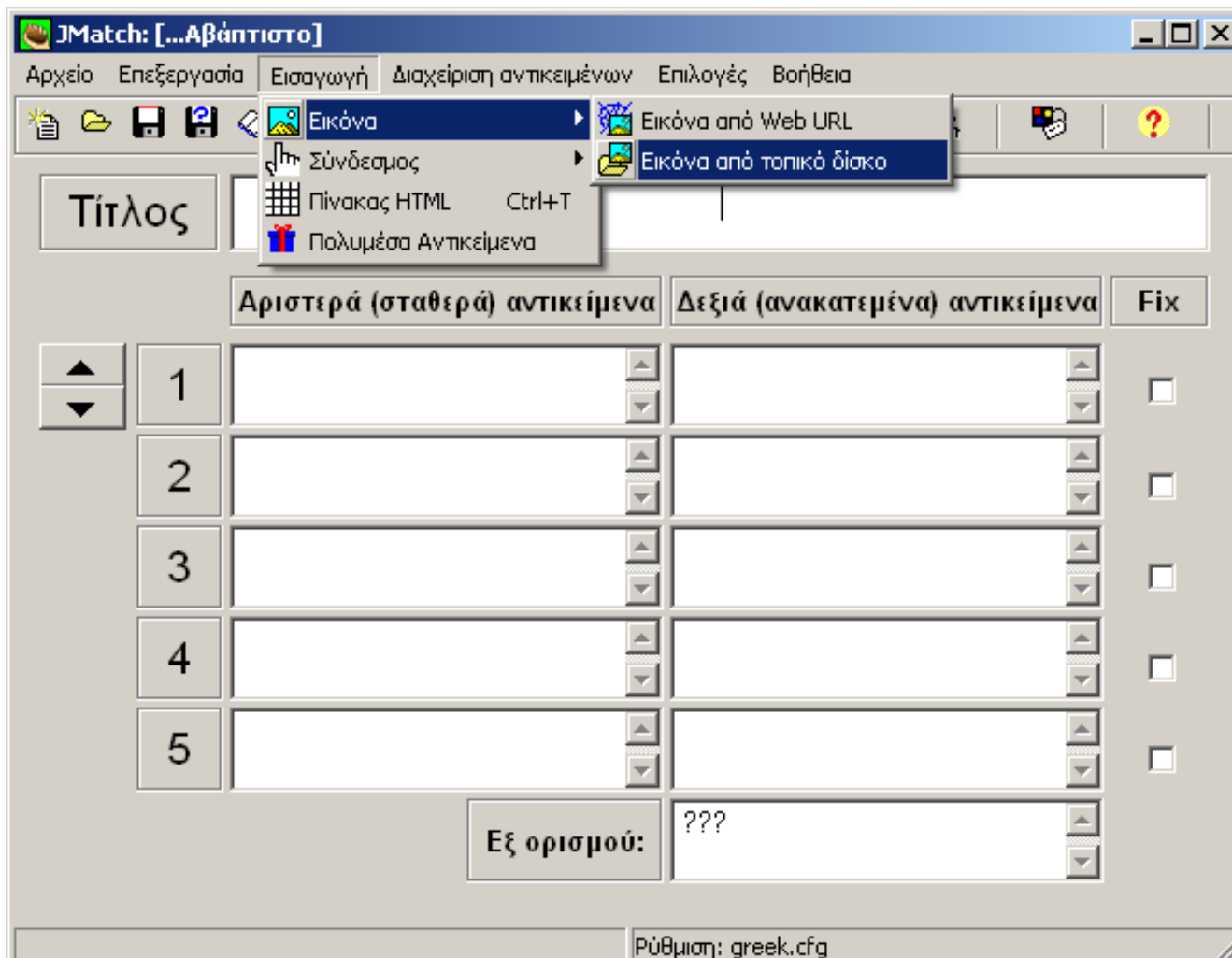


JMatch

Με το πρόγραμμα JMatch μπορούμε να δημιουργήσουμε ερωτήσεις αντιστοίχισης αλλά και να εντάξουμε και εικόνες.

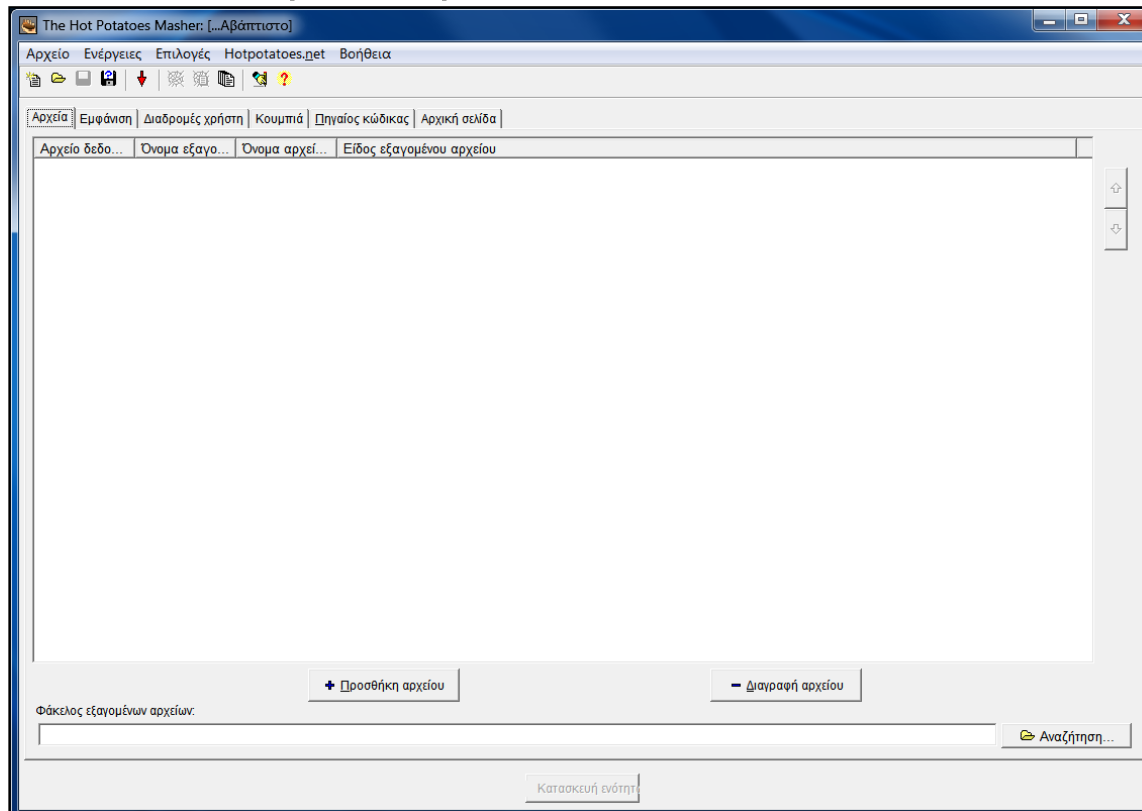


JMatch: Εισαγωγή εικόνας



JMasher

Το λογισμικό Jmasher είναι μια διαφορετική εφαρμογή από τις άλλες που στη δωρεάν έκδοση μπορούμε να δημιουργήσουμε μεγαλύτερες ενότητες υλικού, συνδεδεμένες μεταξύ τους.

