

Εκπαιδευτικό Λογισμικό

Οδηγός για τους Επιμορφωτές

Ελληνικά
σχολεία

στην
Κοινωνία
της
Πληροφορίας



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΕΝΤΥΠΟΥ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΑΝΑ ΜΑΘΗΜΑ ΚΑΙ ΤΑΞΗ (ΓΙΑ ΤΗ ΓΕΝΙΚΗ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ)	3
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ	4
ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΑΘΕΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ	5
1. ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΙΣ ΜΗΧΑΝΕΣ	8
2. ΑΡΧΑΙΑ ΑΤΤΙΚΗ ΠΕΖΟΓΡΑΦΙΑ	14
3. Auto CAD	16
4. AutoHall	18
5. ΓΑΙΑ	20
6. ΔΕΛΥΣ	24
7. ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΜΟΝΤΕΛΩΝ	26
8. ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ	28
9. ΔΙΑΝΟΙΑ	32
10. ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ	34
11. ΔΙΑΦΥΛ-Α	36
12. ΔΙΚΤΥΩΜΑ	38
13. ΔΟΜΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ	40
14. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ	42
15. ΕΙΚΩΝ	48
16. ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΣΧΕΔΙΟ	50
17. English Discoveries V2.1	52
18. ΕΡΜΗΣ	56
19. ΕΦΤΕΚΠΕΜ	58
20. Η ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΑΠΟ ΤΟ 19 ^ο ΣΤΟΝ 20 ^ο ΑΙΩΝΑ	60
21. ΗΡΟΔΟΤΟΣ	62
22. ΘΕΜΑΤΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΕΧΝΗΣ	64
23. ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ	66
24. Interactive Physics 2000	68
25. ΙΡΙΣ	72
26. ΚΑΣΤΑΛΙΑ	74
27. ΚΟΣΜΟΣ	76
28. ΚΟΤΙΝΟΣ	80
29. ΛΕΞΙΚΟ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ	82
30. ΛΕΞΙΠΛΟΗΓΗΣΗ	84
31. ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ II	86

32. <i>Marketing Plan</i>	88
33. <i>MicroWorlds Pro</i>	90
34. ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ	94
35. ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΙ ΔΙΑΝΥΣΜΑΤΩΝ	96
36. <i>Modellus</i>	98
37. ΜΥΚΗΝΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ	102
38. ΞΕΝΙΟΣ	104
39. ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	106
40. ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ E-Slate	108
41. <i>Plant Studio</i>	110
42. ΠΟΛΙΤΕΙΑ	112
43. ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ	114
44. ΠΡΩΤΕΑΣ	116
45. Σ.Ε.Π.	118
46. ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ	120
47. ΣΥΜΜΑΧΙΑ	122
48. ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ	124
49. ΤΑΞΙΝΟΜΟΥΜΕ	126
50. <i>The Geometer's Sketchpad</i>	128
51. <i>Tina Pro</i>	132
52. ΤΟ '21 ΕΝ ΠΛΩ	134
53. ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΑ	138
54. ΧΕΛΩΝΟΚΟΣΜΟΙ	140
55. ΧΗ.ΠΟ.ΛΟ.	142

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το τεύχος αυτό ετοιμάστηκε για να βοηθήσει τους Επιμορφωτές της Οδύσσειας στο έργο τους την άνοιξη του 2001. Το κάναμε ανταποκρινόμενοι σε αίτημα των επιμορφωτών για καλύτερη ενημέρωση σχετικά με το διαθέσιμο εκπαιδευτικό λογισμικό.

Περιλαμβάνει κατάλογο και σύντομες περιγραφές των περισσότερων από τα πακέτα εκπαιδευτικού λογισμικού που έχουν ετοιμαστεί στα πλαίσια των έργων της Οδύσσειας την περασμένη 5ετία.

Το λογισμικό που παρουσιάζεται εδώ είναι αποτέλεσμα συλλογικής δουλειάς πολλών εκατοντάδων ερευνητών και δασκάλων όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης, μηχανικών υπολογιστών και πληροφορικής, προγραμματιστών, τεχνικών και διοικητικών υπαλλήλων, πολλών ειδικοτήτων που δούλεψαν στα πλαίσια δεκάδων Πανεπιστημίων, εταιριών και άλλων οργανισμών. Κύριοι φορείς που συντόνισαν τη δουλειά αυτή είναι το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (ΙΤΥ), η Διεύθυνση Σπουδών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (ΔΣΔΕ) και το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (Π.Ι.) του Υπουργείου Παιδείας.

Κύρια, αλλά όχι μοναδική, πηγή χρηματοδότησης ήταν το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο (ΕΚΤ) μέσω του ΕΠΕΑΕΚ/Β' ΚΠΣ στην Ενέργεια 1.1.α **Οδύσσεια - Ελληνικά Σχολεία στην Κοινωνία της Πληροφορίας**.

Τα περισσότερα έργα συντονίστηκαν από τη Δράση ΙΙ (Εκπαιδευτικό Λογισμικό) της Οδύσσειας με συνολικά υπεύθυνο τον καθηγητή Χ. Ζαγούρα και υπευθύνους των επιμέρους έργων τα οποία παρήγαγαν το λογισμικό τους Β. Κάλλιστρο (Σειρήνες, Ναυσικά), Δρ Ε. Μεγάλου (Κίρκη), Δ. Εγγάρχου (Κίρκη), και Γ. Πανόπουλο (Ναυσικά, Πηνελόπη). Λογισμικό έχει παραχθεί και από τα έργα Οδυσσέας (αφορά Γυμνάσια, υπεύθυνη Δ. Νούσια) Λαέρτης (αφορά τα σχολεία Τεχνικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, υπεύθυνη Ν. Ρενιέρη), Ελπήνωρ (αφορά τα Ενιαία Λύκεια, υπεύθυνη Μ. Σκιαδέλλη). Ακόμη περιλαμβάνεται στον Οδηγό και λογισμικό που έχει παραχθεί από την ομάδα «Εργαλεία Μάθησης» της Ερευνητικής Μονάδας 3 (Υπεύθυνος Μ. Κουτλής) του ΙΤΥ στα πλαίσια διαφόρων κοινοτικών και ελληνικών έργων.

Τα 'πακέτα εκπαιδευτικού λογισμικού' είναι τελείως διαφορετικά μεταξύ τους. Ορισμένα είναι εργαλεία γενικής χρήσης, άλλα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκατοντάδες ώρες διδασκαλίας, ενώ κάποια αφορούν συγκεκριμένες, ειδικές και περιορισμένες σχολικές χρήσεις.

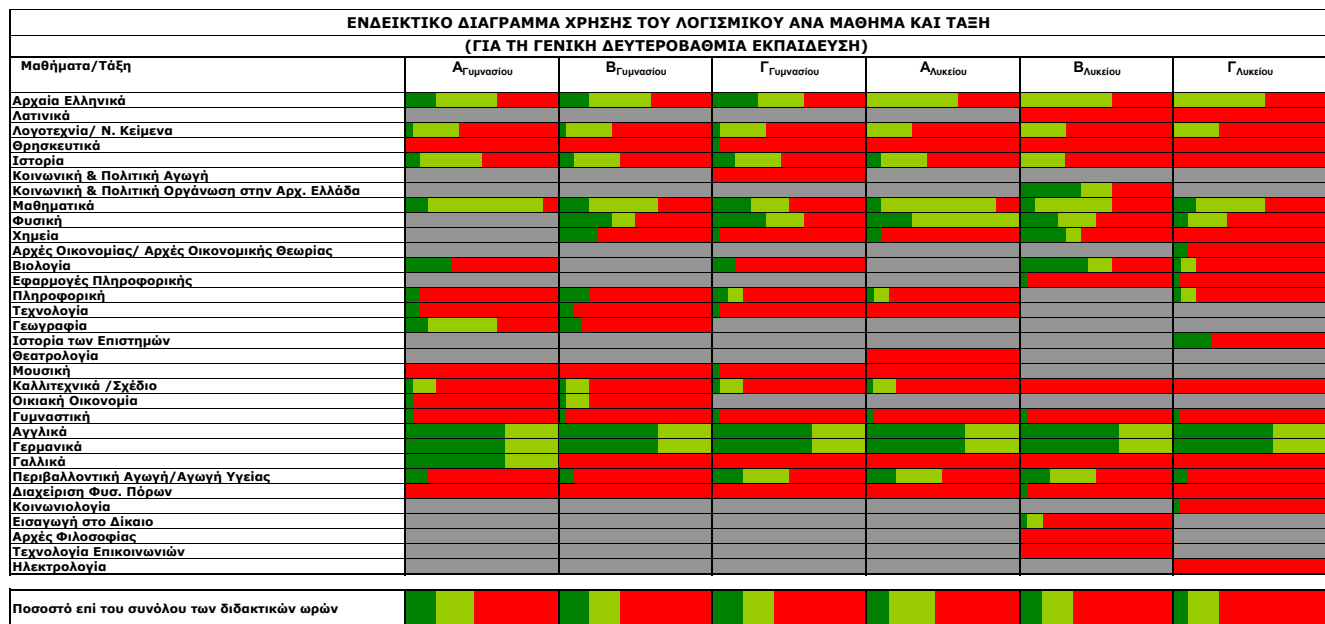
Πιστεύουμε ότι ο κατακερματισμός της γνώσης, της διαδικασίας της μάθησης και των διδασκόντων σε 'γνωστικά αντικείμενα' έχει σοβαρά ελαττώματα το κυριότερο από τα οποία είναι ίσως το γεγονός ότι ενισχύει μονόπλευρα τη 'γνώση' στο διάνυσμα 'στάσεις-δεξιότητες-γνώσεις' όπου υποτίθεται ότι στηρίζεται η μάθηση.

Ακόμη πιστεύουμε ότι οι υπολογιστικές και δικτυακές τεχνολογίες, οι τεχνολογίες της πληροφορίας και επικοινωνίας, είναι εξαιρετικά κατάλληλο εργαλείο στα χέρια των δασκάλων για να στηρίξει την ανάπτυξη δεξιοτήτων και στάσεων βασισμένων στη διαθεματικότητα.

Γι' αυτούς τους λόγους είχαμε –και έχουμε- μεγάλες επιφυλάξεις να καταλογίσουμε το εκπαιδευτικό λογισμικό βάσει των μαθημάτων Δημοτικού, Γυμνασίου, Λυκείου, ή ΤΕΕ. Από την άλλη είναι σαφής η ανάγκη των επιμορφωτών για γρήγορη απάντηση στο ερώτημα 'για την ειδικότητά μας τι υπάρχει'. Όπως και κάθε υλικό στην εκπαίδευση, ο 'τυφλοσούρτης' αυτός μπορεί να χρησιμοποιηθεί εποικοδομητικά ή αρνητικά κι αυτό δε μπορεί παρά να είναι στα χέρια του δάσκαλου –εν προκειμένω του Επιμορφωτή.

Το τεύχος ετοιμάστηκε στα γρήγορα. Δεν είναι πλήρες και έχει και σφάλματα. Θα ανανεώνεται στην ηλεκτρονική του μορφή (odysseia.cti.gr/action-logismiko/) και λογαριάζουμε να εκτυπώσουμε μια 'οριστική' έκδοση το Σεπτέμβρη. Εντωμεταξύ περιμένουμε τις παρατηρήσεις σας και ελπίζουμε να σας φανεί χρήσιμο.

Θανάσης Χατζηλάκος
Πρόγραμμα «Οδύσσεια»
Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, ΙΤΥ
Αθήνα, Μάρτης 2001



■ Κάλυψη' διδακτικών ωρών με τα υπάρχοντα λογισμικά καθώς και με τις υπάρχουσες εκπαιδευτικές δραστηριότητες

■ Διδακτικές ώρες που μπορούν να 'καλυφθούν' από τα υπάρχοντα λογισμικά με δημιουργία νέων σεναρίων και ανάπτυξη ψηφιακού υλικού για νέες εκπαιδευτικές δ

■ Διδακτικές ώρες που δεν 'καλύπτονται'

■ Δεν διδάσκεται το συγκεκριμένο μάθημα σε αυτήν την τάξη

Κατάλογος Λογισμικών

	Τίτλος Λογισμικού	Κωδικός Ειδικότητας (ΠΕ)	Προτεινόμενες Δραστηριότητες ανά τάξη
1	ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΙΣ ΜΗΧΑΝΕΣ	Ο4	Τεχνολογία, Πληροφορική, Φυσική Γυμνασίου - Λυκείου
2	ΑΡΧΑΙΑ ΑΤΤΙΚΗ ΠΕΖΟΓΡΑΦΙΑ	Ο2	Αρχαία Ελληνικά Α, Β και Γ Λυκείου
3	Auto CAD	18	ΤΕΕ/Τομείς: Ηλεκτρολογικός, Μηχανολογικός, Καλλιτεχνικών Εφαρμογών : Ηλεκτρονική Σχεδίαση
4	AutoHall	12, 17, ΤΕ1	ΤΕΕ / Τομέας: Μηχανολογικός συμπεριλαμβανομένης και της ειδικότητας αυτοκινήτου : Αγγλικά για Μηχανικούς Αυτοκινήτων
5	ΓΑΙΑ	Ο3, Ο4	Μαθηματικά Α΄ Γυμνασίου-Μαθηματικά Β΄ Γυμνασίου-Μαθηματικά Γ΄ Γυμνασίου-Φυσική Β' Γυμνασίου-Φυσική Γ' Γυμνασίου-Γεωγραφία Α΄ Γυμνασίου-Γεωγραφία Β΄ Γυμνασίου
6	ΔΕΛΥΣ	19, 20	Πληροφορική Α' Λυκείου- Εφαρμογές Πληροφορικής Α' Λυκείου- Πληροφορική Β' Λυκείου- Ανάπτυξη εφαρμογών σε προγραμματιστικά περιβάλλοντα Γ΄ Λυκείου
7	ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΜΟΝΤΕΛΩΝ	Ο3, Ο4	Μαθηματικά Α' Γυμνασίου-Μαθηματικά Β' Γυμνασίου-Φυσική Β' Γυμνασίου-Βιολογία Γ' Γυμνασίου-Οικιακή Οικονομία Β' Γυμνασίου-Βιολογία ΄ Γυμνασίου
8	ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ	Ο4	Φυσική Β' Γυμνασίου-Χημεία Β' Γυμνασίου-Περιβάλλον -Οικολογία
9	ΔΙΑΝΟΙΑ	Ο2	Ιστορία Α' Γυμνασίου
10	ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ	Ο3, Ο4, Ο2	Ιστορία Γ Γυμνασίου-Βιολογία Γ Γυμνασίου-Φυσική Γ Γυμνασίου-Μαθηματικά Γ Γυμνασίου
11	ΔΙΑΦΥΛ-Α	Ο4	Βιολογία Γ΄ Γυμνασίου, Αγωγή Υγείας Γ΄ Γυμνασίου
12	ΔΙΚΤΥΩΜΑ	09	Αρχές Οικονομίας Α΄ Λυκείου, Περιβαλλοντική Αγωγή Γ΄ Γυμνασίου, Α΄ και Β΄ Λυκείου, Αρχές Περιβαλλοντικών Επιστημών Τεχνολογικής Κατεύθυνσης Β΄ Λυκείου
13	ΔΟΜΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ	19, 20	«Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον» από τον Κύκλο Πληροφορικής και Υψηλεσιών Τεχνολογικής Κατεύθυνσης της Γ΄ τάξης του Ενιαίου Λυκείου.
14	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ	Ο4	Βιολογία Γυμνασίου - Λυκείου
15	ΕΙΚΩΝ	Ο4	Τεχνολογία Α' Γυμνασίου-Τεχνολογία Β' Γυμνασίου
16	ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΣΧΕΔΙΟ	08	Ελεύθερο Σχέδιο της Β΄ Λυκείου
17	English Discoveries v2.1	Ο6	Αγγλική Γλώσσα Δημοτικού - Γυμνασίου - Λυκείου
18	ΕΡΜΗΣ	09, 19, 04, 15	Αρχές Οικονομίας Α΄ Λυκείου, Αρχές Οικονομίας Α΄ Λυκείου, Αρχές Περιβαλλοντικών Επιπτώσεων Β΄ Λυκείου, Γεωγραφία Α΄ Γυμνασίου, Πληροφορική Λυκείου, Πληροφορική Β΄ Γυμνασίου, Οικιακή Οικονομία Β΄ Γυμνασίου, Τεχνολογία Α΄ Λυκείου
19	ΕΦΤΕΚΠΕΜ	Ο4	Φυσική Γ΄ Γυμνασίου
20	Η ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΑΠΟ ΤΟ 19ο ΣΤΟΝ 20ο ΑΙΩΝΑ	02	Μάθημα "Ρίζες του Ευρωπαϊκού πολιτισμού" της Α΄ Λυκείου , μάθημα «Θέματα Ιστορίας» της Β΄ Λυκείου, μάθημα γενικής παιδείας «Ιστορία του νεότερου και σύγχρονου κόσμου" της Γ΄ Λυκείου καθώς και το μάθημα κατεύθυνσης «Ιστορία - θέματα νεοελληνικής ιστορίας"
21	ΗΡΟΔΟΤΟΣ	Ο2	Αρχαία Ελληνικά Α' Γυμνασίου-Ιστορία Α' Γυμνασίου-Νέα Ελληνικά Α' Γυμνασίου
22	ΘΕΜΑΤΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΕΧΝΗΣ	02	Μάθημα "Ιστορία Τέχνης" της Β΄ Λυκείου
23	ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ	01	Θρησκευτικά Β΄ Γυμνασίου, Θρησκευτικά Β΄ Λυκείου
24	Interactive Physics 2000	Ο4	Φυσική Γυμνασίου - Λυκείου
25	ΙΡΙΣ	Ο3, Ο8	Μαθηματικά Α' Γυμνασίου- Μαθηματικά Β' Γυμνασίου- Μαθηματικά Γ' Γυμνασίου- Καλλιτεχνικά Α' Γυμνασίου- Καλλιτεχνικά Β' Γυμνασίου- Καλλιτεχνικά Γ' Γυμνασίου
26	ΚΑΣΤΑΛΙΑ	02, 10	Ιστορία Α΄ Λυκείου, Ιστορία Β' Λυκείου, Κοινωνιολογία Γ' Λυκείου (επιλογής), Κοινωνική και πολιτική οργάνωση στην Αρχαία Ελλάδα Β' Λυκείου (επιλογής), Αισθητική Αγωγή Α' Λυκείου
27	ΚΟΣΜΟΣ	Ο4, Ο2, Ο9, 10	Γεωγραφία Α΄ Γυμνασίου-Ιστορία Α' Γυμνασίου-Κοινωνικές σπουδές
28	ΚΟΤΙΝΟΣ	11, 15	Φυσική Αγωγή όλων των τάξεων του Γυμνασίου, Οικιακή Οικονομία Β΄ Γυμνασίου
29	ΛΕΞΙΚΟ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ	08, 19, 20, 12, 17	ΤΕΕ / Τομείς: Οικονομίας, Διοίκησης, Πληροφορικής και Δικτύων Η/Υ, Ηλεκτρονικός, Ηλεκτρολογικός, Καλλιτεχνικών Εφαρμογών
30	ΛΕΞΙΠΛΟΗΓΗΣΗ	19, 04, 09, 10	Πληροφορική Α΄, Β΄, Γ΄ Λυκείου, Βιολογία Β΄, Γ΄ Λυκείου, Οικονομία Α΄ Λυκείου, Αρχές Δικαίου και Πολιτικών Θεσμών Β΄ Λυκείου, Αισθητική Αγωγή Α΄ , Γ΄ Λυκείου
31	ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΙΙ	19, 20	ΤΕΕ / Όλοι οι Τομείς/ Γενική Παιδεία
32	Marketing Plan	9, 18	ΤΕΕ / Τομέας Οικονομίας - Διοίκησης
33	MicroWorlds Pto	19, 20, Ο3, Ο4, Ο8	Πληροφορική, Μαθηματικά και πολλά άλλα - πρόκειται για περιβάλλον γενικής χρήσης που καλλιεργεί σύνθετες δεξιότητες και μαθησιακές τάσεις. Γυμνάσιο - Λύκειο
34	ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ	04	Φυσική Γυμνασίου
35	ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΙ ΔΙΑΝΥΣΜΑΤΩΝ	Ο4, Ο3	Φυσική Γ΄ Γυμνασίου-Μαθηματικά Γ΄ Γυμνασίου
36	Modellus	Ο3, Ο4	Φυσική, Χημεία, Μαθηματικά Γυμνασίου - Λυκείου
37	ΜΥΚΗΝΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ	Ο2	Αρχαία Ελληνικά Γυμνασίου - Ιστορία Γυμνασίου
38	ΞΕΝΙΟΣ	05, 06, 07	Ξένες Γλώσσες (Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά) Γυμνασίου
39	ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	Ο4	Φυσική Β' Γυμνασίου- Φυσική Γ' Γυμνασίου- Χημεία Γ' Γυμνασίου- Βιολογία Γ' Γυμνασίου
40	ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ Ε-SLATE	03, 04, 05, 06, 07	Μαθηματικά, Ιστορία, Ξένες Γλώσσες, τη Γεωγραφία και τη Φυσική
41	Plant Studio	14	ΤΕΕ / Τομέας: Γεωπονίας, Τροφίμων και Περιβάλλοντος
42	ΠΟΛΙΤΕΙΑ	13	Εισαγωγή στο Δίκαιο και τους Θεσμούς της Β΄ Λυκείου
43	ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ	04, 02,	Φυσική Α΄ Λυκείου, Ιστορία των Επιστημών Γ΄ Λυκείου, Φιλοσοφία Γ΄ Λυκείου, Φυσική Θετικής Κατεύθυνσης Γ΄ Λυκείου, Φυσική Β΄ Λυκείου
44	ΠΡΩΤΕΑΣ	03	Μαθηματικά Γ΄ Γυμνασίου
45	Σ.Ε.Π	04,	Φυσική Β' Γυμνασίου, Φυσική Α' Λυκείου, Φυσική Β΄ Λυκείου (Θετική-Τεχνολογική Κατεύθυνση), Χημεία Α΄ Λυκείου, Χημεία Β΄ Λυκείου (Θετική-Τεχνολογική Κατεύθυνση), Χημεία Γ΄ Λυκείου (Θετική Κατεύθυνση)
46	ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ	03	Μαθηματικά Γενικής Παιδείας της Γ΄ Λυκείου.
47	ΣΥΜΜΑΧΙΑ	09, 10	Διαχείριση φυσικών πόρων Β' Λυκείου-Αρχές οικονομικής θεωρίας Γ' Λυκείου- Κοινωνιολογία Γ' Λυκείου
48	ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ	όλες οι ειδικότητες	Σχολικός Επαγγελματικός Προσανατολισμός της Α΄ Λυκείου
49	ΤΑΞΙΝΟΜΟΥΜΕ	02, 04	Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού, Α' και Β΄ Γυμνασίου/Γεωγραφία, Ιστορία, Γλώσσα, Φυσική, Χημεία, "Έννοιες Στατιστικής"
50	The Geometer's Scetchpad	Ο3	Γεωμετρία, Άλγεβρα, Τριγωνομετρία στο Γυμνάσιο και το Λύκειο
51	Tina Pro	12, 17, ΤΕ1	ΤΕΕ / Τομείς Ηλεκτρολόγων, Ηλεκτρονικών και δευτερευόντως Πληροφορικής, Μηχανολογίας
52	ΤΟ '21 ΕΝ ΠΛΩ	Ο2	Ιστορία Γ΄ Γυμνασίου
53	ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΑ	Ο2	Γεωγραφία Α΄ Γυμνασίου-Ιστορία Β΄ Γυμνασίου
54	ΧΕΛΩΝΟΚΟΣΜΟΙ	Ο2	Μαθηματικά Δημοτικού - Γυμνασίου, Καλλιτεχνικά
55	ΧΗ.ΠΟ.ΛΟ.	Ο3, Ο4	Χημεία Β΄ Γυμνασίου-Βιολογία Β' Γυμνασίου-Φυσική Β' Γυμνασίου-Μαθηματικά Β' Γυμνασίου-Περιβάλλον Β' Γυμνασίου-Γεωγραφία Β΄ Γυμνασίου-Ιστορία Β' Γυμνασίου

Πίνακας Διάθεσης Λογισμικού

Α/Α	Τίτλος Λογισμικού	ΦΑΣΗ - ΣΤΑΔΙΟ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ	ΑΔΕΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΖΟΜΕΝΗ ΔΙΑΝΟΜΗ				ΗΔΗ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΔΙΑΝΟΜΗ / ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΠΡΟΣ			
				ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΕΣ	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΑ	ΣΧΟΛΕΙΑ ΜΝΗΣΤΗΡΩΝ*	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΕΣ	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΑ	ΣΧΟΛΕΙΑ "ΜΝΗΣΤΗΡΩΝ"	
										Α΄ ΦΑΣΗΣ	Β΄ ΦΑΣΗΣ
1	ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΙΣ ΜΗΧΑΝΕΣ	Οριστική παραλαβή του λογισμικού. Τυπώνονται τα αντίτυπα, τα οποία θα σταλούν σε 290 σχολεία / Κέντρα Επιμόρφωσης μέσα στον Απρίλη 2001	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ (η beta τελική έκδοση, με λίγα γνωστά σφάλματα ή η προηγούμενη ελληνική έκδοση)	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις)	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
2	ΑΡΧΑΙΑ ΑΤΤΙΚΗ ΠΕΖΟΓΡΑΦΙΑ	υπό ανάπτυξη/ Υπάρχει Alpha έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
3	AutoCAD	Έτοιμο λογισμικό της αγοράς	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
4	AutoHall	Έτοιμο λογισμικό της αγοράς	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΝΑΙ (σε περιορισμένο αριθμό ανάλογα με τις διαθέσιμες άδειες χρήσης)	ΟΧΙ	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΟΧΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
5	ΓΑΙΑ	οριστική παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΧΕΔΩΝ ΣΕ ΟΛΑ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
6	ΔΕΛΥΣ	προσωρινή παραλαβή	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ (ΤΕΕ)	ΝΑΙ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ
7	ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΜΟΝΤΕΛΩΝ	οριστική παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΧΕΔΩΝ ΣΕ ΟΛΑ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
8	ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ	προσωρινή παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
9	ΔΙΑΝΟΙΑ	προσωρινή παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
10	ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ	προσωρινή παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
11	ΔΙΑΦΥΛ-Α	Alpha Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
12	ΔΙΚΤΥΩΜΑ	Beta Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
13	ΔΟΜΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ	υπό ανάπτυξη	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
14	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ	Οριστική παραλαβή του λογισμικού, τυπώνονται τα αντίτυπα, τα οποία θα σταλούν σε 290 σχολεία / Κέντρα Επιμόρφωσης μέσα στον Μάρτη 2001	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ (η beta τελική έκδοση, με λίγα γνωστά σφάλματα ή η προηγούμενη ελληνική έκδοση)	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις)	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
15	ΕΙΚΩΝ	οριστική παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ
16	ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΣΧΕΔΙΟ	Beta Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
17	English Discoveries v2.1	οριστική παραλαβή, παραγωγή εντύπων και αποστολή σε 287 σχολεία και στα 3 Κέντρα Επιμόρφωσης	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ (20 ατομικά αντίτυπα είναι διαθέσιμα για επιμρφωτές ξένων γλωσσών)	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΝΑΙ (μόνο σε επιμρφωτές ξένων γλωσσών)	ΣΧΕΔΩΝ ΣΕ ΟΛΑ	ΣΧΕΔΩΝ ΣΕ ΟΛΑ	ΣΧΕΔΩΝ ΣΕ ΟΛΑ
18	ΕΡΜΗΣ	Alpha Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
19	ΕΦΤΕΚΠΕΜ	προσωρινή παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
20	Η ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΑΠΟ ΤΟ 19ο ΣΤΟΝ 20ο ΑΙΩΝΑ	υπό ανάπτυξη	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
21	ΗΡΟΔΟΤΟΣ	οριστική παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΧΕΔΩΝ ΣΕ ΟΛΑ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
22	ΘΕΜΑΤΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΕΧΝΗΣ	υπό ανάπτυξη	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
23	ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ	Beta Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
24	Interactive Physics 2000	Αναμένεται οριστική παραλαβή μέσα στο Μάρτη 2001.	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ (η beta τελική έκδοση, με λίγα γνωστά σφάλματα)	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις)	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
25	ΙΡΙΣ	προσωρινή παραλαβή	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ
26	ΚΑΣΤΑΛΙΑ	Beta Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
27	ΚΟΣΜΟΣ	προσωρινή παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ
28	ΚΟΤΙΝΟΣ	Beta Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
29	ΛΕΞΙΚΟ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ	Στάδιο σχεδιασμού	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
30	ΛΕΞΙΠΛΟΗΓΗΣΗ	Beta Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
31	ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ II	Έτοιμο λογισμικό της αγοράς	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΝΑΙ (σε περιορισμένο αριθμό ανάλογα με τις διαθέσιμες άδειες χρήσης)	ΟΧΙ	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΟΧΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
32	MARKETING PLAN	Έτοιμο λογισμικό της αγοράς	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΝΑΙ (σε περιορισμένο αριθμό ανάλογα με τις διαθέσιμες άδειες χρήσης)	ΟΧΙ	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
33	MicroWorlds Pro	Οριστική παραλαβή, τυπώνονται τα αντίτυπα τα οποία θα σταλούν σε 290 σχολεία / Κέντρα Επιμόρφωσης μέσα στον Απρίλη 2001	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ (η beta τελική έκδοση, με λίγα γνωστά τεχνικά σφάλματα)	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις)	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
34	ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ	Έκδοση 2.0/E-Slate έκδοση Beta 1.2	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
35	ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΙ ΔΙΑΝΥΣΜΑΤΩΝ	προσωρινή παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΧΕΔΩΝ ΣΕ ΟΛΑ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
36	Modellus	Δεν έχει ολοκληρωθεί ο εξελληνισμός / προσαρμογή του. Υπάρχει Alpha έκδοση λογισμικού	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις)	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
37	ΜΥΚΗΝΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ	τελευταία έκδοση ΜΥΚΗΝΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ 2.2 / ΑΒΑΚΙΟ IV ΒΕΤΑ 1.2	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
38	ΞΕΝΙΟΣ	2.0 , Ημερομηνία Έκδοσης: Μάρτιος 2001 (Έκδοσεις: E-Slate IV Beta 1.2, δικτυακού υλικού 2.0, συνοδευτικού εγχειριδίου	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
39	ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	προσωρινή παραλαβή	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ
40	ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ E-SLATE	Beta έκδοση 1.2	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
41	Plant Studio	Υπό εξελληνισμό/προσαρμογή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΝΑΙ (σε περιορισμένο αριθμό ανάλογα με τις διαθέσιμες άδειες χρήσης)	ΟΧΙ	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
42	ΠΟΛΙΤΕΙΑ	υπό ανάπτυξη/ Υπάρχει Alpha έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
43	ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ	Beta Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
44	ΠΡΩΤΕΑΣ	Beta Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
45	Σ.Ε.Π	Beta Έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
46	ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ	υπό ανάπτυξη	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ			ΝΑΙ				
47	ΣΥΜΜΑΧΙΑ	προσωρινή παραλαβή	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ
48	ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ	υπό ανάπτυξη/ Υπάρχει Alpha έκδοση	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
49	ΤΑΞΙΝΟΜΟΥΜΕ	έκδοση 2.0 / E-Slate Beta 1.2	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
50	The Geometer's Scetchpad	Οριστική παραλαβή, τυπώνονται τα αντίτυπα τα οποία θα σταλούν σε 290 σχολεία / Κέντρα Επιμόρφωσης μέσα στον Απρίλη 2001	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ (θα διατεθούν 100 ατομικά πλήρη αντίτυπα για τους επιμρφωτές. Επίσης, είναι διαθέσιμη για επιμόρφωση /	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ (προεκδόσεις) ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
51	Tina Pro	Έτοιμο λογισμικό της αγοράς	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΝΑΙ (σε περιορισμένο αριθμό ανάλογα με τις διαθέσιμες άδειες χρήσης)	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΣΧΟΛΕΙΑ ΛΑΕΡΤΗ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
52	ΤΟ '21 ΕΝ ΠΛΩ	προσωρινή παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΧΕΔΩΝ ΣΕ ΟΛΑ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ
53	ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΑ	οριστική παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ "ΟΔΥΣΣΕΑ"	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΧΕΔΩΝ ΣΕ ΟΛΑ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
54	ΧΕΛΩΝΟΚΟΣΜΟΙ	τελευταία έκδοση ΧΕΛΩΝΟΚΟΣΜΟΣ 2.0 / ΑΒΑΚΙΟ IV ΒΕΤΑ 1.2	ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΝΑΙ / ΠΡΟΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
55	ΧΗ.ΠΟ.ΛΟ.	προσωρινή παραλαβή	ΣΧΟΛΕΙΑ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ	ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ

*** Τα σχολεία Μνηστήρων** συμπεριλαμβάνουν και τα πιλοτικά της ΤΕΕ (έργο ΛΑΕΡΤΗΣ), τα Ενίαια Λύκεια (έργο ΕΛΠΗΝΩΡ) και τα Δημοτικά (έργο ΝΗΣΙ ΤΩΝ ΦΑΙΑΚΩΝ)

****ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ=** αφορα όλα τα σχολεία Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης εντός και εκτός ελληνικής επικράτειας

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ

1. ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΙΣ ΜΗΧΑΝΕΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού στη διεθνή αγορά (αγγλική έκδοση) και κατασκευάστρια εταιρία:	The New Way Things Work της εταιρίας Dorling Kindersley
Γνωστικό Αντικείμενο:	Τεχνολογία, Πληροφορική, Φυσική
Επίπεδο / τάξεις:	Γυμνάσιο και Λύκειο
Φορέας που υλοποίησε τον εξελληνισμό και την προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα:	Ερευνητές ΑΕΕΕ

Στοιχεία για το εξελληνισμένο λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Η πνευματική ιδιοκτησία του εξελληνισμένου λογισμικού «Ανακαλύπτω τις Μηχανές» ανήκει στις εταιρείες Dorling Kindersley Limited και ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ ΑΕΕΕ. Δικαίωμα διάθεσης του εξελληνισμένου λογισμικού στην ελληνική αγορά έχει η εταιρία ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ ΑΕΕΕ. Το ΥΠΕΠΘ έχει αποκτήσει άδειες χρήσης και αντίτυπα του εξελληνισμένου λογισμικού και του συνοδευτικού υλικού για 350 σχολικά εργαστήρια των 10-12 σταθμών εργασίας.
Πιστοποίηση λογισμικού	Το εξελληνισμένο λογισμικό αξιολογήθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο και ολοκληρωμένο ως προς τη συμβατότητά του με τα προγράμματα σπουδών και τα πρότυπα ποιότητας του Π.Ι. και εγκρίθηκε η εισαγωγή του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία, με την προϋπόθεση της διόρθωσης κάποιων σφαλμάτων (τεχνικών, γλωσσικών, επιστημονικών) που εντοπίστηκαν. Οι διορθώσεις έχουν ήδη γίνει και έχουν ενσωματωθεί στην ολοκληρωμένη τελική έκδοση.
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Η ολοκληρωμένη τελική ελληνική έκδοση του λογισμικού «Ανακαλύπτω τις Μηχανές», δεν έχει διατεθεί ακόμη στα σχολικά εργαστήρια. Η αποστολή του στα σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας θα ξεκινήσει αμέσως μόλις ολοκληρωθεί η αναπαραγωγή των αντιτύπων (αναμένεται μέσα στο Μάρτη 2001). Σε μερικά σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας έχει διατεθεί η προηγούμενη εξελληνισμένη έκδοση του λογισμικού: «Οι μηχανές από το Α ως το Ω».
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Ολοκληρωμένη τελική έκδοση εξελληνισμένου λογισμικού «Ανακαλύπτω τις Μηχανές».
Διαθέσιμη έκδοση για αξιολόγηση / επιμόρφωση	Περιορισμένος αριθμός αντιτύπων της "Beta τελικής" έκδοσης του εξελληνισμένου λογισμικού «Ανακαλύπτω τις Μηχανές», μπορεί να διατεθεί για σκοπούς αξιολόγησης και επιμόρφωσης. Η "Beta τελική" έκδοση του λογισμικού έχει λίγα γνωστά σφάλματα, αλλά είναι κατάλληλη για επιμορφώσεις. Επίσης, μπορεί να διατεθεί περιορισμένος αριθμός αντιτύπων της προηγούμενης εξελληνισμένης έκδοσης του λογισμικού «Οι μηχανές από το Α ως το Ω».
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Στην ελληνική αγορά διατίθεται προς το παρόν μόνο η προηγούμενη ελληνική έκδοση του λογισμικού, δηλαδή το «Οι μηχανές από το Α ως το Ω», που αποτελεί εξελληνισμένη έκδοση της προηγούμενης αγγλικής: «The Way Things Work». Το «Ανακαλύπτω τις Μηχανές», το οποίο είναι η ελληνική έκδοση της τρέχουσας αγγλικής: «The New Way Things Work», αναμένεται να διατεθεί στην αγορά μετά τον Μάιο 2001 από την εταιρία Ερευνητές ΑΕΕΕ.
Ειδικές τιμές	-

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το "**Ανακαλύπτω τις Μηχανές**" είναι ένας ποιοτικός πολυμεσικός εκπαιδευτικός τίτλος που πραγματεύεται και καλύπτει έναν σημαντικό αριθμό μηχανών. Παρουσιάζει τις επιστημονικές αρχές στις οποίες βασίζεται η λειτουργία της κάθε μηχανής καθώς και ιστορικά στοιχεία και πληροφορίες για τους εφευρέτες των μηχανών. Ο τίτλος έχει μια σημαντική διεθνή πορεία και έχει επιτύχει πολλές διακρίσεις. Η ελληνική έκδοση ανταποκρίνεται στους γενικούς σκοπούς της διδασκαλίας της Τεχνολογίας και των Φυσικών Επιστημών στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Η παρουσίαση των μηχανών βασίζεται στην ισορροπημένη χρήση πολυμεσικού υλικού (video, animation, ήχοι, εικόνες κλπ). Τα κείμενα και τα γραφικά είναι σαφή αλλά ταυτόχρονα ελκυστικά για το μαθητή με σκοπό να τον παρακινήσουν ευχάριστα στη μάθηση. Διαθέτει ένα εύχρηστο περιβάλλον πλοήγησης και δυνατότητα επαναχρησιμοποίησης του διαθέσιμου υλικού (φωτογραφίες, ήχοι, animation, video κλπ).

Είναι μια πλούσια πηγή παρατηρήσεων και πληροφοριών (φυσικές διαδικασίες, τεχνολογικές εφαρμογές κλπ) οι οποίες βοηθούν στην ανάκληση και εμπέδωση των γνώσεων που έχουν ήδη αποκτηθεί από τη μελέτη σχετικών φαινομένων ή εφαρμογών.

Υποδειγματικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες / Παιδαγωγική αξιοποίηση / Διδακτικοί Στόχοι

Το εξελληνισμένο λογισμικό συνοδεύεται από μια σειρά έτοιμων φύλλων εργασίας και οδηγιών για εκπαιδευτικές δραστηριότητες, οι οποίες αντιστοιχούν σε 20 διδακτικές ώρες για τα γνωστικά αντικείμενα της Φυσικής, Τεχνολογίας, Πληροφορικής και της Ιστορίας.

Δημιουργήθηκαν για να υποστηρίξουν πρακτικά την παιδαγωγική αξιοποίηση του λογισμικού σεβόμενες τις αρχές επιστημονικής μεθοδολογίας που απαρτίζεται από τα παρακάτω βήματα :

Έναυσμα \Rightarrow Διατύπωση Υπόθεσης \Rightarrow Πειραματισμός / Δραστηριότητες \Rightarrow Διατύπωση Συμπερασμάτων \Rightarrow Συνεχής Έλεγχος \Rightarrow Επιβεβαίωση / Απόρριψη \Rightarrow Εφαρμογές. Οι δραστηριότητες προτείνεται να εφαρμοσθούν σε συνεργατικό μοντέλο ομαδικής εργασίας.

Ακολουθεί αναλυτικός πίνακας των θεμάτων που καλύπτουν:

ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΙΣ ΜΗΧΑΝΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ		
ΟΝΟΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ - ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ
ΜΕΣΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟ ΝΕΡΟ Τεχνολογία Α' Γυμνασίου (Ενότητα: Μεταφορές στον Αέρα και στο Νερό) (2 διδακτικές ώρες)	ΑΕΡΟΣΤΑΤΟ – ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ – ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ – ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ – ΙΣΤΙΟΦΟΡΟ – ΠΥΡΑΥΛΟΣ – ΥΔΡΟΠΤΕΡΥΓΟ – ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να εντοπίσουν διάφορα μέσα μεταφοράς και να τα κατηγοριοποιήσουν σε μέσα για συγκοινωνίες στον αέρα και στο νερό. ➤ Να ανακαλύψουν τις βασικές αρχές λειτουργίας των μέσων μεταφοράς στον αέρα και στο νερό. ➤ Να σχεδιάσουν μοντέλα μέσων μεταφοράς.
ΔΙΑΔΟΣΗ ΤΗΣ ΘΕΡΜΟΤΗΤΑΣ Φυσική Β' Γυμνασίου (2 ^η Γενική ενότητα 3 ^η ενότητα) (1 διδακτική ώρα)	ΗΛΙΑΚΟΣ ΘΕΡΜΟΣΙΦΩΝΑΣ - ΘΕΡΜΟΣ – ΘΕΡΜΟΤΗΤΑ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να διακρίνουν οι μαθητές τους τρόπους διάδοσης θερμότητας μέσα από καθημερινές εφαρμογές ➤ Να γνωρίσουν τις αρχές λειτουργίας του ηλιακού θερμοσίφωνα ➤ Να μελετήσουν τους τρόπους μετάδοσης της θερμότητας με βάση το μικρόκοσμο ➤ Να μελετήσουν εφαρμογές που συνδέονται με τους τρόπους μετάδοσης της θερμότητας ➤ Να γνωρίσουν τη χρονολογία εφεύρεσης και τον εφευρέτη του ηλιακού θερμοσίφωνα και του θερμός

<p>ΦΩΣ ΚΑΙ ΕΙΔΩΛΑ Φυσική Β' Γυμνασίου (2^η Γενική ενότητα 1^η ενότητα) σε συνδυασμό με 3^η Γενική ενότητα 2^η ενότητα) (1 διδακτική ώρα)</p>	<p>ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ – ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ SLR ΦΩΣ ΚΑΙ ΕΙΔΩΛΑ – ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ ΤΗΛΕΣΚΟΠΙΟ – ΠΕΡΙΣΚΟΠΙΟ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να συσχετίσουν την ευθύγραμμη διάδοση του φωτός με μηχανές της καθημερινής ζωής ➤ Να συσχετίσουν την λειτουργία διάφορων συσκευών με τον ρόλο των φακών και των κατόπτρων ➤ Να γνωρίσουν τις χρονολογίες εφεύρεσης και τους εφευρέτες μηχανών που σχετίζονται με το φως και τα είδωλα
<p>ΜΑΓΝΗΤΙΣΜΟΣ Φυσική Β' Γυμνασίου (3^η Γενική ενότητα, 2^η ενότητα) (1 διδακτική ώρα)</p>	<p>ΜΑΓΝΗΤΙΣΜΟΣ –ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΜΑΓΝΗΤΗ – ΜΑΓΝΗΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΓΗΣ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να αντιληφθούν ότι ο μαγνητισμός είναι ιδιότητα της ύλης. ➤ Να προβληματιστούν για τους πόλους του μαγνητικού πεδίου της γης. ➤ Να γνωρίσουν μηχανές όπου εφαρμόζονται οι αρχές του μαγνητισμού
<p>ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΙΚΟ ΚΥΚΛΩΜΑ Φυσική Β' Γυμνασίου (4^η Γενική ενότητα, 6^η ενότητα) (1 διδακτική ώρα)</p>	<p>ΗΛΕΚΤΡΙΚΟ ΚΥΚΛΩΜΑ – ΛΑΜΠΤΗΡΑΣ – ΑΝΤΙΚΛΕΠΤΙΚΟΣ ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΣ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να περιγράφουν το ηλεκτρικό κύκλωμα ως κλειστή διαδρομή των ηλεκτρικών φορτίων. ➤ Να αναγνωρίσουν τα διάφορα μέρη απλών κυκλωμάτων ➤ Να γνωρίσουν ποιοτικά τα αποτελέσματα του ηλεκτρικού ρεύματος.
<p>ΘΕΡΜΙΚΑ ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ Φυσική Β' Γυμνασίου (2^η Γενική, 2^η ενότητα) σε συνδυασμό με Οικιακή Οικονομία Β' Γυμνασίου (2 διδακτικές ώρες)</p>	<p>ΘΕΡΜΟΜΕΤΡΟ – ΘΕΡΜΟΣΤΑΤΗΣ – ΑΕΡΟΣΤΑΤΟ – ΨΥΓΕΙΟ – ΚΛΙΜΑΤΙΣΤΙΚΟ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να παρατηρήσουν και να περιγράψουν τα διαφορά θερμικά φαινόμενα μέσα από τις εφαρμογές τους ➤ Να διαπιστώσουν την αξιοποίηση από τον άνθρωπο των θερμικών φαινομένων ➤ Να εντάξουν μερικές οικιακές συσκευές (ή εξαρτήματά τους) και μηχανήματα στη γραμμή του χρόνου
<p>ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ Πληροφορική Β' Γυμνασίου (2 διδακτικές ώρες)</p>	<p>ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να εντοπίσουν τις κυριότερες μονάδες του προσωπικού υπολογιστή ➤ Να περιγράψουν τον τρόπο λειτουργίας των μονάδων αυτών ➤ Να περιγράψουν τον τρόπο αναπαράστασης και αποθήκευσης των δεδομένων.
<p>ΔΥΝΑΜΕΙΣ - ΑΝΩΣΗ Φυσική Γ' Γυμνασίου (1^η Γενική Ενότητα, 2^η Ενότητα) (2 διδακτικές ώρες)</p>	<p>ΠΛΕΥΣΗ – ΠΛΟΙΟ – ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ – ΑΕΡΟΠΛΟΙΟ – ΑΕΡΟΣΤΑΤΟ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να σχεδιάσουν τα διανύσματα των δυνάμεων που ασκούνται σ' ένα σώμα ➤ Να προβλέψουν το είδος της κίνησης ενός σώματος, όταν είναι γνωστές οι δυνάμεις που ασκούνται σ' αυτό και αντίστροφα. ➤ Να διατυπώσουν τον ορισμό της άνωσης ➤ Να προσδιορίσουν τους παράγοντες από τους οποίους εξαρτάται η άνωση ➤ Να γνωρίσουν τον τρόπο κίνησης του αερόπλοιου και του υποβρυχίου

ΠΙΕΣΗ Φυσική Γ' Γυμνασίου (1 ^η Γενική ενότητα, 3 ^η Ενότητα) (1 διδακτική ώρα)	ΠΙΕΣΗ - ΦΡΕΝΑ – ΜΗΧΑΝΕΣ ΠΙΕΣΗΣ - ΠΙΕΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να εξοικειωθούν με τα αίτια δημιουργίας της πίεσης. ➤ Να παρατηρήσουν τα αποτελέσματα της άσκησης πίεσης στα ρευστά. ➤ Να συγκρίνουν την έννοια της πίεσης με εκείνη της δύναμης ➤ Να ερμηνεύσουν τη λειτουργία διαφόρων μηχανών, η οποία στηρίζεται στην επιστημονική αρχή της πίεσης
ΗΧΟΣ Φυσική Γ' Γυμνασίου (2 ^η Γενική ενότητα, 2 ^η ενότητα) σε συνδυασμό με Αισθητική Αγωγή (Μουσική) (1 διδακτική ώρα)	ΗΧΟΣ – ΠΙΑΝΟ ΜΕ ΟΥΡΑ – ΚΡΟΥΣΤΑ – ΠΙΣΤΟΛΙ ΑΦΕΤΗ – ΕΓΧΟΡΔΑ – ΣΟΝΑΡ-ΧΑΛΚΙΝΑ ΠΝΕΥΣΤΑ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να εξοικειωθούν με τις βασικές έννοιες των κυμάτων ελαστικότητας ➤ Να συσχετίσουν τα υποκειμενικά χαρακτηριστικά του ήχου με τα αντικειμενικά ➤ Να περιγράφουν τους μηχανισμούς παραγωγής ήχου. ➤ Να διακρίνουν τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων, να αναζητήσουν τους εφευρέτες τους και να εντοπίσουν τα βασικά μέρη ορισμένων αντιπροσωπευτικών μουσικών οργάνων
Η ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ Ιστορία Γ' Γυμνασίου (1 διδακτική ώρα)	ΕΦΕΥΡΕΣΕΙΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να καταγράψουν τις συσκευές που εφευρέθηκαν κατά τη Βιομηχανική Επανάσταση ➤ Να καταγράψουν τις χρονολογίες εφεύρεσής τους ➤ Να ανακαλύψουν τις φυσικές αρχές που τις διέπουν ➤ Να συγκρίνουν τις συσκευές που εφευρέθηκαν κατά την εποχή της βιομηχανικής επανάστασης με αυτές παλαιότερων εποχών ως προς τις φυσικές αρχές που τις διέπουν.
ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΗΛΕΚΤΡΙΚΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ Φυσική Γ' Γυμνασίου (3 ^η Γενική ενότητα, 6 ^η ενότητα) (1 διδακτική ώρα)	ΣΤΑΘΜΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΙΣΧΥΟΣ - ΥΔΡΟΗΛΕΚΤΡΙΚΟΣ ΣΤΡΟΒΙΛΟΣ – ΑΕΡΟΣΤΡΟΒΙΛΟΣ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να αντιληφθούν το ρόλο των βασικών στοιχείων παραγωγής και μεταφοράς ηλεκτρικής ισχύος. ➤ Να κατανοήσουν τις δυνατότητες που υπάρχουν στη χρήση διαφορετικών διατάξεων για παραγωγή ηλεκτρικής ενέργειας που όμως όλες στηρίζονται στις ίδιες φυσικές αρχές
ΗΜΙΑΓΩΓΟΙ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥΣ Φυσική Γ' Γυμνασίου (4 ^η Γενική ενότητα, 1 ^η ενότητα) (2 διδακτικές ώρες)	ΗΛΙΑΚΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ - ΤΣΙΠ ΠΥΡΙΤΙΟΥ – ΜΙΚΡΟΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ – ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΤΣΕΠΗΣ – ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να ανακαλύψουν τις ιδιότητες των ημιαγωγών και να διακρίνουν τους τύπους τους ➤ Να εντοπίσουν ηλεκτρονικές διατάξεις στις οποίες χρησιμοποιούνται ημιαγωγοί ➤ Να αναφέρουν μηχανές όπου χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικές διατάξεις με ημιαγωγούς ➤ Να περιγράφουν τη λειτουργία του τρανζίστορ και του φωτοστοιχείου
ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ Πληροφορική Γ' Γυμνασίου (2 ^η ενότητα) (1 διδακτική ώρα)	ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (INTERNET)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να μπορούν να εξηγούν τις βασικές έννοιες και τη βασική ορολογία της σύγχρονης δικτυακής τεχνολογίας ➤ Να περιγράφουν τη διαδικασία μετατροπής αναλογικών σημάτων σε ψηφιακά και το αντίστροφο

<p>ΑΝΑΝΕΩΣΙΜΕΣ ΠΗΓΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ ΑΙΟΛΙΚΗ - ΥΔΡΑΥΛΙΚΗ Τεχνολογία Α΄ Ενιαίου Λυκείου (1 διδακτική ώρα)</p>	<p>ΗΛΕΚΤΡΙΚΗ ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ – ΘΕΡΜΟΗΛΕΚΤΡΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ – ΥΔΡΟΗΛΕΚΤΡΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ – ΑΝΕΜΟΓΕΝΝΗΤΡΙΑ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να εντοπίσουν τις ενεργειακές πηγές που χρησιμοποιούνται σε ένα ηλεκτροπαραγωγικό σταθμό ➤ Να ανακαλύψουν τη βασική αρχή λειτουργίας της γεννήτριας και να εντοπίσουν τη χρήση της συσκευής στην ανεμογεννήτρια, στο υδροηλεκτρικό εργοστάσιο και στο θερμοηλεκτρικό εργοστάσιο ➤ Να σχεδιάσουν το μοντέλο ενός θερμοηλεκτρικού εργοστασίου
<p>ΡΟΜΠΟΤ - ΛΕΪΖΕΡ Τεχνολογία Α΄ Ενιαίου Λυκείου (1 διδακτική ώρα)</p>	<p>ΦΩΣ ΚΑΙ ΕΙΔΩΛΑ – ΛΕΪΖΕΡ - ΡΟΜΠΟΤ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να ανακαλύψουν τον τρόπο λειτουργίας μιας πηγής λέιζερ ➤ Να πληροφορηθούν για τους εφευρέτες της πηγής λέιζερ και του ρομπότ ➤ Να σχεδιάσουν το μοντέλο μιας πηγής λέιζερ ➤ Να ανακαλύψουν τον τρόπο χειρισμού και αξιοποίησης του ρομπότ στη γραμμή παραγωγής

<p>Συνοδευτικά Εγχειρίδια:</p>	<p>Το εξελληνισμένο λογισμικό συνοδεύεται από τα εξής βιβλία:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Οδηγός για το χρήστη (περιλαμβάνεται στο κουτί του CD του λογισμικού) 2. Οδηγός για τον εκπαιδευτικό 3. Οδηγός για το μαθητή 4. Ανακαλύπτω τις Μηχανές (Βιβλίο επέκτασης διδασκαλίας -Πολυτελής Ελληνική έκδοση) <p>Τα 1,2 και 3 διατίθενται και σε ηλεκτρονική (εκτυπώσιμη) μορφή μέσα στο CD του λογισμικού.</p>
<p>Περισσότερα στοιχεία</p>	<p>Web site κατασκευάστριας εταιρίας: www.dk.com http://www.dkonline.com/dkcom/dk/pinball.html</p>

ΓΥΡΟΣΚΟΠΙΟ

ΤΟ ΓΥΡΟΣΚΟΠΙΟ είναι απλά ένας βαρύς τροχός (σφόνδυλος) που στήρίζεται σε βάση με μικρή τριβή. Ένα περιστρεφόμενο γυροσκόπιο έχει **στροφορμή**, με αποτέλεσμα να αντιστέκεται σε αλλαγή κατεύθυνσης του άξονα περιστροφής του. Αν ένα γυροσκόπιο αναρτηθεί οριζόντια από ένα σκοινί και περιστραφεί, θα παραμείνει σε ορθή γωνία με το σκοινί κατά την περιστροφή του γύρω από το σημείο ανάρτησης. Αυτό το είδος κίνησης λέγεται **μετάπτωση**.

ΤΕΧΝΗΤΟΣ ΟΡΙΖΟΝΤΑΣ

Στον τεχνητό ορίζοντα χρησιμοποιείται ένα γυροσκόπιο για να δείχνει στους πιλότους τη γωνία του αεροσκάφους ως προς την επιφάνεια της Γης. Το γυροσκόπιο στήρίζεται σε ένα πλαίσιο γυροσφονδύλου. Η **στροφορμή** του γυροσκοπίου το διατρεί οριζόντια, όπως κι αν κινείται το αεροσκάφος. Ο δείκτης θέσης αποκλίνει μαζί με το αεροσκάφος, δείχνοντας τη γωνία του αεροσκάφους σε σχέση με το γυροσκόπιο.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΗΧΑΝΩΝ

 Αυτόματη ταμειακή μηχανή	 Βίντεο	 Βρύση	 Γερανός
 Β	 Βιντεοκάμερα	 Γ	 Γεφυροπλάστεργα
 Βαρόμετρο ανερειδές	 Βραστήρας ηλεκτρικός	 Γεννήτρια ηλεκτρική	 Γεωτράπανο

◀ Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω ▶

2. ΑΡΧΑΙΑ ΑΤΤΙΚΗ ΠΕΖΟΓΡΑΦΙΑ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Αρχαία Αττική Πεζογραφία
Προέλευση	ΕΛΠΗΝΩΡ
Website έργου	# http://odysseia.cti.gr/elpinor/anapt3.htm#
Ανάδοχος	Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου # http://www.ilsp.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Πιλοτικό λογισμικό υπό ανάπτυξη

Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ). Για πληροφορίες σχετικά με την διάθεση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr
---------	--

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Εκπαιδευτικό λογισμικό για το μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών το οποίο προσφέρει ένα περιβάλλον μελέτης αρχαίων ελληνικών κειμένων και των μεταφράσεών τους με τη μέθοδο των στοιχισμένων (παράλληλων) κειμένων. Τα κείμενα είναι κατάλληλα επιλεγμένα ώστε να εντάσσονται στο πρόγραμμα σπουδών του Ενιαίου Λυκείου ενώ στο μαθητή προσφέρεται και η δυνατότητα εισαγωγής δικής του μετάφρασης.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό ΑΡΧΑΙΑ ΑΤΤΙΚΗ ΠΕΖΟΓΡΑΦΙΑ καλύπτει 36 αποσπάσματα από έξι διαφορετικούς συγγραφείς: Αριστοτέλη, Πλάτωνα, Λυσία, Ισοκράτη, Ξενοφώντα και Θουκυδίδη. Είναι συμβατό με την διδασκόμενη ύλη, αφού τα μισά αποσπάσματα που επελέγησαν προς ανάλυση προέρχονται από το αναλυτικό πρόγραμμα. Τα υπόλοιπα εξυπηρετούν την διδασκαλία άγνωστου κειμένου ως προετοιμασία των μαθητών για τις εξετάσεις.

Για κάθε έναν από τους έξι συγγραφείς υπάρχει ένα σύντομο βιογραφικό σημείωμα. Σε κάθε απόσπασμα προηγείται ένα εισαγωγικό σημείωμα για το συγκεκριμένο έργο του συγγραφέα. Επιπλέον, για κάθε κείμενο υπάρχει και ένας αριθμός από πραγματολογικά και εγκυκλοπαιδικά κείμενα. Μια σειρά από φωτογραφικό υλικό και βίντεο πλαισιώνει τα αποσπάσματα καθιστώντας την παρουσίαση περισσότερο ελκυστική. Η ποσότητα του υλικού αυτού θα ποικίλλει ανάλογα με το απόσπασμα.

Το λογισμικό αξιοποιεί πλήρως τα πολυμέσα με στόχο να τοποθετεί τον μαθητή σε κατάσταση πραγματικής επικοινωνίας και να δημιουργεί γι' αυτόν ένα πραγματικό σενάριο δράσης που κεντρίζει το ενδιαφέρον του. Ο μαθητής έχει την δυνατότητα να διαβάσει κάθε κείμενο αλλά και να το ακούσει και έπειτα να προσθέσει τη δική του μετάφραση, προτού δει την ήδη έτοιμη. Έπειτα μπορεί να προχωρήσει σε ασκήσεις και άλλες δραστηριότητες.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό καλύπτει τη διδασκαλία των αρχαίων ελληνικών και στις 3 τάξεις του λυκείου. Αναλυτικά, τα αποσπάσματα που έχουν επιλεγεί από κάθε συγγραφέα είναι τα ακόλουθα:

A. «ΓΝΩΣΤΑ ΚΕΙΜΕΝΑ»

A' ΤΑΞΗ ΛΥΚΕΙΟΥ:

A. **ΞΕΝΟΦΩΝ «ΕΛΛΗΝΙΚΑ»**

ΚΕΦ. Ι. 16-19, ΚΕΦ. ΙΙ. 3-4, ΚΕΦ. ΙΙΙ. 52-53.

B. **ΘΟΥΚΥΔΙΔΗΣ «ΙΣΤΟΡΙΑΙ»**

1. ΒΙΒΛΙΟ Α-ΚΕΦ. 26 ΠΑΡ. 3-5.

2. ΒΙΒΛΙΟ Γ-ΚΕΦ. 77 ΠΑΡ. 1-3.

Β' ΤΑΞΗ ΛΥΚΕΙΟΥ:

Α. **ΛΥΣΙΑΣ «ΚΑΤΑ ΦΙΛΩΝΟΣ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑΣ»**

1. ΔΙΗΓΗΣΗ..... ΠΑΡ. 15-16.

Β. **ΛΥΣΙΑΣ «ΥΠΕΡ ΜΑΝΤΙΘΕΟΥ»**

ΔΙΗΓΗΣΗ-ΑΠΟΔΕΙΞΗ..... ΠΑΡ. 18-19.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ ΠΑΡ. 20-21.

Γ. **ΙΣΟΚΡΑΤΗΣ «ΠΕΡΙ ΕΙΡΗΝΗΣ»**

ΠΡΟΟΙΜΙΟ..... ΠΑΡ. 1-2.

ΚΥΡΙΩΣ ΜΕΡΟΣ..... ΠΑΡ. 67-68.

Δ. **ΙΣΟΚΡΑΤΗΣ «ΑΡΕΟΠΑΓΙΤΙΚΟΣ»**

1. ΠΡΟΟΙΜΙΟ..... ΠΑΡ. 1-2.

Γ' ΤΑΞΗ ΛΥΚΕΙΟΥ:

Α. **ΘΟΥΚΥΔΙΔΗΣ «ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ ΕΠΙΤΑΦΙΟΣ»**

ΒΙΒΛΙΟ Β' ΚΕΦ. 40.

Β. **ΠΛΑΤΩΝΑΣ «ΠΡΩΤΑΓΟΡΑΣ»**

321B6-322A..... «Η κλοπή της φωτιάς».

Γ. **ΠΛΑΤΩΝΑΣ «ΠΟΛΙΤΕΙΑ»**

359E-360B..... «Το δαχτυλίδι του Γύγη» (Β').

617C-E..... «Λαχέσεως Λόγος».

Δ. **ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ «ΗΘΙΚΑ ΝΙΚΟΜΑΧΕΙΑ»**

Β 6, 4-8..... «Η αρετή βρίσκεται στην μεσότητα – Προσδιορισμός της έννοιας «μεσότητα».

Γ 1, 1-2..... «Ο πολίτης είναι το συστατικό στοιχείο της πόλης».

Θ 2, 1-4..... «Οι στόχοι της παιδείας».

Β. «ΑΓΝΩΣΤΑ ΚΕΙΜΕΝΑ»

Α. **ΙΣΟΚΡΑΤΗΣ:**

1. «Προς Δημόνικον». (50-52... «Το παράδειγμα της μέλισσας»).

2. «Περί αντιδόσεως». (253-255... «Ο λόγος και ο άνθρωπος»).

3. «Πανηγυρικός». (45-50... «Αθήναι της Ελλάδος παιδευσίς»).

Β. **ΛΥΣΙΑΣ:**

«Κατά Ερατοσθένους». (92-97... «Ένα αμείλικτο κατηγορητήριο»).

«Επιτάφιος». (7-9... «Οι Αθηναίοι και η ταφή των νεκρών»).

«Υπέρ Αδυνάτου». (13-14... «Αντίκρουση της κατηγορίας για τη σωματική δύναμη»).

Γ. **ΠΛΑΤΩΝΑΣ:**

«Απολογία Σωκράτους». (30 c-e... «Η καταδίκη του Σωκράτη και το συμφέρον της πόλης»).

«Φαίδων». (59 d-e... «Οι μαθητές του Σωκράτη έξω από τη φυλακή του»).

«Φαίδρος». (274 c-275 b... «Υπεροχή του προφορικού λόγου σε σύγκριση με τον γραπτό»).

Δ. **ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ:**

«Κύρου Παιδεία». (1, 2 6-8... «Η εκπαίδευση των αρχαίων Περσών»).

«Κύρου Ανάβασις». (2, 1, 7-23... «Οι Έλληνες και τα όπλα»).

«Απομνημονεύματα». (4, 2, 1-5... «Ένα μάθημα σε υπερόπτη νέο»).

Ε. **ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ:**

1. «Ρητορική». (1389a 3-b18... «Τα ήθη των νέων»).

2. «Ηθικά Νικομάχεια». (Β, 2, 1104b)

3. «Αθηναίων Πολιτεία». (Κεφ. 11)

ΣΤ. **ΘΟΥΚΥΔΙΔΗΣ:**

«Ιστορία» Ζ, 27-28. («Ακρωτηριασμός των Ερμών, ασέβεια στα μυστήρια»).

«Ιστορία» Γ, 104. («Ο καθαρκός της Δήλου»).

«Ιστορία» Α, 138. («Η μεγαλοφυΐα του Θεμιστοκλή»).

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Εκτός από το cd του λογισμικού, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες χρήσης, β) Βιβλίο Καθηγητή και σενάρια ένταξης του λογισμικού στην τάξη, γ) Βιβλίο Μαθητή.

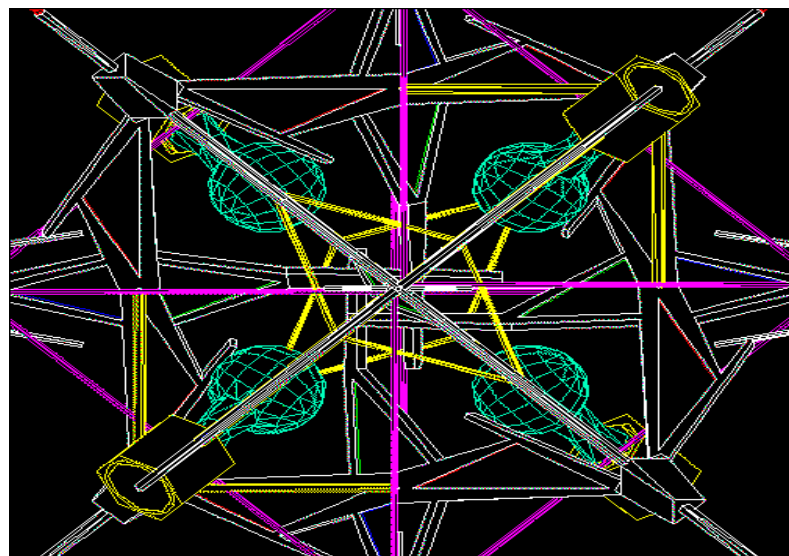
3. Auto CAD

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού Οίκος (κατασκευάστρια εταιρία)	AutoCAD της εταιρείας Autodesk Inc.
Γνωστικό Αντικείμενο:	Ηλεκτρονική Σχεδίαση
Επίπεδο / τάξεις:	ΤΕΕ / Τομείς: Ηλεκτρολογικός, Μηχανολογικός, Καλλιτεχνικών Εφαρμογών
Φορέας που δημιουργεί εκπαιδευτικές δραστηριότητες και συνοδευτικό υλικό:	EXODUS AE

Στοιχεία για το λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Έχουν εξασφαλιστεί οι απαραίτητες άδειες χρήσης για τα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη.
Πιστοποίηση λογισμικού	Το λογισμικό εγκρίθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο για να χρησιμοποιηθεί στα σχολεία ως βοηθητικό υλικό. (Πράξη ΤΕΕ 20/2000 της 12/7/00)
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Το λογισμικό θα αποσταλεί στα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη.
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	AutoCAD 2000i
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Όμιλος ΠΟΥΛΙΑΔΗ , από το site της κατασκευάστριας εταιρείας δίνονται και demo CDs .

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το λογισμικό αυτό απευθύνεται σε μια σειρά από τομείς των ΤΕΕ, όπως οι τομείς Ηλεκτρολογικός, Μηχανολογικός, Κατασκευών και Καλλιτεχνικών Εφαρμογών, μπορεί δε να συνοδεύσει τη διδασκαλία του μαθήματος του γραμμικού σχεδίου. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες που θα παραχθούν για αυτό το λογισμικό θα καλύπτουν τους τομείς των ΤΕΕ που αναφέρονται παραπάνω.



4. AutoHall

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού Οίκος (κατασκευάστρια εταιρία)	Autohall , της εταιρείας Exodus AE , Πανεπιστήμιο της Ουαλίας Swansea , σε συνεργασία με την Νικ. Ι. Θεοχαράκης AE και τις Σχολές Όμηρος
Γνωστικό Αντικείμενο:	Αγγλικά για Μηχανικούς Αυτοκινήτου
Επίπεδο / τάξεις:	ΤΕΕ / Τομέα Μηχανολογικός Ειδικότητα Μηχανών και Συστημάτων Αυτοκινήτου

Στοιχεία για το λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Έχουν εξασφαλιστεί οι απαραίτητες άδειες χρήσης για τα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη.
Πιστοποίηση λογισμικού	Το λογισμικό εγκρίθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο για να χρησιμοποιηθεί στα σχολεία ως βοηθητικό υλικό. (Πράξη ΤΕΕ 20/2000 της 12/7/00)
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Το λογισμικό έχει αποσταλεί στα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη που λειτουργούν το συγκεκριμένο τομέα.
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Στην ελληνική αγορά διατίθεται από την εταιρεία EXODUS AE.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Η επιλογή του συγκεκριμένου λογισμικού έγινε με στόχο την αναβάθμιση της ειδικότητας των μηχανικών αυτοκινήτων και την εξοικείωσή τους με την εξειδικευμένη αγγλική ορολογία του κλάδου τους. Η ανάγκη χρήσης ενός τέτοιου λογισμικού στην ΤΕΕ προκύπτει από το γεγονός ότι για να μπορέσουν να εκπαιδευτούν οι μηχανικοί αυτοκινήτων σήμερα πρέπει να γνωρίζουν καλά την αγγλική ορολογία μιας και τα αυτοκίνητα είναι κατ'έξοχην εισαγόμενο είδος, και επομένως η βασική γλώσσα εκπαίδευσης και ενημέρωσης για τις τρέχουσες εξελίξεις είναι τα Αγγλικά. Το λογισμικό αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες σε συνδυασμό με τα sites των αυτοκινητοβιομηχανιών στο internet.

Το Autohall που έχει κατασκευασθεί και διατίθεται στην ελληνική αγορά από την εταιρία EXODUS A.E., αποτελείται από αγγλοελληνικό και ελληνο-αγγλικό λεξικό τεχνικών όρων αυτοκινήτου σε έντυπη και ηλεκτρονική μορφή με ηχητική προφορά των αγγλικών λέξεων και βοηθήματα εκμάθησης των αγγλικών ορολογιών με παιχνίδια, διαλόγους και ασκήσεις.



5. ΓΑΙΑ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΔΙΑΣΥΝΔΕΟΜΕΝΟΙ ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΙ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΗΣ ΓΗΣ
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/16.htm#
Κατασκευαστής	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ # http://www.multiland.gr/#
Στάδιο Ανάπτυξης	Είναι έτοιμη η τελική πιλοτική έκδοση, η οποία και περιγράφεται στο παρόν κείμενο. Αναπτύσσεται και προβλέπεται να ολοκληρωθεί εντός του 2001 το ολοκληρωμένο προϊόν που βασίζεται στην πιλοτική έκδοση.
Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της Οδύσσειας και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε τουλάχιστον 100 σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε σημαντικό αριθμό επιμορφωτών. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Διερευνητικό εκπαιδευτικό λογισμικό με διαθεματικό χαρακτήρα που εξυπηρετεί το στόχο της σφαιρικής προσέγγισης των θεμάτων που αφορούν την Γη και υποστηρίζει την πειραματική μέθοδο έρευνας. Με τη ΓΑΙΑ είναι δυνατή η μελέτη: (α) των γεωγραφικών χαρακτηριστικών της Γης, (β) του μαγνητικού πεδίου της, (γ) της κίνησης των δορυφόρων και (δ) ο υπολογισμός της ακτίνας της Γης.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Η ΓΑΙΑ είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό με διαθεματικό χαρακτήρα το οποίο ανταποκρίνεται στο σύγχρονο πνεύμα οργάνωσης του Προγράμματος Σπουδών εξυπηρετώντας τον γενικά αποδεκτό σκοπό της σφαιρικής προσέγγισης των θεμάτων και επιδιώκοντας την πειραματική μέθοδο έρευνας. Επιλέγοντας την ίδια τη Γη ως αντικείμενο πειραματισμού και διερεύνησης, με τη ΓΑΙΑ είναι δυνατή η μελέτη: (α) των γεωγραφικών χαρακτηριστικών, (β) του μαγνητικού πεδίου, (γ) της κίνησης των δορυφόρων και (δ) ο υπολογισμός της ακτίνας της Γης.

Ένα παιδαγωγικό αντικείμενο-εργαλείο, ο “εξερευνητής”, παρουσιάζεται με διάφορες μορφές (π.χ. όχημα, μαγνητική βελόνα, δορυφόρος). Σε κάθε ένα από τα τέσσερα παραπάνω θέματα αντιστοιχούν και τα παρακάτω περιβάλλοντα με τη μορφή μικρόκοσμου:

- ΙΑΣΩΝ: Οι μαθητές εξοικειώνονται με τις βασικές γεωγραφικές έννοιες του “χώρου” και του “χρόνου”, με ταξίδια στην επιφάνεια της Γης.
- GILBERT: Οι μαθητές ερευνούν το μαγνητικό πεδίο της Γης ή ραβδόμορφων μαγνητών και εστιάζουν το ενδιαφέρον τους στις μαγνητικές γραμμές και στις ιδιότητές τους, επιστρατεύοντας και τις γνώσεις τους στη φυσική.
- NEWTON: Οι μαθητές καθορίζουν τις παραμέτρους και παρακολουθούν την κίνηση ενός δορυφόρου γύρω από τη Γη-σφαίρα και ταυτόχρονα στον επίπεδο παγκόσμιο χάρτη.
- ΕΡΑΤΟΣΘΕΝΗΣ: Οι μαθητές υπολογίζουν την ακτίνα της Γης με δύο τρόπους. Στην πρώτη περίπτωση επαναλαμβάνουν τις ενέργειες του Ερατοσθένη και στη δεύτερη συνεργάζονται με μαθητές ενός άλλου σχολείου συνδεδεμένου στο διαδίκτυο, επιστρατεύοντας και τις μαθηματικές τους γνώσεις.

Οι λειτουργίες του μικρόκοσμου υποστηρίζονται, στο περιβάλλον επικοινωνίας του χρήστη, από εργαλεία που επιτρέπουν στο μαθητή μια ποικιλία δράσεων. Τα υπολογιστικά αυτά εργαλεία

αναφέρονται σε:

- αναπαράσταση εννοιολογικών αντικειμένων από τη Γεωγραφία, τα Μαθηματικά και τη Φυσική (όπως μεσημβρινοί, παράλληλοι, άτρακτοι, αποστάσεις, γωνίες, ταχύτητες, μαγνητικό πεδίο κτλ.),
- logo-like λειτουργίες και διαχείριση πολυμέσων (όπως κίνηση - στροφή αντικειμένων, αποτύπωση πορείας με ή χωρίς ίχνη, σχεδίαση γεωμετρικών σχημάτων, αντιγραφή - επικόλληση, αποθήκευση, εκτύπωση, εισαγωγή-προβολή αρχείων πολυμέσων),
- διασύνδεση δεδομένων στο διαδίκτυο (όπως πηγές πληροφόρησης, δραστηριότητες των μαθητών, ερωτηματολόγια αξιολόγησης), και
- αναζήτηση πληροφοριών μέσα από σχεσιακές βάσεις δεδομένων (όπως ιστορικά ενεργειών του μαθητή, δεδομένα δραστηριοτήτων και στατιστική επεξεργασία αξιολόγησης).

Για την υλοποίηση του τοπικού λογισμικού της ΓΑΙΑΣ χρησιμοποιείται η τεχνολογία των ψηφίδων (OCX-applets σε Java) και ο πυρήνας της, μέσω του περιβάλλοντος διεπαφής, συνεργάζεται με την ψηφίδα της Βάσης Δεδομένων (που έχει αναπτυχθεί από το ΙΤΥ) και τα περιβάλλοντα της Microsoft Office και Internet Explorer. Για το εξ αποστάσεως λογισμικό της ΓΑΙΑΣ υλοποιείται υπηρεσία World Wide Web με σελίδες html (κείμενο, φόρμες, γραφικά, ήχος κτλ), hyperlinks, e-mail και ειδικά προγράμματα (asp scripts ή cgi programs) για τη διαχείριση των δεδομένων.

Η ΓΑΙΑ στηρίζεται στη γνωστική (cognitive) προσέγγιση για την απόκτηση ικανότητας σύνθεσης, την αφομοίωση των γνώσεων μέσα από δραστηριότητες εξελικτικού χαρακτήρα, την οργάνωση των νοητικών δομών και την κινητοποίηση του μαθητή ώστε να αντικαταστήσει τις υπάρχουσες δομές με πλουσιότερες και αποτελεσματικότερες.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Μαθηματικά Α' Γυμνασίου:** Παράσταση σημείου στο επίπεδο, Μονάδες Μέτρησης χρόνου και μάζας, Κλίμακα, Έννοια της γωνίας / είδη γωνιών / Σύγκριση και μέτρηση γωνιών / Θετικοί και αρνητικοί αριθμοί.
- **Μαθηματικά Β' Γυμνασίου:** Γεωγραφικές συντεταγμένες, Επίκεντρη Γωνία, Μέτρηση μήκους κύκλου, Μέτρηση μήκους περιφέρειας της Γης / Πείραμα του Ερατοσθένη / Σφαίρα.
- **Μαθηματικά Γ' Γυμνασίου:** Όμοια τρίγωνα, Θεώρημα Θαλή.
- **Φυσική Β' Γυμνασίου:** Ευθύγραμμη Ομαλή Κίνηση, Βάρος, Διάδοση του Φωτός.
- **Φυσική Γ' Γυμνασίου:** Ελεύθερη πτώση, Επιτάχυνση της βαρύτητας, Ομαλή κυκλική κίνηση, Μαγνήτες / Μαγνητικό Φάσμα / Γήινο Μαγνητικό Πεδίο / Πυξίδα.
- **Γεωγραφία Α' Γυμνασίου:** Ηλιακό Σύστημα / Πλανήτες και δορυφόροι, Κλίμακα, Γη / άξονας / Γεωγραφικές συντεταγμένες.
- **Γεωγραφία Β' Γυμνασίου:** Χρήση των γεωγραφικών συντεταγμένων για τον εντοπισμό ενός τόπου στο χάρτη.

Η μελλοντική ολοκληρωμένη έκδοση του προϊόντος, που αναπτύσσεται αυτόν τον καιρό, θα περιλαμβάνει δραστηριότητες για:

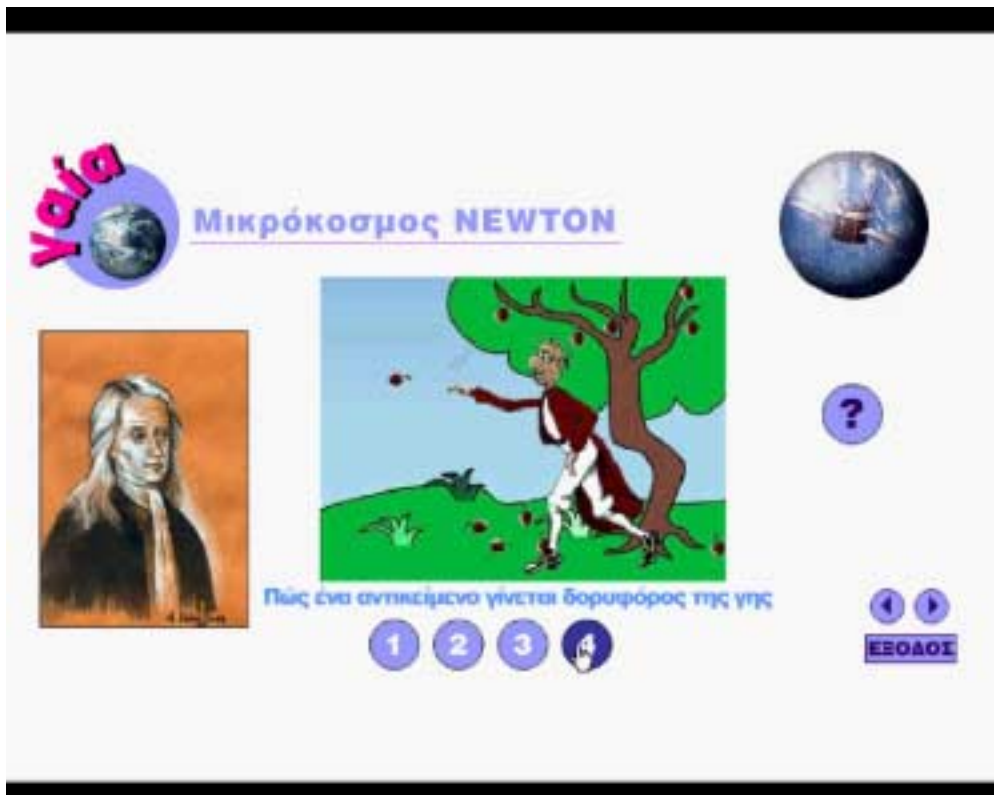
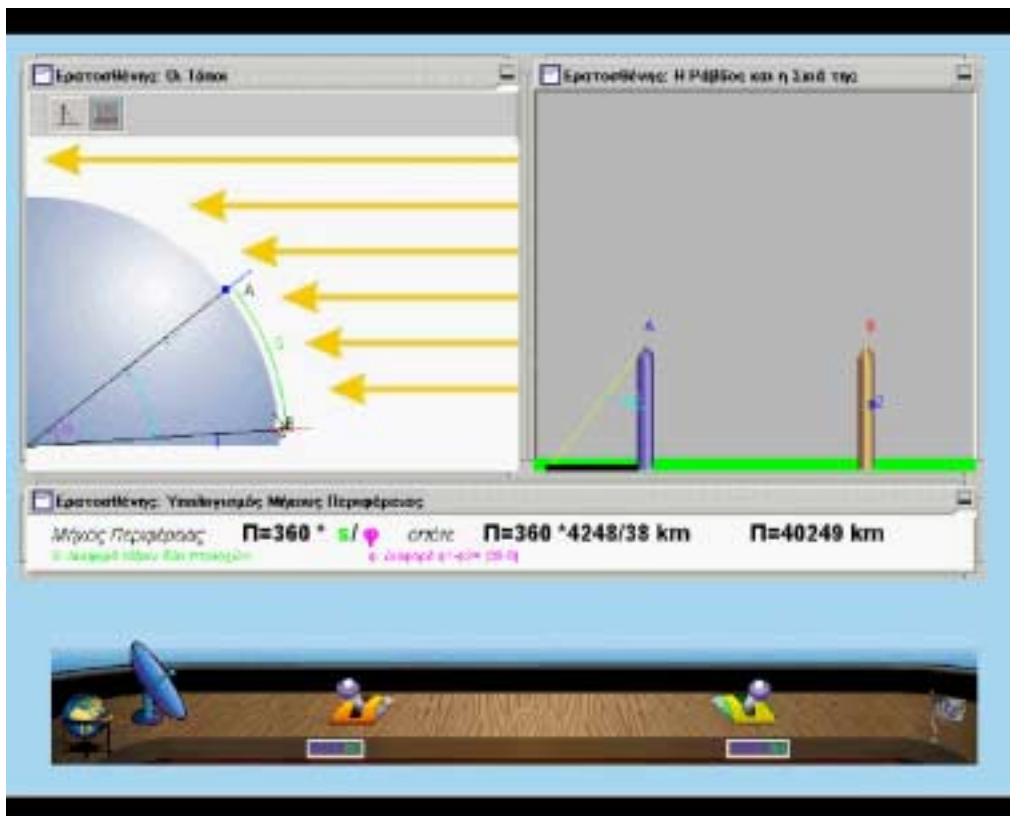
- Μαθηματικά Α' Γυμνασίου
- Μαθηματικά Β' Γυμνασίου
- Μαθηματικά Γ' Γυμνασίου
- Φυσική Β' Γυμνασίου
- Φυσική Γ' Γυμνασίου
- Φυσική Α' Λυκείου
- Φυσική Β' Λυκείου
- Φυσική Γ' Λυκείου
- Γεωγραφία Α' Γυμνασίου
- Γεωγραφία Β' Γυμνασίου
- Αστρονομία Β' Λυκείου
- Ιστορία Επιστημών Γ' Λυκείου

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Εγχειρίδιο Χρήσης, β) Βιβλίο του Δασκάλου, γ) Βιβλίο Μαθητικών Δραστηριοτήτων.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση *helpdesk@sch.gr* και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.





6. ΔΕΛΥΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Διαδραστικό Εκπαιδευτικό Λογισμικό για Υπολογιστικά Συστήματα
Website προϊόντος	#http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/01.htm#
Κατασκευαστής	Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Εργαστήριο Τεχνολογίας Εκπαίδευσης #http://macedonia.uom.gr/~delys/#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το λογισμικό έχει εγκριθεί από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο για χρήση στα σχολεία.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει αποσταλεί σε ορισμένους επιμορφωτές. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό που υποστηρίζει τη διδασκαλία του μαθήματος της Πληροφορικής στο επίπεδο του Λυκείου. Περιλαμβάνει τέσσερις μικρόκοσμους (α) Διερεύνησης των τμημάτων από ενός Η/Υ και της λειτουργίας τους (β) Διερεύνησης της διαδικασίας εκκίνησης ενός Η/Υ (γ) Κωδικοποίησης δεδομένων και την εκτέλεση βασικών πράξεων στο δυαδικό σύστημα, (δ) Προγραμματισμού, στον οποίο ο μαθητής μπορεί να γράψει ένα πρόγραμμα και να δει την εκτέλεσή του σε μια εικονική μηχανή.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το προϊόν Δ.Ε.Λ.Υ.Σ. (Διαδραστικό Εκπαιδευτικό Λογισμικό για Υπολογιστικά Συστήματα) αποτελεί εκπαιδευτικό λογισμικό που υποστηρίζει τη διδασκαλία του μαθήματος της Πληροφορικής στο επίπεδο της Α' και Β' Ενιαίου Λυκείου ("Εφαρμογές Η/Υ" της Α' τάξης και «Εφαρμογές Πληροφορικής» της Β' τάξης). Συγκεκριμένες θεματικές ενότητες του λογισμικού μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στο μάθημα της Πληροφορικής στο Γυμνάσιο όπως και στο μάθημα «Τεχνολογία Υπολογιστικών Συστημάτων» της Τεχνολογικής Κατεύθυνσης του Ενιαίου Λυκείου. Η ύλη που περιέχεται στο λογισμικό καλύπτει συγκεκριμένες ενότητες των οποίων η διδασκαλία υπολογίζεται ότι απαιτεί τουλάχιστον 10 διδακτικές ώρες.

Η ανάπτυξη του λογισμικού στηρίχθηκε στις εξής διαπιστώσεις:

- Επισταμένες έρευνες διαπιστώνουν διεθνώς την ύπαρξη μαθησιακών δυσκολιών σχετικών με ορισμένες έννοιες της Πληροφορικής.
- Οι δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Πληροφορικής είναι πολύ μεγάλες (κυρίως τα σύγχρονα συστήματα GUI και πολυμέσων, αλλά και οι δικτυακές δυνατότητες) - τόσο για τη δημιουργία διδακτικών καταστάσεων που θα βοηθήσουν την υπέρβαση των δυσκολιών όσο και για τη ενίσχυση των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων μεταξύ των μαθητών.
- Η έρευνα της αγοράς έδειξε ότι το προϋπάρχον εκπαιδευτικό λογισμικό για την Πληροφορική ελάχιστα διαφέρει από ένα ηλεκτρονικό βιβλίο - κι εν γένει ελάχιστα μπορεί να ικανοποιήσει τις τρέχουσες διδακτικές ανάγκες.

Το λογισμικό Δ.Ε.Λ.Υ.Σ. αντίθετα, στηρίζεται σε μια διδακτική ανάλυση των αναγκών. Έτσι η λειτουργία του δε θα πρέπει να νοηθεί αυτόνομη. Το λογισμικό έχει λειτουργικότητα μόνο στα πλαίσια οργανωμένων διδακτικών καταστάσεων ως συστατικό μέρος τους.

Το λογισμικό περιλαμβάνει ορισμένους μικρόκοσμους:

- Έναν μικρόκοσμο διερεύνησης των τμημάτων από τα οποία αποτελείται ένας Η/Υ και της λειτουργίας τους.
- Έναν μικρόκοσμο που διερευνά τη λειτουργία των Η/Υ και περιλαμβάνει ένα τμήμα σχετικό με την εκκίνηση ενός Η/Υ.
- Έναν μικρόκοσμο σχετικό με την κωδικοποίηση φυσικών αριθμών και την εκτέλεση της πρόσθεσης των δυαδικών αναπαραστάσεων δύο φυσικών αριθμών.
- Έναν μικρόκοσμο προγραμματισμού στον οποίο ο μαθητής μπορεί να γράψει ένα πρόγραμμα και στη συνέχεια να διαπιστώσει - κατά την εκτέλεση του προγράμματος - τις ενδιάμεσες τιμές των μεταβλητών, τον τρόπο με τον οποίο γίνεται η διερμηνεία του προγράμματος του σε assembly και την εκτέλεση του σε μια δυνητική μηχανή. Ο μαθητής μπορεί να διαπιστώσει τις ενδιάμεσες τιμές των καταχωρητών και των προσωρινών μεταβλητών που χρησιμοποιεί η δυνητική μηχανή.

Τονίζεται ότι σε κάθε μικρόκοσμο και για κάθε τμήμα του, συμπεριλαμβάνονται πολλές δραστηριότητες των μαθητών - προσανατολισμένες κυρίως στην επίλυση προβλημάτων. Όλοι αυτοί οι μικρόκοσμοι λειτουργούν διαδραστικά - δηλαδή ο χρήστης μπορεί να παρέμβει όποτε θέλει κι όπου θέλει.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Πληροφορική Α' Λυκείου:** εξοικείωση με τη λειτουργία και τα βασικά συστατικά μέρη του Η/Υ, εκκίνηση ενός προσωπικού Η/Υ, εξοικείωση με το δυαδικό σύστημα, τεχνολογία και μαθηματικές βάσεις του συστήματος επεξεργασίας δεδομένων ενός Η/Υ, εξοικείωση με περιβάλλοντα προγραμματισμού και προγραμματιστικές δραστηριότητες.
- **Εφαρμογές Πληροφορικής Α' Λυκείου:** εξοικείωση με τη λειτουργία και τα βασικά συστατικά μέρη του Η/Υ, εκκίνηση ενός προσωπικού Η/Υ.
- **Πληροφορική Β' Λυκείου:** εξοικείωση με τη λειτουργία και τα βασικά συστατικά μέρη του Η/Υ, εκκίνηση ενός προσωπικού Η/Υ, εξοικείωση με το δυαδικό σύστημα, τεχνολογία και μαθηματικές βάσεις του συστήματος επεξεργασίας δεδομένων ενός Η/Υ, εξοικείωση με περιβάλλοντα προγραμματισμού και προγραμματιστικές δραστηριότητες.
- **Ανάπτυξη εφαρμογών σε προγραμματιστικά περιβάλλοντα Γ' Λυκείου:** εξοικείωση με περιβάλλοντα προγραμματισμού και προγραμματιστικές δραστηριότητες.

Ορισμένα τμήματα του λογισμικού θα μπορούσαν, με την εκπόνηση κατάλληλων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων από καθηγητές ή επιμορφωτές, να υποστηρίξουν την διδασκαλία του μαθήματος της Πληροφορικής στην Α' και Β' Γυμνασίου (εξοικείωση με τη λειτουργία και τα βασικά συστατικά μέρη του Η/Υ, εκκίνηση ενός προσωπικού Η/Υ) καθώς και την διδασκαλία αντίστοιχων μαθημάτων των Τ.Ε.Ε.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Βιβλίο Καθηγητή, β) Βιβλίο Μαθητή, γ) Οδηγίες Εγκατάστασης.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



7. ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΜΟΝΤΕΛΩΝ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ, ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΣΚΕΨΗΣ
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/44.htm#
Κατασκευαστής	ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ ΤΜΗΜΑ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΘΕΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
Στάδιο Ανάπτυξης	Είναι έτοιμη η τελική πιλοτική έκδοση, η οποία και περιγράφεται στο παρόν κείμενο. Αναπτύσσεται και προβλέπεται να ολοκληρωθεί εντός του 2001 το ολοκληρωμένο προϊόν που βασίζεται στην πιλοτική έκδοση.
Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε τουλάχιστον 100 σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε σημαντικό αριθμό επιμορφωτών. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό που συνιστά αντικειμενοστραφές περιβάλλον μοντελοποίησης, υποστηρίζει ποιοτικούς, ημιποσοτικούς και ποσοτικούς συλλογισμούς, και επιτρέπει εναλλακτικούς τρόπους έκφρασης και οπτικοποίησης μοντέλων. Η ύλη που καλύπτει έχει ως εξής: Μαθηματικά (αναλογίες), Περιβαλλοντική (Βοτανική-Ζωολογία). Φυσική (κινηματική, δυναμική), Πληροφορική (Θέματα λήψης αποφάσεων).

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Ο "ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΜΟΝΤΕΛΩΝ" συνιστά ένα περιβάλλον μάθησης που επιτρέπει στους μαθητές, να εκφράζουν τις ιδέες τους, να επινοούν και να σχεδιάζουν μοντέλα καταστάσεων και φαινομένων (πραγματικών ή ιδεατών), να διερευνούν τη συμπεριφορά τους και να τα βελτιώνουν, καθώς και να επικοινωνούν μέσω αυτών με άλλους μαθητές σε επίπεδο τοπικού δικτύου και διαδικτύου.

Οι λόγοι της επιλογής σχεδιασμού και ανάπτυξης ενός εκπαιδευτικού λογισμικού που υποστηρίζει δραστηριότητες μοντελοποίησης είναι δύο ειδών:

- επιστημολογικής υφής: τα μοντέλα παίζουν κεντρικό ρόλο στις επιστήμες και η μοντελοποίηση είναι μια σημαντική μέθοδος της επιστημονικής έρευνας.
- μαθησιακής υφής: έρευνες στα πλαίσια της διδακτικής των επιστημών και της γνωστικής ψυχολογίας δείχνουν ότι η εφαρμογή διαδικασιών μοντελοποίησης συνιστά ουσιαστικά μια διαδικασία μάθησης για τον ίδιο το μαθητή που τις εφαρμόζει.

Ο "ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΜΟΝΤΕΛΩΝ", είναι ένα αντικειμενοστραφές περιβάλλον μοντελοποίησης, που υποστηρίζει ποιοτικούς, ημιποσοτικούς και ποσοτικούς συλλογισμούς, και επιτρέπει εναλλακτικούς τρόπους έκφρασης και οπτικοποίησης μοντέλων.

Το περιβάλλον αυτό αποτελείται από πέντε βασικές συνιστώσες: τον «Χώρο των Προβλημάτων - Καταστάσεων», τον «Χώρο Σχεδιασμού του Μοντέλου», τον «Χώρο Δοκιμής του Μοντέλου», το «Ντοσιέ Σημειώσεων», και την «Εγκυκλοπαίδεια: Μοντέλα των Επιστημών», ενώ συγχρόνως υποστηρίζει λειτουργίες μέσω τοπικού δικτύου και διαδικτύου.

Οι κύριοι διδακτικοί - γνωστικοί στόχοι για την αλληλεπίδραση των μαθητών με τον "ΔΗΜΙΟΥΡΓΟ ΜΟΝΤΕΛΩΝ" είναι οι ακόλουθοι:

- να κατανοήσουν οι μαθητές το ρόλο των μοντέλων στις επιστήμες,
- να αποκτήσουν ικανότητες μοντελοποίησης,
- να κατανοήσουν έννοιες και νόμους για τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται στη μελέτη των προτεινόμενων καταστάσεων
- να αναπτύξουν ικανότητες έκφρασης με διάφορες αναπαραστάσεις

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Μαθηματικά Α' Γυμνασίου:** Αναλογία / Ποσά ανάλογα/ Κλίμακες/ Ποσά αντιστρόφως ανάλογα
- **Μαθηματικά Β' Γυμνασίου:** Αναλογία – Συναρτήσεις – Γραμμική εξίσωση
- **Φυσική Β' Γυμνασίου:** Ευθύγραμμη ομαλή κίνηση, Ευθύγραμμη ομαλά μεταβαλλόμενη κίνηση
- **Βιολογία Γ' Γυμνασίου:** Ρύπανση από τροφικές αλυσίδες, Φωτοσύνθεση
- **Οικιακή Οικονομία Β' Γυμνασίου:** Ενέργεια αποθηκευμένη στις τροφές, Θρεπτικά συστατικά, Χημικές αντιδράσεις στον ανθρώπινο οργανισμό
- **Βιολογία Γ' Γυμνασίου:** Ενέργεια αποθηκευμένη στα φυτά, Τροφική αλυσίδα, Οικοσυστήματα, Ρύπανση νερού

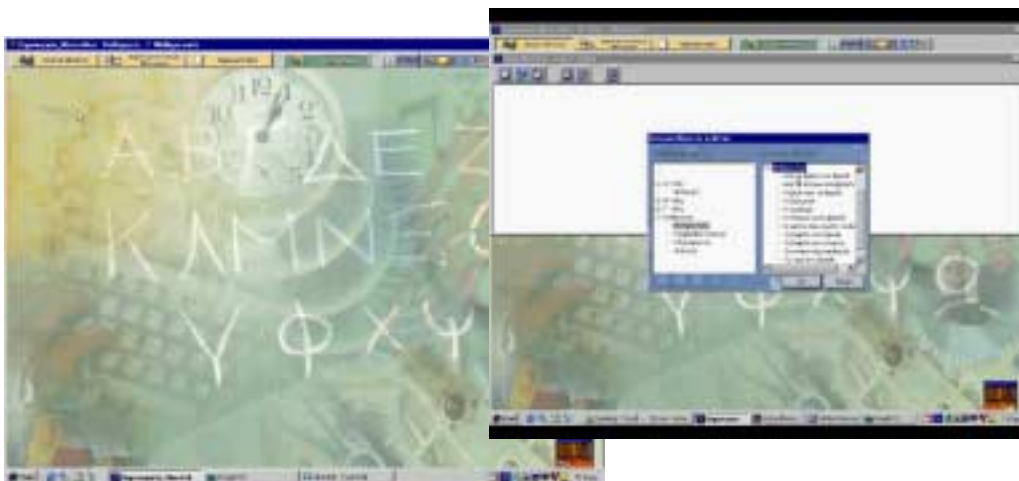
Η μελλοντική ολοκληρωμένη έκδοση του προϊόντος, που αναπτύσσεται αυτόν τον καιρό, θα περιλαμβάνει δραστηριότητες για:

- Μαθηματικά Β' Γυμνασίου
- Μαθηματικά Γ' Γυμνασίου
- Μαθηματικά Α' Λυκείου
- Φυσική Β' Γυμνασίου
- Φυσική Γ' Γυμνασίου
- Φυσική Α' Λυκείου
- Βιολογία Β' Λυκείου

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Εγχειρίδιο Χρήσης για τον Υπεύθυνο Εργαστηρίου, β) Εγχειρίδιο Χρήσης για τον Καθηγητή, γ) Οδηγίες Διδασκαλίας για τον Καθηγητή, δ) Εγχειρίδιο Χρήσης για τον Μαθητή, ε) Τετράδιο Εργασίας Μαθητή

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



8. ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ - ΜΕΛΕΤΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΙΛΟΤΙΚΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕ ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΩΝ ΦΥΣΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΦΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΧΗΜΕΙΑ
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/31.htm#
Κατασκευαστής	EUROCOM EXPERTISE # http://www.eurocom.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	<p>Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία. Οι καθηγητές που θα το χρησιμοποιήσουν θα πρέπει να έχουν υπόψη τους τα ακόλουθα λάθη που έχουν εντοπισθεί στο περιεχόμενο του λογισμικού κατά την αξιολόγησή του από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο:</p> <p>1. ΦΥΣΙΚΗ</p> <p>ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΑΒΛΕΨΙΕΣ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ «χειροκίνητα εργαλεία και μηχανικά εργαλεία» (διδασκτική ενότητα 1, υποενότητα 3, οθόνη 4. Η αρίθμηση γίνεται με βάση την παρουσίαση των οθονών του λογισμικού στο Βιβλίο για τον Καθηγητή – Εκπαιδευτικό Υλικό). Αντίθετο του χειροκίνητου είναι το μηχανοκίνητο, τα μηχανικά εργαλεία μπορεί να είναι και χειροκίνητα. ➤ «το υδροηλεκτρικό φράγμα είναι αποθήκη δυναμικής ενέργειας» (διδ. ενότ. 2, υποενότ. 1, οθόνη 1) Στο υδροηλεκτρικό φράγμα γίνεται αποθήκευση δυναμικής ενέργειας. ➤ 2.1.10 Ο τίτλος είναι «μετασχηματισμοί ενέργειας» ενώ το κείμενο αναφέρεται στη μεταφορά ενέργειας. ➤ 2.2.2 Οι διαδοχικές χρονικές φάσεις που παρατηρούνται στην λειτουργία του κυκλώματος μπορεί να προκαλέσουν παρανοήσεις ➤ 2.3.1 Ένα μόνο καλώδιο καταλήγει στον λαμπτήρα, κάτι που μπορεί να προκαλέσει παρανοήσεις. ➤ Ο ήχος: «εκτός από τη δυναμική ενέργεια μια εξίσου εύκολα αντιληπτή μορφή ενέργειας είναι η βαρυτική δυναμική ενέργεια» (3.2.1). Η βαρυτική δυναμική ενέργεια ανήκει στη δυναμική ενέργεια. Πώς εννοείται το εύκολα αντιληπτή; <p>ΚΑΚΗ ΧΡΗΣΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΩΝ ΟΡΩΝ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Δεν εξηγείται τι είναι το Δt (3.1.10). ➤ «μεταμορφώσεις ενέργειας» (2.1.12) ➤ «βαρύτητα» βαρυτική επιτάχυνση (3.2.5, 3.2.6) <p>ΑΒΛΕΨΙΕΣ ΛΕΞΙΚΟΥ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Δυναμική ενέργεια ελατηρίου: κακή περιγραφή ➤ Οι σωστές τιμές των ατομικών μονάδων είναι: $q_e = 1.6 \cdot 10^{19} \text{Coulomb}$ και Ατομική μονάδα μάζας $= 1.66054 \cdot 10^{-24} \text{g}$

- Θερμότητα: «είναι ένας μηχανισμός μεταφοράς ενέργειας». Προτείνεται «η θερμότητα σαν μέγεθος εμφανίζεται όταν έχουμε ροή ενέργειας από ένα σύστημα σε άλλο»
- Ποιότητα ενέργειας: «μερικές μορφές ενέργειας... μπορούν να μετατραπούν σε ένα μεγάλο αριθμό αντικειμένων». Η λέξη αντικείμενα δεν ταιριάζει στο κείμενο.

2. ΧΗΜΕΙΑ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΑΒΛΕΨΙΕΣ

- Το animation που καταλήγει στην απεικόνιση του ηλεκτρονιακού νέφους είναι λάθος (1.3.1) αφού δείχνει συγκεκριμένη τροχιά του ηλεκτρονίου και το παραγόμενο τελικό σχήμα δεν αντιστοιχεί στο νέφος του ηλεκτρονίου 1s (όπως υπονοείται από τον τίτλο «μονοηλεκτρονικά άτομα»), αφού σε αυτό η μέγιστη πυκνότητα φορτίου είναι κοντά στον πυρήνα.
- «Ηλεκτρόνια σε μη γεμάτες στοιβάδες ονομάζονται εξωτερικά ηλεκτρόνια» (1.4.7). Υπάρχουν και πλήρεις εξωτερικές στοιβάδες, γι' αυτό προτείνεται: «Εξωτερικά ηλεκτρόνια ονομάζονται τα ηλεκτρόνια της τελευταίας στοιβάδας, η οποία συνήθως δεν είναι πλήρης».
- «Μαζικοί αριθμοί φθορίου 18 και νατρίου 22» (1.4.8). Το σωστό είναι 19 και 23 αντίστοιχα.
- Το λάδι και το ξύδι αναφέρονται ως παραδείγματα καθαρών ουσιών (2.1.6).
- Ο συμβολισμός της θέρμανσης του αλατόνευρου ως προϋπόθεσης για τη διάλυσή του είναι λαθεμένος (2.1.7). Το αλάτι διαλύεται στο νερό με απλή ανάδευση.

ΚΑΚΗ ΧΡΗΣΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΩΝ ΟΡΩΝ – ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΩΝ

- «...κίνηση των ηλεκτρονίων σε καθορισμένης ακτίνας τροχιές ή στοιβάδες» (1.2.9). Στοιβάδες δεν είναι οι τροχιές των ηλεκτρονίων, αλλά το σύνολο των ηλεκτρονίων που κινούνται σε ίδιας ακτίνας τροχιά (κατά Bohr). Θα μπορούσε να παραληφθεί ο όρος «στοιβάδα» απ' αυτή την οθόνη.
- Παριστάνεται το προσομοίωμα του μορίου του υδρογόνου και από κάτω το σύμβολο (H) αντί για (H₂). Ομοίως για το χλώριο (2.1.2).
- «Ανταλλαγή ηλεκτρονίων» (2.2.3) αντί για «μεταφορά ηλεκτρονίων».
- «Φορτισμένα άτομα» (2.2.3) αντί για «φορτισμένα σωματίδια».
- Αντίστροφη χρήση των συμβολισμών F- και F (2.2.5).
- «Ο τρόπος σύνδεσης των αντίθετα φορτισμένων ατόμων...» (2.2.5) αντί για ιόντων.
- «Δανειζόμενα εξωτερικά ηλεκτρόνια» (2.2.7). Δεν είναι δανειζόμενα τα ηλεκτρόνια που προέρχονται από αμοιβαία συνεισφορά αλλά κοινά ηλεκτρόνια.
- «Με τη χημική ένωση...» (2.2.8) αντί για το σωστό «Με τη δημιουργία χημικού δεσμού προκύπτουν μόρια των οποίων τα άτομα έχουν δομή ευγενούς αερίου».
- Το προσομοίωμα του μορίου του μεθανίου δίνεται επίπεδο (2.2.9).

ΕΛΛΕΙΠΕΙΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

- «Τα άτομα των στοιχείων βρίσκονται σε μορφή ελευθέρων ατόμων και σταθερών (μορίων;) χημικών ενώσεων» (2.1.2). Λείπουν τα μόρια των στοιχείων.
- «Τα μόρια χωρίζονται σε διατομικά και πολυατομικά» (2.1.4). Λείπουν τα μονοατομικά μόρια των ευγενών αερίων.

	<p>ΧΡΗΣΗ ΟΡΩΝ, ΕΝΝΟΙΩΝ, ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΩΝ ΧΩΡΙΣ ΕΞΗΓΗΣΗ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Οι «καθαρές ουσίες» (2.1.6) δεν ορίζονται. ➤ Η θερμότητα αντίδρασης που αναφέρεται ως «δαπάνη ενέργειας για τη διάσπαση χημικής ένωσης (2.1.9). <p>ΑΝΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΑ ΜΕΤΑΞΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΟΥ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Κακή κλίμακα στα υποατομικά σωματίδια (1.4.2). ➤ Η αναλογίες που χρησιμοποιούνται για τον ιοντικό και τον ομοιοπολικό δεσμό είναι ατυχείς και δεν περιγράφουν αυτό που συμβαίνει (2.2.2). <p>ΠΑΡΑΛΕΙΨΕΙΣ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Δεν αναφέρεται η φύση του ιοντικού δεσμού που είναι η ηλεκτρική έλξη μεταξύ των ετερώνυμα φορτισμένων ιόντων (2.2). Το ίδιο μπορεί να αναφερθεί και για τον ομοιοπολικό δεσμό. ➤ Δεν αναφέρεται πουθενά ο όρος ομοιοπολικός δεσμός.
Διάθεση	<p>Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε μεμονωμένα σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε ορισμένους επιμορφωτές. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥπΕΠΘ, κατασκευαστής).</p>

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό παρουσίασης με χρήση πολυμέσων αλλά και χρήση του Διαδικτύου που υποστηρίζει τα μαθήματα της Φυσικής και της Χημείας και συγκεκριμένα τις έννοιες της Ενέργειας και των Ατόμων.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Πρόκειται για εκπαιδευτικό λογισμικό που απευθύνεται στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, λαμβάνοντας υπόψη την διαθέσιμη υπολογιστική τεχνολογία στα σχολικά εργαστήρια της "Οδύσσειας", τις ιδιαίτερες ανάγκες της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και τις δυνατότητες ενδιαφέρουσας παρουσίασης μαθημάτων με χρήση τεχνολογιών Internet και πολυμέσων.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό κινείται στον χώρο των Φυσικών Επιστημών, παρουσιάζοντας τα μαθήματα της Φυσικής και της Χημείας και συγκεκριμένα τις έννοιες της Ενέργειας και των Ατόμων. Επιχειρείται διαθεματική προσέγγιση αυτών των εννοιών και επιδιώκεται η ανάπτυξη εύκολα επεκτάσιμου και ανανεώσιμου εκπαιδευτικού υλικού.

Το εκπαιδευτικό υλικό αντιστοιχεί σε έξι διδακτικές ώρες, και περιλαμβάνει παρουσίαση θεωρητικού υλικού που υποστηρίζεται από κινούμενη εικόνα, ήχο και άλλα μέσα, ασκήσεις και δραστηριότητες διαφορετικού επιπέδου δυσκολίας, βιβλιοθήκη θεμάτων και λεξικό με επεξηγήσεις όρων, δυναμική διασύνδεση πληροφοριών, υποστήριξη δικτυακών υπηρεσιών, συνεργασία με άλλες εφαρμογές λογισμικού, κ.ά. Το εκπαιδευτικό λογισμικό κάνει εκτενή χρήση πολυμέσων και συνδέεται δυναμικά με περιβάλλον Internet, έτσι ώστε να είναι δυνατή η παρακολούθησή του από όλα τα σχολεία του δικτύου "ΟΔΥΣΣΕΑΣ", η σύνδεσή του με άλλες πηγές πληροφοριών, και η επικοινωνία - συνεργασία των χρηστών και με ηλεκτρονικά μέσα.

Ο επιδιωκόμενος διδακτικός στόχος είναι η επαφή των μαθητών με βασικές έννοιες της Φυσικής και της Χημείας να γίνει με τρόπο ώστε:

- να ελεγχθούν πιθανές αντιλήψεις των μαθητών που έρχονται σε αντίθεση με τα επιστημονικά πορίσματα,
- να αξιοποιηθεί η προϋπάρχουσα βιωματική και κοινωνική γνώση που έχει αποκτηθεί από τα προηγούμενα χρόνια της σχολικής και κοινωνικής εμπειρίας τους, και
- να δοθεί η δυνατότητα ερμηνείας και κατανόησης των φαινομένων του φυσικού κόσμου.

Στο εκπαιδευτικό λογισμικό ο φυσικός κόσμος παρουσιάζεται χωρίς να κρύβεται η

πολυπλοκότητά του, αποδεικνύοντας παράλληλα ότι διέπεται από απλούς νόμους. Για τη μελέτη ενός φαινομένου και για την κατάληξη σε συμπεράσματα δεν χρησιμοποιείται μόνο η παρατήρηση αλλά και η επισήμανση και ανάλυση των παραγόντων που υπεισέρχονται στο φαινόμενο, η μέτρησή τους και η καταγραφή της μεταβολής τους. Η παρουσίαση βασικών εννοιών και φαινομένων γίνεται με τέτοιο τρόπο, ώστε ο μαθητής:

- να αντιλαμβάνεται πως ο φυσικός κόσμος παρόλη τη σύνθετη μορφή του υπακούει σε απλούς νόμους,
- να αντιλαμβάνεται ότι ένα φαινόμενο μπορεί να κατανοηθεί σε συνάρτηση με τους παράγοντες που το καθορίζουν,
- να αναγνωρίζει τους σημαντικούς (πρωτεύοντες) παράγοντες διαφοροποίησης ενός φαινομένου από τους δευτερεύοντες,
- να εισαχθεί στην βασική μεθοδολογία των εργαστηριακών πειραμάτων, κρατώντας σταθερά κάποιες παραμέτρους και διαφοροποιώντας άλλες,
- να ελέγχει ο ίδιος τη σειρά των επιλογών καταλήγοντας σε συμπεράσματα, και
- να έχει τη δυνατότητα της επανάληψης ώστε η δουλειά του να είναι αποτέλεσμα συνειδητής επιλογής και όχι τυχαίων ενεργειών.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

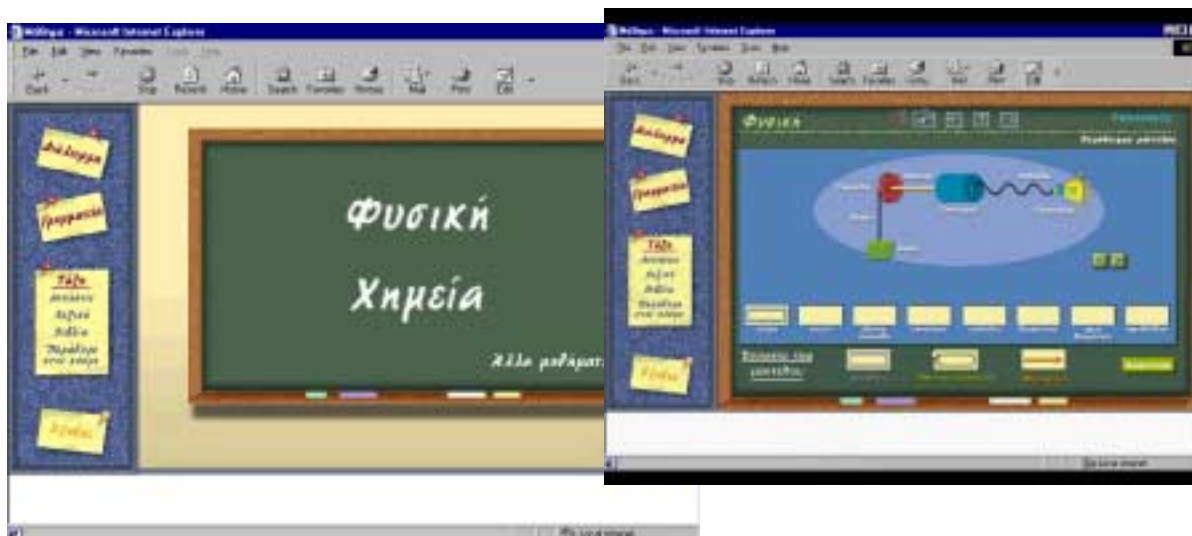
Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Φυσική Β' Γυμνασίου:** Ενέργεια - Ενέργεια στο Σύμπαν - Μορφές Ενέργειας- Θερμικά και μηχανικά φαινόμενα - η θερμότητα ως μορφή ενέργειας- Αέριο θερμαινόμενο υπό σταθερή πίεση-Παραγωγή έργου - αρχή διατήρησης της μηχανικής ενέργειας.
- **Χημεία Β' Γυμνασίου:** Ενέργεια - Σχέση ενέργειας - ύλης/ Ενεργειακό περιεχόμενο των ατόμων/ Ενέργεια και δομή της ύλης στα θερμικά φαινόμενα, Άτομα από τον Δημόκριτο ως τον Dalton/ Ιδιότητες της ύλης/ Θεωρία FARADAY για την ηλεκτρική φύση των συστατικών του ατόμου/ Πρότυπο του Rutherford, Χημικές ενώσεις, Ατομικό πρότυπο του Bohr / Συστατικά του ατόμου/ Ατομικός και μαζικός αριθμός/ Ισότοπα /Χημικός δεσμός/ Χημικές αντιδράσεις
- **Περιβάλλον - Οικολογία:** Πηγές και αποθήκες ενέργειας, Μεταφορά ενέργειας/ Ανανεώσιμες μορφές ενέργειας, Χημικές ενώσεις στην καθημερινή ζωή

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες Εγκατάστασης, β) Βιβλίο για τον καθηγητή - οδηγίες χρήσης, γ) Βιβλίο για τον καθηγητή - εκπαιδευτικό υλικό, δ) Βιβλίο για τον μαθητή

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



9. ΔΙΑΝΟΙΑ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΔΙΚΤΥΑΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ (ΜΕ ΤΟΠΙΚΗ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ) ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ, ΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΝΑΦΗ ΑΛΛΗΛΕΝΔΕΤΑ ΠΕΔΙΑ
Website προϊόντος	#http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/27.htm#
Κατασκευαστής	ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ Η/Υ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΩΝ ΥΨΗΛΩΝ ΕΠΙΔΟΣΕΩΝ
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)
Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	<p>Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία. Οι καθηγητές που θα το χρησιμοποιήσουν θα πρέπει να έχουν υπόψη τους τα ακόλουθα λάθη που έχουν εντοπισθεί στο περιεχόμενο του λογισμικού κατά την αξιολόγησή του από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ανάμειξη σε ορισμένες περιπτώσεις μυθολογικών στοιχείων και προσώπων με ιστορικά γεγονότα και πρόσωπα (π.χ., στη θεματική κατηγορία "γεγονότα" παρουσιάζονται ισότιμα και με αύξοντα αριθμό "η έκρηξη του ηφαιστείου της Θήρας", η "Αργοναυτική Εκστρατεία", "η κάθοδος των Ηρακλειδών", "η κατάκτηση της Κνωσού από τους Μυκηναίους" κ.α.). ➤ Σε λίγες περιπτώσεις, αναντιστοιχία κειμένου εικόνας (π.χ., οι οχυρώσεις νεολιθικής εποχής εικονογραφούνται με αιχμές βελών). ➤ Ορισμένα ορθογραφικά και συντακτικά λάθη (π.χ., απηχεί, η μινωική ιερογλυφικά) καθώς και τυπογραφικά λάθη (π.χ. ανάγλυφε) ➤ Λανθασμένη περιγραφή ή ορολογία σε ορισμένα λήμματα (π.χ., η περιγραφή που δίνεται για τη Γραμμική Α' γραφή αναφέρεται σε ταφές, "ταφικά περιφράγματα" αντί "ταφικοί περίβολοι"). ➤
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε μεμονωμένα σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε ορισμένους επιμορφωτές. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό που βασίζεται στην παρουσίαση HTML σελίδων και υποστηρίζει και συμπληρώνει το μάθημα της Ιστορίας και συγκεκριμένα την περίοδο των Προϊστορικών Χρόνων και του Μυκηναϊκού πολιτισμού. Κύριο σενάριο χρήσης είναι, η διερεύνηση σε μεγάλο σύνολο πολυμεσικής πληροφορίας και διάφορες πηγές, η συλλογή στοιχείων και η σύνθεση εργασιών με την παρεμβολή των απόψεων του χρήστη.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό υποστηρίζει και συμπληρώνει το μάθημα της Ιστορίας αλλά και την γενικότερη εκπαιδευτική προσπάθεια για τη ενίσχυση της πολιτιστικής καλλιέργειας του μαθητή. Έχει διαφορετική προσέγγιση από αυτή του κανονικού μαθήματος. Εκτός από τα έτοιμα μαθήματα και εργασίες, το λογισμικό παρέχει τη δυνατότητα σύνθεσης και παραγωγής παρουσιάσεων για διάφορα θέματα επιλογής του διδάσκοντα. Ο αριθμός των θεμάτων μπορεί να είναι "απεριόριστος" χάρις στο μεγάλο μέγεθος και την ευρύτητα του υποκειμένου υλικού (πολυμεσικού περιεχομένου).