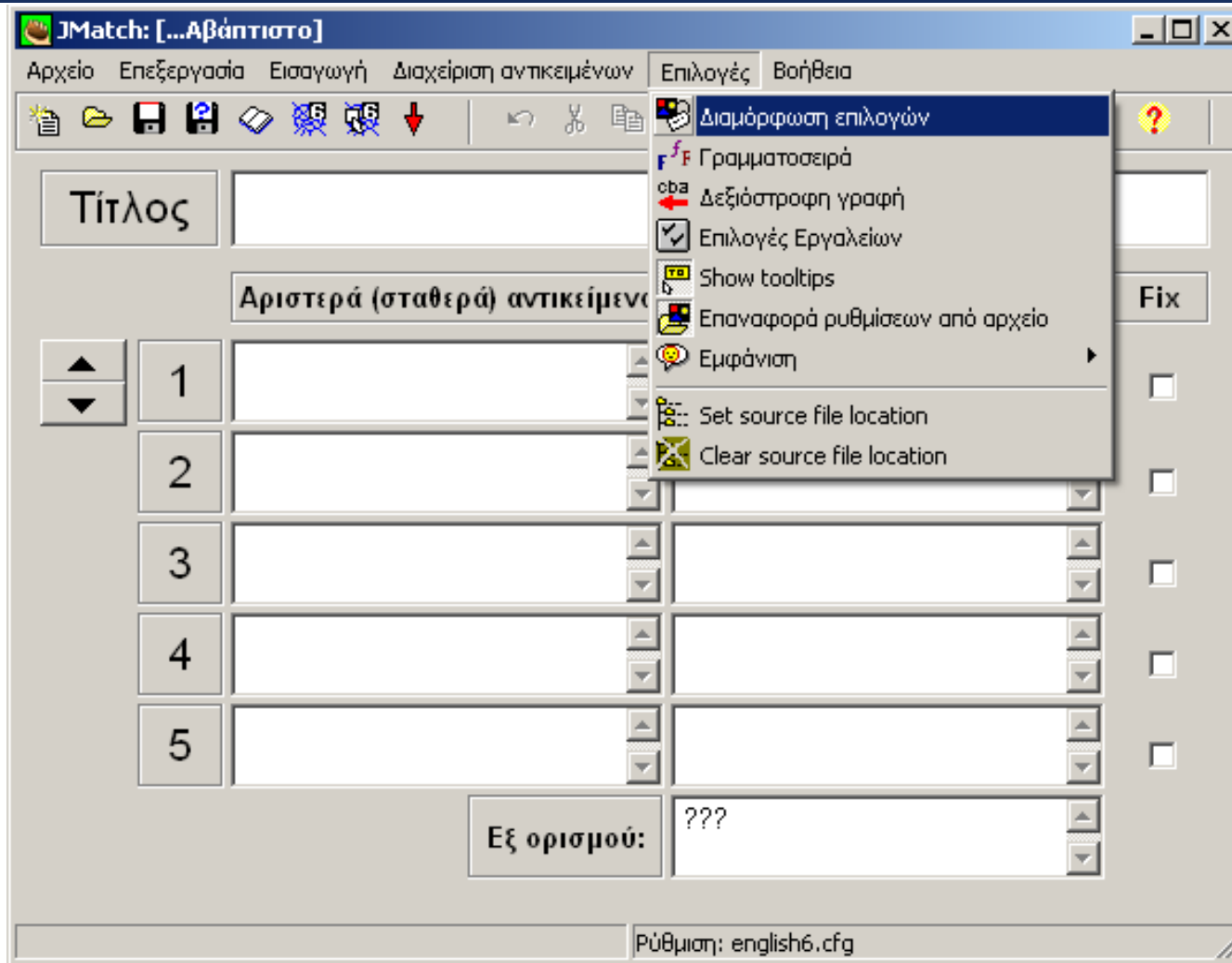




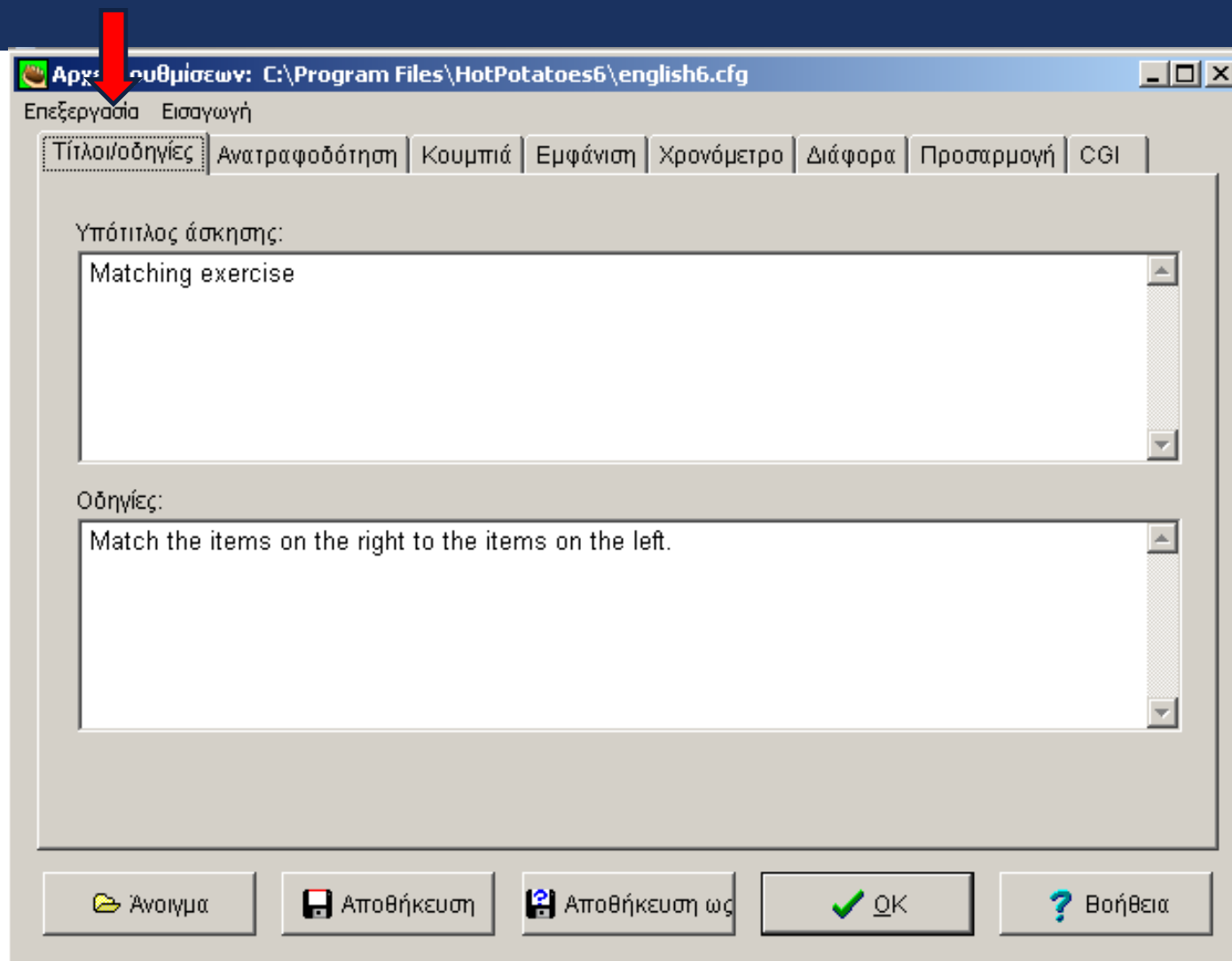
ΓΕΝΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ



Προσαρμογή της εμφάνισης



ΓΕΝΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ



ΓΕΝΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Αρχείο ρυθμίσεων: C:\Program Files\HotPotatoes6\english6.cfg

Επεξεργασία Εισαγωγή

Τίτλοι/οδηγίες Ανατραφοδότηση Κουμπιά Εμφάνιση Χρονόμετρο Διάφορα Προσαρμογή CGI

Δείκτης για "Σωστό":
:-)

Δείκτης για "Λάθος":
X

Βαθμολογία:
ΤΟ ΣΚΟΡ ΣΟΥ ΕΙΝΑΙ

Σωστή πρόβλεψη:
Correct! Well done.

Λάθος:
Sorry! Try again. Incorrect matches have been removed.