Η χρήση του λογισμικού μπορεί να γίνεται ανεξάρτητα από την πορεία του συγκεκριμένου μαθήματος και από το ωρολόγιο πρόγραμμα. Μπορεί επίσης να γίνεται, μέσω της εκπόνησης εργασιών, και σαν εμβάθυνση και συνέχιση του θέματος που διδάσκεται στο κανονικό μάθημα και για ενίσχυση της πολλαπλότητας απόψεων για το συγκεκριμένο θέμα.

Οι παιδαγωγικοί στόχοι εστιάζουν κυρίως στην ενίσχυση της ικανότητας διερεύνησης και κριτικής επεξεργασίας των πληροφοριών. Η μέγιστη δυνατότητα διερεύνησης από πλευράς τεχνολογίας παρέχεται σήμερα με τη χρήση του Παγκόσμιου Ιστού και αυτός είναι ένας από τους λόγους της υβριδικής φύσης (on-line, off-line) του λογισμικού. Επιπλέον, προωθείται η απόκτηση από τον μαθητή της δυνατότητας να αξιολογεί τα γεγονότα, να εντοπίζει τις αιτίες τους, να βρίσκει σχέσεις αλληλεξάρτησης και αλληλουχίας μεταξύ τους. Αντίστοιχα, το σύστημα από τεχνικής πλευράς ενισχύει την ουσιαστική συμμετοχή του μαθητή στην εκπόνηση της εργασίας, με δικά του κείμενα, κριτική, αξιολογήσεις, κ.λ.π. Στην ίδια κατεύθυνση, παιδαγωγικό απαιτούμενο και μετρήσιμο κριτήριο αξιολόγησης είναι ο βαθμός παρέμβασης του μαθητή στην εκπόνηση της εργασίας αντί της απλής συρραφής οθονών.

Οι αναλυτικοί στόχοι μετατράπηκαν σε απαιτήσεις χρηστών που καθόρισαν το σχεδιασμό του λογισμικού. Η υβριδική φύση του λογισμικού αποτελεί βασική επιλογή, τόσο για την κάλυψη των αναγκών όσο και για την ισχυροποίηση της βιωσιμότητας του προϊόντος. Κύριο σενάριο χρήσης είναι, συνοπτικά, η διερεύνηση σε μεγάλο σύνολο πολυμεσικής πληροφορίας και διάφορες πηγές, η συλλογή στοιχείων και η σύνθεση με την παρεμβολή των απόψεων του χρήστη.

Το τελικό προϊόν περιλαμβάνει αρκετές και σημαντικές υπηρεσίες και έτοιμα υποδείγματα μαθημάτων και εργασιών διερεύνησης. Ενδεικτικά οι υπηρεσίες και εφαρμογές περιλαμβάνουν: έξυπνους υπερσυνδέσμους, μηχανή αναζήτησης, θεματικό κατάλογο, χρονολόγιο, σύστημα γεωγραφικής πλοήγησης σε χάρτες, περιβάλλον συγγραφής εργασιών από μαθητές, περιβάλλον συγγραφής οθονών από ιστορικούς και αρχαιολόγους, εστιασμένη αναζήτηση, καθοδηγούμενη πλοήγηση, αξιολόγηση προόδου. Το όλο περιβάλλον είναι ολοκληρωμένο στο σχολικό VPN.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Ιστορία Α' Γυμνασίου:** Ανατολικοί πολιτισμοί, Δυτικοί πολιτισμοί και αίτια που οδήγησαν στην ανάπτυξή τους, Πολιτικά συστήματα, Πολιτική, Πολιτισμός – Τέχνες, Διακρατικές σχέσεις /συμφωνίες – αντιθέσεις, Γεωγραφική κατανομή της ελληνικής παρουσίας/ Παράλια Ιωνίας/ Εύξεινος Πόντος/ Αιγαίο/ Ηπειρωτική Ελλάδα/ Ιόνια/ Κάτω Ιταλία / Σικελία, Οικονομική Ανάπτυξη των περιοχών αυτών, Κοινωνική οργάνωση, Πολιτισμός- Αρχιτεκτονική/ εξέλιξη κατοικίας/ Μυκηναϊκά και Μινωικά ανάκτορα/ Οχυρώσεις /τάφοι/ Κεραμική Γλυπτική/ Μεταλλουργία, Τα ελληνικά κράτη/ Η ελληνική πόλις /Πολιτεύματα/ Δυναστείες, Γλώσσα/ Θρησκεία/ Έθιμα /Επιστήμες/ Λογοτεχνία/ Αθλητισμός

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες Εγκατάστασης στο Σχολικό Εργαστήριο, β) Οδηγίες Χρήσης του Λογισμικού στην Τάξη, γ) Εγχειρίδιο Χρήσης - Συμπλήρωμα για τον Εκπαιδευτικό, δ) Εγχειρίδιο Χρήσης

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.

10. ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ
Website προϊόντος	#http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/29.htm#
Κατασκευαστής	EXODUS A.E. #http://www.exodus.gr/GR/index.htm#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφηγηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	Εκκρεμεί επαναξιολόγηση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε μεμονωμένα σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε ορισμένους επιμορφωτές. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό σπονδυλωτής μορφής, με αντικειμενοστραφή προγραμματισμό. Έχει τη μορφή παιχνιδιού και διαπραγματεύεται τα ακόλουθα γνωστικά αντικείμενα :

- Φυσική / Αστρονομία (Μηχανική, Αστροφυσική)
- Ιστορία (Ανακαλύψεις, Επιστήμες και Τέχνες 15ος-18ος αιώνας. Αναγέννηση και ανθρωπισμός),
- Μαθηματικά (Συναρτήσεις, Τριγωνομετρία, Διανύσματα, Σφαίρα)
- Βιολογία (Κύτταρο, Γενετική, Οργανισμός και περιβάλλον, Οικολογία).

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό Διαστημικό Σχολείο αποτελεί ένα πολυχρηστικό παιχνίδι για τους μαθητές του Γυμνασίου το οποίο είναι ταυτόχρονα και καινοτομικό όσον αφορά τον τρόπο παρουσίασης γνωστικών αντικειμένων από όλο το φάσμα του αναλυτικού προγράμματος της Γ' γυμνασίου. Η εφαρμογή συνδυάζει όχι μόνον συγκεκριμένες έννοιες, που αναπτύσσονται στα επί μέρους εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα (φυσική, ιστορία, μαθηματικά και βιολογία) αλλά συνεισφέρει σε μία σφαιρική αντιμετώπιση των εν λόγω εννοιών πέρα των ορίων των κλασικών μαθημάτων του γυμνασίου προσφέροντας έτσι μία διεπιστημονική άποψη και σύνδεσή τους.

Ο μύθος τοποθετείται στο -όχι πολύ μακρινό- μέλλον όπου οι γειτονικοί πλανήτες έχουν κατοικηθεί από την ανθρωπότητα και που οι άνθρωποι εκεί ζουν σε ειδικούς διαστημικούς σταθμούς-αποικίες. Η Σελήνη αποτελεί τη βασική αποικία συγκεντρώνοντας το μεγαλύτερο μέρος των δραστηριοτήτων. Ο Σεληνιακός Σταθμός που βρίσκεται στην επιφάνεια της σελήνης καλύπτεται από έναν ειδικό θόλο ο οποίος επιτρέπει στο ηλιακό φως να εισέρχεται, φιλτράρει όμως την υπεριώδη ακτινοβολία που είναι ιδιαίτερος επικίνδυνος για τον άνθρωπο. Μέσα στο θόλο υπάρχει τεχνητή ατμόσφαιρα. Ο σταθμός περιβάλλεται από σήραγγες οι οποίες τον συνδέουν με τα δύο κοσμοδρόμια (εξέδρες άφιξης και αναχώρησης των διαστημοπλοίων). Οι δύο σήραγγες οδηγούν σε ένα χώρο υποδοχής από όπου οι ταξιδιώτες κατευθύνονται στο εσωτερικό του σταθμού. Πέραν από τους διάφορους βοηθητικούς χώρους ο σταθμός διαθέτει Κέντρο Βιολογίας (το οποίο περιλαμβάνει και το Τεχνητό Οικοσύστημα του σταθμού), Κέντρο Φυσικής, Κέντρο Πληροφορικής, Κέντρο Επικοινωνιών, Κέντρο Ψυχαγωγίας, Βιβλιοθήκη, Αποθήκες, Ιατρικό Κέντρο, Σταθμό Ηλεκτρισμού κλπ.

Η μορφή του λογισμικού είναι σπονδυλωτή (modular) και αντικειμενοστραφής (object-oriented), ενώ σε ορισμένα τμήματα χρησιμοποιούνται "ψηφίδες" (components). Η εφαρμογή

είναι χωρισμένη σε αριθμό τμημάτων (Μαθησιακές δραστηριότητες / πειράματα, Περιβάλλον παρουσίασης γνώσεων - "Βιβλίο Επιβίωσης", Περιβάλλον επικοινωνίας, Εργαλείο δόμησης και παρουσίασης HTML σελίδων κλπ) τα οποία είναι διασυνδεδεμένα μεταξύ τους και για κάθε ένα από αυτά χρησιμοποιήθηκε το πλέον κατάλληλο εργαλείο ανάπτυξης. Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση βασίζονται σε αντικειμενοστραφείς τεχνικές. Χρησιμοποιήθηκε η τεχνολογία ActiveX, ενώ η γλώσσα υλοποίησης των components ήταν η Java της Microsoft, J++. Βασική απαίτηση για την καλή λειτουργία της εφαρμογής είναι η συνεχής προσθήκη νέου υλικού και πληροφοριών όπως για παράδειγμα τα σχόλια των μαθητών και των δασκάλων, ενδιαφέρουσες εργασίες, χρήσιμες πηγές στο Internet κλπ.

Η συνολική δομή και συγκρότηση της εφαρμογής βασίζεται σε ένα πλαίσιο παιδαγωγικών αντιλήψεων στο οποίο κυριαρχεί μία σύγχρονη ψυχοπαιδαγωγική θέση με βάση την οποία η γνώση δεν μεταφέρεται αλλά οικοδομείται, τόσο στο πλαίσιο της κοινωνικής – διδακτικής αλληλεπίδρασης όσο και σε αυτά της οργανωμένης αλληλεπίδρασης υπολογιστή-παιδιού.

Στα Μαθηματικά, η προσπάθεια στρέφεται κυρίως προς την ανάπτυξη δεξιοτήτων οι οποίες ανταποκρίνονται σε βασικές μαθηματικές ανάγκες όπως αυτές προσδιορίζονται από το αναλυτικό πρόγραμμα. Έτσι, ιδιαίτερη σημασία δίνεται στην κατανόηση βασικών μαθηματικών εννοιών και την εφαρμογή τους στη λύση προβλημάτων, στο χειρισμό των μεταβλητών και συναρτήσεων, στις σχέσεις μαθηματικών μεγεθών.

Στη Φυσική και τη Βιολογία οι επιλογές στρέφονται προς δύο κατευθύνσεις. Στην πρώτη, επιχειρείται η προσπάθεια αναδιοργάνωσης των βιωματικών νοητικών παραστάσεων των μαθητών και η διαμόρφωση στη σκέψη τους νέων αναπαραστάσεων οι οποίες έχουν χαρακτηριστικά συμβατά με αυτά των Φυσικών Επιστημών. Στην δεύτερη κατεύθυνση, ιδιαίτερη μέριμνα δίνεται στη μύηση των μαθητών στην επιστημονική μεθοδολογία και στην ανάπτυξη επιστημονικών στάσεων απέναντι στα προβλήματα.

Στην Ιστορία, η ανάπτυξη της εφαρμογής επιχειρεί από τη μία πλευρά να οδηγήσει τα παιδιά στην προσέγγιση ιστορικών θεμάτων μέσα από μία συνεχή μετακίνηση μεταξύ παρόντος και παρελθόντος και από την άλλη να βοηθήσει τα παιδιά να αντιληφθούν τα άλλα διδακτικά αντικείμενα ως προϊόντα ιστορικών διαδικασιών ανταποκρινομένων σε πραγματικά κοινωνικά και πολιτισμικά προβλήματα.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Ιστορία Γ' Γυμνασίου:** Ανακαλύψεις Νέων Χρόνων, Γράμματα, επιστήμες και Τέχνες από τον 15ο μέχρι τις αρχές του 17ου αιώνα, Γράμματα, επιστήμες και Τέχνες κατά τον 17ο και 18ο αιώνα, Αναγέννηση και ανθρωπισμός
- **Βιολογία Γ' Γυμνασίου:** Κυτταρολογία, Γενετική, Οργανισμός και περιβάλλον, Οικολογία
- **Φυσική Γ' Γυμνασίου:** Βαρύτητα / επιτάχυνση της βαρύτητας / Κυκλική κίνηση / Διάγραμμα επιτάχυνσης - χρόνου / Βολές - Γωνίες βολής, Αστροφυσική - Ατμόσφαιρα πλανητών / Άρης
- **Μαθηματικά Γ' Γυμνασίου:** Συναρτήσεις/ Γραφική παράσταση συνάρτησης, Τριγωνομετρία/ Τριγωνομετρικές συναρτήσεις, Διανύσματα, Σφαίρα/ Όγκος- Εμβαδόν επιφανείας σφαίρας

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Βιβλίο Καθηγητή, β) Εγχειρίδιο Χρήσης Καθηγητή, γ) Βιβλίο Μαθητή, δ) Εγχειρίδιο Χρήσης Μαθητή.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.

11. ΔΙΑΦΥΛ-Α

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Μαθήματα Διαφυλικής Αγωγής με χρήση πολυμέσων
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/14.htm#
Κατασκευαστής	Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών, Τομέας Πληροφορικής, Εργαστήριο Τηλεπικοινωνιών
	# http://www.telecom.ece.ntua.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Δεν υπάρχει ακόμα διαθέσιμη έκδοση του λογισμικού

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, Ανάδοχος).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Διαδραστικό λογισμικό παρουσίασης και εξάσκησης για την υποστήριξη του αντικειμένου της Διαφυλικής Αγωγής στο πλαίσιο του μαθήματος Αγωγής Υγείας . Αναφέρεται στα ζητήματα (α) της ενήβωσης, (β) της αντισύλληψης, (γ) του αναπαραγωγικού συστήματος και (δ) του ιού HIV – AIDS και της προφύλαξης.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό επιδιώκει να αποτελέσει πρόσφορο όχημα για την άμεση εισαγωγή στα σχολεία μιας ορθολογικά οργανωμένης διαφυλικής αγωγής, σε συνεργασία πάντα με τους ενημερωμένους καθηγητές των παιδιών.

Η πρόταση αφορά το σχεδιασμό και την υλοποίηση λογισμικού για τρεις ενότητες των διαφυλικών σχέσεων και της σεξουαλικής αγωγής:

- i) Ενήβωση: Βιοσωματικές και ψυχολογικές αλλαγές
- ii) Το δικαίωμα να λες ΟΧΙ
- iii) Επιπτώσεις της πρώιμης σεξουαλικής δραστηριότητας.

Το λογισμικό είναι προδιαγεγραμμένο για χρήση στο Γυμνάσιο ή το Λύκειο με τη συνεργασία των καθηγητών και όχι για να χρησιμοποιείται από τον μαθητή στο σπίτι. Βασισμένο σε παιδαγωγικές προσεγγίσεις εισάγει τη διαφυλική αγωγή με διαδραστικά σενάρια βασισμένα σε κινούμενα σχέδια και αντίστοιχους χαρακτήρες και πληροφορία πολυμεσικής μορφής. Το λογισμικό είναι έτσι δομημένο ώστε να παρακινεί το μαθητή για συμμετοχή στη διαδικασία των σεναρίων –και συνεπώς στη διαδικασία της γνώσης– αντί του να είναι απλός δέκτης της πληροφορίας. Το λογισμικό αποτελείται από δομικές μονάδες οι οποίες επιτρέπουν ευελιξία και στον καθηγητή και στο μαθητή.

Το λογισμικό περιλαμβάνει :

- Διδακτικές ενότητες οι οποίες εμπεριέχουν πολυμέσα
- Μικρόκοσμους με διάφορους χαρακτήρες (animation) με τους οποίους ο χρήστης μπορεί να συμμετέχει ενεργά στην εξέλιξη ενός σεναρίου
- Ερωτήσεις και Τεστ για την εξέταση της ύλης που έχει διδαχθεί
- Βιβλιοθήκη και λεξικό
- Δυνατότητα αξιολόγησης της εργασίας του μαθητή
- Δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ των χρηστών.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Βιολογία Γ' Γυμνασίου:** Αναπαραγωγή του ανθρώπου (αναπαραγωγικό σύστημα, μηνιαίος κύκλος, σύλληψη)
- **Αγωγή Υγείας Γ' Γυμνασίου** (εκτός αναλυτικού προγράμματος): Ανθρώπινο βιολογικό αναπαραγωγικό σύστημα, AIDS, Οικογενειακός προγραμματισμός

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Η πληροφορία αυτή δεν είναι διαθέσιμη.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.

12. ΔΙΚΤΥΩΜΑ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Δικτυωμένη Μάθηση
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/15.htm#
Κατασκευαστής	CONCEPTUM A.E.
	# http://www.conceptum.com.gr/#
Στάδιο Ανάπτυξης	B' έκδοση πιλοτικού λογισμικού

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, Ανάδοχος).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό που αξιοποιεί το διαδίκτυο για την υλοποίηση ενός συστήματος τηλεμάθησης. Το σύστημα χρησιμοποιεί την μέθοδο των «σεναρίων με σκοπιμότητα» (goal based scenarios), τα οποία εξελίσσονται στα πλαίσια εικονικών κόσμων που περιλαμβάνουν αλληλεπιδρώντες «πόρους» και «χαρακτήρες» - τους οποίους υποδύονται οι χρήστες. Το υλικό της εφαρμογής περιλαμβάνει την παρουσίαση δύο ελληνικών οικοσυστημάτων και μιας παραλιακής τουριστικής πόλης και υποστηρίζει το μάθημα των Αρχών Περιβαλλοντικών Επιστημών και δευτερευόντως τα μαθήματα των Αρχών Οικονομίας και της Βιολογίας.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό αξιοποιεί τις διαθέσιμες τεχνολογίες του διαδικτύου και υλοποιεί ένα σύστημα ανάπτυξης εφαρμογών τηλεμάθησης για χρήση στα τοπικά δίκτυα των σχολείων. Το σύστημα χρησιμοποιεί την μέθοδο των «σεναρίων με σκοπιμότητα» (goal based scenarios) ως μέθοδο υλοποίησης των εφαρμογών τηλεμάθησης. Με την βοήθεια του συστήματος μπορούν να προδιαγραφούν διάφορα σενάρια όπου κάθε κατάσταση στην εξέλιξη του σεναρίου εξυπηρετεί κάποια συγκεκριμένη σκοπιμότητα και εμπεριέχει μία συλλογιστική την οποία αποδέχθηκε και κατανόησε ο μαθητής. Τα σενάρια μπορούν να είναι περισσότερα του ενός και μοιράζονται κοινές καταστάσεις. Έτσι ανάλογα με τις επιλογές που κάνει ο χρήστης μπορεί να μεταβαίνει από το ένα σενάριο στο άλλο και να συμμετέχει στην μαθησιακή διαδικασία από πολλές διαφορετικές οπτικές γωνίες. Ο χρήστης μπορεί επίσης να υποδυθεί κάποιους συγκεκριμένους χαρακτήρες οι οποίοι έχουν διαφορετική αντιμετώπιση ανάλογα με την κατάσταση του σεναρίου στο οποίο βρίσκονται. Οι χαρακτήρες αυτοί δραστηριοποιούνται μέσα σ' ένα εικονικό κόσμο με προδιαγραφμένες από το σύστημα διαδικασίες και αξίες. Ο κάθε χρήστης υιοθετεί ένα χαρακτήρα και συμμετέχει στον εικονικό κόσμο μέσα από την επαφή χρήσης (User Interface) που έχει συσχετιστεί με τον συγκεκριμένο χαρακτήρα, ενώ παράλληλα μπορεί και επιδρά πάνω σε αντικείμενα ή άλλους χαρακτήρες του εικονικού κόσμου στο πλαίσιο των δυνατοτήτων του. Οι εικονικοί κόσμοι περιέχουν επίσης πόρους που αλληλεπιδρούν με τους χαρακτήρες αλλά βρίσκονται υπό τον έλεγχο του συστήματος. Τέλος όλοι οι χρήστες ανεξάρτητα σε ποιο σενάριο ή κατάσταση βρίσκονται μπορούν να συμμετέχουν σε ομάδες συζητήσεων οι οποίες έχουν συσταθεί είτε από το διαχειριστή του συστήματος είτε από τους ίδιους τους χρήστες δυναμικά. Στις ομάδες αυτές μπορεί να γίνονται συζητήσεις ή να διατυπώνονται ερωτήσεις και απαντήσεις. Ειδικά εργαλεία βοηθούν το διαχειριστή του συστήματος να οργανώνει αποδοτικά τις συζητήσεις και να παράγει αναφορές για τα θέματα που συζητήθηκαν.

Το Συνοδευτικό Υλικό της εφαρμογής αφορά την παρουσίαση τριών Ελληνικών οικοσυστημάτων, των παραγόντων που τα επηρεάζουν και του κύκλου ζωής τους. Ο άνθρωπος αντιμετωπίζεται ως μέλος του οικοσυστήματος και αλληλεπιδρά με αυτό. Προτείνονται συγκεκριμένα θέματα για μελέτη με την μορφή ερωτημάτων στις απαντήσεις των οποίων

οδηγείται ο μαθητής μέσα από μία διαδικασία επιλογών και παρατήρησης των αποτελεσμάτων που φέρνουν οι επιλογές του στο εξεταζόμενο οικοσύστημα. Η επιλογή να καλυφθούν δύο οικοσυστήματα - Νησί του κεντρικού Αιγαίου, Φυλλοβόλο δάσος της Βορείου Ελλάδας - και μία παραλιακή πόλη με τουριστικές δραστηριότητες επιτρέπει την άνετη κάλυψη οκτώ και πλέον διδακτικών ωρών.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Αρχές Οικονομίας Α' Λυκείου:** παραδοσιακά επαγγέλματα, οικονομική ανάπτυξη με σεβασμό στο οικοσύστημα
- **Περιβαλλοντική Αγωγή Γ' Γυμνασίου, Α' και Β' Λυκείου:** οικοσυστήματα (νησιωτικό μεσογειακό οικοσύστημα, φυλλοβόλο δάσος Βορείου Ελλάδος, ισορροπία οικοσυστημάτων, επίδραση του ανθρώπινου παράγοντα)
- **Αρχές Περιβαλλοντικών Επιστημών Τεχνολογικής Κατεύθυνσης Β' Λυκείου**

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Εγχειρίδιο χρήσης για τον Καθηγητή, β) Εγχειρίδιο χρήσης για τον Μαθητή γ) Συνοδευτικό υλικό-Δραστηριότητες.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.

13. ΔΟΜΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Πληροφορική
Προέλευση	ΕΛΠΗΝΩΡ
Website έργου	# http://odysseia.cti.gr/elpinor/anapt5.htm#
Ανάδοχος	Εκδόσεις Πατάκη Α.Ε.
	# http://www.patakis.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Πιλοτικό λογισμικό υπό ανάπτυξη (σχεδιάστηκε και κατασκευάζεται με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ). Για πληροφορίες σχετικά με την διάθεση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr
---------	--

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με αυτό το ειδικά σχεδιασμένο λογισμικό οι μαθητές εισάγονται στη μεθοδολογία του δομημένου προγραμματισμού. Με τη χρήση βασικών δομών προγραμματισμού, σε μορφή ψευδοκώδικα (ο οποίος αποτελείται από εντολές που προσεγγίζουν πολύ τη φυσική γλώσσα), οι μαθητές δημιουργούν προγράμματα, τα οποία μετατρέπονται δυναμικά σε λογικό διάγραμμα, ενώ το πρόγραμμα κάνει αυτόματη κωδικοποίησή τους σε μορφή procedural γλώσσας (Basic).

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι μαθητές κατανοούν τις θεμελιώδεις έννοιες του προγραμματισμού και αποκτούν γνώσεις τις οποίες μπορούν να εφαρμόσουν με διαδραστικό τρόπο και να δουν άμεσα τα αποτελέσματά τους, παίρνοντας σημαντικά εφόδια και ερεθίσματα ακόμη και για την παραπέρα ενασχόλησή τους με την πληροφορική. Επίσης, η κατανόηση της λειτουργίας των πληροφοριακών συστημάτων μέσα από την επίλυση συγκεκριμένων προβλημάτων, υποβοηθά την ορθή αντίληψη της διάρθρωσής του, αφήνοντας περιθώρια πειραματισμού και επίλυσης λαθών.

Πιο αναλυτικά το λογισμικό του προγραμματιστικού περιβάλλοντος:

- δίνει τη δυνατότητα του πειραματισμού και της κατανόησης των βασικών εννοιών του προγραμματισμού. Αυτές περιλαμβάνουν τις έννοιες του ψευδοκώδικα, της procedural γλώσσας, των εντολών (ανάθεσης τιμών που συμπεριλαμβάνουν τη χρήση τελεστών), των σύνθετων εντολών όπως είναι οι εντολές απόφασης και επανάληψης, των φωλιασμένων εντολών, των πινάκων, των μεταβλητών και των τιμών τους, που διδάσκονται στο Λύκειο.
- βοηθά τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του αλγόριθμου, του λογικού διαγράμματος, και του προγράμματος, πώς αυτά δομούνται και τη δυναμική αλληλεπίδραση του ενός ως προς το άλλο.
- προσφέρει στους μαθητές τη δυνατότητα σχεδιασμού και εκτέλεσης απλών αλγόριθμων σε μορφή ψευδοκώδικα (ο οποίος αποτελείται από εντολές που προσεγγίζουν πολύ τη φυσική γλώσσα) και όχι κώδικα μιας ορισμένης γλώσσας προγραμματισμού.
- αποκαλύπτει στους μαθητές ότι με τη δομημένη οργάνωση των δεδομένων και τη λογική ακολουθία της επεξεργασίας τους (δηλαδή τον προγραμματισμό), μπορούν να επιλυθούν πολύπλοκα προβλήματα με τη χρήση υπολογιστή, με μεγαλύτερη ακρίβεια και σε μικρότερο χρονικό διάστημα συγκριτικά με τις παραδοσιακές μεθόδους.

Το λογισμικό αποτελείται από δύο μέρη: α) Την ανάπτυξη λογισμικού σε ειδικά διαμορφωμένο προγραμματιστικό περιβάλλον, και β) Τον οπτικοποιημένο σχεδιασμό πληροφοριακών συστημάτων.

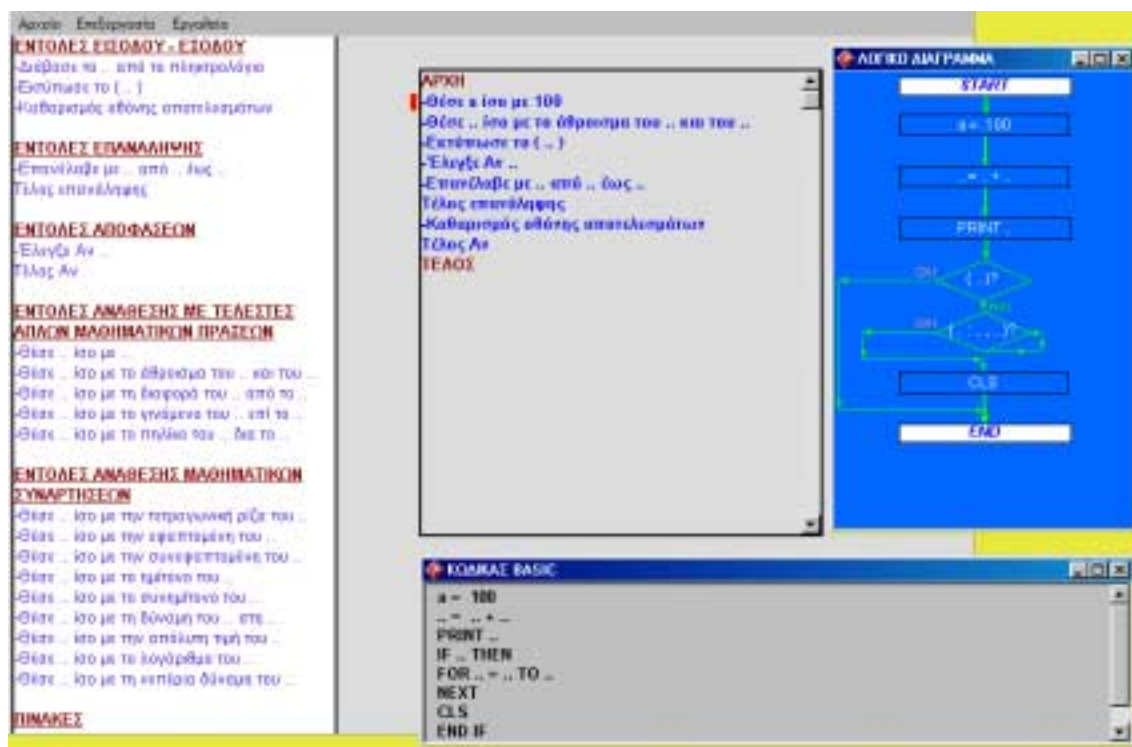
Στο πρώτο μέρος, ο χρήστης έχει στη διάθεσή του ένα σύνολο από εντολές σε μορφή ψευδοκώδικα τις οποίες μπορεί να επιλέξει και να δημιουργήσει το δικό του πρόγραμμα. Παράλληλα σχηματίζεται αυτόματα το λογικό διάγραμμα και ο αντίστοιχος κώδικας σε procedural γλώσσα (Basic). Κατά την ώρα της προσθήκης ή αφαίρεσης εντολών ή κατά την αλλαγή τιμών σε κάποιο σημείο του κώδικα παρατηρεί τι επιπτώσεις έχουν οι ενέργειές του στο λογικό διάγραμμα και τον κώδικα της procedural γλώσσας. Στη συνέχεια μπορεί να εκτελέσει το πρόγραμμα και να δει τα αποτελέσματα. Υπάρχουν επίσης οι λειτουργίες άνοιγμα και αποθήκευση προγράμματος.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό καλύπτει ενότητες του μαθήματος «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον» από τον Κύκλο Πληροφορικής και Υπηρεσιών Τεχνολογικής Κατεύθυνσης της Γ' τάξης του Ενιαίου Λυκείου.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Εκτός από το cd με το λογισμικό, αναπτύσσονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες εγκατάστασης και χρήσης, β) Βιβλίο Καθηγητή, γ) Βιβλίο Μαθητή.



14. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού στη διεθνή αγορά (αγγλική έκδοση) και κατασκευάστρια εταιρία:	The Ultimate Human Body της εταιρίας Dorling Kindersley
Γνωστικό Αντικείμενο:	Βιολογία, Ανθρωπολογία
Επίπεδο / τάξεις:	Γυμνάσιο και Λύκειο
Φορέας που υλοποίησαν τον εξελληνισμό και την προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα	Ερευνητές ΑΕΕΕ

Στοιχεία για το εξελληνισμένο λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	<p>Η πνευματική ιδιοκτησία του εξελληνισμένου λογισμικού «Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος» ανήκει στις εταιρείες Dorling Kindersley Limited και ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ ΑΕΕΕ.</p> <p>Δικαίωμα διάθεσης του εξελληνισμένου λογισμικού στην ελληνική αγορά έχει η εταιρία ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ ΑΕΕΕ.</p> <p>Το ΥΠΕΠΘ έχει αποκτήσει άδειες χρήσης και αντίτυπα του εξελληνισμένου λογισμικού και του συνοδευτικού υλικού για 350 σχολικά εργαστήρια των 10-12 σταθμών εργασίας .</p>
Πιστοποίηση λογισμικού	<p>Το εξελληνισμένο λογισμικό αξιολογήθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο και ολοκληρωμένο ως προς τη συμβατότητά του με τα προγράμματα σπουδών και τα πρότυπα ποιότητας του Π.Ι. και εγκρίθηκε η εισαγωγή του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία.</p>
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	<p>Η ολοκληρωμένη τελική ελληνική έκδοση του λογισμικού «Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος»© 2000, δεν έχει διατεθεί ακόμη στα σχολικά εργαστήρια. Η αποστολή του στα σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας θα ξεκινήσει αμέσως μόλις ολοκληρωθεί η αναπαραγωγή των αντιτύπων (αναμένεται μέσα στο Μάρτη 2001).</p> <p>Σε μερικά σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας έχει διατεθεί η προηγούμενη εξελληνισμένη έκδοση του λογισμικού « Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος» © 1998.</p>
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Ολοκληρωμένη τελική έκδοση του εξελληνισμένου λογισμικού «Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος»© 2000.
Διαθέσιμη έκδοση για αξιολόγηση / επιμόρφωση	<p>Περιορισμένος αριθμός αντιτύπων της "Beta τελικής" έκδοσης του εξελληνισμένου λογισμικού εξελληνισμένου λογισμικού «Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος»© 2000, μπορεί να διατεθεί για σκοπούς αξιολόγησης και επιμόρφωσης. Η «Beta τελική» έκδοση αυτή έχει λίγα γνωστά τεχνικά σφάλματα, αλλά είναι κατάλληλη για επιμορφώσεις.</p> <p>Επίσης, μπορεί να διατεθεί περιορισμένος αριθμός αντιτύπων της προηγούμενης εξελληνισμένης έκδοσης του λογισμικού (« Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος» © 1998, που έχει ήδη κυκλοφορήσει στην αγορά).</p>
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	<p>Στην ελληνική αγορά διατίθεται προς το παρόν μόνο η προηγούμενη ελληνική έκδοση του λογισμικού «Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος»(© 1998).</p> <p>Η «Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος»© 2000, το οποίο είναι η ελληνική έκδοση της τρέχουσας αγγλικής: «The Ultimate Human Body», αναμένεται να διατεθεί στην αγορά μετά τον Μάιο 2001 από την εταιρία Ερευνητές ΑΕΕΕ.</p>
Ειδικές τιμές	-

Το Ultimate Human Body θεωρείται ο ποιοτικότερος τίτλος της Dorling Kindersley για σχολική χρήση σε θέματα σχετικά με το ανθρώπινο σώμα έχει κερδίσει πολλές διεθνείς διακρίσεις. Η ελληνική έκδοση ανταποκρίνεται στους γενικούς σκοπούς της διδασκαλίας των Φυσικών Επιστημών και ειδικότερα της Βιολογίας στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Προσφέρεται για τη μελέτη - μέσα από μία διαδικασία καθοδηγούμενης ανακάλυψης - των φυσικών διαδικασιών, των έμβιων όντων και της λειτουργίας τους, που προτείνονται από το εθνικό αναλυτικό πρόγραμμα. Συγκεκριμένα το λογισμικό συμβάλλει στη δημιουργία ενός κατάλληλου παιδαγωγικού και μαθησιακού κλίματος, όπου οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν επιστημονικές δεξιότητες όπως η κατηγοριοποίηση, η παρατήρηση, η διαμόρφωση μοντέλων αναφορικά με ειδικότερα θέματα όπως είναι οι ανθρώπινες αισθήσεις, η λειτουργία των οργάνων και των συστημάτων του ανθρώπινου σώματος, η ένταξη του οργανισμού στο περιβάλλον, τα χαρακτηριστικά και τα είδη των κυττάρων, το γενετικό υλικό, ο μεταβολισμός και οι μετατροπές της ενέργειας, η ανθρώπινη υγεία. Αξιοποιείται επίσης ως πηγή άντλησης υλικού που ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί για να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών του.

Παρέχει επίσης τη δυνατότητα στους μαθητές να παρακολουθήσουν μέσα από κινούμενες εικόνες τη διαδρομή του αίματος στον οργανισμό, την κίνηση και λειτουργία οργάνων, να διαπιστώσουν τη μεταβολή του ρυθμού του σφυγμού ανάλογα με τη δραστηριότητα του οργανισμού, να συγκρίνουν τις μεθόδους ελέγχου της ανθρώπινης υγείας, να περιστρέψουν τον ανθρώπινο σκελετό σε ένα χώρο τριών διαστάσεων και να παρατηρήσουν τον τρόπο κίνησης των οστών.

Η αγγλική έκδοση του λογισμικού χρησιμοποιείται στο Αγγλικό εκπαιδευτικό σύστημα ήδη από τα επίπεδα K3 και K4, που αντιστοιχούν σε μαθητές ηλικίας από 11 ετών και άνω, για τα μαθήματα των Φυσικών Επιστημών και ειδικότερα της Βιολογίας.

Παιδαγωγική προσέγγιση και αξιοποίηση / Υποδειγματικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες και Διδακτικοί Στόχοι
--

Το λογισμικό επιτρέπει στους μαθητές να λειτουργούν σε ένα περιβάλλον αλληλεπιδραστικό, που μπορεί να υποστηρίξει την ενεργητική μάθηση και προσφέρει τη δυνατότητα διαθεματικής αντιμετώπισης του προς μελέτη αντικειμένου.

Για να μετατραπεί ένα εκπαιδευτικό λογισμικό από απλή εγκυκλοπαιδική αναφορά σε παιδαγωγικό εργαλείο πρέπει να συνοδεύεται από μια σαφή μεθοδολογία και πρακτική χρήσης του. Αυτή η μεθοδολογία υποκρύπτεται στη δομή και στον προτεινόμενο από τον κατασκευαστή τρόπο πλοήγησης, όμως συχνά απαιτείται και ο εκπαιδευτικός / "εμπυχωτής" που θα παροτρύνει, θα καθοδηγήσει και θα βοηθήσει το μαθητή σε όλες τις φάσεις της. Ο εκπαιδευτικός θα αναζητήσει έναυσμα / κέντρισμα ενδιαφέροντος, θα οργανώσει συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων / υποθέσεων, θα ενθαρρύνει τις όποιες δραστηριότητες / πειραματισμούς και περαιτέρω έρευνα, θα βοηθήσει στην εξαγωγή συμπερασμάτων και στη μεταφορά / εφαρμογή της γνώσης και αλλού.

Το εξελληνισμένο λογισμικό «Εγκυκλοπαίδεια του Ανθρώπινου Σώματος» συνοδεύεται από μια σειρά έτοιμων φύλλων εργασίας και οδηγιών για εκπαιδευτικές δραστηριότητες, οι οποίες αντιστοιχούν σε 20 διδακτικές ώρες, για τα γνωστικά αντικείμενα της Βιολογίας / Ανθρωπολογίας.

Δημιουργήθηκαν για να υποστηρίξουν πρακτικά την παιδαγωγική αξιοποίηση του λογισμικού σεβόμενες τις αρχές επιστημονικής μεθοδολογίας που απαρτίζεται από τα παρακάτω βήματα :

Έναυσμα ⇒ Διατύπωση Υπόθεσης⇒ Πειραματισμός / Δραστηριότητες ⇒ Διατύπωση Συμπερασμάτων ⇒ Συνεχής Έλεγχος⇒ Επιβεβαίωση / Απόρριψη ⇒ Εφαρμογές.

Οι δραστηριότητες προτείνεται να εφαρμοστούν σε συνεργατικό μοντέλο ομαδικής εργασίας. Παράλληλα οι δραστηριότητες αυτές διευκολύνουν τον εκπαιδευτικό να ακολουθήσει μια διδακτική πρακτική δομημένη κατά βήματα, η οποία να εξοικειώνει το μαθητή με τα βήματα της επιστημονικής μεθόδου όπως αυτή εφαρμόζεται στις Φυσικές Επιστήμες.

Ακολουθεί αναλυτικός πίνακας των θεμάτων που καλύπτουν:

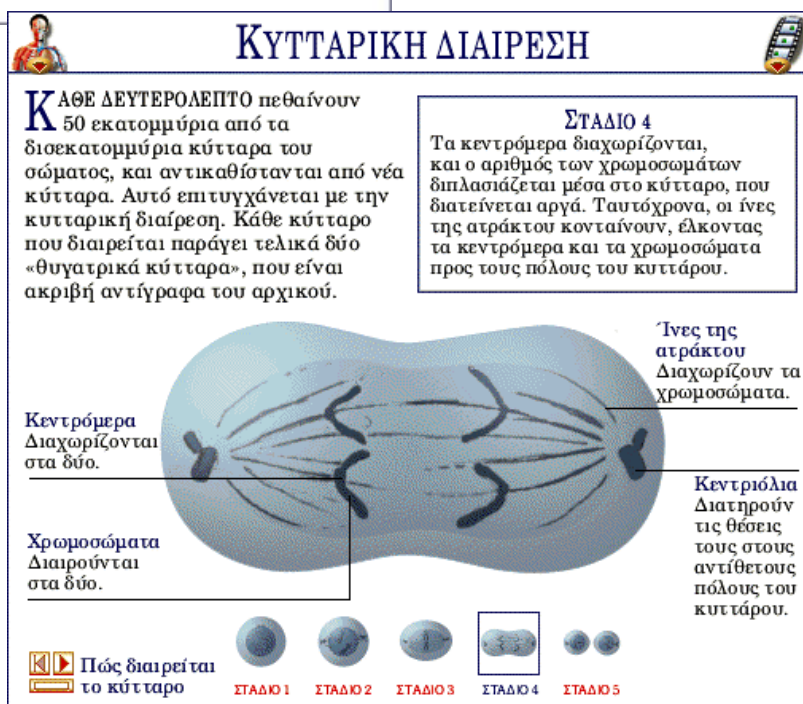
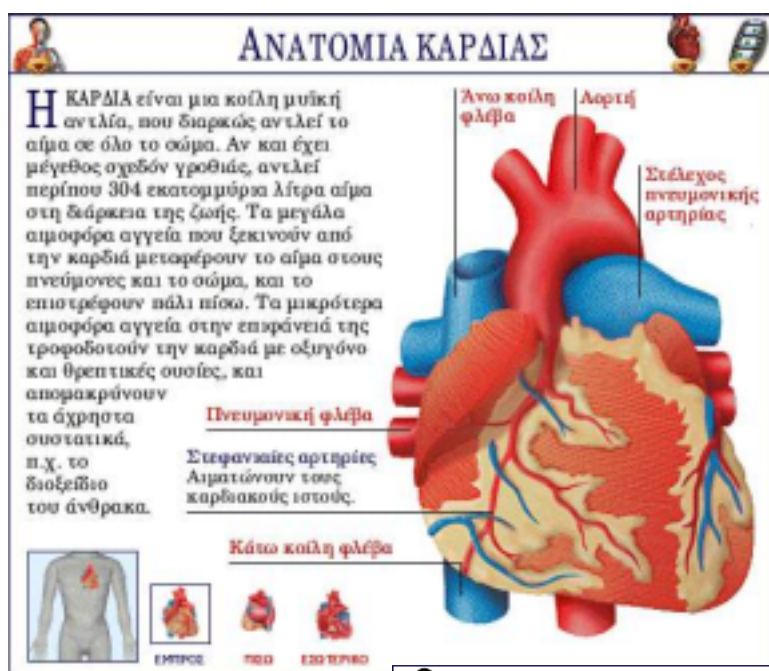
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΟΝΟΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ - ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ
ΙΣΤΟΙ ΚΑΙ ΚΥΤΤΑΡΑ Βιολογία Α' Γυμνασίου Ενότητα: Το κύτταρο ως Δομική και Λειτουργική Μονάδα της Ζωής (2 Διδακτικές ώρες)	Κύτταρα (εσωτερικό video- οργανίδια) Ιστοί και Κύτταρα	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να παρατηρήσουν και να συγκρίνουν τα μέρη και τα οργανίδια του κυττάρου. ➤ Να συγκρίνουν ως προς τη δομή και τη λειτουργία διάφορους ιστούς του ανθρώπινου οργανισμού.
ΑΡΘΡΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΗ Βιολογία Α' Γυμνασίου Ενότητα: Βασικές Λειτουργίες του Οργανισμού - Κίνηση του Ανθρώπου (1 Διδακτική Ώρα)	Αρθρώσεις και Κίνηση Διαφορές στο βάδισμα και στο τρέξιμο Είδη αρθρώσεων	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να περιγράψουν το ρόλο των αρθρώσεων στην κίνηση του ανθρώπου ➤ Να συγκρίνουν διαφορετικές αρθρώσεις ➤ Να κατανοήσουν τη συνεργασία του Μυϊκού Συστήματος με το Ερειστικό ➤ Να παρατηρήσουν την αύξηση των οστών και να αναζητήσουν τις αιτίες των διαφορών στις κινήσεις του ανθρώπου σε διάφορες ηλικίες
ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΟΝΙΜΟΠΟΙΗΣΗ – ΕΜΜΗΝΟΡΡΥΣΙΑΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ Βιολογία Α' Γυμνασίου Ενότητα: Αναπαραγωγή του Ανθρώπου (1 Διδακτική ώρα)	Χάρτης αναπαραγωγικού συστήματος Γονιμοποίηση (video) Έμμηνος κύκλος	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να περιγράψουν το αναπαραγωγικό σύστημα στα δύο φύλλα και να εντοπίζουν τις ουσιαστικές διαφορές τους. ➤ Να περιγράψουν το μηχανισμό της γονιμοποίησης ➤ Να κατανοήσουν το ρόλο και τα στάδια του εμμηνορρυσιακού κύκλου στην αναπαραγωγή του ανθρώπου
Η ΑΝΑΠΝΟΗ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΑΕΡΙΩΝ ΣΤΟΥΣ ΠΝΕΥΜΟΝΕΣ Βιολογία Α' Γυμνασίου Ενότητα: Αναπνοή – Ανταλλαγή Αερίων (2 Διδακτικές ώρες)	Ανταλλαγή οξυγόνου στους πνεύμονες και μεταφορά του σε ολόκληρο το σώμα μέσα από το κυκλοφορικό σύστημα.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να περιγράψουν το ρόλο του οξυγόνου και τον τρόπο που τροφοδοτείται σε όλο το σώμα. ➤ Να διαπιστώσουν την άμεση σχέση ανάμεσα στο Αναπνευστικό και Κυκλοφορικό Σύστημα ➤ Να περιγράψουν την ανταλλαγή αερίων στους πνεύμονες
ΑΜΥΝΤΙΚΟΙ ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ Βιολογία Γ' Γυμνασίου Ενότητα: Άμυνα του σώματος (2 Διδακτικές ώρες)	Αμυντικοί μηχανισμοί του σώματος Βακτήρια-ιοί	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να γνωρίσουν ότι οι μικροοργανισμοί μπορεί να είναι είτε παθογόνοι είτε όχι ➤ Να γνωρίσουν τα είδη άμυνας που διαθέτει ο οργανισμός μας ➤ Να περιγράψουν τη δράση των λευκών αιμοσφαιρίων και των αντισωμάτων
ΚΟΡΙΤΣΙ Ή ΑΓΟΡΙ; Βιολογία Γ' Γυμνασίου Ενότητα: Αναπαραγωγή στον Άνθρωπο - Γενετική (2 Διδακτικές ώρες)	DNA (video) Χρωμοσώματα Κορίτσι ή αγόρι;	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να περιγράψουν τα χρωμοσώματα και το ρόλο τους στην κληρονομικότητα του ανθρώπου ➤ Να συνδέσουν τη λειτουργία των χρωμοσωμάτων με τον φυλοκαθορισμό. ➤ Να περιγράψουν τη δομή και το ρόλο του DNA. ➤ Να οργανώσουν και να πραγματοποιήσουν αυτόνομα την πλοήγησή τους στο λογισμικό αναζητώντας απαντήσεις σε ερωτήματα για τις διαφορές των δύο φύλων ➤ Να προβληματιστούν σε σύγχρονα θέματα που σχετίζονται με την επιλογή του φύλου

<p>ΚΥΤΤΑΡΙΚΗ ΔΙΑΙΡΕΣΗ - ΜΙΤΩΣΗ Βιολογία Γ' Γυμνασίου Ενότητα: Η μελέτη της κληρονομικότητας: η μεταβίβαση της γενετικής πληροφορίας (1 Διδακτική ώρα)</p>	<p>Στάδια κυτταρικής διαίρεσης</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να παρατηρήσουν την κυτταρική διαίρεση (συγκεκριμένα τη μίτωση) μέσω video από ηλεκτρονικό μικροσκόπιο. ➤ Να διακρίνουν τις αλλαγές που υφίστανται τα χρωμοσώματα ανά στάδιο Κυτταρικής Διαίρεσης, μέσω κινούμενης εικόνας. ➤ Να κατανοήσουν τη σημασία της μίτωσης στον οργανισμό
<p>ΕΜΒΡΥΪΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΥΗΣΗ – ΓΕΝΝΗΣΗ Βιολογία Γ' Γυμνασίου Ενότητα: Η Αναπαραγωγή στον Άνθρωπο (1 Διδακτική ώρα)</p>	<p>Αναπαραγωγικό σύστημα/ Εμβρυϊκή Ανάπτυξη – Κύηση (video) Γέννηση</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να εντοπίζουν τα στάδια εμβρυϊκής ανάπτυξης. ➤ Να παρατηρήσουν τη διαδικασία της γέννησης ➤ Να ενημερωθούν για τον οικογενειακό προγραμματισμό.
<p>ΤΟ ΚΥΤΤΑΡΟ ΩΣ ΔΟΜΙΚΗ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ ΤΗΣ ΖΩΗΣ Βιολογία Β' Τάξη Λυκείου Γενικής Παιδείας Ενότητα: 2. Κύτταρο: Η θεμελιώδης μονάδα της ζωής (1 Διδακτική ώρα)</p>	<p>Τα μέρη του Κυττάρου, Κυτταρική Μεμβράνη, Εξειδίκευση κυττάρων: Τα κύτταρα της καρδιάς Ιστοί</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να περιγράψουν τη βασική δομή του ευκαρυωτικού κυττάρου ➤ Να περιγράψουν το ρόλο της κυτταρικής μεμβράνης ➤ Να διακρίνουν τις ομάδες αίματος και να κατανοήσουν τις δυνατές μεταγγίσεις ➤ Να μελετήσουν και να συγκρίνουν διαφορετικούς ιστούς του ανθρώπινου σώματος ➤ Να αναγνωρίσουν τη σημασία της διαφοροποίησης των κυττάρων στον ανθρώπινο οργανισμό
<p>Ο ΜΕΤΑΒΟΛΙΣΜΟΣ ΡΟΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ Βιολογία Β' Τάξη Λυκείου Γενικής Παιδείας Ενότητα: 3 Μεταβολισμός (2 Διδακτικές ώρες)</p>	<p>Από πού προέρχεται η ενέργεια του σώματος Ποιος ο ρόλος του Μεταβολισμού στην Ισορροπία (Θερμική κ.ο.κ.) του Ανθρώπινου Οργανισμού; Υγιεινή Διατροφή Ποιες τροφές περιέχουν Λίπη, Υδατάνθρακες, Πρωτεΐνες; Ποιος ο ενεργειακός τους ρόλος στον ανθρώπινο οργανισμό;</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να διακρίνουν τις φάσεις του μεταβολισμού ➤ Να περιγράψουν τις ενεργειακές μετατροπές στον ανθρώπινο οργανισμό με αλγορίθμους (ADP-ATP) ➤ Να αιτιολογήσουν την ανάγκη συνεχών ενεργειακών μετατροπών ➤ Να αναγνωρίσουν ότι πχ η πείνα είναι μηχανισμός άμυνας του σώματος
<p>ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΚΟ ΚΑΙ ΛΕΜΦΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ Βιολογία Β' Τάξη Λυκείου Θετικής Κατεύθυνσης Ενότητα: Κυκλοφορικό και Λεμφικό Σύστημα (2 Διδακτικές ώρες)</p>	<p>Μεταφορά Θρεπτικών Συστατικών στους Ιστούς. Κυκλοφορικό και Λεμφικό σύστημα Εντοπισμός διαφορών σε φλέβες και Αρτηρίες. Διαδρομές του αίματος. Ερυθρά Αιμοσφαίρια Τριχοειδή Αγγεία</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να γνωρίσουν τη δομή, τη λειτουργία και το ρόλο του Κυκλοφορικού συστήματος στον άνθρωπο. ➤ Να γνωρίσουν τους παράγοντες που επηρεάζουν την λειτουργία του Κυκλοφορικού συστήματος και να ερμηνεύσουν τον τρόπο δράσης τους. ➤ Να γνωρίσουν τη δομή, τη λειτουργία και το ρόλο του Λεμφικού συστήματος στον άνθρωπο. ➤ Να συσχετίσουν το Κυκλοφορικό με το Λεμφικό σύστημα ως προς το ρόλο τους και τη λειτουργία τους ➤ Να γνωρίσουν τη σύσταση του αίματος και το ρόλο κάθε συστατικού στη λειτουργία του οργανισμού. ➤ Να γνωρίσουν τη δομή των αγγείων.

<p>ΑΝΑΠΝΕΥΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΔΟΜΗ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ Βιολογία Β' Τάξη Λυκείου Θετικής Κατεύθυνσης Ενότητα: Αναπνευστικό Σύστημα (1 Διδακτική ώρα)</p>	<p>Άσκηση του σώματος. Άσκηση και Καρδιά, Πνεύμονες, μυς. Μελέτη της μεταβολής του ρυθμού του σφυγμού κατά τη διάρκεια άσκησης και σε ηρεμία. Προσδιορισμός του όγκου του εισπνεόμενου αέρα και της ζωτικής χωρητικότητας των πνευμόνων.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να γνωρίσουν τη δομή, τη λειτουργία και το ρόλο του Αναπνευστικού συστήματος στον άνθρωπο. ➤ Να περιγράψουν τη διαδικασία ανταλλαγής των αναπνευστικών αερίων στις κυψελίδες. ➤ Να γνωρίσουν τους παράγοντες που επηρεάζουν την λειτουργία του Αναπνευστικού συστήματος και να ερμηνεύσουν τον τρόπο δράσης τους. ➤ Να διαμορφώσουν στάσεις και συμπεριφορές που εξασφαλίζουν την διατήρηση της ομαλής λειτουργίας του Αναπνευστικού συστήματος μέσα από μία μελέτη καθημερινών συνηθειών και φαινομένων που σχετίζονται με το αναπνευστικό σύστημα
<p>ΕΡΕΙΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ Βιολογία Β' Τάξη Λυκείου Θετικής Κατεύθυνσης Κεφάλαιο 7ο: Ερειστικό Σύστημα (1 Διδακτική ώρα)</p>	<p>Ερειστικό σύστημα (τρισδιάστατες εικόνες) Βάδισμα (κινούμενη εικόνα)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να γνωρίσουν το ρόλο του σκελετού στον ανθρώπινο οργανισμό. ➤ Να διαμορφώσουν στάσεις και συμπεριφορές που θα συμβάλλουν στη διατήρηση του σκελετού σε καλή κατάσταση ➤ Να εξετάσουν τμήματα του ερειστικού συστήματος από διαφορετικές οπτικές γωνίες (τρισδιάστατες εικόνες)
<p>ΑΜΥΝΑ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΑΣΚΗΣΗ Βιολογία Γ' Τάξη Λυκείου Γενικής Παιδείας Κεφάλαιο: Άνθρωπος και Υγεία (1 Διδακτική ώρα)</p>	<p>Άμυνα του Σώματος. Άσκηση του σώματος</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να ερμηνεύσουν τον τρόπο με τον οποίο δρουν και επηρεάζουν τη λειτουργία του ανθρώπινου οργανισμού τα βακτήρια και να περιγράψουν μηχανισμούς άμυνας. ➤ Να αναγνωρίσουν τη σημασία της φυσικής άμυνας του οργανισμού και να γνωρίσουν τρόπους ενίσχυσής της (σωματική άσκηση, διατροφή). ➤ Να διαμορφώσουν θετική στάση απέναντι στην ενίσχυση της φυσικής άμυνας του οργανισμού ➤ Να γνωρίσουν κατά προσέγγιση ποσοτικά δεδομένα για λειτουργίες που επηρεάζονται κατά την άσκηση του σώματός μας.
<p>ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ Βιολογία Γ' Τάξη Λυκείου Γενικής Παιδείας Κεφάλαιο: Άνθρωπος και Υγεία (1 Διδακτική ώρα)</p>	<p>Απεικονιστικές Μέθοδοι (Ακτινογραφίες, Αγγειογραφία, Υπερηχογράμματα, Μαγνητικές τομογραφίες, Σπινθηρογραφήματα Σπειρομέτρηση)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Να διαμορφώσουν θετική στάση απέναντι στον προληπτικό έλεγχο των ασθενειών. ➤ Να περιγράψουν συνοπτικά τις διάφορες απεικονιστικές μεθόδους και να εξηγήσουν τη χρησιμότητα τους.

Συνοδευτικά Εγχειρίδια:	<p>Το λογισμικό συνοδεύεται από τα εξής βιβλία:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Οδηγός για το χρήστη (περιλαμβάνεται στο κουτί του CD του λογισμικού) 2. Οδηγός για τον εκπαιδευτικό 3. Οδηγός για το μαθητή 4. Ανακαλύπτω το Σώμα (Βιβλίο επέκτασης διδασκαλίας -Πολυτελής Ελληνική έκδοση) <p>Τα 1,2 και 3 διατίθενται και σε ηλεκτρονική (εκτυπώσιμη) μορφή μέσα στο CD του λογισμικού.</p>
Περισσότερα στοιχεία	<p>Web site κατασκευάστριας εταιρίας:</p> <p>www.dk.com</p> <p>http://www.dkonline.com/dkcom/dk/4cat4.html</p>



15. ΕΙΚΩΝ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/47.htm#
Κατασκευαστής	ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ ΤΜΗΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΤΟΜΕΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΕΚΠΑΙΔ. ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ # http://www.math.upatras.gr/~esdlab/#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε μεμονωμένα σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε ορισμένους επιμορφωτές. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό που αποτελεί ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον στηριγμένο στην τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας και τις τεχνολογίες των πολυμέσων. Αφορά το γνωστικό αντικείμενο της Τεχνολογίας και ειδικά τα εργαλεία και οι μηχανές της γεωργικής τεχνολογίας.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το έργο ΕΙΚΩΝ στοχεύει στην υποβοήθηση της διδακτικής πράξης με την ενεργό συμμετοχή των μαθητών μέσα από τη χρήση προηγμένων τεχνολογιών πληροφορικής, όπως η εικονική πραγματικότητα, τα πολυμέσα και τα δίκτυα.

Το λογισμικό αποτελεί ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον στηριγμένο στην τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας και φυσικά στις τεχνολογίες των πολυμέσων. Λειτουργικά το σύστημα διαχωρίζεται σε τρία επίπεδα που περιλαμβάνουν λειτουργίες που επιτελεί με αυτό ο μαθητής, ο καθηγητής, και διαχειριστικές λειτουργίες όπως καταγραφή δραστηριοτήτων μαθητή κ.λ.π.

Το γνωστικό αντικείμενο που έχει επιλεγεί για την διδασκαλία και διερεύνηση από τους μαθητές είναι η Τεχνολογία και απευθύνεται στις δύο πρώτες τάξεις του Γυμνασίου. Η ειδική τεχνολογική ενότητα που έχει επιλεγεί είναι τα εργαλεία και οι μηχανές της γεωργικής τεχνολογίας που προσεγγίζονται διαχρονικά και διαθεματικά.

Το λογισμικό και οι τεχνολογίες μέσω των οποίων αναπτύχθηκε προσφέρονται απόλυτα για μία διερευνητική και κατασκευαστική (κονστρακτιβιστική) παιδαγωγική προσέγγιση του γνωστικού αντικείμενου. Υπάρχει πολύ μεγάλος βαθμός ελευθερίας για αναζήτηση γνώσης αλλά και για κατασκευές από τους μαθητές. Διευκολύνεται η συνεργατική μάθηση (και κατασκευή) μέσω τεχνολογιών εικονικής πραγματικότητας και διαδικτύων, ενώ επιτρέπεται η χρήση υπάρχοντος εκπαιδευτικού υλικού όπως ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες και συνέργια με λογισμικό που υπάρχει σε όλα τα σχολεία του δικτύου (π.χ. Microsoft Office).

Ακόμη για τον εκπαιδευτικό ο οποίος θέλει να πάρει κάποιες πρωτοβουλίες ώστε να πειραματισθεί με διάφορα παιδαγωγικά σενάρια, το σύστημα υποστηρίζει λειτουργίες μέσω πολύ εύκολων και φιλικών εργαλείων που του παρέχουν τέτοιες δυνατότητες.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Τεχνολογία Α' Γυμνασίου:** Γεωργική τεχνολογία/ Καλλιέργειες/ Ενέργεια/ Οικολογία/ Μέθοδοι εργασίας στην προϊστορική, αρχαία και σύγχρονη εποχή.
- **Τεχνολογία Β' Γυμνασίου:** Ομοίως

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγός Εγκατάστασης, β) Εγχειρίδιο Χρήσης Καθηγητή, γ) Αναλυτικό Εγχειρίδιο Διαχείρισης Σεναρίων Καθηγητή, δ) Εγχειρίδιο Χρήσης Μαθητή

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



16. ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΣΧΕΔΙΟ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Ελεύθερο Σχέδιο
Προέλευση	ΕΛΠΗΝΩΡ
Website έργου	# http://odysseia.cti.gr/elpinor/anapt11.htm#
Ανάδοχος	MLS Πληροφορική Α.Ε.
	# http://www.mls.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Πιλοτικό λογισμικό υπό ανάπτυξη

Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ). Για πληροφορίες σχετικά με την διάθεση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr
---------	--

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πρόκειται για εκπαιδευτικές δραστηριότητες με τη μορφή φύλλων εργασίας, οι οποίες βασίζονται σε δυο έτοιμα πακέτα λογισμικού: στο **Paint** των Windows και το **Anfy 3D**. Οι δραστηριότητες των φύλλων εργασίας είναι απλές και αναφέρονται σε βασικές έννοιες του Ελεύθερου Σχεδίου, οι οποίες μπορούν να γίνουν άμεσα κατανοητές στους μαθητές μέσω του αλληλεπιδραστικού χαρακτήρα των λογισμικών.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το **Paint** των Windows προσφέρεται για την δημιουργία σχηματικών συνθέσεων στις οποίες μπορούν οι μαθητές να παρέμβουν, να τις τροποποιήσουν και με τον τρόπο αυτό να κατανοήσουν τις βασικές έννοιες της σύνθεσης και των τονικών διαβαθμίσεων στο Ελεύθερο Σχέδιο.

Το **Anfy 3D** παρέχει την δυνατότητα δημιουργίας τρισδιάστατων σχηματικών συνθέσεων τις οποίες μπορούν οι μαθητές να τροποποιήσουν ως προς το μέγεθος των αντικειμένων τους, το φωτισμό, το χρώμα, ή την υφή τους και να παρατηρήσουν πώς οι αλλαγές αυτές επηρεάζουν την συνολική εικόνα του θέματος του Ελεύθερου Σχεδίου.

Και τα δύο αυτά σχεδιαστικά προγράμματα αναπτύσσονται σε απλό και φιλικό περιβάλλον, τόσο για τον καθηγητή όσο και για το μαθητή. Για αυτόν κυρίως το λόγο επελέγησαν μεταξύ άλλων προγραμμάτων με μεγαλύτερες δυνατότητες δημιουργίας, σχετικά με το αντικείμενο του Ελεύθερου Σχεδίου, ασκήσεων και δραστηριοτήτων που θα χρειάζονταν και ανάλογο χρόνο εξοικείωσης και εκμάθησης του χειρισμού τους.

Το λογισμικό καλύπτει με interactive παραδείγματα και εικόνες τις εισαγωγικές έννοιες της παρατήρησης, της μελέτης της μορφής και της προοπτικής. Με τη συστηματική χρήση παρόμοιων τεχνικών υποβοηθάται κατάλληλα η κατανόηση των σχέσεων των επιμέρους διαφορετικών τονικών σχημάτων ενός συνόλου αντικειμένων που δημιουργεί το φως, ή οι διαφορετικές πηγές φωτισμών, ή η διαφορετική θέση τους στον χώρο.

Πιο αναλυτικά η ύλη του λογισμικού για το Ελεύθερο Σχέδιο καλύπτει τις παρακάτω ενότητες:

1. Εισαγωγικές έννοιες

Χώρος, όγκος, φωτοσκίαση, τονικές διαβαθμίσεις, αναλογίες, μετρήσεις, ανάλυση-σύνθεση

2. Παρατήρηση φυσικών προτύπων

Θέση του παρατηρητή στον τρισδιάστατο χώρο, παραδείγματα και ασκήσεις προοπτικής

3. Ανάλυση

Ανάλυση της μορφής των επιμέρους στοιχείων των φυσικών προτύπων.
Παραδείγματα υπολογισμού μεγεθών αναλογιών, κλίσεων και τονικών διαβαθμίσεων

4. Σύνθεση και Αισθητική της εικόνας

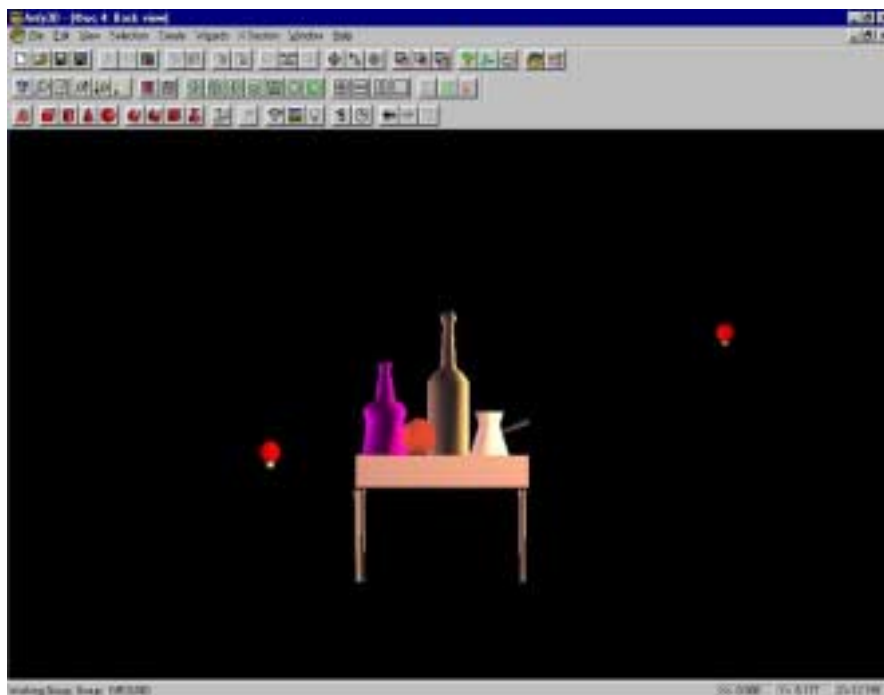
Διευθέτηση και οργάνωση των πλαστικών στοιχείων του Ελεύθερου Σχεδίου

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό αυτό συνοδεύει τη διδασκαλία του μαθήματος επιλογής Θεωρητικής, Θετικής και Τεχνολογικής κατεύθυνσης, «Ελεύθερο Σχέδιο» της Β΄ τάξης του λυκείου.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται και τα ακόλουθα εγχειρίδια: α) Οδηγίες χρήσης, β) Βιβλίο Καθηγητή, γ) Βιβλίο Μαθητή που περιέχει και τα φύλλα εργασίας.



17. English Discoveries V2.1

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού στη διεθνή αγορά (αγγλική έκδοση) και κατασκευάστρια εταιρία	English Discoveries v2.1 της εταιρίας Edusoft Ltd
Γνωστικό Αντικείμενο:	Αγγλική Γλώσσα
Επίπεδο / τάξεις:	Γυμνάσιο και Λύκειο
Φορέας που υλοποίησε τον εξελληνισμό και την προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα	Εκδόσεις Πατάκη (Σ.ΠΑΤΑΚΗΣ Α.Ε.)

Στοιχεία για το εξελληνισμένο λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Η πνευματική ιδιοκτησία του εξελληνισμένου «English Discoveries v2.1» ανήκει στον αρχικό δικαιούχο πνευματικής ιδιοκτησίας Edusoft Ltd . Δικαίωμα διανομής του εξελληνισμένου λογισμικού στην ελληνική αγορά έχει η εταιρία Σ.ΠΑΤΑΚΗΣ Α.Ε. Το ΥΠΕΠΘ έχει αποκτήσει δικτυακές άδειες χρήσης και αντίτυπα του εξελληνισμένου λογισμικού και του συνοδευτικού υλικού για 300 σχολικά εργαστήρια των 10-12 σταθμών εργασίας καθώς και 20 αντίτυπα της standalone έκδοσης (ατομική άδεια χρήσης)
Πιστοποίηση λογισμικού	Το εξελληνισμένο λογισμικό αξιολογήθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο και ολοκληρωμένο ως προς τη συμβατότητά του με τα προγράμματα σπουδών και τα πρότυπα ποιότητας του Π.Ι. και εγκρίθηκε η εισαγωγή του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία.
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Η ολοκληρωμένη δικτυακή ελληνική έκδοση του λογισμικού «English Discoveries v2.1» έχει ήδη σταλεί σε 287 σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας καθώς και στα 3 Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης.
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Ολοκληρωμένη τελική έκδοση εξελληνισμένου λογισμικού: «English Discoveries v2.1»
Διαθέσιμη έκδοση για αξιολόγηση / επιμόρφωση	Τα 20 αντίτυπα της standalone έκδοσης (ατομική άδεια χρήσης) του εξελληνισμένου «English Discoveries v2.1» πρόκειται να διατεθούν για την κάλυψη τέτοιων αναγκών πχ. σε επιμορφωτές ξένων γλωσσών της Οδύσσειας.
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Στην ελληνική αγορά διατίθεται προς το παρόν μόνο η αγγλική έκδοση του λογισμικού. Η ελληνική έκδοση αναμένεται να διατεθεί στην αγορά πολύ σύντομα (από Μάρτη-Απρίλη 2001) από την εταιρία Σ. ΠΑΤΑΚΗΣ.
Ειδικές τιμές	Η εταιρία Σ. Πατάκης θα διαθέτει στην ειδική τιμή των 40.000 δρχ +ΦΠΑ την stand-alone έκδοση του εξελληνισμένου λογισμικού English Discoveries (πλήρες προϊόν, περιλαμβάνει όλα τα επίπεδα: Let's Start, Basic, Intermediate, Advanced), σε όλους τους καθηγητές, ανεξαρτήτου ειδικότητας, που συμμετέχουν στα πιλοτικά έργα του ΥΠΕΠΘ (πχ. όλα τα έργα της Οδύσσειας). Τα πακέτα του λογισμικού θα μπορούν να τα προμηθεύονται από τα γραφεία της εταιρείας Σ. Πατάκη, οδός Εμμ. Μπενάκη 11, 10678 Αθήνα, τηλ 3831078. Σε περίπτωση που αυτά δεν είναι άμεσα διαθέσιμα, η εταιρία Σ. Πατάκης αναλαμβάνει την υποχρέωση να τα παραδώσει μέσα σε 15 εργάσιμες ημέρες από την παραγγελία.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Η πολυμεσική μέθοδος διδασκαλίας των Αγγλικών "**English Discoveries**" αποτελείται από 12 CD ROM, που το καθένα αντιστοιχεί σε ένα από τα παρακάτω 4 επίπεδα:

- Let's Start,
- Basic (3 CD-ROM),
- Intermediate (3 CD-ROM),

- Advanced (4 CD-ROM).

Η σειρά English Discoveries αναπτύσσει όλες τις δεξιότητες της γλώσσας (**ανάγνωση, γραφή, ομιλία, κατανόηση προφορικού λόγου**), χρησιμοποιώντας αυθεντικά αγγλικά με παραδείγματα από την καθημερινή ζωή. Η ύλη είναι ειδικά σχεδιασμένη, ώστε να καλύπτει όλα τα γραμματικά φαινόμενα, να προωθεί τη σωστή χρήση της γλώσσας και να ενθαρρύνει τη χρήση πλούσιου λεξιλογίου (με περισσότερες από 3.500 λέξεις).

Το English Discoveries v2.1 χρησιμοποιεί τεχνολογία αναγνώρισης φωνής, που επιτρέπει στους μαθητές να αξιολογούν την προφορά τους, δίνοντάς τους μία συγκεκριμένη μέτρηση. Το **Teachers' Management System** επιτρέπει στον διδάσκοντα να διαχειρίζεται με ευελιξία τις τάξεις στις οποίες χρησιμοποιεί το πρόγραμμα, να δημιουργεί δικά του μαθήματα από την αρχή ή βασισμένα στα προτεινόμενα από το πρόγραμμα μαθήματα και να παρακολουθεί την πρόοδο των μαθητών και τον χρόνο τον οποίο αφιερώνουν σε κάθε ενότητα.

Παιδαγωγική προσέγγιση

Στη σειρά **English Discoveries** χρησιμοποιούνται διαφορετικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις, ώστε να ανταποκρίνεται σε διαφορετικούς τρόπους μάθησης. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές έχουν να διαλέξουν ανάμεσα σε τρεις τρόπους χρήσης του προγράμματος.