Άνοιγμα Αποθήκευση Αποθήκευση ως OK Βοήθεια

ΓΕΝΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Αρχείο ρυθμίσεων: C:\Program Files\...tPotatoes6\english6.cfg

Επεξεργασία Εισαγωγή

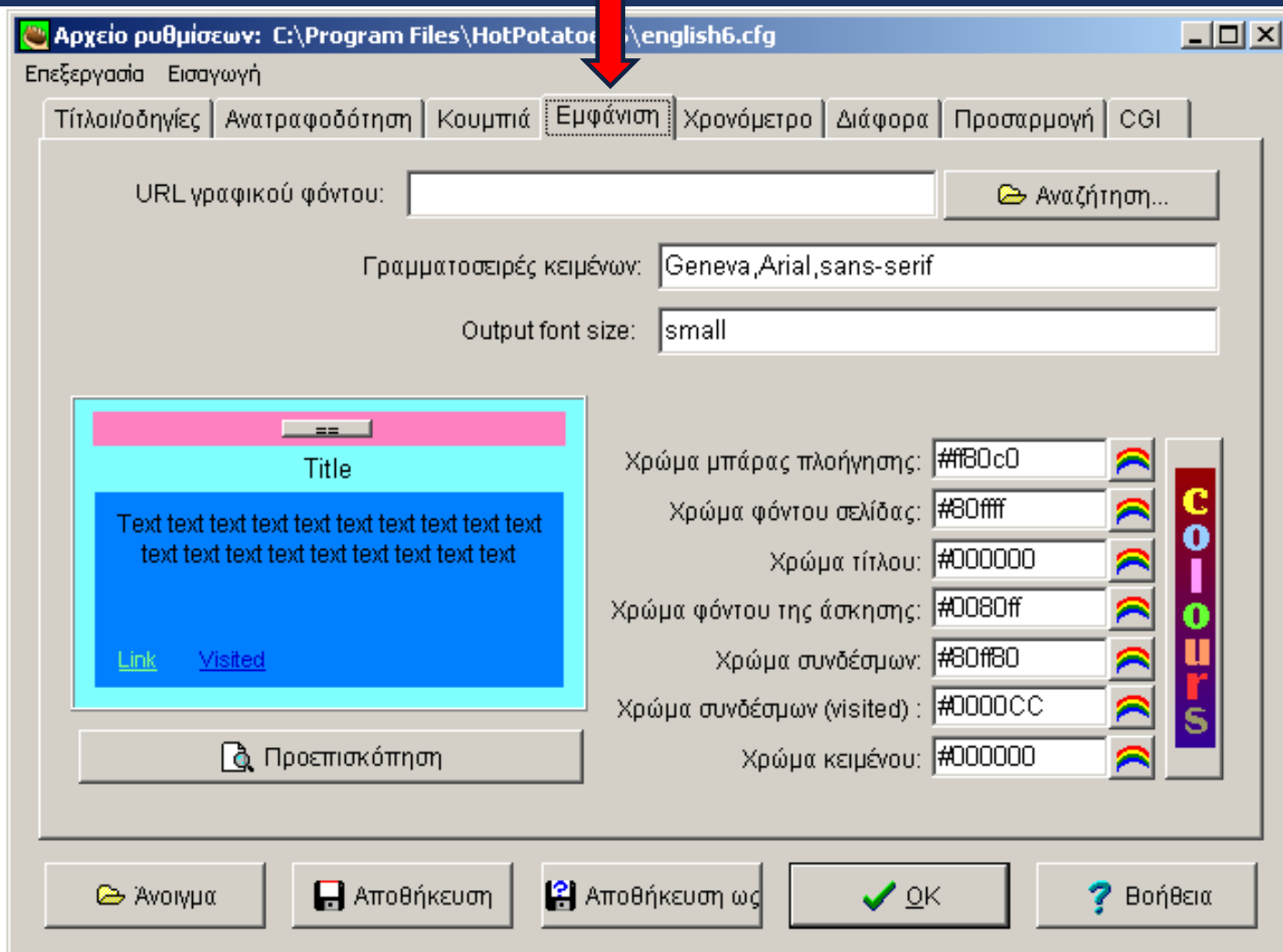
Τίτλοι/οδηγίες | Ανατραφοδότηση | **Κουμπιά** | Εμφάνιση | Χρονόμετρο | Διάφορα | Προσαρμογή | CGI

Κείμενο κουμπιού "Έλεγχος Απάντησης":	Κείμενο κουμπιού "Next" για flashcard
<input type="text" value="ΕΛΕΓΧΟΣ"/>	<input type="text" value="Next"/>
Κείμενο κουμπιού "OK":	Κείμενο κουμπιού "Delete" για flashcard
<input type="text" value="OK"/>	<input type="text" value="Delete"/>

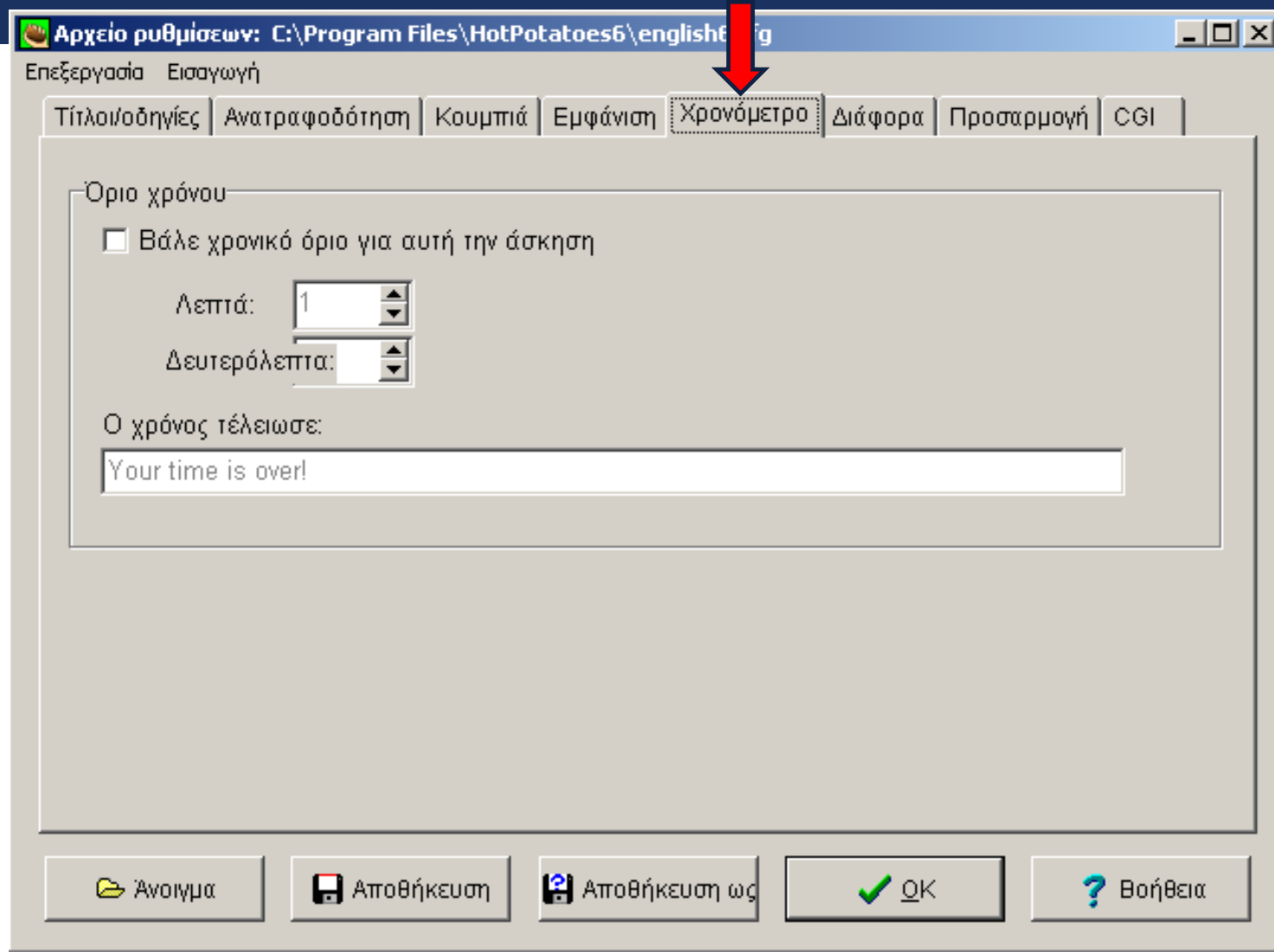
Αναζήτηση:

<input checked="" type="checkbox"/> Να μπει κουμπί "Επόμενη άσκηση"	Κείμενο: <input type="text" value="=>"/>
URL σελίδας επόμενης άσκησης: <input type="text" value="nextpage.htm"/>	<input type="button" value="Αναζήτηση..."/>
<input checked="" type="checkbox"/> Να μπει κουμπί "Περιεχόμενα"	Κείμενο: <input type="text" value="ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ"/>
URL σελίδες περιεχομένων: <input type="text" value=".../index1.htm"/>	<input type="button" value="Αναζήτηση"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Να μπει κουμπί "Πίσω"	Κείμενο: <input "="" type="text" value="<="/>

ΓΕΝΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ



ΓΕΝΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ



Εξαγωγή ως ιστοσελίδα

JMatch: [...Αβάπτιστο] [_] [□] [×]

Αρχείο Επεξεργασία Εισαγωγή Διαχείριση αντικειμένων Επιλογές Βοήθεια

☀ 📁 💾 📄 📖 🌐 🌐 ⬇ ↶ ✂ 📄 📄 🌐 🖨 🌐 📏 🗑 ?

Τίτλος

	Αριστερά (σταθερά) αντικείμενα	Δεξιά (ανακατεμένα) αντικείμενα	Fix
1			<input type="checkbox"/>
2			<input type="checkbox"/>
3			<input type="checkbox"/>
4			<input type="checkbox"/>
5			<input type="checkbox"/>
Εξ ορισμού:		???	<input type="checkbox"/>

Ρύθμιση: greek.cfg

Εξαγωγή ως ιστοσελίδα

Ενέργεια - Mozilla Firefox

Αρχείο Επεξεργασία Προβολή Ιστορικό Σελιδοδείκτες Εργαλεία Βοήθεια

file:///J:/pake/ergasies/hot_ashsh/hot/mach/4.htm

Πιο συχνά αναγνωσ... Εκκινώντας Τίτλοι ειδήσεων

Google Αναζήτηση Σελιδοδείκτες Έλεγχος Μετάφραση panmar56

go on: επικοινωνία Ενέργεια

<=> ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ =>

Ενέργεια

Ασκηση αντιστοίχισης

αντιστοιχίσε τις λέξεις στα αριστερά με τις λέξεις στα δεξιά

ΕΛΕΓΧΟΣ

Δυναμική ενέργεια	συσπειρωμένο ελατήριο
κινητική ενέργεια	σωμα που κάνει ελεύθερη πτώση
μηχανική ενέργεια	σωμα με ταχύτητα μη μηδενική

Ολοκληρώθηκε

Εναρξη go on: hot... Ενέργεια ... mach To Hot Pot... Microsoft ... Hot Potatoes χωρίς τίτλ... JMatch EN 6:48 μμ



Ενδεικτικές ασκήσεις με το λογισμικό Hot Potatoes



Άσκηση για πρακτική εξάσκηση με το JCross

ΔΙΑΙΡΕΙ: «... και βασίλευε »: χώρισέ τους και κυβέρνησέ τους.

ΛΕΓΕΩΝΑ: Ρωμαϊκό στρατιωτικό σώμα.

ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ: δικαίωμα που έδιναν οι Ρωμαίοι στους λαούς που κατακτούσαν να διοικούνται με δικούς τους νόμους και άρχοντες.

ΛΑΤΙΝΙΚΑ: Η γλώσσα των Ρωμαίων.

ΜΕΣΟΓΕΙΟΣ: Οι Ρωμαίοι την αποκαλούσαν "η θάλασσά μας" (στην ονομαστική).

ΡΩΜΗ: "Όλοι οι δρόμοι οδηγούν στη"

ΑΓΓΕΛΙΟΦΟΡΟΙ: Μετέφεραν την αλληλογραφία στην αυτοκρατορία.

ΤΙΒΕΡΗΣ: Ποταμός της Ρώμης.

ΚΟΛΟΣΣΑΙΟ: Μεγάλο κτίριο στη Ρώμη όπου οι Ρωμαίοι αυτοκράτορες πρόσφεραν "άρτο και θεάματα".

ΕΓΝΑΤΙΑ: Οδός που κατασκευάστηκε από τους Ρωμαίους, ξεκινούσε από το Δυρράχιο περνούσε από τη Θεσσαλονίκη και κατέληγε στο Βυζάντιο.

ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑΣ: Ονομαζόταν έτσι ο πρώτος πολίτης της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας.

ΑΕΤΟΣ: Σύμβολο της δύναμης του Ρωμαίου Αυτοκράτορα.

ΕΛΛΗΝΟΡΩΜΑΙΚΟΣ: Ο πολιτισμός που γεννήθηκε μετά την κατάκτηση της Ελλάδας από τους Ρωμαίους.

Άσκηση για πρακτική εξάσκηση με το JCross

JCross: F:\ΑΡΧΕΙΑ ΤΟΛΗ\ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ\ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ\ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ\ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤ...

Αρχείο Επεξεργασία Εισαγωγή Διαχείριση πλέγματος Επιλογές Βοήθεια

Τίτλος

Ορισμοί

ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑΣ

ΕΛΛΗΝΟΡΩΜΑΙΚΟΣ

ΛΕΣΜΟΝΟΜΙΑ

ΦΟΙΝΙΚΟΛΟΣΣΑΙΟ

ΔΙΑΙΡΕΙ


ΕΤΙΒΕΡΗΣ

ΓΕΝΑ

Ρύθμιση: english6.cfg Μέγεθος πλέγματος: 18 x 18

Άσκηση για πρακτική εξάσκηση με το JMatch

- Επιλέξτε το εργαλείο JMATCH
- Επιλέξτε ένα θέμα της δικής σας επιλογής, π.χ. τα ζώα της Ελλάδας
- Στο αριστερό μέρος του προγράμματος Jmatch ορίσετε τα ζώα που επιθυμείτε.
- Ανοίξτε το πρόγραμμα πλοήγησης Internet Explorer και πληκτρολογήστε τη διεύθυνση www.google.gr
- Ψάξτε τις εικόνες των ζώων που έχετε ορίσει και αποθηκεύστε της σε ένα αρχείο στον υπολογιστή σας.
- Ανοίξτε το πρόγραμμα Jmatch και εισάγεται στο δεξί μέρος του προγράμματος τις εικόνες των ζώων.
- Αποθηκεύστε την εργασία σας σαν αρχείο του προγράμματος και δικτυακά.
- Δώστε το στη διπλανή ομάδα να το λύσει.



Αναλυτικό παράδειγμα πρακτικής εξάσκησης με το JClose



Αναλυτικό παράδειγμα πρακτικής εξάσκησης με το JClose

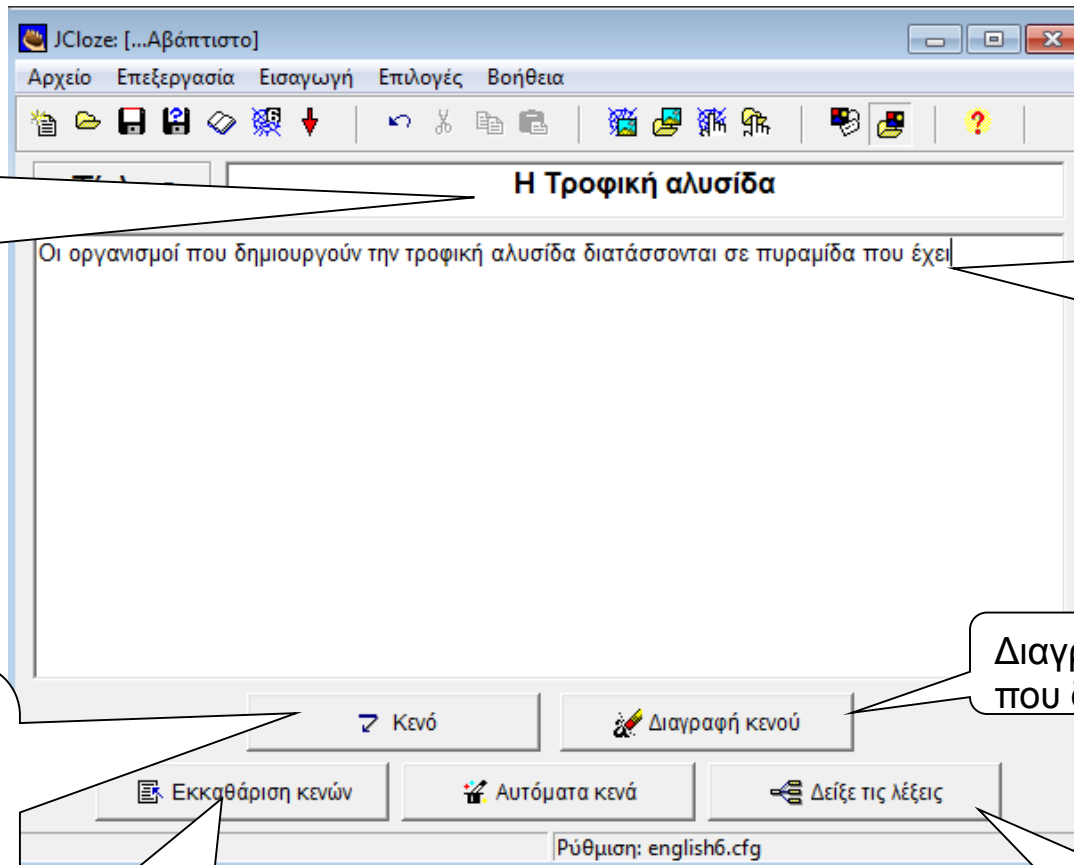
Δραστηριότητα συμπλήρωσης κενών

Οι οργανισμοί που δημιουργούν την ----- διατάσσονται σε ----- που έχει στη βάση της τους ----- (φυτά), αμέσως πιο πάνω τους ----- πρώτης ----- (τα ζώα που τρέφονται με φυτά), μετά τους καταναλωτές δεύτερης τάξης (----- ζώα που καταναλώνουν ----- ζώα) και πιο πάνω τους καταναλωτές τρίτης τάξης (σαρκοφάγα ζώα που τρέφονται με άλλα σαρκοφάγα ζώα) Επειδή σε κάθε τροφικό επίπεδο καθώς ανεβαίνουμε προς τα πάνω της πυραμίδας χάνεται ----- η βάση της πυραμίδας είναι ----- από κάθε επόμενο στάδιο.