- 1. Ανοιχτή προσέγγιση** - Οι μαθητές διαλέγουν τη δεξιότητα που θέλουν να αναπτύξουν και τον τρόπο προσέγγισης (μέσα από διαφορετικές δραστηριότητες), χαράσσοντας τη δική τους διαδρομή στη μάθηση.
- 2. Δομημένη προσέγγιση** - Προκαθορισμένα μαθήματα, σχεδιασμένα ώστε να μεγιστοποιούν τα αποτελέσματα της διδασκαλίας. Οι μαθητές ακολουθούν μία προκαθορισμένη διαδρομή μέσα στο πρόγραμμα. Τα προκαθορισμένα μαθήματα είναι είτε σχεδιασμένα από τον καθηγητή και προσαρμοσμένα στις ανάγκες της τάξης του ή συγκεκριμένων μαθητών, είτε έτοιμα από το πρόγραμμα.
- 3. Προσωπική αξιολόγηση** μαθητών από το πρόγραμμα. Με όποιο τρόπο και αν δουλεύει ο μαθητής, το σύστημα εντοπίζει τις αδυναμίες του και του προτείνει, εφόσον υπάρχει ανάγκη, μία σειρά μαθημάτων σχεδιασμένο ειδικά για το κάθε παιδί.
- 4. Επίλυση προβλημάτων** - Οι μαθητές αναπτύσσουν την ικανότητά τους στην επίλυση προβλημάτων και στην αναζήτηση πληροφοριών (βιβλιογραφική αναζήτηση κτλ.) μέσα από ένα επιμορφωτικό παιχνίδι – περιπέτεια το οποίο ταυτόχρονα τους βοηθάει να προσεγγίσουν τον πολιτισμό και την κουλτούρα πολλών ξένων χωρών (αγγλόφωνων ή μη).

Πρόκειται κυρίως για μια μέθοδο επικοινωνιακή, που πλησιάζει στη βιωματική εκπαίδευση. Η μέθοδος ενθαρρύνει την επικοινωνία μαθητών από 27 διαφορετικές χώρες όλου του κόσμου μέσω του προγράμματος Web Pal Connection.

Διδακτικοί στόχοι

Η σειρά **English Discoveries** καλύπτει το γνωστικό περιεχόμενο του μαθήματος των Αγγλικών τόσο της πρωτοβάθμιας όσο και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Το επίπεδο Let's Start αντιστοιχεί σε εντελώς αρχάριους. Τα επίπεδα Basic, Intermediate και Advanced είναι κατάλληλα για Γυμνάσιο και το Λύκειο.

Οι ενότητες **Speaking** και **Listening**, με τη βοήθεια του λεξικού και του συστήματος αναγνώρισης φωνής, καλλιεργούν σε μεγάλο βαθμό την επικοινωνιακή ικανότητα των μαθητών. Επιπλέον, το "**English Web Connection**" είναι ένα site αλλά κυρίως ένα περιβάλλον που δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να δοκιμάσουν τις γνώσεις και τις ικανότητές τους επικοινωνώντας τόσο με φυσικούς ομιλητές της αγγλικής γλώσσας όσο και με μαθητές από άλλες χώρες. Επιπλέον δίνει την ευκαιρία στον καθηγητή να καλύψει όλους τους στόχους του ενιαίου πλαισίου σπουδών περί παιδείας και αγωγής.

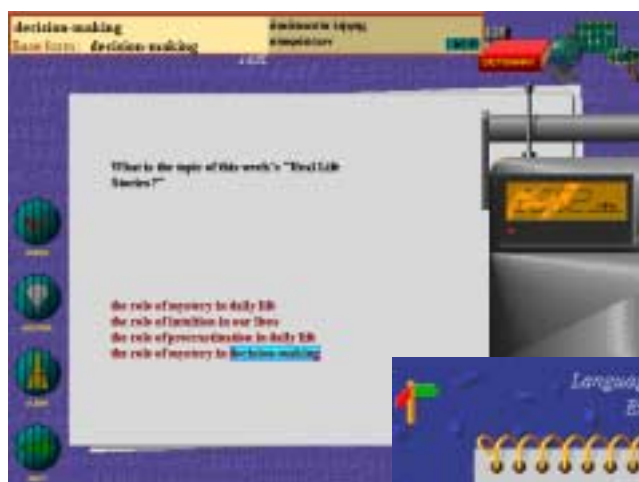
Με το "**Adventure**", ένα παιχνίδι στο οποίο ο μαθητής καλείται να λύσει ένα αίνιγμα, αξιολογώντας την αξιοπιστία «προσώπων» τα οποία «ανακρίνει», αναζητώντας πληροφορίες σε διάφορα βιβλία που είναι διαθέσιμα στο σύστημα και στο Internet, προσφέρει μοναδικές ευκαιρίες για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης της δημιουργικής δραστηριότητας και εφευρετικότητας.

Μέσα από τα ποικίλα παραδείγματα διαλόγων που περιέχονται στο English Discoveries παρέχεται η δυνατότητα στους μαθητές να ασκηθούν στις δεξιότητες αντίληψης, κατανόησης, παραγωγής και συνδιαλλαγής στην αγγλική γλώσσα. Είναι επίσης σημαντική η δυνατότητα που δίνει το English Discoveries να παρακολουθεί ο μαθητής την πρόοδό του πριν και μετά την

ενασχόλησή του με κάθε ενότητα καθώς και να γνωρίζει ανά πάσα στιγμή το ποσοστό της ύλης που έχει καλύψει.

Περιεχόμενα του Προγράμματος	
VOCABULARY	<p>To English Discoveries περιέχει 10 ενότητες, οι οποίες προσφέρουν συνολικά ένα λεξιλόγιο 3500 λέξεων.</p> <p>Δραστηριότητες σε κάθε μία ενότητα:</p> <ul style="list-style-type: none"> Practice (με περίπου 800 ασκήσεις) Test (με περίπου 250 ασκήσεις) Game
LANGUAGE (Γραμματική)	<p>Σε κάθε μία από τις 10 ενότητες παρουσιάζονται ορισμένα κεφάλαια της γραμματικής.</p> <p>Δραστηριότητες σε κάθε μία ενότητα:</p> <ul style="list-style-type: none"> Practice (με ασκήσεις πολλαπλής επιλογής, συμπλήρωσης κενού και ασκήσεις δόμησης ολόκληρης πρότασης) Test (με ασκήσεις πολλαπλής επιλογής, συμπλήρωσης κενού και ασκήσεις δόμησης ολόκληρης πρότασης) Game (παραλλαγή τρίλιζας με ασκήσεις γραμματικής)
READING	<p>Παρουσιάζονται για ανάγνωση τα ακόλουθα είδη κειμένων ανά επίπεδο:</p> <p>BASIC: Postcards, Advertisements, Stories, Articles</p> <p>INTERMEDIATE: Directions, Instructions & Announcements, Stories, Articles.</p> <p>ADVANCED: Letters, Stories, Articles</p>
WRITING	<p>Τα είδη των κειμένων στον τομέα Writing ανά επίπεδο είναι τα ακόλουθα:</p> <p>BASIC: Personal Letter, Form (Form-Filling), Personal Check</p> <p>INTERMEDIATE: Business Letter, Office Memo, Report</p> <p>ADVANCED: Letter of Application, Letter of Inquiry, Letter of Complaint, Letter of Apology, Personal Letter</p> <p>Υπάρχουν 2 τύποι εξάσκησης στη δραστηριότητα Practice: συμπλήρωση κενών στο επίπεδο Basic και συγγραφή κειμένου στα επίπεδα Intermediate και Advanced</p>
LISTENING	<p>Οι δεξιότητες κατανόησης προφορικού λόγου στην ανάπτυξη των οποίων αποσκοπεί ο τομέας Listening περιλαμβάνουν: εστίαση της προσοχής στην κεντρική ιδέα, στις δευτερεύουσες ιδέες του κειμένου καθώς και σε συγκεκριμένες πολιτισμικές πληροφορίες, εξαγωγή συμπερασμάτων με βάση φωνολογικά στοιχεία ή τα συμφραζόμενα, εστίαση της προσοχής στο ύφος, τη διάθεση και τους στόχους των εκφωνητών καθώς και αναγνώριση της λειτουργίας του κειμένου.</p>
SPEAKING	<p>Παρουσιάζονται διάλογοι που εμφανίζονται πολύ συχνά στην αγγλική γλώσσα, και μάλιστα σε ρεαλιστικό περιβάλλον και πραγματικές καταστάσεις, όπως ο δρόμος, το σπίτι, το εμπορικό κέντρο, η δουλειά. Σε κάθε ενότητα παρουσιάζονται δώδεκα με δεκαέξι ζευγάρια σε τέσσερις διαφορετικές σκηνές.</p> <p>Στις δραστηριότητες Explore και Practice του Speaking, οι επιλογές «Hear», «Record» και «Play» βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν την κριτική αντίληψη της ίδιας τους της προφοράς και της ικανότητάς τους να παράγουν ένα προφορικό κείμενο.</p>
ENGLISH WEB CONNECTION	<p>Το English Discoveries περιλαμβάνει αποκλειστική πρόσβαση στην ιστοσελίδα του <i>English Discoveries</i> (English Web Connection). Το χαρακτηριστικό αυτό επιτρέπει στο μαθητή να αναπτύξει τις δεξιότητές του στην αγγλική γλώσσα μέσα από μια ποικιλία δραστηριοτήτων και παιχνιδιών που θα αποτελέσουν πρόκληση γι' αυτόν και θα του κινήσουν το ενδιαφέρον.</p>

Συνοδευτικά Εγχειρίδια:	<p>Το λογισμικό συνοδεύεται από τα εξής βιβλία:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. English Discoveries Εγχειρίδιο Χρήσης Lets Start 2. English Discoveries Εγχειρίδιο Χρήσης Basic Intermediate Advanced 3. English Discoveries Εγχειρίδιο Χρήσης The Executive 4. English Discoveries Οδηγός για το Δάσκαλο
Περισσότερα στοιχεία	<p>Στη διεύθυνση της κατασκευάστριας εταιρείας στο Internet: http://www.edusoft.co.il/CORPORATE.HTML </p>



18. ΕΡΜΗΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων με ψηφίδες για τη συνδυασμένη μελέτη οικονομικών και κοινωνικών δραστηριοτήτων με έμφαση στο εμπόριο των λαών
Website προϊόντος	#http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/18.htm#
Κατασκευαστής	ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΛΙΒΑΝΗ ΑΒΕ
	#http://www.livanis.gr
Στάδιο Ανάπτυξης	A' έκδοση πιλοτικού λογισμικού
Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, Ανάδοχος).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Διερευνητικό λογισμικό για τη συνδυασμένη μελέτη οικονομικών και κοινωνικών δραστηριοτήτων των ανθρώπων. Δίνει έμφαση στην οργάνωση και διοίκηση των επιχειρήσεων, την αξιοποίηση και κατανομή ενεργειακού δυναμικού στον Ελλαδικό χώρο, καθώς τη σχέση προσφοράς και ζήτησης κατά τις εμπορικές συναλλαγές.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό ΕΡΜΗΣ είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό με διαθεματικό χαρακτήρα, το οποίο στηρίζεται στην ιδέα της «λειτουργικής συνύπαρξης» και «αξιοποίησης» με τα άλλα διδακτικά μέσα του σχολείου.

Το λογισμικό, με βάση την ανάπτυξη εμπορικής δραστηριότητας επιδιώκει:

- Να μεταφέρει στην πράξη οικονομικούς όρους και θεωρίες που διδάσκονται στο σχολείο.
- Να δώσει στους καθηγητές ένα εργαλείο με το οποίο θα μπορούν να διερευνήσουν μαζί με τους μαθητές πολλαπλές λύσεις για το ίδιο πρόβλημα.
- Να αναδείξει την πολυπλοκότητα του οικονομικού φαινομένου
- Να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές απέναντι στα προβλήματα που συνεπάγεται η αλόγιστη συμπεριφορά.

Το λογισμικό ΕΡΜΗΣ απευθύνεται κυρίως στους καθηγητές των οικονομικών μαθημάτων στο λύκειο αλλά και των καθηγητών που διδάσκουν Τεχνολογία και Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την διδασκαλία της Γεωγραφίας στο γυμνάσιο.

Η χρήση του λογισμικού στηρίζεται σε τρεις διαφορετικές διδακτικές ενότητες οι οποίες αποτελούν τη βάση για την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Με το λογισμικό οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να πλοηγηθούν σε ένα υπολογιστικό περιβάλλον στο οποίο καλούνται να πραγματοποιήσουν μία σειρά από επιλογές και να εκτελέσουν συγκεκριμένες δραστηριότητες προκειμένου να συμπληρώσουν και να εμπεδώσουν τις γνώσεις τους. Έχουν την δυνατότητα να ορίσουν τις δικές τους παραμέτρους, να παρατηρήσουν πως επηρεάζονται τα αποτελέσματα και να συλλέξουν και να επεξεργαστούν στοιχεία. Οι ενότητες που προσφέρονται είναι:

- «Η επιχείρησή μου»: σε αυτήν οι μαθητές ασχολούνται με τη δημιουργία μιας βιώσιμης επιχείρησης και μέσα από την επεξεργασία δεδομένων γνωρίζουν όλα τα στοιχεία μιας παραγωγικής διαδικασίας και την οργάνωση μιας επιχείρησης.

- «Η αγορά στην πόλη μου»: οι μαθητές εξετάζουν την λειτουργία της αγοράς για κάποιο υποθετικό προϊόν και μερικούς βασικούς παράγοντες που την επηρεάζουν.
- «Η ενέργεια στην καθημερινή ζωή»: οι μαθητές διερευνούν τις πηγές ενέργειας, τους τύπους κατανάλωσης ενέργειας, τα οφέλη και τις επιπτώσεις από τη χρήση διαφόρων ενεργειακών πόρων.

Τα αναμενόμενα αποτελέσματα από τη χρήση του λογισμικού είναι:

- Αναβάθμιση της μαθησιακής διαδικασίας μέσα από ολοκληρωμένη διαθεματική προσέγγιση.
- Εμπλουτισμός και υποστήριξη των αλληλοσυμπληρούμενων μαθημάτων της Οικονομίας όπως η Γεωγραφία, η Οικιακή Οικονομία, Πληροφορική, Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Αγωγή Καταναλωτή, Τεχνολογία κ.α.
- Πρόκληση συμμετοχής των μαθητών στην μαθησιακή διαδικασία με όρους συνεργασίας, ομαδικότητας και δημιουργικότητας.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Αρχές Οικονομίας Α' Λυκείου:** η παραγωγή, η σύγχρονη επιχείρηση, μορφές επιχειρήσεων, παραγωγική διαδικασία, οι κίνδυνοι και οι υποχρεώσεις της επιχείρησης, το κίνητρο της παραγωγής, η οργάνωση της σύγχρονης επιχείρησης, η εργασία στην σύγχρονη επιχείρηση, έσοδα – κόστος – κέρδος.
- **Αρχές Οικονομίας Α' Λυκείου:** η ζήτηση των αγαθών, συμπεριφορά του καταναλωτή, νόμοι ζήτησης – καμπύλη ζήτησης, αγοραία καμπύλη ζήτησης, προσδιοριστικοί παράγοντες ζήτησης, ελαστικότητα ζήτησης ως προς την τιμή, συνολική δαπάνη καταναλωτών, ελαστική και ανελαστική ζήτηση.
- **Αρχές Περιβαλλοντικών Επιπτώσεων Β' Λυκείου:** ανθρωπογενείς επιδράσεις στο περιβάλλον, οικολογία και άνθρωπος.
- **Διαχείριση Φυσικών Πόρων Β' Λυκείου:** διαχείριση φυσικών πόρων, μορφές ενέργειας.
- **Γεωγραφία Α' Γυμνασίου:** φυσικός πόρος, ενέργεια και άνθρωπος, η κατανάλωση ενέργειας στην Ελλάδα.
- **Πληροφορική Λυκείου:** γενική επισκόπηση εφαρμογών πληροφορικής, το λογισμικό των εφαρμογών, συνθετικές εργασίες με λογισμικό, πληροφορική και σύγχρονος κόσμος.
- **Πληροφορική Β' Γυμνασίου:** τεχνολογία υπολογιστών, αποθήκευση πληροφοριών στον Η/Υ, πολυμέσα, εργαλεία – τεχνικές, συνθετικές εργασίες με λογισμικό, ο υπολογιστής στη ζωή μας.
- **Οικιακή Οικονομία Β' Γυμνασίου:** οικονομικοί πόροι και οικονομία, οι οικονομικές μονάδες και ο ρόλος τους, ζήτηση – προσφορά, προσδιορισμός της τιμής σε μια αγορά, συμπεριφορά του καταναλωτή και οικονομική πραγματικότητα, παράγοντες που επηρεάζουν την συμπεριφορά του καταναλωτή, φυσικοί πόροι και ενεργειακή κατάσταση, ενέργεια και ενεργειακή κατάσταση, ήπιες μορφές ενέργειας και προστασία του περιβάλλοντος, οικολογική κρίση.
- **Τεχνολογία Α' Λυκείου:** επιλογή θέματος για πραγματοποίηση έρευνας ή συγγραφής εργασίας.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Βιβλίο Καθηγητή, β) Βιβλίο Μαθητή.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.

19. ΕΦΤΕΚΠΕΜ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΦΥΣΙΚΗΣ ΤΟΥ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΩΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗΣ
Website προϊόντος	#http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/39.htm#
Κατασκευαστής	ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΗΛΕΚΤΡΟΤΕΧΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΛΙΚΩΝ
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία. Οι καθηγητές που θα το χρησιμοποιήσουν θα πρέπει να έχουν υπόψη τους τα ακόλουθα λάθη που έχουν εντοπισθεί στο περιεχόμενο του λογισμικού κατά την αξιολόγησή του από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Στο Κέντρο διαλέξεων, η πρώτη διάλεξη των ηλεκτρομαγνητικών κυμάτων αν διακοπεί πριν ολοκληρωθεί, οι υπόλοιπες διαλέξεις δεν λειτουργούν, εμφανίζονται ως τίτλοι αλλά ο χρήστης δεν μπορεί να τις ενεργοποιήσει (κολλάει). ➤ Στη διάλεξη "Τα είδη των κυμάτων" δεν παρουσιάζεται κείμενο ➤ Στο 3ο πείραμα ηχητικών κυμάτων η ένταση του ήχου (ηχητικά) είναι ίδια στις περιοχές πυκνωμάτων και αραιωμάτων. Στη λεζάντα όπου εμφανίζεται η σχέση της έντασης κατά τη συμβολή, στα πυκνώματα (σκούρες περιοχές-αθροιστικά) οι τιμές είναι μικρότερες από εκείνες των αραιωμάτων (ανοιχτόχρωμες περιοχές-αφαίρεση), ενώ θα έπρεπε να είναι το αντίθετο.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε μεμονωμένα σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε ορισμένους επιμορφωτές. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό παρουσίασης που περιέχει πειράματα, προσομοιώσεις, και υλικό πολυμέσων και παρέχει πρόσβαση στο Internet. Το αντικείμενο του λογισμικού είναι τα "Κύματα" (Μηχανικά, Ηχητικά, Ηλεκτρομαγνητικά).

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό αποτελείται από ένα σύνολο εργαλείων και υλικών πολυμέσων, τα οποία φιλοξενούνται σε ένα ιδεατό χώρο εργαστηρίου Φυσικών Επιστημών. Το αντικείμενο του λογισμικού είναι τα "Κύματα" με τις εξής τρεις υποενότητες: Μηχανικά Κύματα, Ηχητικά κύματα, Ηλεκτρομαγνητικά κύματα.

Κατά την εκτέλεση του λογισμικού ερευνητικές ομάδες μαθητών, αποτελούμενες από τρία έως τέσσερα μέλη, επιλέγουν και δουλεύουν σε κάθε μία (ή και σε όλες) από τις τρεις θεματικές ενότητες του λογισμικού, ανάλογα με τις δυνατότητές τους. Κατά τη διάρκεια αυτού του χρόνου, οι μαθητές υποβάλλονται στην επιστημονική διαδικασία (προϋπάρχουσα έρευνα, συλλογή δεδομένων, εξαγωγή και ερμηνεία αποτελεσμάτων, δημοσιοποίηση των συμπερασμάτων τους), η οποία κινητοποιεί τους μαθητές να πάρουν μέρος ενεργητικά στη

μάθηση. Η διαδικασία αυτή λαμβάνει χώρα στις αντίστοιχες οθόνες του λογισμικού, δηλαδή στις οθόνες : "Εργαστηρίου Φυσικής", "Βιβλιοθήκης", "Διαλέξεων", "Εντευκτηρίου". Το τελικό αποτέλεσμα όλης αυτής της εργασίας είναι η παρουσίασή της από τους μαθητές στην τάξη τους.

Το λογισμικό περιέχει πειράματα, προσομοιώσεις, κείμενα, εικόνες, ήχο, video, ερωτήσεις, τεστ, πρόσβαση στο Internet, στις αντίστοιχες οθόνες, που παρέχουν στο μαθητή την ευκαιρία χρήσης της σύγχρονης τεχνολογίας. Επίσης, δίνει τη δυνατότητα αλλαγής κειμένων και ερωτήσεων από τον καθηγητή της τάξης, ώστε το υλικό να προσαρμόζεται στο εκάστοτε επίπεδο της τάξης που διδάσκεται.

Οι παιδαγωγικοί στόχοι του λογισμικού είναι:

- Ανάπτυξη λογικής διάνοησης και κριτικού πνεύματος.
- Ανάπτυξη παρατηρητικότητας.
- Ανάπτυξη πειραματικής δεξιότητας.
- Ανάπτυξη φαντασίας.
- Ανάπτυξη πνεύματος συνεργασίας-επικοινωνία.
- Εκτίμηση προτύπων και σχέσεων.
- Ανάπτυξη των αποτελεσμάτων της εργασίας των μαθητών και κοινωνικός έλεγχος.
- Πρόκληση του ενδιαφέροντος των μαθητών για την επιστημονική έρευνα.
- Πρόκληση του ενδιαφέροντος των μαθητών για τη Φυσική, μέσω εφαρμογών της στην καθημερινή ζωή.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

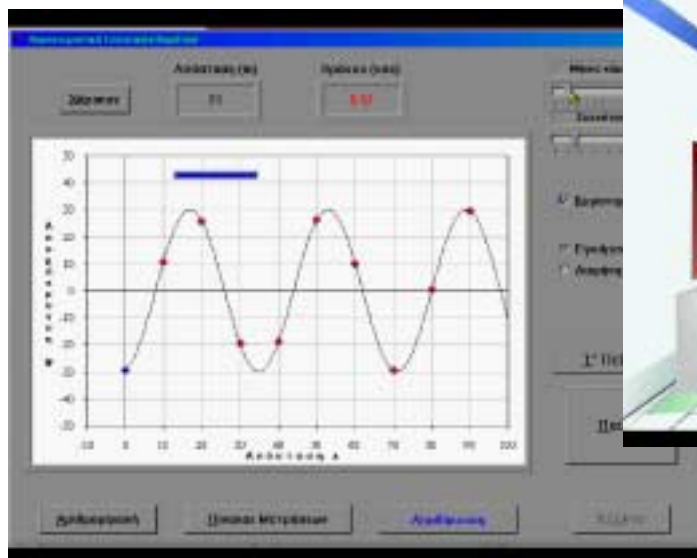
Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Φυσική Γ' Γυμνασίου:** Γενικά περί κυμάτων, Ηχητικά κύματα, Πείραμα μέτρησης ταχύτητας ήχου, Ηλεκτρομαγνητικά κύματα

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες Εγκατάστασης, β) Συνοδευτικό υλικό για τον καθηγητή, γ) Συνοδευτικό υλικό για τον μαθητή

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



20. Η ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΑΠΟ ΤΟ 19° ΣΤΟΝ 20° ΑΙΩΝΑ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Η Ελλάδα και ο Κόσμος από το 19° στον 20° αιώνα
Προέλευση	ΕΛΠΗΝΩΡ
Website έργου	#http://odysseia.cti.gr/elpinor/anapt4.htm#
Ανάδοχος	Εκδόσεις Πατάκη Α.Ε.
	#http://www.patakis.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Πιλοτικό λογισμικό υπό ανάπτυξη (σχεδιάστηκε και κατασκευάζεται με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ). Για πληροφορίες σχετικά με την διάθεση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr
---------	--

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Διερευνητικό εκπαιδευτικό λογισμικό που μελετά ιστορικά φαινόμενα και γεγονότα της Νεότερης Ευρωπαϊκής και Ελληνικής ιστορίας. Μέσα από κατάλληλα διαμορφωμένες δραστηριότητες, ο μαθητής ταξιδεύει στο χώρο και στο χρόνο ανακαλύπτοντας πληροφορίες για ιστορικά γεγονότα και συνθέτει μια κριτική άποψη για αυτά μέσα από τη συγκριτική μελέτη των διαθέσιμων πηγών.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό **Η ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΑΠΟ ΤΟ 19° ΣΤΟΝ 20° ΑΙΩΝΑ**, βασισμένο στην πλατφόρμα του Αβακίου (E-Slate), είναι εφαρμογή διερευνητικού χαρακτήρα και με δυνατότητες αξιοποίησης του Internet. Αποτελείται από δυο παράλληλα σενάρια. Το πρώτο σενάριο είναι αυτό της Ελληνικής Ιστορίας από τη σύσταση του νέου Ελληνικού κράτους έως την μεταπολίτευση. Το δεύτερο σενάριο είναι αυτό της Ευρωπαϊκής και Παγκόσμιας Ιστορίας από την περίοδο των μεγάλων αυτοκρατοριών στο τέλος του 19ου αι., έως τη λήξη του ψυχρού πολέμου και την κατάρρευση του ανατολικού μπλοκ.

Το λογισμικό επιτρέπει στο χρήστη με τη βοήθεια των βασικών εργαλείων του χάρτη και της χρονομηχανής να εστιάσει καταρχήν χωρικά και χρονικά στο αντικείμενο της ιστορικής του μελέτης και να διερευνήσει τα γεγονότα μέσα από ένα πλήθος ιστορικών πηγών. Η προσέγγιση της ιστορικής εξέλιξης είναι καθολική, καθώς με τη βοήθεια κατάλληλων ιστορικών χαρτών δίνονται παράλληλα με τη γενική - πολιτική ιστορία, πληροφορίες και πηγές σχετικές με τις οικονομικές, κοινωνικές, δημογραφικές, εθνογραφικές και άλλες μεταβολές σε διάφορα μέρη του πλανήτη. Επιπλέον οι μεταβολές αυτές προσεγγίζονται μέσα από το πρίσμα των ισορροπιών, των συσχετισμών και των συμμαχιών που διαμορφώθηκαν ανάμεσα σε κράτη στη διεθνή πολιτική σκηνή στις διάφορες ιστορικές περιόδους.

Εφόσον η διδασκαλία της Ιστορίας εμπεδώνεται καλύτερα μέσα από τη συσχέτιση παραστάσεων διαφόρων μορφών, στο λογισμικό συμπεριλαμβάνονται κείμενα, ιστορικοί χάρτες, φωτογραφίες, ιστορικά έγγραφα, πίνακες ζωγραφικής, πρωτοσέλιδα εφημερίδων και κινηματογραφικά και ηχητικά ντοκουμέντα. Το υλικό είναι οργανωμένο σε μια βάση δεδομένων που περιέχει πληροφορίες σχετικές με τις διαθέσιμες πηγές. Ο χρήστης καλείται να αναζητήσει τις ιστορικές πηγές που θα τον οδηγήσουν στα ιστορικά γεγονότα χρησιμοποιώντας τα παρεχόμενα εργαλεία. Συγκεκριμένα ο χρήστης καλείται να:

- Επιλέξει από τη χρονομηχανή την χρονική περίοδο που θέλει να μελετήσει
- Επιλέξει τη γεωγραφική περιοχή όπου θα αναζητήσει τις πηγές εστιάζοντας στην αντίστοιχη περιοχή του χάρτη

- Επιλέξει τις κατηγορίες των γεγονότων που θέλει να μελετήσει
- Αναζητήσει στο χάρτη τις διαφόρων τύπων ιστορικές πηγές που θα τον οδηγήσουν στα γεγονότα.
- Καταγράψει τις πληροφορίες που ο ίδιος εισπράττει από τις πηγές, να διατυπώσει υποθέσεις και να τις συγκρίνει με τις πληροφορίες που παρέχονται για την πηγή
- Συμβουλευτεί τις πληροφορίες που παρέχονται από τη Βάση Δεδομένων για τη συγκεκριμένη πηγή
- Κάνει μεμονωμένες ή συνδυαστικές αναζητήσεις ως προς τα διάφορα πεδία πληροφοριών που του παρέχονται
- Προσθέσει στη βάση δεδομένων προσωπικές του σημειώσεις για παρεχόμενες πηγές και να εισάγει νέες.

Το περιβάλλον μέσα στο οποίο αναπτύσσονται τα σενάρια καθορίζονται από δυο βασικές λειτουργίες, τον διαδραστικό χάρτη και τη χρονομηχανή που επιτρέπουν στο χρήστη να πλοηγηθεί στο χώρο και το χρόνο. Στο περιβάλλον αυτό η ιστορία καταγράφεται μέσα από τις πηγές και ο χρήστης παίζοντας το ρόλο του ιστορικού που περιπλανάται στην Ελλάδα, την Ευρώπη και τον υπόλοιπο κόσμο για να συλλέξει τα στοιχεία εκείνα που θα τον βοηθήσουν να ανακαλύψει την ιστορία. Έτσι η εξέλιξη του σεναρίου δεν είναι προκαθορισμένη. Η έρευνα γίνεται κάθε φορά στο χώρο και το χρόνο που ο χρήστης επιθυμεί. Επιπρόσθετα, ο χρήστης, έχει τη δυνατότητα να οριοθετήσει ακόμα περισσότερο την έρευνα του και να εστιάσει την έρευνα και την μελέτη των πηγών στο αντικείμενο του ενδιαφέροντος του. Στο περιβάλλον αυτό η γνώση της ιστορίας προκύπτει μέσα από την παρατήρηση και μελέτη πηγών και την κριτική αντιμετώπιση των πληροφοριών που περιέχουν.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό καλύπτει ενότητες μαθημάτων και των τριών τάξεων του Ενιαίου Λυκείου. Στην Α' τάξη, το μάθημα επιλογής «Ρίζες του Ευρωπαϊκού πολιτισμού». Στη Β' τάξη το μάθημα «Θέματα Ιστορίας». Και στη Γ' τάξη, το μάθημα γενικής παιδείας «Ιστορία του νεότερου και σύγχρονου κόσμου», καθώς και το μάθημα κατεύθυνσης «Ιστορία – θέματα νεοελληνικής ιστορίας».

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Εκτός από το cd με το λογισμικό, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες χρήσης, β) Βιβλίο Καθηγητή, γ) Βιβλίο Μαθητή.

21. ΗΡΟΔΟΤΟΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΤΟΥ ΗΡΟΔΟΤΟΥ
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/10.htm#
Κατασκευαστής	ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ # http://www.ilsp.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Είναι έτοιμη η τελική πιλοτική έκδοση, η οποία και περιγράφεται στο παρόν κείμενο. Αναπτύσσεται και προβλέπεται να ολοκληρωθεί εντός του 2001 το ολοκληρωμένο προϊόν που βασίζεται στην πιλοτική έκδοση.
Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε τουλάχιστον 100 σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε σημαντικό αριθμό επιμορφωτών. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό Παρουσίασης και Εξάσκησης με κειμενοκεντρική προσέγγιση για τη Διδασκαλία της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας, του Πολιτισμού και της Ιστορίας της Αρχαίας Ελλάδας μέσα από αποσπάσματα του Ηροδότου.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι στόχοι του εκπαιδευτικού λογισμικού "Διδασκαλία της Αρχαίας Ελληνικής γλώσσας, πολιτισμού και ιστορίας με βάση τα κείμενα του Ηροδότου" (συντομογραφία ΗΡΟΔΟΤΟΣ) μπορούν να συνοψιστούν στους ακόλουθους: κατανόηση της ιστορικής συνέχειας της ελληνικής γλώσσας, μεγαλύτερη κινητοποίηση των μαθητών απέναντι στο μάθημα των αρχαίων ελληνικών, εξάσκηση στην εκπόνηση γραπτών εργασιών και στην χρήση δικτύου, ανάπτυξη της διερευνητικής μάθησης, εξοικείωση των μαθητών με νέους τρόπους οργάνωσης της γνώσης, εισαγωγή πολιτιστικής διάστασης στη διδασκαλία των αρχαίων ελληνικών, έμφαση στη διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας αρχαίων κειμένων και υποβοήθηση των καθηγητών στην διδασκαλία και την παρακολούθηση της επίδοσης και της προόδου των μαθητών.

Με βάση τους παραπάνω στόχους, οι μαθητές ταξιδεύουν μέσα στον χώρο και τον χρόνο, πάνω σε έναν χάρτη που αποτυπώνει τα ταξίδια του Ηροδότου. Η προσέγγιση της διδασκαλίας είναι κειμενοκεντρική. Το αρχαίο κείμενο, πλήρως σχολιασμένο ως προς τα λεξιλογικά του στοιχεία, συνοδεύεται από μια απόδοση στα νέα ελληνικά. Για τον μαθητή υπάρχει η δυνατότητα σύγκρισης των δύο κειμένων με εισαγωγή της τεχνικής των παραλλήλων στοιχισμένων κειμένων. Κάθε κείμενο συνοδεύεται από σύντομες γραμματικοσυντακτικές, λεξιλογικές και ετυμολογικές παρατηρήσεις, καθώς και από ασκήσεις που υπό μορφή παιχνιδιού υποβοηθούν την εμπέδωση της διδασκόμενης ύλης.

Η πρωτοτυπία του λογισμικού εστιάζεται στην υλοποίηση ενός παραθύρου στον κόσμο του Ηροδότου, μέσα στο οποίο περιλαμβάνονται πολλά στοιχεία διαθεματικής προσέγγισης. Εδώ ο μαθητής βρίσκει συγκεντρωμένο εικαστικό υλικό από της αρχαιότητα (από αρχαιολογικούς χώρους, αγγεία και άλλα ευρήματα) που σχετίζονται θεματικά με το κείμενο που εξετάζει κάθε φορά. Υπάρχουν επίσης έργα της νεότερης ελληνικής λογοτεχνίας και ευρωπαϊκής ζωγραφικής που τονίζουν την επίδραση που άσκησε και ασκεί ακόμα και σήμερα ο Ηρόδοτος στον σύγχρονο ευρωπαϊκό πολιτισμό.

Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να εισάγουν δικό τους υλικό, με τη μορφή συνθετικών εργασιών πάνω στα θέματα που προτείνονται από το πρόγραμμα, αλλά και να επεκτείνουν το πρόγραμμα εισάγοντας τα δικά τους επεισόδια στο ταξίδι του Ηροδότου. Για τον σκοπό αυτό, χρησιμοποιούν βιβλιοθήκες-τράπεζες υλικού που παρέχει το λογισμικό ή ανατρέχουν στη βιβλιογραφία που επίσης τους προσφέρεται και κάνουν χρήση του τοπικού σχολικού δικτύου, αλλά και του διαδικτύου (Internet). Τα αποτελέσματα των εργασιών τους μπορούν να διατεθούν στον δικό τους κόμβο στο διαδίκτυο.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Αρχαία Ελληνικά Α' Γυμνασίου:** Επεισόδιο Κροίσου –Σόλωνα, Ναυμαχία της Σαλαμίνας, Αιγυπτιακός Λόγος, Μετάφραση- Γραμματική - Συντακτικό
- **Ιστορία Α' Γυμνασίου:** Σόλωνας- Κράτη της Ανατολής στην Αρχαία Εποχή, Ναυμαχία της Σαλαμίνας, Αρχαίος Αιγυπτιακός πολιτισμός, Μαντείο των Δελφών
- **Νέα Ελληνικά Α' Γυμνασίου**

Η μελλοντική ολοκληρωμένη έκδοση του προϊόντος, που αναπτύσσεται αυτόν τον καιρό, θα περιλαμβάνει δραστηριότητες για:

- Αρχαία Ελληνικά Α' Γυμνασίου
- Αρχαία Ελληνικά Β' Γυμνασίου
- Αρχαία Ελληνικά Γ' Γυμνασίου
- Ιστορία Α' Γυμνασίου

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Τεχνικό Εγχειρίδιο, β) Εγχειρίδιο Καθηγητή, γ) Εγχειρίδιο Μαθητή.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



22. ΘΕΜΑΤΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΕΧΝΗΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Ιστορία της Τέχνης
Προέλευση	ΕΛΠΗΝΩΡ
Website έργου	# http://odysseia.cti.gr/elpinor/anapt10.htm#
Ανάδοχος	Exodus
	# http://www.exodus.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Πιλοτικό λογισμικό υπό ανάπτυξη (σχεδιάστηκε και κατασκευάζεται με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ). Για πληροφορίες σχετικά με την διάθεση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr
---------	--

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το λογισμικό για την Ιστορία της Τέχνης προσφέρει τη δυνατότητα διερευνητικής πλοήγησης σε καλλιτέχνες και έργα του 15ου, 16ου, και 19ου αιώνα. Ο μαθητής ταξιδεύει στην Ευρώπη επιλέγοντας τον τόπο και το χρονικό πλαίσιο και ξεναγείται στα ιστορικά δεδομένα, στους καλλιτέχνες και τα χαρακτηριστικά τους, στις τεχνотροπίες και τα έργα τους.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό παρέχει μια βιβλιοθήκη πινάκων, γλυπτών, αρχιτεκτονημάτων κ.ά. (περίπου 300) στην οποία έχουν δυνατότητα άμεσης πρόσβασης ο καθηγητής και οι μαθητές ώστε να εμπλουτίζεται η διδασκαλία με την ανάλυση και σύγκριση των βασικών εννοιών κάθε τεχνотροπίας. Στη βιβλιοθήκη περιέχονται και θεωρητικά στοιχεία για κάθε καλλιτεχνικό κίνημα και τους αντίστοιχους δημιουργούς (π.χ. χαρακτηριστικά αναγεννησιακής ζωγραφικής ή βιογραφικά στοιχεία ενός καλλιτέχνη), καθώς και ιστορικο-κοινωνικά δεδομένα της υπό εξέταση περιοχής. Το υλικό οργανώνεται αρχικά ανά ιστορική εποχή και γεωγραφική περιοχή, στη συνέχεια ανά τέχνη και τέλος, ανά καλλιτέχνη. Στη βιβλιοθήκη μπορούν ανά πάσα στιγμή να αλλαχθούν τα δεδομένα, καθώς και να προστεθούν καινούργιες εγγραφές.

Για την ανάπτυξη της εφαρμογής χρησιμοποιείται η πλατφόρμα του Αβακίου (E-Slate). Στο λογισμικό χρησιμοποιούνται οι ψηφίδες «χάρτης», «χρονομηχανή», «εξερευνητής πινάκων», «γλωσσάρι», «βάση δεδομένων», «ερώτηση», «τηλεόραση», ενώ μπορεί να προστεθεί και μουσική.