(Τροφική αλυσίδα, ενέργεια, καταναλωτές, σαρκοφάγα, πυραμίδα, φυτοφάγα, παραγωγούς, μεγαλύτερη, τάξης)

1^ο ΒΗΜΑ

Άνοιξε το λογισμικό hot potatoes και επέλεξε την πατάτα JCloze



Γράψε τον τίτλο της άσκησης π.χ. η τροφική αλυσίδα

Γράψε το κείμενο μαζί με τις λέξεις στη θέση των οποίων θα δημιουργηθούν κενά

Επιλέγεις τη λέξη από το κείμενο που θέλεις να μετατρέψεις σε κενό και πατάς Κενό

Αφαίρεση όλων των κενών

Διαγράφουμε κενό που δημιουργήσαμε

Δείχνει όλες τις λέξεις που αντιστοιχούν στα κενά

Στο παράθυρο που εμφανίζεται πατώντας κενό

Εναλλακτικές λέξεις κενών

Κενό # 1

Λέξη τροφική

Βοήθεια σχετική με την τροφή

Εναλλαγή σωστών απαντήσεων

1

2

3

OK

Βοήθεια

Γράφουμε λέξεις /προτάσεις που βοηθούν στην εύρεση της λέξης

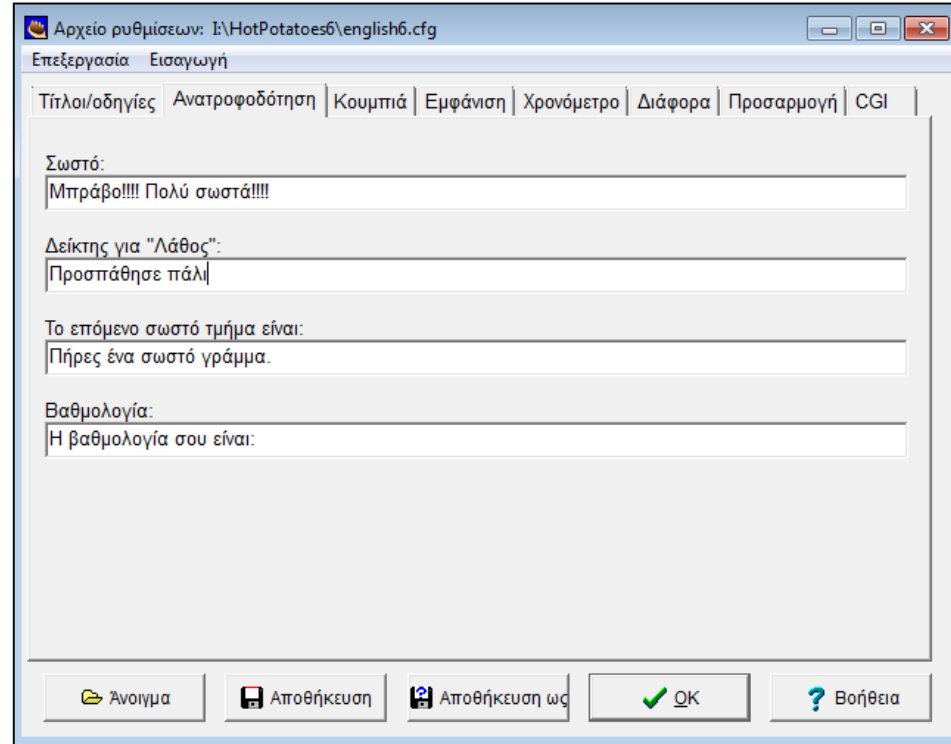
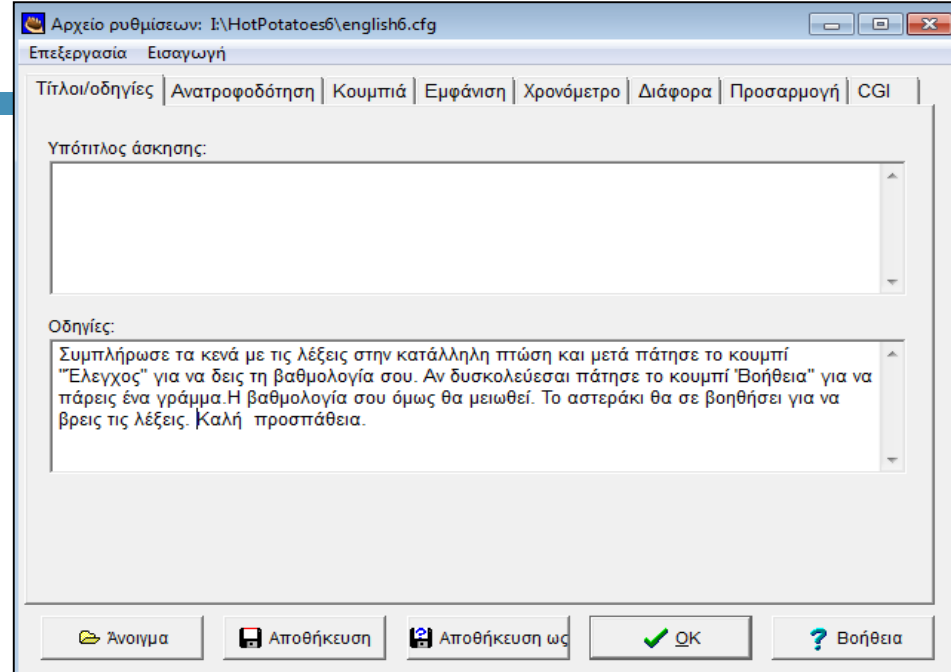
Γράφουμε εναλλακτικές σωστές απαντήσεις

Στο τέλος πατάμε OK

2^ο ΒΗΜΑ

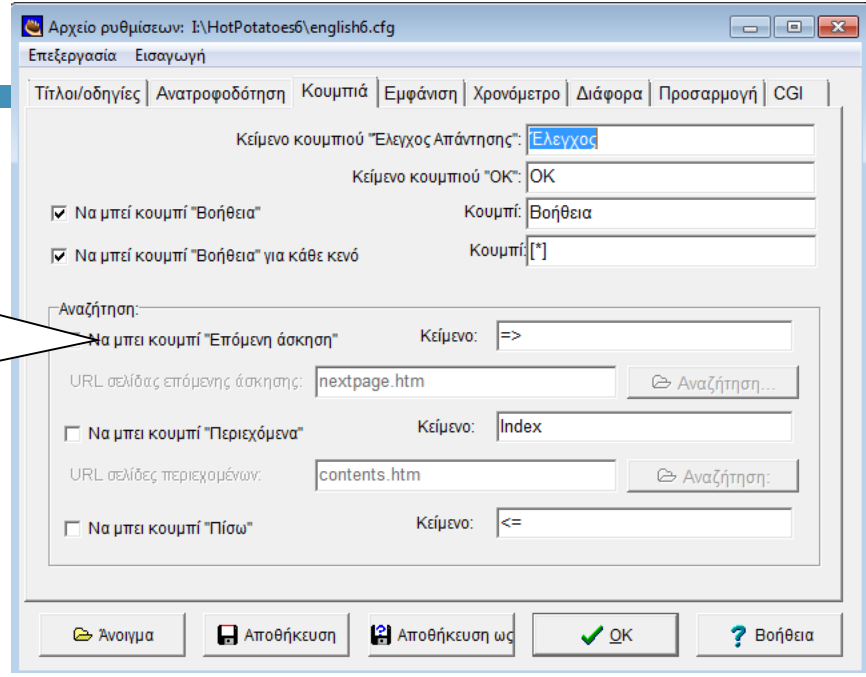
Ακολουθήσε τη διαδρομή Επιλογές
→ Διαμόρφωση επιλογών και στην
πρώτη καρτέλα Τίτλοι/οδηγίες γράψε
το παρακάτω κείμενο όπως
εμφανίζεται στην εικόνα.

**Στην καρτέλα Ανατροφοδότηση
γράψε τις παρακάτω οδηγίες :**

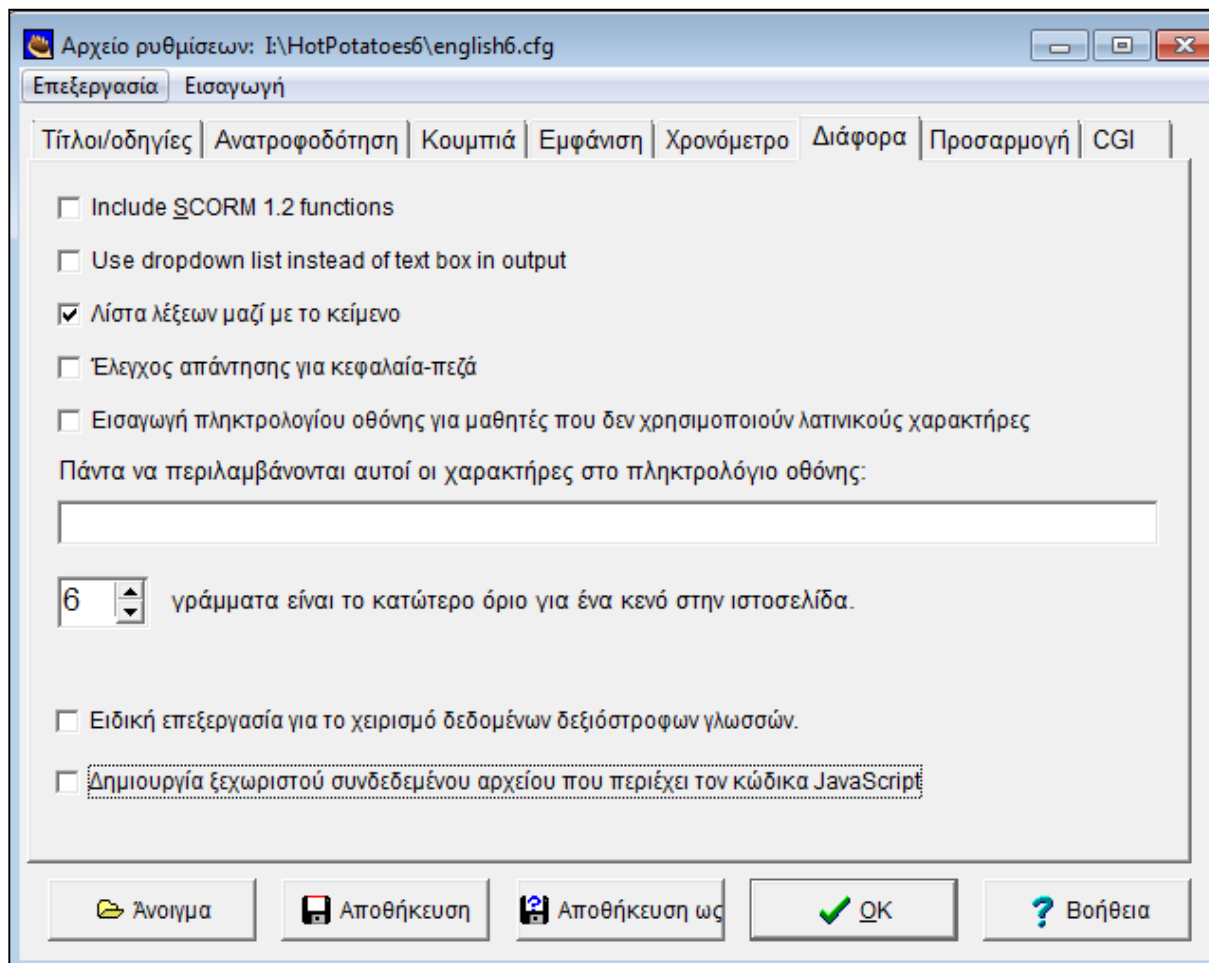


Στην Καρτέλα Κουμπιά γράψε τα παρακάτω :

Τα επιλέγεις μόνο αν ακολουθεί και άλλη άσκηση συμπλήρωσης κενών



Στην καρτέλα Διάφορα επιλέγεις να εμφανίζεται λίστα λέξεων μαζί με το κείμενο

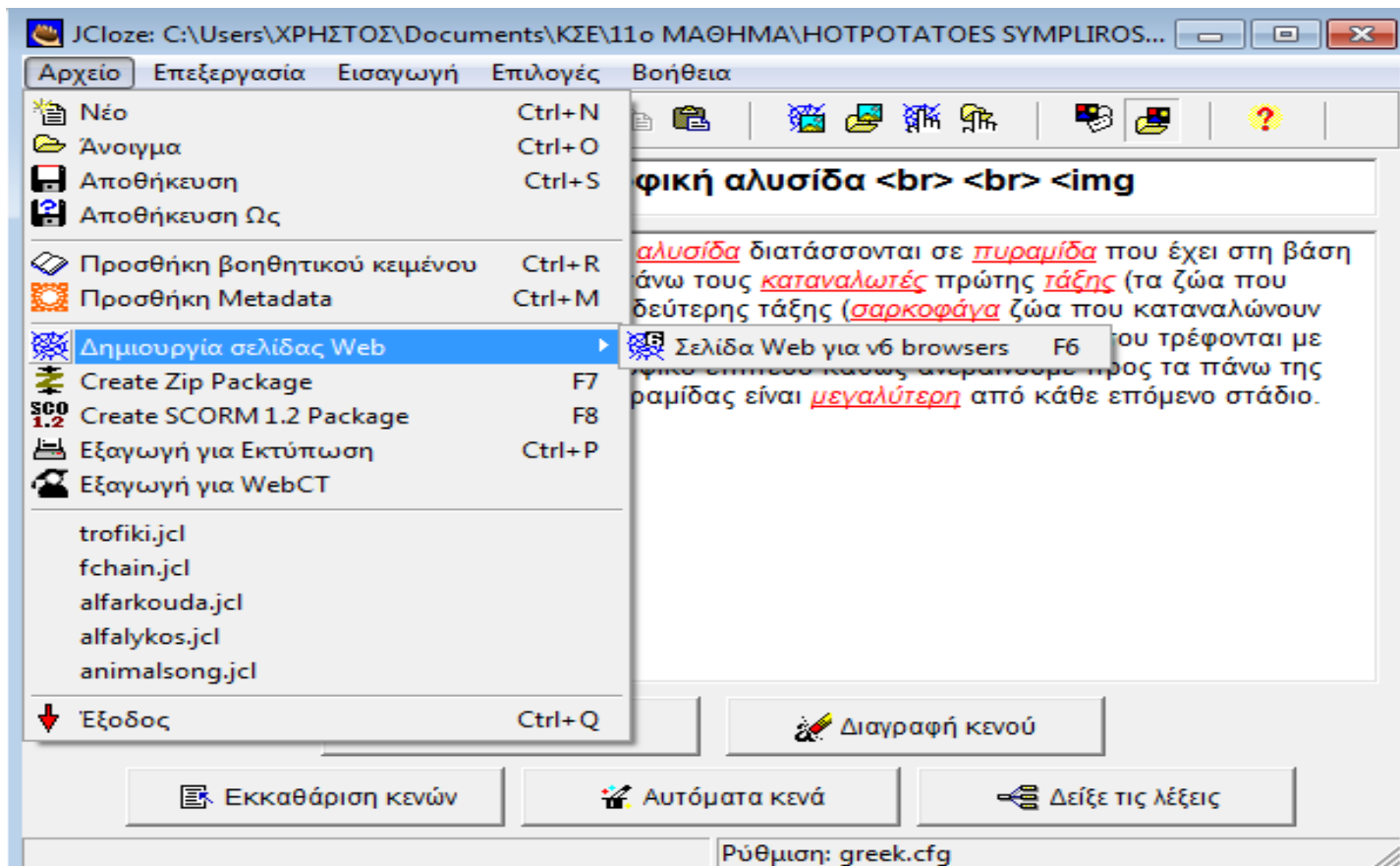


Στο τέλος πατάς OK για να ισχύσουν οι ρυθμίσεις σου. Για να έχεις τις ρυθμίσεις αυτές σε κάθε άσκηση συμπλήρωσης κενών επιλέγεις “αποθήκευση ως” και δίνεις ένα όνομα στις ρυθμίσεις σου.

3^ο ΒΗΜΑ

Για να αποθηκεύσεις την άσκηση σου ακολουθείς τη διαδρομή Αρχείο → Αποθήκευση ως → στο φάκελο trofiki στην επιφάνεια εργασίας.

Για να προβάλεις την άσκηση σου σε σελίδα web ακολουθείς τη διαδρομή Αρχείο → Δημιουργία σελίδας web → Σελίδα web για v6 browsers όπως δείχνει η παρακάτω εικόνα



Αναλυτικό παράδειγμα πρακτικής εξάσκησης με το JQuiz

Jquiz

1. Η ίδρυση του εθνικού δρυμού του Αίνου (Κεφαλλονιά) έγινε με σκοπό να προστατέψει ένα είδος δέντρου. Ποιό είναι αυτό;

- A) Οξιά
- B) Πεύκο
- Γ) έλατο

2. Ποιό είναι το πιο χαρακτηριστικό σπάνιο είδος που βρίσκει καταφύγιο στο θαλάσσιο πάρκο της Ζακύνθου;

- A) δελφίνι
- B) Μεσογειακή φώκια Monachus-monachus.
- Γ) θαλάσσια χελώνα Caretta-Caretta.

3. Το δέλτα ποιού ποταμού στο νομό Καβάλας αποτελεί σημαντικό υγρότοπο της χώρας μας;

- A) Αξιού
- B) Έβρου
- Γ) Νέστου

4. Ποιός εθνικός δρυμός, από τους σημαντικότερους της Ευρώπης, βρίσκεται στο νομό Φλώρινας;

- A) Πρεσπών
- B) Βίκου-Αώου
- Γ) Πίνδου

5. Ο εθνικό δρυμός Βίκου-Αώου βρίσκεται στους νομούς Ιωαννίνων, Γρεβενών ή Φλώρινας;

- A) Ιωάννινα
- B) Γρεβενά
- Γ) Φλώρινα

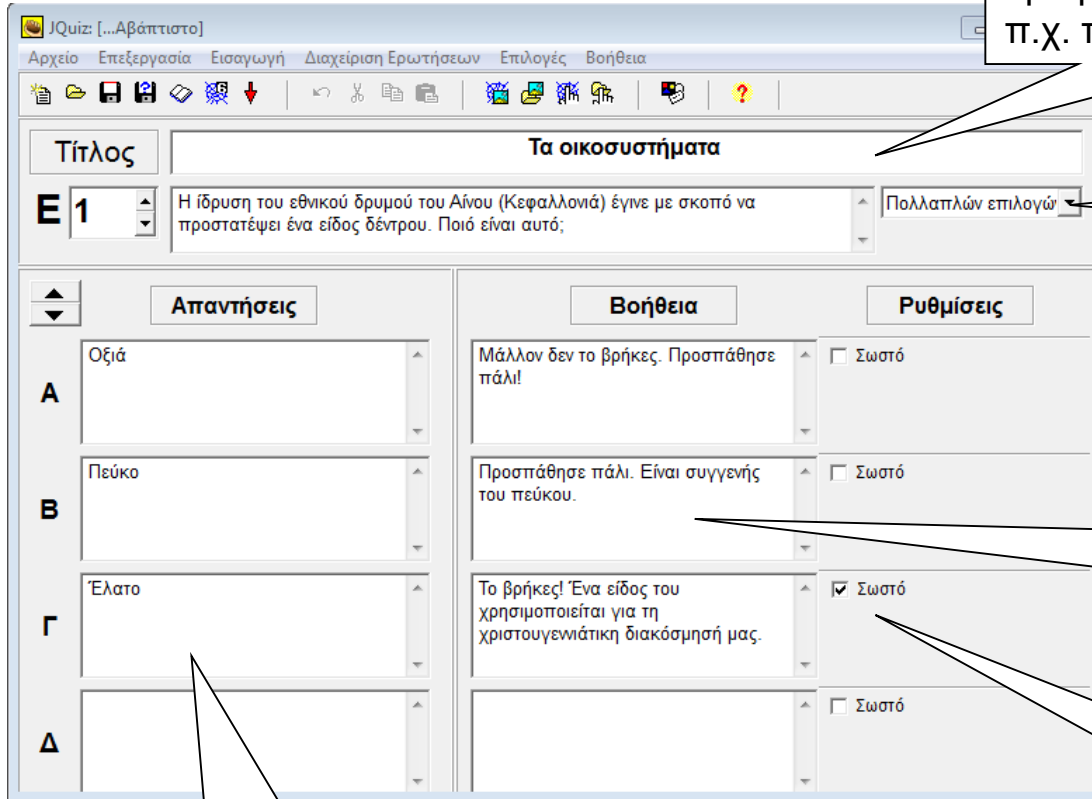
6. Σε ποιό εθνικό δρυμό συναντά κανείς το κρι-κρι;

- A) Σαμαριάς
- B) Ολύμπου
- Γ) Βίκου-Αώου

1^ο ΒΗΜΑ



Άνοιξε το λογισμικό hot rotatoes και επέλεξε την πατάτα



Γράψε τον τίτλο της άσκησης π.χ. τα οικοσυστήματα

Επιλέγω είδος ερώτησης

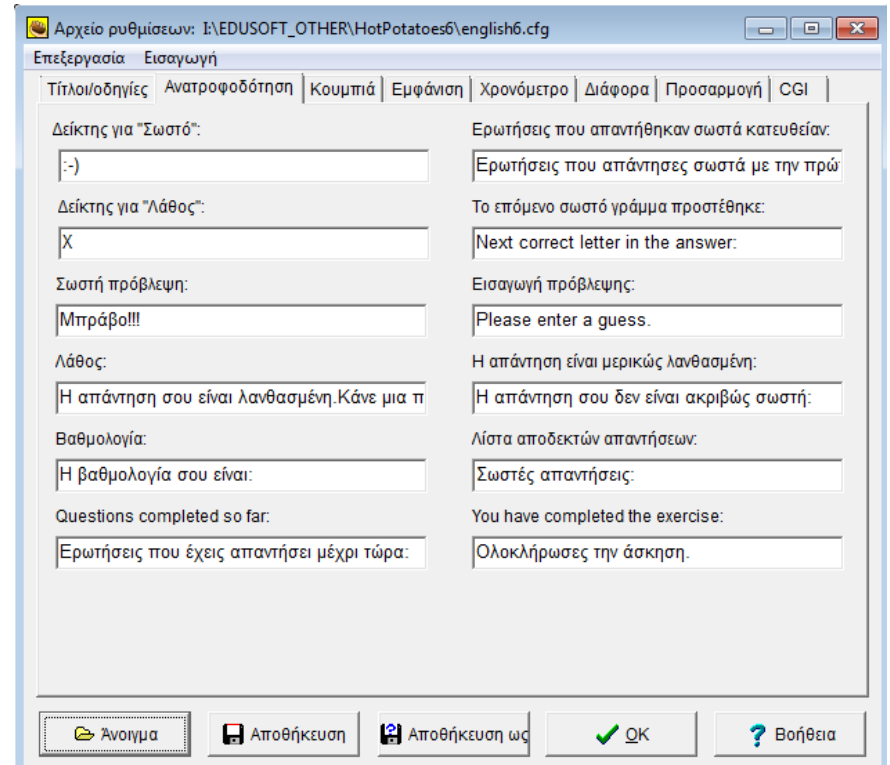
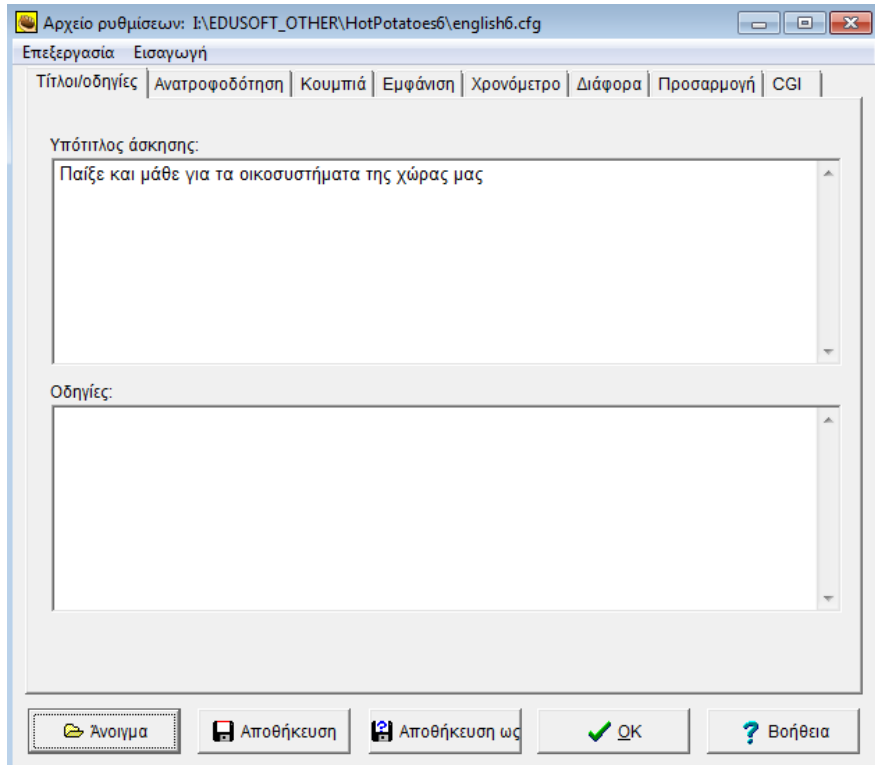
Γράψε κάποιου είδους βοήθεια

Τσέκαρε τη σωστή απάντηση

Γράψε τις απαντήσεις που θα έχει ο μαθητής να επιλέξει

2^ο ΒΗΜΑ

Ακολουθήσε τη διαδρομή Επιλογές → Διαμόρφωση επιλογών και στην πρώτη καρτέλα Τίτλοι/οδηγίες γράψε τα κείμενα όπως εμφανίζονται στις εικόνες.



3^ο ΒΗΜΑ

Για να αποθηκεύσεις την άσκηση σου ακολουθείς τη διαδρομή Αρχείο → Αποθήκευση ως → στο φάκελο στην επιφάνεια εργασίας.

Για να προβάλεις την άσκηση σου σε σελίδα web ακολουθείς τη διαδρομή Αρχείο → Δημιουργία σελίδας web → Σελίδα web για v6 browsers .

Αρχείο ρυθμίσεων: I:\EDUSOFT_OTHER\HotPotatoes6\english6.cfg

Επεξεργασία Εισαγωγή

Τίτλοι/οδηγίες | Ανατροφοδότηση | Κουμπιά | Εμφάνιση | Χρονόμετρο | Διάφορα | Προσαρμογή | CGI

Κείμενο κουμπιού "Έλεγχος Απάντησης":
Έλεγχος

Κείμενο κουμπιού "OK":
OK

Να μπει κουμπί "Βοήθεια"
Κείμενο: Βοήθεια

Κείμενο για το κουμπί "Επόμενη ερώτηση":
---->

Να μπει κουμπί "Δείξε την απάντηση"
Κείμενο: Δείξε την απάντηση

Κείμενο για το κουμπί "Προηγούμενη ερώτηση":
<----

Κείμενο για το κουμπί "Δείξε όλες τις ερωτήσεις":
Εμφάνισε όλες τις ερωτήσεις

Κείμενο για το κουμπί "Δείξε μία-μία":
μία-μία ερώτηση

Αναζήτηση:

Να μπει κουμπί "Επόμενη άσκηση" Κείμενο: =>

URL σελίδας επόμενης άσκησης: nextpage.htm Αναζήτηση...

Να μπει κουμπί "Περιεχόμενα" Κείμενο: Index

URL σελίδας περιεχομένων: contents.htm Αναζήτηση:

Να μπει κουμπί "Πίσω" Κείμενο: <=

Ανοίγμα Αποθήκευση Αποθήκευση ως OK Βοήθεια

Αρχείο ρυθμίσεων: I:\EDUSOFT_OTHER\HotPotatoes6\english6.cfg

Επεξεργασία Εισαγωγή

Τίτλοι/οδηγίες | Ανατροφοδότηση | Κουμπιά | Εμφάνιση | Χρονόμετρο | Διάφορα | Προσαρμογή | CGI

Include SCORM 1.2 functions

Δείξε ορισμένο αριθμό ερωτήσεων κάθε φορά που ανοίγει η σελίδα:
ερωτήσεων που θα εμφανίζονται σε κάθε άνοιγμα της σελίδας: 12

Ανακάτεμα της σειράς των ερωτήσεων κάθε φορά που ανοίγει η σελίδα

Ανακάτεμα της σειράς των απαντήσεων για κάθε ερώτηση κάθε φορά που ανοίγει η σελίδα

Δείξε τον αριθμό των ερωτήσεων που απαντήθηκαν σωστά κατευθείαν

Δείξε βαθμολογία έπειτα από κάθε σωστή απάντηση:

Έλεγχος απάντησης για κεφαλαία-πεζά

Δείξε άλλες σωστές απαντήσεις
2 επιτρεπόμενες προσπάθειες πριν μια υβριδική ερώτηση μετατραπεί σε πολλαπλής επιλογής.

Ειδική επεξεργασία για το χειρισμό δεδομένων δεξιόστροφων γλωσσών.

Δημιουργία ξεχωριστού συνδεδεμένου αρχείου που περιέχει τον κώδικα JavaScript

Εισαγωγή πληκτρολογίου οθόνης για μαθητές που δεν χρησιμοποιούν λατινικούς χαρακτήρες
Πάντα να περιλαμβάνονται αυτοί οι χαρακτήρες στο πληκτρολόγιο οθόνης:

Ανοίγμα Αποθήκευση Αποθήκευση ως OK Βοήθεια

Χρήσιμες ιστοσελίδες με υλικό και ασκήσεις από μαθητές και εκπαιδευτικούς με το λογισμικό Hot Potatoes

- http://users.sch.gr/jmokias/hot_pot.html
- <http://users.sch.gr/salnk/didaskalia/Hotpotatoes.htm>
- http://users.sch.gr/bdaloukas/download/seminariomoodle1/11-hot_potatoes_6.pdf
- <http://www.env-edu.gr/Documents/files/ICT/hotpotatoes.pdf>

Παραδείγματα ιστοσελίδων με ασκήσεις για το Δημοτικό με το λογισμικό HotPotatoes

- <https://sites.google.com/site/prwtakia/glossa/|o-biblio/pou-einai-o-ares>
- http://online.eduportal.gr/a_online_glossa.htm
- <https://sites.google.com/site/tetartakia/glossa/orthographia/askese-is-me-hot-potatoes>

ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

- Σύνολο εργαλείων και υπηρεσιών που παρέχουν ένα κοινόχρηστο χώρο όπου απομακρυσμένοι χρήστες (π.χ. μαθητές, εκπαιδευτικούς) μπορούν συνεργατικά να δημιουργήσουν περιεχόμενο

PADLET

- <https://padlet.com/>
- Δημιουργία συνεργατικού «πίνακα ανοικοινώσεων»
- Εύκολη χρήση από εκπαιδευτικούς και μαθητές
- Επιφάνεια διεπαφής μεταφρασμένη και στα ελληνικά

PREZI

- <https://prezi.com/>
- Δημιουργία μη γραμμικών πολυμεσικών παρουσιάσεων
- Λευκός καμβάς, zoom-in/zoom-out
- Δυνατότητα εξ αποστάσεως συνεργασίας στη ίδια παρουσίαση

TWIDDLA

- <https://www.twiddla.com/>
- Εύκολη και γρήγορη δημιουργία ιδιωτικού κοινόχρηστου χώρου (πίνακα) για τους μαθητές
- Οι χρήστες μπορούν να εισάγουν κείμενο, αρχεία, εικόνες, να ζωγραφίσουν, να επεξεργαστούν μια ιστοσελίδα, μια εικόνα ή ένα κείμενο
- Ενσωματώνει τη δυνατότητα σύγχρονης συζήτησης (chat)
- Δεν απαιτείται η δημιουργία λογαριασμού από τους χρήστες.