Η εφαρμογή καλύπτει τα εξής καλλιτεχνικά ρεύματα:

- Αναγέννηση
- Ρεαλισμό
- Ιμπρεσιονισμό

και τις εξής τρεις εικαστικές τέχνες: Ζωγραφική, Γλυπτική, Αρχιτεκτονική.

Ο μαθητής ταξιδεύει στο χώρο και στο χρόνο, για παράδειγμα στην Ιταλία την εποχή της Αναγέννησης. Το ταξίδι γίνεται με τη χρονομηχανή και με επιλογή χώρας και έπειτα πόλης πάνω στον αντίστοιχο χάρτη της κάθε περιόδου. Στη συνέχεια ο μαθητής μέσω της ψηφίδας «εξερευνητής πινάκων» μπορεί να δει πληροφορίες για το κοινωνικό, πολιτικό, οικονομικό πλαίσιο της περιοχής, τα σημαντικά μνημεία και τους καλλιτέχνες που έδρασαν εκεί καθώς και τα έργα τους. Το λογισμικό παρέχει τη δυνατότητα εστίασης, μεγέθυνσης, απομόνωσης τμημάτων ενός καλλιτεχνικού έργου και παραβολής με άλλα έργα.

Η παρουσίαση πλούσιου εποπτικού υλικού, η αλληλεπίδραση του μαθητή με αυτό, καθώς και οι δυνατότητες σύγκρισης μεταξύ έργων και καλλιτεχνών καθιστούν το λογισμικό πρόσφορο για την πραγματοποίηση δραστηριοτήτων διερευνητικού και διαθεματικού χαρακτήρα. Η συνειδητοποίηση των καλλιτεχνικών ρευμάτων και της πορείας των καλλιτεχνών πρέπει να προκύψει μέσα από τη συγκριτική μελέτη των επιμέρους ιστορικών, κοινωνικών και πολιτικών στοιχείων κάθε εποχής, διότι η ιστορία της τέχνης είναι αναπόσπαστο κομμάτι τους και δεν μπορεί να εξετάζεται ξεκομμένη από αυτά.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό αυτό συνοδεύει τη διδασκαλία του μαθήματος επιλογής «Ιστορία Τέχνης» που διδάσκεται στην Γ' τάξη του λυκείου.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Εκτός από το cd με το λογισμικό, αναπτύσσονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες χρήσης, β) Βιβλίο Καθηγητή, γ) Βιβλίο Μαθητή.



23. ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Ανάπτυξη Πιλοτικού Λογισμικού πολυμέσων για τη θεματική ενότητα της Θρησκευτικής Αγωγής στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/02.htm#
Κατασκευαστής	MLS Πληροφορική Α.Ε.
	# http://www.mls.gr/#
Στάδιο Ανάπτυξης	Β' έκδοση πιλοτικού λογισμικού
Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί
Διάθεση	Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό που υποστηρίζει τη διδασκαλία του μαθήματος των Θρησκευτικών. Περιλαμβάνει τρεις μικρόκοσμους που αφορούν (α) Τη δεύτερη περιοδεία του Αποστόλου Παύλου και την ίδρυση των πρώτων χριστιανικών κοινοτήτων στην Ελλάδα (β) Τη Βυζαντινή Τέχνη στην πόλη της Θεσσαλονίκης και (γ) Γνωριμία με το Ισλάμ.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό περιλαμβάνει τρεις ενότητες:

1. Η δεύτερη περιοδεία του Αποστόλου Παύλου και η ίδρυση των πρώτων χριστιανικών κοινοτήτων στην Ελλάδα. Οι επιμέρους διδακτικοί στόχοι αυτής της ενότητας είναι η γνώση και κατανόηση του κηρύγματος του Αποστόλου Παύλου και της σημασίας του για τη μετέπειτα ιστορία της εκκλησίας καθώς και επισήμανση των δυσκολιών που αντιμετώπισε η διάδοση του Χριστιανισμού στο τότε γεωγραφικό, ιστορικό και πολιτιστικό πλαίσιο.
2. Βυζαντινή Τέχνη στην πόλη της Θεσσαλονίκης
Στόχος αυτής της ενότητας είναι να γνωρίσουν οι μαθητές τις πολιτιστικές αξίες της Βυζαντινής Τέχνης, ώστε να είναι σε θέση να τις εντοπίζουν, να τις κατανοούν και να τις ερμηνεύουν. Αυτό επιχειρείται μέσα από τη μελέτη των Βυζαντινών εκκλησιών της Θεσσαλονίκης.
3. Γνωριμία με άλλες θρησκείες: Το Ισλάμ
Διδακτικός στόχος αυτής της ενότητας είναι η διαμόρφωση μιας γενικότερης άποψης για το θρησκευτικό φαινόμενο σε διεθνές επίπεδο και μιας ευρύτερη αντίληψη για την αναζήτηση του Θεού από τον άνθρωπο. Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με τους κυριότερους σταθμούς της ιστορικής διαδρομής του Ισλάμ, τις βασικές διδασκαλίες του και τα ουσιώδη της λατρείας του.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό υποστηρίζει δραστηριότητες για:

- **Θρησκευτικά Β' Γυμνασίου:** Η περιοδεία του Αποστόλου Παύλου και η ίδρυση των πρώτων χριστιανικών κοινοτήτων στην Ελλάδα, η βυζαντινή τέχνη στην πόλη της Θεσσαλονίκης.
- **Θρησκευτικά Β' Λυκείου:** Γνωριμία με άλλες θρησκείες: το Ισλάμ.

Το λογισμικό μπορεί επίσης να αξιοποιηθεί και σε άλλα μαθήματα όπως: Ιστορία και Γεωγραφία.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Καθηγητή, β) Μαθητή.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



24. Interactive Physics 2000

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού στη διεθνή αγορά (αγγλική έκδοση) και κατασκευάστρια εταιρία	Interactive Physics 2000 της εταιρίας MSC Working Knowledge
Γνωστικό Αντικείμενο:	Φυσική
Επίπεδο / τάξεις:	Γυμνάσιο και Λύκειο
Φορέας που υλοποιεί τον εξελληνισμό και την προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα	Rainbow Computer A.E.

Στοιχεία για το εξελληνισμένο λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	<p>Η πνευματική ιδιοκτησία του εξελληνισμένου λογισμικού «Interactive Physics 2000» ανήκει στον αρχικό δικαιούχο πνευματικής ιδιοκτησίας MSC Working Knowledge</p> <p>Δικαίωμα διάθεσης του εξελληνισμένου λογισμικού στην ελληνική αγορά έχει η εταιρία Rainbow Computer A.E.</p> <p>Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει την απόκτηση αδειών χρήσης και αντιτύπων του εξελληνισμένου λογισμικού και του συνοδευτικού υλικού για 350 σχολικά εργαστήρια των 10-12 σταθμών εργασίας.</p>
Πιστοποίηση λογισμικού	<p>Η ελληνική έκδοση του λογισμικού δεν έχει ακόμη ολοκληρωθεί πλήρως ώστε να σταλεί στο Π.Ι. για αξιολόγηση. Αυτό αναμένεται να γίνει μέσα στον Μάρτη 2001.</p> <p>Η αγγλική έκδοση του λογισμικού έχει αξιολογηθεί από το Π.Ι. και έχει προταθεί για εξελληνισμό και προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα, με στόχο την εισαγωγή του εξελληνισμένου λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία.</p>
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	<p>Η ολοκληρωμένη τελική έκδοση του εξελληνισμένου λογισμικού δεν έχει σταλεί ακόμη στα σχολικά εργαστήρια. Η αποστολή του στα σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας αναμένεται να ξεκινήσει το Απρίλη του 2001 (μετά την αξιολόγηση και τελική γνωμοδότηση από το Π.Ι.)</p> <p>Σε μερικά σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας έχει διατεθεί η Beta έκδοση του εξελληνισμένου λογισμικού</p>
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Beta έκδοση εξελληνισμένου λογισμικού
Διαθέσιμη έκδοση για αξιολόγηση / επιμόρφωση	<p>Περιορισμένος αριθμός αντιτύπων της Beta έκδοσης του εξελληνισμένου λογισμικού μπορεί να διατεθεί για σκοπούς αξιολόγησης και επιμόρφωσης.</p> <p>Η Beta έκδοση έχει λίγα γνωστά σφάλματα, αλλά είναι κατάλληλη για χρήση σε επιμορφώσεις.</p>
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Στην ελληνική αγορά διατίθεται προς το παρόν μόνο η αγγλική έκδοση του λογισμικού. Η ελληνική έκδοση αναμένεται να διατεθεί στην αγορά τον Μάιο 2001, από την εταιρία Rainbow Computer A.E.
Ειδικές τιμές	-

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό διερευνητικού χαρακτήρα Interactive Physics είναι ένα «ανοιχτό» περιβάλλον μάθησης. Είναι ένα πλήρες εργαστήριο κίνησης στον υπολογιστή που συνδυάζει μια απλή διεπαφή (user interface) με μια δυνατή μηχανή που προσομοιώνει τις βασικές αρχές της Κλασσικής Μηχανικής του Νεύτωνα.

Με το Interactive Physics ο εκπαιδευτικός δημιουργεί προσομοιώσεις σχεδιάζοντας αντικείμενα στην οθόνη και ζωντανεύοντάς τα με κίνηση. Υπάρχουν διαθέσιμα ελατήρια, σχοινιά,

αποσβεστήρες, μετρητές και μια ποικιλία άλλων σχηματικών αντικειμένων. Κάνοντας κλικ στην Εκτέλεση, η προσομοίωση τίθεται σε κίνηση. Η ισχυρή μηχανή προσομοίωσης του Interactive Physics ορίζει πώς θα κινηθούν τα αντικείμενα και παρουσιάζει μια πολύ ρεαλιστική κίνηση.

Μεγέθη όπως η ταχύτητα, η επιτάχυνση, η ροπή, η γωνιακή ροπή, η κινητική ενέργεια και η τριβή μπορούν να υπολογιστούν ενώ εκτελείται η προσομοίωση. Οι μετρήσεις αυτές μπορούν να εμφανιστούν με αριθμούς, με γραφικές παραστάσεις ή κινούμενα διανύσματα.

Με το Interactive Physics παρέχεται η δυνατότητα δοκιμής εναλλακτικών υποθετικών σεναρίων. Οι μαθητές μπορούν να κάνουν προβλέψεις, να εκτελούν προσομοιώσεις και να βλέπουν άμεσα τα αποτελέσματα. Επίσης, το Interactive Physics διαθέτει ένα ενσωματωμένο σύστημα προγραμματισμού (scripting) που επεκτείνει τις δυνατότητές του.

Μερικοί από τους γενικούς διδακτικούς στόχους του λογισμικού είναι:

- Να ασκηθούν οι μαθητές στην περιγραφή, στην ερμηνεία και στην πρόβλεψη φαινομένων
- Να ασκηθούν στη διαδικασία μοντελοποίησης φαινομένων ή καταστάσεων.
- Να καλλιεργήσουν νοητικές δεξιότητες για την αντιμετώπιση προβλημάτων

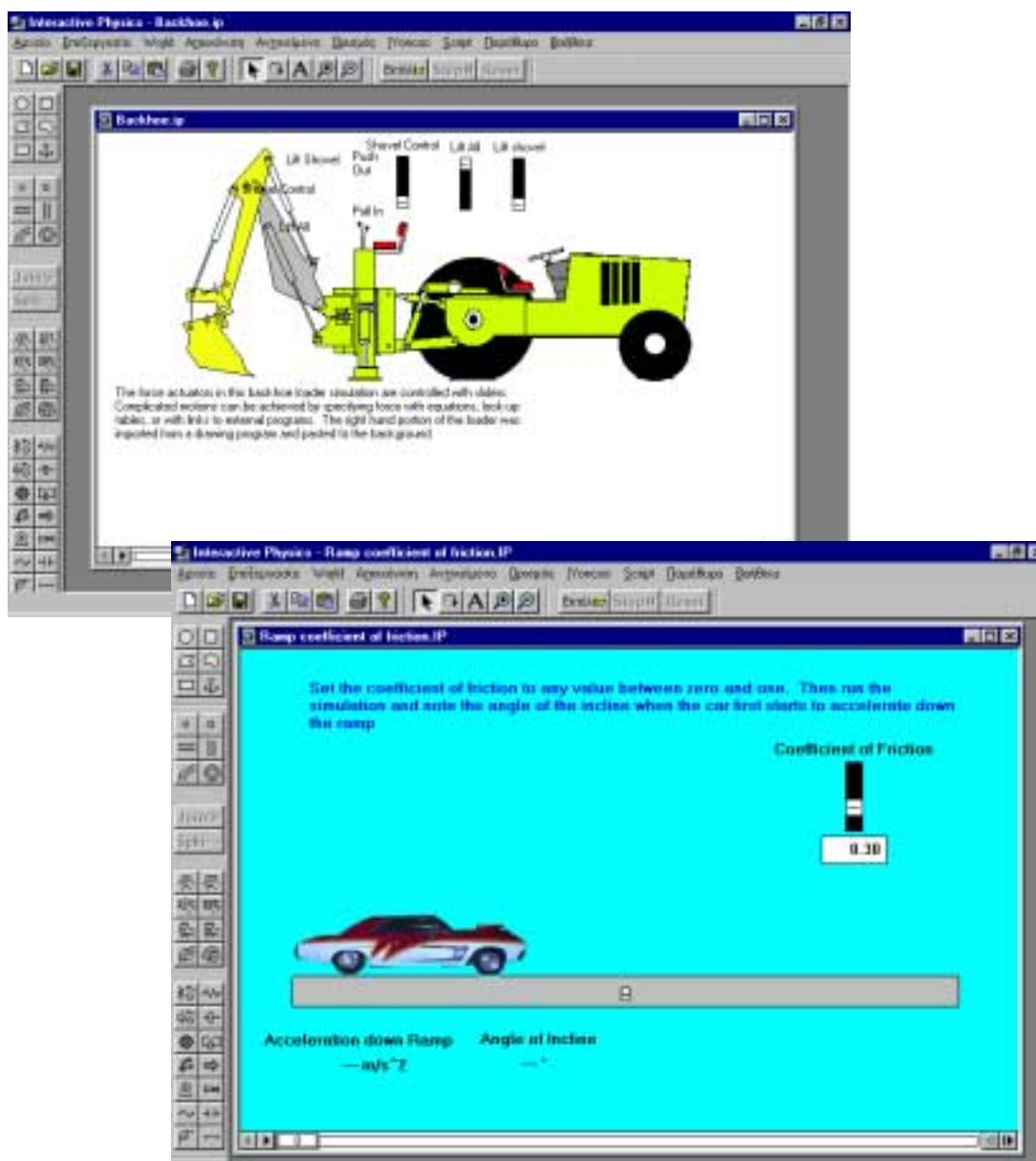
Συνοδευτικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες της ελληνικής έκδοσης:

Το εξελληνισμένο λογισμικό συνοδεύεται από έτοιμες εκπαιδευτικές δραστηριότητες για τα εξής θέματα:

Τίτλος ενότητας	Τίτλος Μαθήματος	Τάξη	Γενικές έννοιες και μεγέθη
1. Ταλαντώσεις	Ταλαντώσεις	Γ' Γυμνασίου	περιοδικό φαινόμενο, ταλάντωση, πλάτος ταλάντωσης, συχνότητα, περίοδος ταλάντωσης
2. Δυναμική σε μια διάσταση	Νόμος αδράνειας	A' Λυκείου	ταχύτητα, ευθύγραμμη ομαλή κίνηση, επιτάχυνση, δύναμη, αδράνεια
3. Δυναμική στο επίπεδο	Ορθογώνιο σύστημα αναφοράς και ανάλυση μετατόπισης, ταχύτητας και δύναμης σε συντεταγμένες	A' Λυκείου	τριγωνομετρικοί αριθμοί, συνιστώσες, συνισταμένη.
4. Κρούσεις και σχετικές κινήσεις	Κρούσεις σε μία και δύο διαστάσεις	Γ' Λυκείου Θετική και Τεχνολογική κατεύθυνση	ταχύτητα, επιτάχυνση, επιτάχυνση της βαρύτητας, ανεξαρτησία κινήσεων
5. Διατήρηση Μηχανικής Ενέργειας	Διατήρηση μηχανικής ενέργειας στην ελεύθερη πτώση	A' Λυκείου	μάζα, ταχύτητα, χρόνος ανόδου, μέγιστο ύψος, κινητική ενέργεια, δυναμική ενέργεια, μηχανική ενέργεια.
6. Δυναμική στο επίπεδο	Ο νόμος της τριβής	A' Λυκείου	μάζα, ταχύτητα, επιτάχυνση, βάρος, κάθετη δύναμη, στατική τριβή, τριβή ολίσθησης, συντελεστής τριβής ολίσθησης, συντελεστής στατικής τριβής
7. Ευθύγραμμη κίνηση	Ομαλή κίνηση	A' Λυκείου	σύστημα αναφοράς, τροχιά, θέση, μετατόπιση, διάστημα, χρονική στιγμή, χρονική διάρκεια, ταχύτητα.
8. Ευθύγραμμη κίνηση	Ομοιόμορφα μεταβαλλόμενη κίνηση	A' Λυκείου	σύστημα αναφοράς, τροχιά, θέση, μετατόπιση, διάστημα, χρονική στιγμή, χρονική διάρκεια, ταχύτητα, επιτάχυνση
9. Δυναμική στο Επίπεδο.	Ομαλή κυκλική κίνηση και χαρακτηριστικά της μεγέθη.	A' Λυκείου	τροχιά, ταχύτητα, κεντρομόλος επιτάχυνση, περίοδος, συχνότητα.
10. Δυναμική στο επίπεδο	Νόμος του Νεύτωνα σε διανυσματική μορφή και σε αλγεβρική μορφή	A' Λυκείου	Ταχύτητα, επιτάχυνση, επιτάχυνση της βαρύτητας, ανεξαρτησία κινήσεων

11. Διατήρηση μηχανικής ενέργειας	Μεταβολή κινητικής ενέργειας	A' Λυκείου	ταχύτητα, επιτάχυνση, έργο, κινητική ενέργεια
12. Διατήρηση ορμής	Διατήρηση ορμής σε κλειστά συστήματα δύο σωμάτων σε μία διάσταση	A' Λυκείου	μάζα, μετατόπιση, ταχύτητα, ορμή, κινητική ενέργεια, διατήρηση ορμής, διατήρηση ενέργειας, ελαστική κρούση, ανελαστική κρούση.
13. Κινητική Θεωρία των Ιδανικών Αερίων	Κινητική Θεωρία των Ιδανικών Αερίων	B' Λυκείου Θετικής – Τεχνολογικής Κατεύθυνσης	Ελαστική κρούση, Ορμή, Πίεση.
14. Ηλεκτρικό Πεδίο	Πείραμα του Millikan	B' Λυκείου Θετική και τεχνολογική κατεύθυνση	Ομογενές ηλεκτρικό πεδίο, ένταση ηλεκτρικού πεδίου, δύναμη ηλεκτρικού πεδίου σε ηλεκτρικό φορτίο, αρνητικό ηλεκτρικό φορτίο, συνθήκη ισορροπίας, μέγιστος κοινός διαιρέτης.
15. Μαγνητικό πεδίο	Κίνηση φορτισμένου σωματιδίου σε ομογενές μαγνητικό πεδίο	B' Λυκείου Θετική/τεχνολογική κατεύθυνση	δύναμη Lorentz, ένταση μαγνητικού πεδίου, κεντρομόλος δύναμη, ταχύτητα, περίοδος, ομαλή κυκλική κίνηση, ομογενές μαγνητικό πεδίο.
16. Ηλεκτρικό Πεδίο	Μέτρηση ειδικού φορτίου με τη μέθοδο Thomson	B' Λυκείου Θετική και τεχνολογική κατεύθυνση	Ειδικό φορτίο, Ομογενές ηλεκτρικό πεδίο, Ένταση ηλεκτρικού πεδίου, Δύναμη ηλεκτρικού πεδίου σε ηλεκτρικό φορτίο, Ομογενές μαγνητικό πεδίο, Ένταση μαγνητικού πεδίου, δύναμη μαγνητικού πεδίου σε κινούμενο ηλεκτρικό φορτίο (δύναμη Lorentz).
17. Δυνάμεις μεταξύ ηλεκτρικών φορτίων	Νόμος Coulomb	B' Λυκείου Γενικής Παιδείας	Σημειακό ηλεκτρικό φορτίο, αντίθετες δυνάμεις, συνισταμένη δυνάμεων, νόμος δράσης-αντίδρασης.
18. Μηχανικές Ταλαντώσεις.	Απλή αρμονική Ταλάντωση, Διατήρηση της μηχανικής ενέργειας και μη διατήρηση της ορμής.	B' Λυκείου Γενικής Παιδείας	περιοδικό φαινόμενο, ταλάντωση, πλάτος ταλάντωσης, συχνότητα, περίοδος ταλάντωσης, γωνιακή ταχύτητα, ταχύτητα – επιτάχυνση ταλαντωτή, δυναμική ενέργεια ταλαντωτή, κινητική ενέργεια ταλαντωτή, ολική ενέργεια ταλαντωτή, ορμή ταλαντωτή.
19. Κρούσεις και Σχετικές Κινήσεις.	Ελαστική κρούση δύο σωμάτων.	Γ' Λυκείου Θετική και Τεχνολογική κατεύθυνση	μάζα, ταχύτητα, ορμή, διατήρηση ορμής, ελαστική κρούση.
20. Ηλεκτρικές και Μηχανικές Ταλαντώσεις	Φθίνουσα Μηχανική ταλάντωση	Γ' Λυκείου Θετικής και Τεχνολογικής Κατεύθυνσης	ταλάντωση, φθίνουσα ταλάντωση, πλάτος ταλάντωσης, δύναμη απόσβεσης, σταθερά απόσβεσης, συχνότητα, περίοδος ταλάντωσης, δυναμική ενέργεια ταλαντωτή, κινητική ενέργεια ταλαντωτή, ολική ενέργεια ταλαντωτή.

Συνοδευτικά Εγχειρίδια:	<p>Το λογισμικό συνοδεύεται από τα εξής βιβλία:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interactive Physics Εγχειρίδιο Χρήστη 2. Interactive Physics Βιβλίο Μαθητή 3. Interactive Physics Βιβλίο Καθηγητή <p>Τα παραπάνω διατίθενται σε ηλεκτρονική (εκτυπώσιμη) μορφή μέσα στο CD του λογισμικού.</p>
Περισσότερα στοιχεία	<p>Στη διεύθυνση της κατασκευάστριας εταιρείας στο Internet:</p> <p>http://www.krev.com/products/ip.html</p>



25. ΙΡΙΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Η Τέχνη των Μαθηματικών και τα Μαθηματικά της Τέχνης
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/11.htm#
Κατασκευαστής	Εκπαιδευτήρια Δούκα Α.Ε # http://www.doukas.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφηγηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Εκκρεμεί η αξιολόγηση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για το λογισμικό.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Διερευνητικό λογισμικό πολυμέσων το οποίο εμπλουτίζει τη διδασκαλία δύο γνωστικών αντικειμένων, των Μαθηματικών και Καλλιτεχνικών. Δίνεται η δυνατότητα διερεύνησης τρόπων κατασκευής διακοσμητικών μοτίβων με χρήση μαθηματικών αλγορίθμων. Επίσης οι μαθητές έρχονται σε επαφή με νόμους που διέπουν την αισθητική και γεωμετρική τους κατασκευή αρχιτεκτονικών κτισμάτων και έχουν την δυνατότητα εξερεύνησης του τρόπου χρήσης βασικών μονάδων στην κατασκευή και στην κάλυψη επιφάνειας.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Η ΙΡΙΣ είναι ένα διερευνητικό λογισμικό πολυμέσων το οποίο εμπλουτίζει τη διδασκαλία δύο γνωστικών αντικειμένων, Μαθηματικά και Καλλιτεχνικά, με τρόπο τέτοιο ώστε το πλαίσιο του ενός να βοηθάει τη διδακτική και μαθησιακή αντιμετώπιση του άλλου. Οι παιδαγωγικές αρχές που διέπουν το σχεδιασμό του λογισμικού στηρίζονται στην άποψη ότι η μάθηση προϋποθέτει την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών σε ένα κοινωνικό πλαίσιο τάξης το οποίο αποτελείται πρωταρχικά από τον εκπαιδευτικό (μέσω των διδακτικών του παρεμβάσεων) και από την αλληλεπίδραση των μαθητών μεταξύ τους με τα διδακτικά εργαλεία (π.χ. βιβλία, αναλυτικό πρόγραμμα, υπολογιστικά περιβάλλοντα κ.ά.).

Οι λειτουργίες των μικρόκοσμων υποστηρίζονται στο περιβάλλον επικοινωνίας του χρήστη, από υπολογιστικά εργαλεία που επιτρέπουν στο μαθητή μια ποικιλία δράσεων. Με τη βοήθεια των εργαλείων αυτών, επιτρέπεται στο μαθητή να σκηνοθετεί και να διαδραματίζει την αναφερόμενη στο πρόβλημα κατάσταση με δυνατότητα επιλογής των κατάλληλων αντικειμένων και ενεργειών που θα του επιτρέψουν να επιλύσει το πρόβλημά του.

Οι μικρόκοσμοι περικλείουν χαρακτηριστικά και εφαρμογές τα οποία βασίζονται στη διαλογική επικοινωνία με άμεσο χειρισμό και πολλαπλές αναπαραστάσεις, δημιουργώντας ένα περιβάλλον φιλικό, εύκολα προσπελάσιμο και εξερευνησιμο. Οι τρεις μικρόκοσμοι του λογισμικού, βασισμένοι στα τεχνολογικά εργαλεία, είναι:

- Ο μικρόκοσμος των διακοσμητικών μοτίβων, όπου δίνεται η δυνατότητα διερεύνησης τρόπων κατασκευής διακοσμητικών μοτίβων με χρήση μαθηματικών αλγορίθμων (π.χ. νόμοι συμμετρίας). Επίσης, τα διακοσμητικά μοτίβα μπορούν να επεξεργαστούν μαθηματικά (π.χ. αναγνώριση σχημάτων, αναγνώριση των νόμων της συμμετρίας που χρησιμοποιήθηκαν στην κατασκευή του μικρόκοσμου, μέτρηση, κατασκευή, ομοιότητα σχημάτων) μέσα από κατάλληλες δραστηριότητες.
- Ο μικρόκοσμος του αρχιτέκτονα όπου μέσα από την διερεύνηση αρχιτεκτονικών

κτισμάτων (π.χ. μνημεία, κτίρια, πλατείες) οι μαθητές έρχονται σε επαφή με νόμους που δίνουν την αισθητική και γεωμετρική τους κατασκευή.

- Ο μικρόκοσμος του Escher όπου τα γεωμετρικά επαναλαμβανόμενα μοτίβα του Escher δίνουν την δυνατότητα εξερεύνησης του τρόπου χρήσης βασικών μονάδων στην κατασκευή και στην κάλυψη επιφάνειας.

Το λογισμικό συνοδεύεται από 6 πλήρως αναλυμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες με αντικείμενο την εισαγωγή στη μέτρηση επιφανειών, τα εμβαδά και την ομοιότητα σχημάτων, το πυθαγόρειο θεώρημα και την τετραγωνική ρίζα καθώς επίσης και τη δημιουργία διακοσμητικών μοτίβων από υπάρχοντα ρωμαϊκά μωσαϊκά.

Η ΙΡΙΣ αποτελείται από τοπικό και διαδικτυακό λογισμικό. Το τοπικό λογισμικό αποτελείται από τρία εργαλεία: τον Δημιουργό Μονάδων, τον Σχεδιαστή Μωσαϊκών και τη Γεννήτρια Μοτίβων. Με τα δύο πρώτα ο χρήστης έχει τη δυνατότητα δημιουργίας απλών ή σύνθετων δομικών μονάδων - μοτίβων. Με το τρίτο, τοποθετεί σε κανάβο ένα ή περισσότερα από τα μοτίβα που κατασκεύασε με τα δύο παραπάνω εργαλεία και δημιουργεί το σύνολο του σχεδίου του χρησιμοποιώντας έναν επαναληπτικό τρόπο τοποθέτησης του μοτίβου στις διακριτές θέσεις του κανάβου (συνήθως τετράγωνα). Προβλέπεται επιπλέον η συνέργια του λογισμικού με το Geometer's Sketchpad ως Γεωμετρικό Κατασκευαστή.

Οι ευρύτεροι στόχοι της διδακτικής και μαθησιακής αντιμετώπισης μαθηματικών εννοιών μέσα από τα παραπάνω σενάρια εστιάζουν στην συσχέτιση αυτών των μαθηματικών εννοιών με την πολιτισμική ζωή και ενασχόληση. Μέσα σ' ένα τέτοιο πλαίσιο τα μαθηματικά μαθαίνονται ως τμήμα του πολιτισμικού μας γίνεσθαι και οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν την αξία χρήσης μαθηματικών αλγορίθμων στην επίλυση πρακτικών και αισθητικών προβλημάτων.

Το διαδικτυακό λογισμικό αποτελείται από τρία κέντρα υπηρεσιών, το Κέντρο Πληροφόρησης (με Gallery, Πηγές Μαθηματικών/ Τέχνης, Γλωσσάρι, Αναζήτηση), το Κέντρο Αλληλεπίδρασης και Παρέμβασης (με Σχέδια Μαθημάτων, Προτεινόμενες Εργασίες, Πεπραγμένες Δραστηριότητες, Αναζήτηση) και το Κέντρο Επικοινωνίας (με E-mail/Mailing List, Chat, Forum).

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Μαθηματικά Α' Γυμνασίου:** αποτύπωση και αναπαράσταση επιφάνειας, μέτρηση και υπολογισμός εμβαδού, ίσα και ισεμβαδικά σχήματα, μετασχηματισμός σχημάτων.
- **Μαθηματικά Β' Γυμνασίου:** αποτύπωση και αναπαράσταση επιφάνειας, μέτρηση πολυγωνικών επιφανειών, Πυθαγόρειο θεώρημα, ίσα και ισεμβαδικά σχήματα, μετασχηματισμός σχημάτων.
- **Μαθηματικά Γ' Γυμνασίου:** αποτύπωση και αναπαράσταση επιφάνειας, Πυθαγόρειο θεώρημα, ίσα και ισεμβαδικά σχήματα, μετασχηματισμός σχημάτων.
- **Καλλιτεχνικά Α' Γυμνασίου:** αποτύπωση και αναπαράσταση επιφάνειας, διαμόρφωση και διακόσμηση χώρων (μοτίβα και μωσαϊκά), αναπαράσταση μωσαϊκών.
- **Καλλιτεχνικά Β' Γυμνασίου:** αποτύπωση και αναπαράσταση επιφάνειας, διαμόρφωση και διακόσμηση χώρων (μοτίβα και μωσαϊκά), αναπαράσταση μωσαϊκών.
- **Καλλιτεχνικά Γ' Γυμνασίου:** αποτύπωση και αναπαράσταση επιφάνειας, διαμόρφωση και διακόσμηση χώρων (μοτίβα και μωσαϊκά), αναπαράσταση μωσαϊκών.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Βιβλίο Μαθητικών Δραστηριοτήτων, β) Βιβλίο Καθηγητή, γ) Εγχειρίδιο Χρήσης.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.

26. ΚΑΣΤΑΛΙΑ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Μαθησιακό Περιβάλλον Διαλογικών Πολυμέσων για τη Διερευνητική Μελέτη της Ιστορίας και της Τέχνης με τη Χρήση των Ιστορικών Πηγών
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/09.htm#
Κατασκευαστής	01 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α.Ε.
	# http://www.01p.gr/#
Στάδιο Ανάπτυξης	Β' έκδοση πιλοτικού λογισμικού

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, Ανάδοχος).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό διερευνητικής αναζήτησης με γνωστικά αντικείμενα την Ιστορία και την Τέχνη. Συγκεκριμένα αναφέρεται στην Ιστορία της Αρχαϊκής Κορίνθου και Αθήνας και στη διαμόρφωση της αρχαίας Ελληνικής Τέχνης.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Η "ΚΑΣΤΑΛΙΑ" είναι ένα μαθησιακό περιβάλλον διαλογικών πολυμέσων, υποστηριζόμενο από υπολογιστές και δίκτυο, για τη διερευνητική μελέτη της ιστορίας και της τέχνης με τη χρήση των ιστορικών πηγών.

Το λογισμικό διαθέτει στον μαθητή ιστορικές πηγές ως πληροφοριακό υλικό και σειρά εργαλείων (βιβλιοθήκες έρευνας οργανωμένες σε βάση δεδομένων, εικονικό μουσείο, χάρτες, ευρετήρια) για την επεξεργασία των πηγών. Διαθέτει επίσης χώρο εργασίας μέσα στον οποίο μπορούν να μελετηθούν επιλεγμένες θεματικές ενότητες του γνωστικού αντικειμένου. Οι άξονες για τον προσανατολισμό της μελέτης είναι τα σενάρια, που επιτρέπουν να φωτισθούν διάφορες όψεις των θεματικών εννοιών (μείζονα σενάρια), αλλά και οι δραστηριότητες και οι εργασίες που περιέχονται στα σενάρια. Παρέχονται ακόμη δυνατότητες εμπλουτισμού του λογισμικού με νέες θεματικές ενότητες – σενάρια – δραστηριότητες και αντίστοιχο υλικό ιστορικών πηγών, όπως επίσης και δυνατότητα χρήσης δικτύου για επικοινωνία με μαθητές και καθηγητές του ίδιου ή άλλων σχολείων για συλλογική αντιμετώπιση και εκτέλεση εργασιών.

Για τη μελέτη του αρχαϊκού κόσμου το διδακτικό υλικό αναφέρεται στις παρακάτω θεματικές ενότητες:

- Αρχαϊκή Κόρινθος - εμπορική Πόλη-Κράτος της Μεσογείου
- Αρχαϊκή Αθήνα - η θεμελίωση δημοκρατικών θεσμών
- Η τέχνη της αρχαϊκής Κορίνθου και της αρχαϊκής Αθήνας

Για τη μελέτη κάθε θεματικής ενότητας έχουν αναπτυχθεί σενάρια βαθμιαία αυξανόμενης πολυπλοκότητας. Τα σενάρια ανά θεματική ενότητα είναι:

- Αρχαϊκή Κόρινθος - εμπορική Πόλη-Κράτος της Μεσογείου
 - ο Γεωγραφικός χώρος της πρώιμης αρχαϊκής Κορίνθου (τέλος 8ου αι. π.Χ. - αρχές 7ου αι. π.Χ.)
 - ο Πρώιμη αρχαϊκή κοινωνία της Κορίνθου (τέλος 8ου αι. π.Χ. - αρχές 7ου αι. π.Χ.)
 - ο Ανάπτυξη της πόλης-κράτους
- Αρχαϊκή Αθήνα - η θεμελίωση δημοκρατικών θεσμών
 - ο Η Αττική χώρα και κοινωνία κατά την πρώιμη Αρχαϊκή φάση (αρχές 7ου αι. π.Χ.)
 - ο Από τα φυλετικά κράτη στην πόλη-κράτος
 - ο Αναζήτηση της ευνομίας (τέλος 7ου- 6ος π.Χ αιώνας)
 - ο Η κατάκτηση της ισονομίας
- Η τέχνη της αρχαϊκής Κορίνθου και της αρχαϊκής Αθήνας
 - ο Η τέχνη της αρχαϊκής Κορίνθου - καινοτομίες και ανατολικές επιδράσεις
 - ο Η τέχνη της αρχαϊκής Αθήνας - ανάδειξη του ατόμου

Ο καθηγητής μπορεί να επιλέξει για τη θεματική ενότητα που θα διαπραγματευτούν οι μαθητές του σενάριο, δραστηριότητα και τις αντίστοιχες σ' αυτήν εργασίες που του παρέχει το λογισμικό και αναθέτει στους μαθητές είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες την εκτέλεσή τους με τη χρήση των ιστορικών πηγών. Το λογισμικό παρέχει επίσης στον καθηγητή τη δυνατότητα να δημιουργεί και δικά του σενάρια και να τα εντάσσει σ' αυτό.

Ο μαθητής μπορεί να χρησιμοποιήσει τα εργαλεία που του παρέχει το λογισμικό και να καταγράψει τα συμπεράσματά του στο φύλλο εργασίας.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες με τους εξής διδακτικούς στόχους ανά τάξη

- **Ιστορία Α' Λυκείου:**
 - ο Επιστημονικός τρόπος προσέγγισης της ιστορικής γνώσης: χρήση ιστορικών πηγών, διατύπωση και έλεγχος υποθέσεων, ερμηνεία δεδομένων, συγκρότηση επιχειρημάτων, ένταξη ιστορικών γεγονότων στον χώρο και τον χρόνο, αιτιακές σχέσεις
 - ο Πολιτισμική προσφορά του Ελληνισμού από την Αρχαιότητα ως την Αναγέννηση
- **Ιστορία Β' Λυκείου:**
 - ο Επιστημονικός τρόπος προσέγγισης της ιστορικής γνώσης: χρήση ιστορικών πηγών, διατύπωση και έλεγχος υποθέσεων, ερμηνεία δεδομένων, συγκρότηση επιχειρημάτων, ένταξη ιστορικών γεγονότων στον χώρο και τον χρόνο, αιτιακές σχέσεις
 - ο Κοινωνική και πολιτική οργάνωση στην Αρχαία Ελλάδα, δραστηριότητες των κατοίκων
- **Κοινωνιολογία Γ' Λυκείου (επιλογής):**
 - ο Κοινωνική και πολιτική οργάνωση στην Αρχαία Ελλάδα, δραστηριότητες των κατοίκων
 - ο Αποδοχή του δημοκρατικού ιδεώδους ως βασικού στοιχείου για την οργάνωση της κοινωνικής και πολιτικής ζωής
- **Κοινωνική και πολιτική οργάνωση στην Αρχαία Ελλάδα Β' Λυκείου (επιλογής):**
 - ο Κοινωνική και πολιτική οργάνωση στην Αρχαία Ελλάδα, δραστηριότητες των κατοίκων
 - ο Αποδοχή του δημοκρατικού ιδεώδους ως βασικού στοιχείου για την οργάνωση της κοινωνικής και πολιτικής ζωής
- **Αισθητική Αγωγή Α' Λυκείου:**
 - ο Πολιτισμική προσφορά του Ελληνισμού από την Αρχαιότητα ως την Αναγέννηση

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Βιβλίο Καθηγητή, β) Τετράδιο Μαθητή γ) Εγχειρίδιο Χρήσης.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.

27. ΚΟΣΜΟΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΚΑΤΑΝΕΜΗΜΕΝΩΝ ΥΠΕΡΜΕΣΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΘΕΜΑΤΩΝ ΣΥΝΔΥΑΣΜΕΝΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ ΤΟΥ ΦΥΣΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΚΑΤΑΝΟΜΗΣ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗΣ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Σ' ΑΥΤΟ
Website προϊόντος	#http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/48.htm#
Κατασκευαστής	ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΛΙΒΑΝΗ ΑΒΕ
	#http://www.livanis.gr/#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	<p>Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία. Οι καθηγητές που θα το χρησιμοποιήσουν θα πρέπει να έχουν υπόψη τους τα ακόλουθα λάθη που έχουν εντοπισθεί στο περιεχόμενο του λογισμικού κατά την αξιολόγησή του από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Παρατηρήθηκε απόκλιση μεταξύ της πραγματικότητας και αναπαράστασης του «Λαβυρίνθου» <ul style="list-style-type: none"> ο Ή ως προς την τοποθέτηση στο χώρο (εμφανίζεται από τη θάλασσα και βυθίζεται σε αυτή, δε συνδέεται η Ακρόπολη με το χώρο). ο Ή ως προς τη διευθέτηση των επιμέρους τμημάτων του (Ακρόπολη, Αγορά, Μουσείο, Κεραμικός, Μακρά Τείχη) ο Ή ως προς το συμβολισμό τους: η σύνδεση του παιγνιδιού 'Λαβύρινθος' (με οδηγό το άρχοντα του Λαβύρινθου που θυμίζει το ...Μινώταυρο) και της κλασσικής Αθήνας οδηγεί σε ιστορικές ανακρίβειες. ➤ Στο θέμα 'πολιτιστικά' όταν επιλεγούν «όλες οι περιφέρειες, Αθήνα και Δωδώνη» στην ενότητα 'θέατρα' για το: 1928 – 1999 παρουσιάζονται τα θέατρα Διονύσου, Δωδώνης, Ηρώδου του Αττικού, Δημοτικό Πειραιά. ➤ Ορισμένοι χάρτες δεν είναι συμβατοί με την εποχή που απεικονίζουν. ➤ Σε ορισμένες ασκήσεις δεν γίνεται άμεση επανατροφοδότηση του μαθητή (σωστό ή λάθος) ➤ Υπάρχουν γλωσσικά λάθη
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε μεμονωμένα σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε ορισμένους επιμορφωτές. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Μαθησιακό εργαλείο εξερεύνησης, πειραματισμού και σύνθεσης για την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων σχετικά με το φυσικό περιβάλλον και την εξέλιξη των ανθρώπινων δραστηριοτήτων μέσα στο χώρο και το χρόνο,. Το λογισμικό είναι επεκτάσιμο καθώς χαρακτηρίζεται από ανοιχτή αρχιτεκτονική. Υποστηρίζει τα μαθήματα της Γεωγραφίας, της Ιστορίας αλλά και της Περιβαλλοντικής Αγωγής.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων «ΚΟΣΜΟΣ» είναι ένα μαθησιακό εργαλείο εξερεύνησης, πειραματισμού και σύνθεσης για την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων σχετικά με την εξέλιξη των ανθρώπινων δραστηριοτήτων μέσα στο χώρο και το χρόνο, καθώς και για το φυσικό περιβάλλον.

Το πιλοτικό προϊόν, κατάλληλο για διδασκαλία έξι (6) τουλάχιστον διδακτικών ωρών, αποτελεί στην ουσία ένα δείγμα των δυνατοτήτων που προσφέρονται από το εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων «ΚΟΣΜΟΣ».

Ο μαθητής, ατομικά αλλά και σε τριμελείς ομάδες, πλοηγείται σ' έναν τρισδιάστατο χώρο και εξερευνώντας τον παίρνει πληροφορίες για τα γνωστικά αντικείμενα που έχουν επιλεγεί, αναλύει και συνθέτει τα δεδομένα του για να λύσει γρίφους και να συνεχίσει την περιπέτεια μέσα στο χώρο και το χρόνο, ώσπου να εκπληρώσει τον τελικό στόχο του μύθου.

Το λογισμικό χαρακτηρίζεται από ανοιχτή αρχιτεκτονική, δίνοντας τη δυνατότητα στον καθηγητή να συνθέσει τις δικές του ασκήσεις, να εισάγει τα δικά του δεδομένα και πληροφορίες ανάλογα με τις ανάγκες του μαθήματός του. Μπορεί να καθορίσει τη σειρά και τον τύπο των σεναρίων, καθώς δίνονται από το λογισμικό τρεις εναλλακτικές δυνατότητες. Έτσι, καλύπτονται όσες διδακτικές ώρες κρίνεται επιθυμητό. Η επικοινωνία γίνεται με μια έξυπνη μηχανή εύρεσης.

Το πρόγραμμα επικοινωνεί με βάση δεδομένων ανοιχτής αρχιτεκτονικής δομής, είναι δηλαδή επεκτάσιμη σε έκταση και σε βάθος πεδίου.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων «ΚΟΣΜΟΣ» έχει ως άξονα τους ακόλουθους στόχους:

- Να αποκτήσουν οι μαθητές/τριες τις ακόλουθες δεξιότητες:
 - α. αναγνώρισης και ταξινόμησης των δεδομένων,
 - β. παρατήρησης και μέτρησης,
 - γ. καταγραφής παρατηρήσεων σε χάρτες, ημερολόγια, διαγράμματα, φωτογραφίες κ.ά.,
 - δ. ανάγνωσης χαρτών,
 - ε. ανάγνωσης - ερμηνείας φωτογραφιών,
 - στ. μελέτης.
- Να αποκτήσουν και να εμπεδώσουν οι μαθητές/τριες βασικούς γεωγραφικούς όρους και άλλες γενικές έννοιες όπως:
 - α. τοποθεσία, απόσταση, κλίμα, λιμνοθάλασσα, υγρότοπος, βουνό, ποτάμι, συγκοινωνία, επικοινωνία, έδαφος, ισθμός, διώρυγα κ.λπ.,
 - β. ομοιότητα, διαφορά, ποικιλότητα, εξέλιξη, μεταβολή, συνέχεια, σύγκρουση, ανάπτυξη κ.λπ.
- Να κατανοήσουν οι μαθητές/τριες το τοπικό περιβάλλον και τους ανθρώπους που ζουν σ' αυτό.

- Να κατανοήσουν και να διευρύνουν οι μαθητές/τριες τις γνώσεις τους και την κατανόηση των χώρων σε τοπική, περιφερειακή και εθνική κλίμακα. Ιδιαίτερα επιδιώκεται να επιτευχθεί από τη μεριά των μαθητών/τριών:
 - κατανόηση της ιδιαιτερότητας ενός τόπου,
 - κατανόηση ομοιοτήτων και διαφορών ανάμεσα σε τόπους,
 - κατανόηση των ιδιαίτερων θεμάτων και ζητημάτων που συνδέονται με μια περιοχή.
- Να κατανοήσουν οι μαθητές/τριες ανθρώπους και τόπους και να καταλάβουν ότι ο κόσμος περιλαμβάνει μια μεγάλη ποικιλία φυσικών στοιχείων με τα οποία οι άνθρωποι έρχονται σε επαφή με διαφορετικούς κάθε φορά όρους.
- Να διευρύνουν και να εμπεδώσουν οι μαθητές/τριες τις γνώσεις τους σχετικά με:
 - τη χρήση και κατάχρηση φυσικών πόρων
 - την ποιότητα και το βαθμό υποβάθμισης του περιβάλλοντος,
 - τις δυνατότητες παρέμβασης για ορθολογική αξιοποίηση των φυσικών πόρων.
- Να διευρύνουν και να ενισχύσουν οι μαθητές/τριες τις θετικές στάσεις και αντιλήψεις για τη χώρα μας και για τις άλλες χώρες της Ευρώπης ή του κόσμου.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Γεωγραφία Α' Γυμνασίου:** Αποστάσεις πάνω στο χάρτη , κλίμα, χάρτες
- **Ιστορία Α' Γυμνασίου:** Ήθη και έθιμα των λαών σε διαφορετικές χρονικές περιόδους
- **Κοινωνικές σπουδές:** Μορφή των συγκοινωνιών σε διαφορετικές χρονικές περιόδους

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Εγχειρίδιο Διαχείρισης της Σχεσιακής Βάσης Δεδομένων, β) Συνοπτική Παρουσίαση, γ) Βιβλίο Καθηγητή - Παιδαγωγικές και Διδακτικές Αρχές, δ) Βιβλίο Καθηγητή - Άμεση Βοήθεια, ε) Βιβλίο Μαθητή - Άμεση Βοήθεια, στ) Αρχείο Άμεσης Βοήθειας.

*Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση *helpdesk@sch.gr* και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.*



28. ΚΟΤΙΝΟΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Υπόδειγμα Μάθησης & Ανάπτυξης των Ικανοτήτων στην Φυσική Αγωγή και τον Αθλητισμό
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/13.htm#
Κατασκευαστής	RAINBOW COMPUTER A.E. # http://www.rainbow.gr/#
Στάδιο Ανάπτυξης	Β' έκδοση πιλοτικού λογισμικού
Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, Ανάδοχος).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό διερευνητικού χαρακτήρα που αφορά το γνωστικό αντικείμενο της Φυσικής Αγωγής για το Γυμνάσιο και το Λύκειο. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο των μαθημάτων της Οικιακής Οικονομίας και της Βιολογίας και προσφέρεται για σχεδιασμό και εφαρμογή διαθεματικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Προσβλέπει στην ενεργό συμμετοχή του μαθητή στη διαδικασία κατανόησης της δυναμικής σχέσης της άσκησης, της φυσικής κατάστασης και της διατροφής με την υγεία, ενώ παράλληλα, προτείνει τη διδασκαλία αθλητικών δεξιοτήτων μέσα από ένα αλληλεπιδραστικό και πλούσιο σε αναπαραστάσεις και ευκαιρίες μάθησης περιβάλλον.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό ΚΟΤΙΝΟΣ αφορά το γνωστικό αντικείμενο της Φυσικής Αγωγής κυρίως για το Γυμνάσιο αλλά μπορεί κάλλιστα να χρησιμοποιηθεί και στο Λύκειο. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο των μαθημάτων της Οικιακής Οικονομίας και της Βιολογίας και προσφέρεται για σχεδιασμό και εφαρμογή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων διαθεματικής προσέγγισης.

Η εκπαιδευτική εφαρμογή αναπτύσσεται σε τέσσερις βασικές θεματικές ενότητες ως τμήματα μιας πυραμίδας. Στην κορυφή της πυραμίδας βρίσκεται η **υγεία** ώστε να οδηγηθεί ο μαθητής στη συνειδητοποίηση ότι η υγεία αποτελεί τον τελικό στόχο και απαιτείται η συμβολή των επιμέρους στοιχείων της πυραμίδας στην επίτευξή του. Στην ενότητα **υγεία** ο μαθητής γνωρίζει την αξία της άσκησης και της καλής φυσικής κατάστασης για τις ανθρώπινες λειτουργίες. Στην ενότητα **διατροφή** ο μαθητής εξοικειώνεται με βασικά στοιχεία για τη διατροφή (ομάδες τροφίμων, βιταμίνες κλπ), τη σχέση της με το ιδανικό βάρος και τη σημασία της για τον έλεγχο και τη διατήρηση του σωματικού βάρους σε φυσιολογικά όρια. Η τρίτη θεματική ενότητα αφορά τη **φυσική κατάσταση**. Στην ενότητα **φυσική κατάσταση** ο μαθητής μαθαίνει πώς να αξιολογεί και να ελέγχει τη φυσική του κατάσταση κατανοώντας την έννοια και τη σημασία της φυσικής κατάστασης. Στη βάση της πυραμίδας βρίσκονται τα **αθλήματα**. Στην ενότητα **αθλήματα** ο μαθητής περιηγείται στον κόσμο των αθλημάτων. Επιλέγοντας το άθλημα που τοποθετείται στο εκάστοτε επίκεντρο ενδιαφέροντος καθηγητή ή/και μαθητή παρουσιάζονται στοιχεία σχετικά με την ιστορία του αθλήματος, τους κανονισμούς, την τεχνική και τους παράγοντες που συντελούν στη σωστή εκτέλεσή του.

Το λογισμικό παρέχει τη δυνατότητα στο μαθητή να πειραματίζεται ελεύθερα, να κάνει υποθέσεις ή/και προβλέψεις, να επιλέγει και να δοκιμάζει τις επιλογές του, να δημιουργεί εναλλακτικά προγράμματα άσκησης, να αναζητά συμπληρωματικές πληροφορίες όταν τις χρειάζεται, να ανατροφοδοτείται, να αξιολογεί την πρόδοδό του.

Η εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αυτόνομο ή/και συμπληρωματικό διδακτικό-μαθησιακό εργαλείο καθώς και ως βιβλιοθήκη πλούσιου εποπτικού υλικού.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

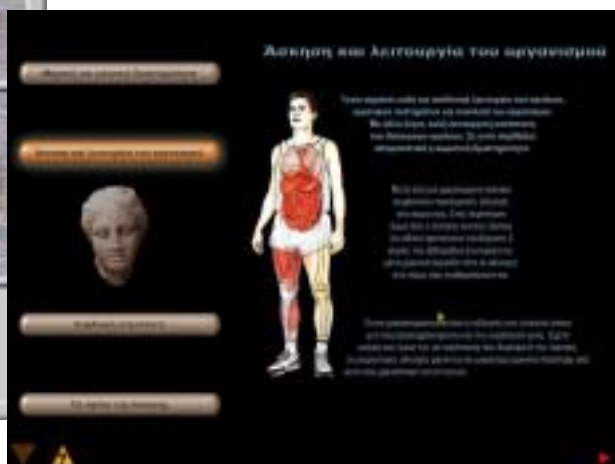
Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Φυσική Αγωγή όλων των τάξεων του Γυμνασίου**, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στις τάξεις του **Λυκείου**: Άσκηση και Υγεία, Διατήρησε το φυσιολογικό σου βάρος, Γνώρισε τη φυσική σου κατάσταση και προσπάθησε να τη βελτιώσεις, Κλασικός αθλητισμός – Δρόμος 100 μέτρων, Κλασικός αθλητισμός – Άλμα σε μήκος, Κλασικός αθλητισμός – Σφαιροβολία, Αθλοπαιδιές – Καλαθοσφαίριση, Αθλοπαιδιές – Πετοσφαίριση, Αθλοπαιδιές – Χειροσφαίριση, Ενόργανη γυμναστική
- **Οικιακή Οικονομία Β' Γυμνασίου**: μπορεί να χρησιμοποιηθεί η ενότητα της διατροφής

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Βιβλίο Καθηγητή, β) Βιβλίο Μαθητή γ) Εγχειρίδιο Χρήσης και δ) Εγχειρίδιο Εγκατάστασης.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



29. ΛΕΞΙΚΟ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού Οίκος (κατασκευάστρια εταιρία)	Λεξικό Τεχνικής Ορολογίας, Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου
Γνωστικό Αντικείμενο:	
Επίπεδο / τάξεις:	ΤΕΕ / Τομείς: Οικονομίας – Διοίκησης, πληροφορικής και Δικτύων Η/Υ, Ηλεκτρονικός, Ηλεκτρολογικός, Καλλιτεχνικών Εφαρμογών
Στάδιο ανάπτυξης	Έχει γίνει ο σχεδιασμός του λογισμικού, ο καθορισμός των παιδαγωγικών στόχων και έχουν δοθεί ενδεικτικά σενάρια χρήσης του.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το ηλεκτρονικό ορολογικό λεξικό θα καλύπτει τους ακόλουθους τομείς του προγράμματος των ΤΕΕ:

Οικονομία και Διοίκηση
Πληροφορική
Ηλεκτρονικός
Ηλεκτρολογικός
Εφαρμοσμένων Τεχνών

Για κάθε λήμμα του λεξικού θα υπάρχουν καταχωρημένες οι ακόλουθες πληροφορίες:

Τομέας στον οποίο ανήκει το λήμμα.

Ορισμός του λήμματος.

Εγκυκλοπαιδικά στοιχεία. Πρόκειται για πληροφορίες πέραν του ορισμού, που όμως δεν αποτελούν απαραίτητο στοιχείο του κάθε λήμματος.

Σχετικές λέξεις. Πρόκειται για λέξεις οι οποίες σχετίζονται θεματικά με το λήμμα που έχει επιλέξει κάθε φορά ο χρήστης. Πατώντας επάνω, ο χρήστης μπορεί να μεταβεί στο αντίστοιχο λήμμα.

Αγγλική μετάφραση του λήμματος.

Εικόνες. Σε όσα λήμματα κρίνεται απαραίτητο, θα καταχωρηθούν εικόνες (φωτογραφίες, σχεδιαγράμματα κ.ά.) που θα διευκολύνουν την κατανόηση του ορισμού.

Με την επιλογή ενός λήμματος από τον κατάλογο των λημμάτων που έχει προκύψει κάνοντας χρήση μίας από τις παραπάνω αναζητήσεις, ο χρήστης μπορεί να μεταβεί στο συγκεκριμένο λήμμα και να δει σε μια φόρμα οθόνης τα δεδομένα που έχουν καταχωρηθεί σε αυτό (ορισμός, εγκυκλοπαιδικά στοιχεία, αγγλική μετάφραση, εικονογραφικό υλικό). Από την φόρμα αυτή ο χρήστης θα έχει την δυνατότητα πρόσβασης στις σχετικές λέξεις.

30. ΛΕΞΙΠΛΟΗΓΗΣΗ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Ανοιχτό Υπολογιστικό Εργαλείο Λεξικογραφίας, Κειμενολογίου Πολυμέσων & Ασκήσεων Λεξιλογίου
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/07.htm#
Κατασκευαστής	Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου # http://www.ilsp.gr/nausikagr.html#
Στάδιο Ανάπτυξης	B' έκδοση πιλοτικού λογισμικού
Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, Ανάδοχος).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ανοιχτό λεξικολογικό εργαλείο τριών επιπέδων που περιλαμβάνει Λεξικογράφο (γλωσσάρι), Κειμενολόγιο Πολυμέσων και Ασκησιολόγιο Λεξιλογίου τα οποία καλύπτουν 5 διαφορετικές θεματικές περιοχές: Πληροφορική, Βιολογία, Οικονομία, Πολιτική Επιστήμη-Δίκαιο και Αισθητική Αγωγή.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «ΛΕΞΙΠΛΟΗΓΗΣΗ» είναι ένα τρίπτυχο ανοικτό λεξικολογικό εργαλείο διαθεματικής προσέγγισης μαθημάτων που διδάσκονται στο Ενιαίο Λύκειο. Πρόκειται για ένα λογισμικό που δίνει τη δυνατότητα αφενός μεν στους καθηγητές όλων των ειδικοτήτων του Λυκείου να το χρησιμοποιήσουν για να διαφοροποιήσουν τον μέχρι σήμερα τρόπο προσέγγισης του μαθήματός τους και αφετέρου στους μαθητές να κατανοήσουν έννοιες/όρους κάθε μαθήματος μέσα από τη διερευνητική μάθηση, τη διαθεματική προσέγγιση και τη συνεργατική προσπάθεια σε διασχολικό και ενδοσχολικό επίπεδο.

Το ανοικτό αυτό λεξικολογικό εργαλείο των τριών επιπέδων περιλαμβάνει:

- Λεξικογράφο

Ο Λεξικογράφος είναι ένα γλωσσάρι που καλύπτει στην παρούσα υλοποίηση 5 διαφορετικές θεματικές περιοχές/μαθήματα που διδάσκονται στο Λύκειο: 1. Πληροφορική, 2. Βιολογία, 3. Οικονομία, 4. Πολιτική Επιστήμη-Δίκαιο και 5. Αισθητική Αγωγή. Δίνει τη δυνατότητα αναζήτησης/ενημέρωσης του καταχωρημένου υλικού, αλλά και καταχώρησης νέων λημμάτων και νέων Θεματικών Περιοχών από τους μαθητές και καθηγητές.

- Κειμενολόγιο πολυμέσων

Το Κειμενολόγιο είναι ένα ανθολόγιο επιστημονικών κειμένων που αντιστοιχούν στις πέντε Θεματικές Περιοχές/μαθήματα. Επίσης θα περιλαμβάνει σκίτσα, animation και ήχους, τα οποία θα είναι διασυνδεδεμένα με τα αντίστοιχα κείμενα. Το Κειμενολόγιο θα δίνει επίσης τη δυνατότητα αναζήτησης/ενημέρωσης του καταχωρημένου υλικού, αλλά και καταχώρησης νέων κειμένων από τους μαθητές και καθηγητές.

- Ασκησιολόγιο λεξιλογίου

Το Ασκησιολόγιο είναι ένα εργαλείο που προσφέρει στους μαθητές τη δυνατότητα να εμπεδώσουν τις γνώσεις τους σε ότι αφορά την ορολογία στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα με την επίλυση ασκήσεων λεξιλογίου. Τους παρέχει επίσης τη δυνατότητα να δημιουργήσουν τις δικές τους ασκήσεις.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό περιέχει έτοιμο υλικό και δραστηριότητες που καλύπτουν 5 μαθήματα:

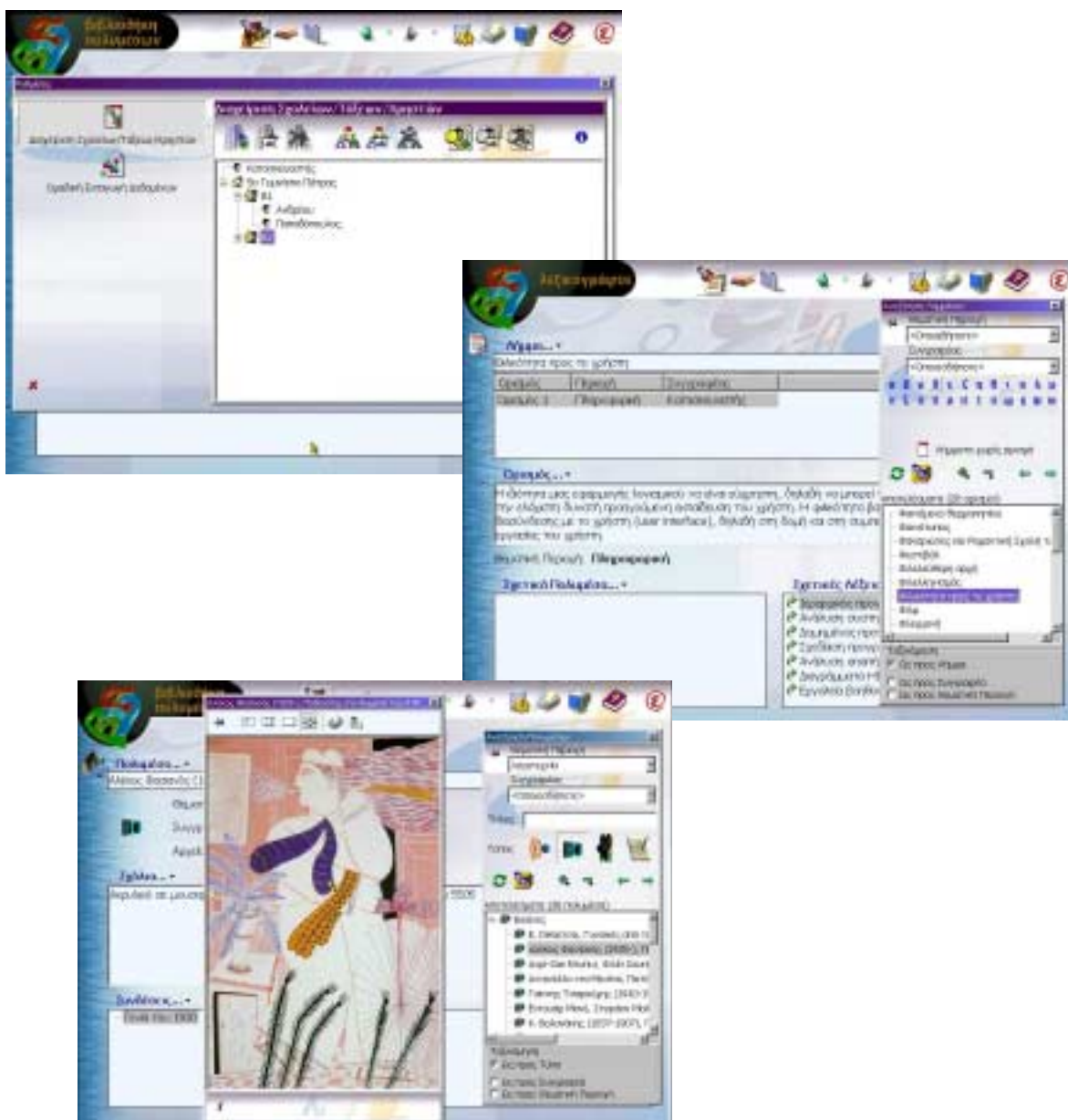
- Πληροφορική Α', Β', Γ' Λυκείου
- Βιολογία Β', Γ' Λυκείου
- Οικονομία Α' Λυκείου
- Αρχές Δικαίου και Πολιτικών Θεσμών Β' Λυκείου
- Αισθητική Αγωγή Α', Γ' Λυκείου

Ως ανοικτό λεξικολογικό εργαλείο όμως, μπορεί να εμπλουτιστεί με υλικό και ασκήσεις για κάθε μάθημα Γυμνασίου και Λυκείου.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Εγχειρίδιο Καθηγητή, β) Εγχειρίδιο Μαθητή, γ) Τεχνικό Εγχειρίδιο.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



31. ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΙΙ

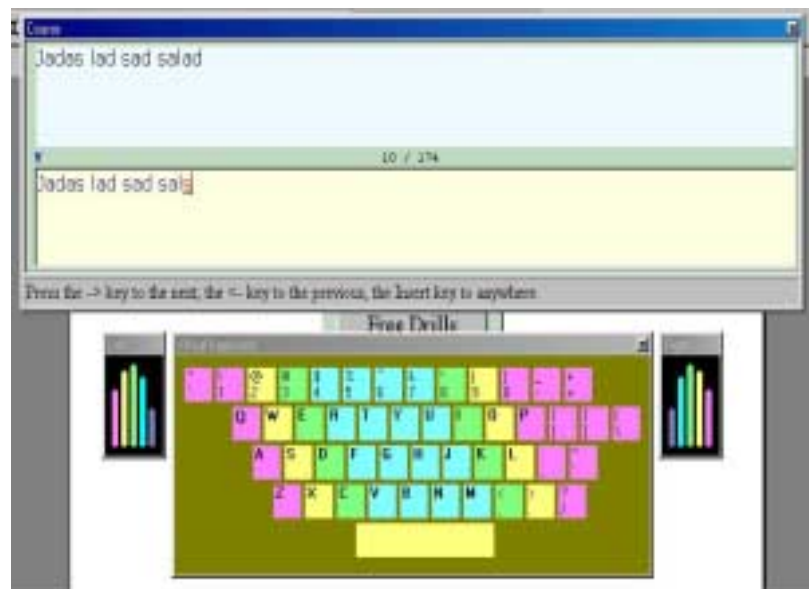
Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού Οίκος (κατασκευάστρια εταιρία)	Μαθαίνω το Ελληνικό Πληκτρολόγιο ΙΙ της εταιρίας MLS Πληροφορική .
Γνωστικό Αντικείμενο:	Τυφλό σύστημα σε ελληνικό και αγγλικό πληκτρολόγιο
Επίπεδο / τάξεις:	ΤΕΕ / Όλοι οι Τομείς – Γενική Παιδεία
Φορέας που δημιουργεί εκπαιδευτικές δραστηριότητες και συνοδευτικό υλικό:	EXODUS AE

Στοιχεία για το λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Έχουν εξασφαλιστεί οι απαραίτητες άδειες χρήσης για τα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη.
Πιστοποίηση λογισμικού	Το λογισμικό εγκρίθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο για να χρησιμοποιηθεί στα σχολεία ως βοηθητικό υλικό. (Πράξη ΤΕΕ 20/2000 της 12/7/00)
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Το λογισμικό έχει αποσταλεί στα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Μαθαίνω το Ελληνικό Πληκτρολόγιο ΙΙ
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Στην ελληνική αγορά διατίθεται από την εταιρεία MLS Πληροφορική

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το λογισμικό 'Μαθαίνω το Ελληνικό πληκτρολόγιο ΙΙ' βοηθά τους χρήστες να μάθουν γρήγορα, εύκολα και αποτελεσματικά όλες τις λειτουργίες του ελληνικού πληκτρολογίου μέσα από την παρουσίαση του τυφλού συστήματος πληκτρολόγησης και 10 ασκήσεις. Περιέχει επίσης μια ιστορική αναδρομή από την γραφομηχανή στους επεξεργαστές κειμένου των ηλεκτρονικών υπολογιστών, οδηγίες και συμβουλές για προβλήματα υγείας οφειλόμενα στη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή, μια ενότητα όπου παρουσιάζονται τα λειτουργικά πλήκτρα των Windows.

Μαζί με το λογισμικό "Μαθαίνω το Ελληνικό Πληκτρολόγιο ΙΙ" στα σχολεία θα πάει και το λογισμικό **KP Typing Tutor for Win 95/NT v 3.0** το οποίο είναι ένα freeware και μπορεί να 'κατέβει' από την ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://www.arlido.com/zijianhuang/download.html>
Το λογισμικό αυτό περιέχει μαθήματα αγγλικού πληκτρολογίου, δραστηριότητες για πολλά επίπεδα και παιχνίδι.



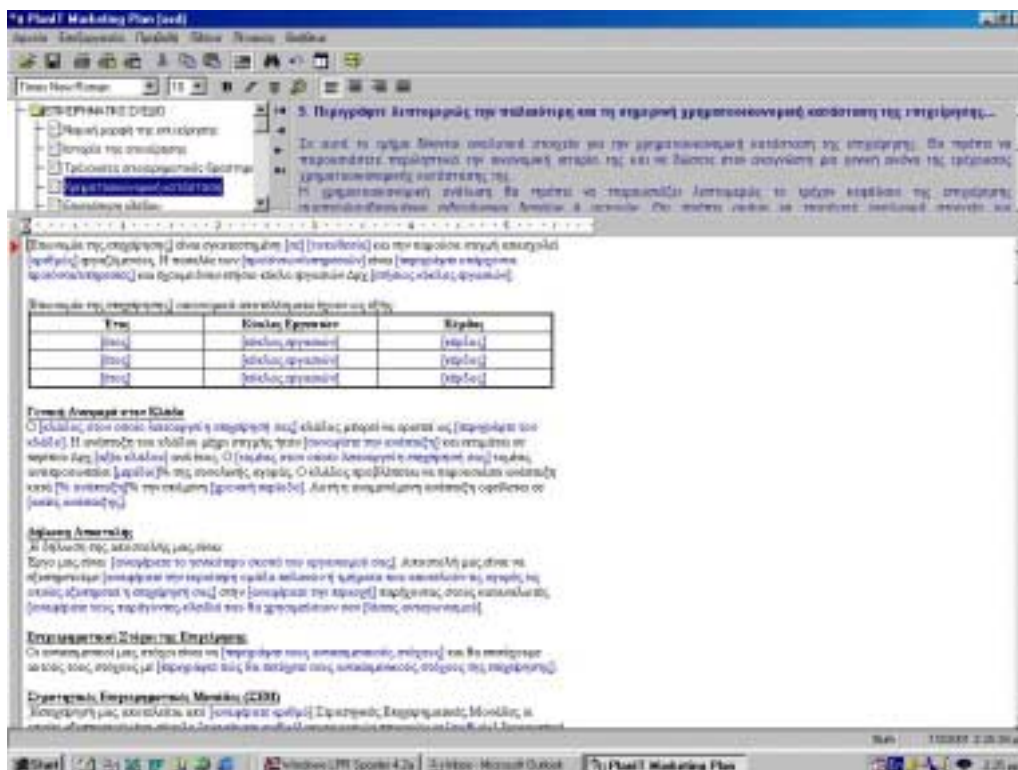
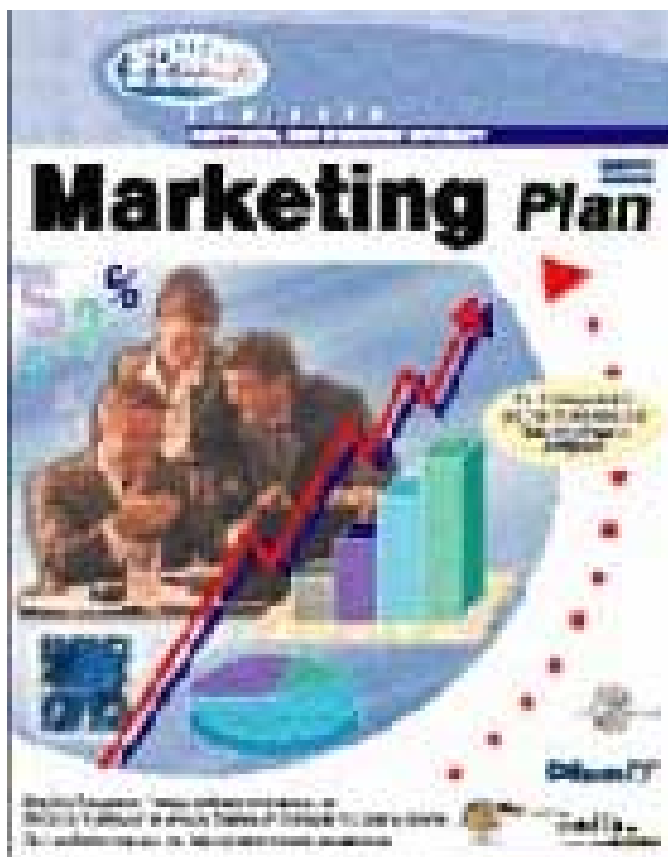
32. Marketing Plan

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού Οίκος (κατασκευάστρια εταιρία)	Marketing Plan της εταιρείας CD media AE
Γνωστικό Αντικείμενο:	Marketing
Επίπεδο / τάξεις:	ΤΕΕ / Τομέας: Οικονομίας και Διοίκησης
Φορέας που δημιουργεί εκπαιδευτικές δραστηριότητες και συνοδευτικό υλικό:	EXODUS AE

Στοιχεία για το λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Έχουν εξασφαλιστεί οι απαραίτητες άδειες χρήσης για τα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη.
Πιστοποίηση λογισμικού	Το λογισμικό εγκρίθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο για να χρησιμοποιηθεί στα σχολεία ως βοηθητικό υλικό. (Πράξη ΤΕΕ 20/2000 της 12/7/00)
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Το λογισμικό, στην τρέχουσα έκδοσή του θα αποσταλεί άμεσα στα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη. Μετά το καλοκαίρι θα αντικατασταθεί από νεότερη έκδοση.
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Marketing Plan (ελληνική έκδοση)
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Στην ελληνική αγορά διατίθεται από την εταιρεία CD media AE, σε ελληνική και αγγλική έκδοση.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Η επιλογή του λογισμικού αυτού έγινε με στόχο την υποβοήθηση της διδασκαλίας του μαθήματος "Αρχές Marketing" του τομέα Οικονομίας και Διοίκησης. Πρόκειται για ένα σύγχρονο αντικείμενο που επιδέχεται σε μεγάλο βαθμό υποβοήθηση από τις νέες τεχνολογίες. Το Marketing Plan είναι ένα εμπορικό προϊόν το οποίο έχει εξελληνίσει και διαθέτει στην ελληνική αγορά η εταιρία CD Media.



33. MicroWorlds Pro

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού στη διεθνή αγορά (αγγλική έκδοση) και κατασκευάστρια εταιρία	MicroWorlds Pro της εταιρίας Logo Computer Systems Inc.
Γνωστικό Αντικείμενο:	Πληροφορική, Μαθηματικά, και πολλά άλλα - πρόκειται για περιβάλλον γενικής χρήσης που καλλιεργεί σύνθετες δεξιότητες και μαθησιακές τάσεις
Επίπεδο / τάξεις:	Γυμνάσιο και Λύκειο
Φορέας που υλοποίησε τον εξελληνισμό και την προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα	Rainbow Computer A.E.

Στοιχεία για το εξελληνισμένο λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Η πνευματική ιδιοκτησία του εξελληνισμένου λογισμικού «MicroWorlds Pro» ανήκει στον αρχικό δικαιούχο πνευματικής ιδιοκτησίας Logo Computer Systems Inc. Δικαίωμα διάθεσης του εξελληνισμένου λογισμικού στην ελληνική αγορά έχει η εταιρία Rainbow Computer A.E. Το ΥΠΕΠΘ έχει αποκτήσει άδειες χρήσης και αντίτυπα του εξελληνισμένου λογισμικού και του συνοδευτικού υλικού για 350 σχολικά εργαστήρια των 10-12 σταθμών εργασίας.
Πιστοποίηση λογισμικού	Το εξελληνισμένο λογισμικό αξιολογήθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο και ολοκληρωμένο ως προς τη συμβατότητά του με τα προγράμματα σπουδών και τα πρότυπα ποιότητας του Π.Ι. και εγκρίθηκε η εισαγωγή του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία.
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Η ολοκληρωμένη τελική έκδοση του εξελληνισμένου λογισμικού δεν έχει διατεθεί ακόμη στα σχολικά εργαστήρια. Η αποστολή του στα σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας θα ξεκινήσει αμέσως μόλις ολοκληρωθεί η αναπαραγωγή των αντιτύπων (αναμένεται μέσα στο Μάρτη 2001). Σε μερικά σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας έχει διατεθεί η αγγλική έκδοση του λογισμικού.
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Ολοκληρωμένη τελική έκδοση εξελληνισμένου λογισμικού
Διαθέσιμη έκδοση για αξιολόγηση / επιμόρφωση	Περιορισμένος αριθμός αντιτύπων της «Beta τελικής» έκδοσης του εξελληνισμένου λογισμικού μπορεί να διατεθεί για σκοπούς αξιολόγησης και επιμόρφωσης. Η «Beta τελική» έκδοση έχει λίγα γνωστά τεχνικά σφάλματα, αλλά είναι κατάλληλη για χρήση σε επιμορφώσεις.
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Στην ελληνική αγορά διατίθεται προς το παρόν μόνο η αγγλική έκδοση του λογισμικού. Η ελληνική έκδοση αναμένεται να διατεθεί στην αγορά από τον Μάιο 2001, από την εταιρία Rainbow Computer A.E.
Ειδικές τιμές	-

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το **MicroWorlds Pro** είναι περιβάλλον γενικής χρήσης που καλλιεργεί σύνθετες δεξιότητες και μαθησιακές τάσεις και επιτρέπει τη διερεύνηση – επανάληψη - αξιολόγηση δύσκολων εννοιών. Η γλώσσα προγραμματισμού στην οποία βασίζεται το MicroWorlds Pro είναι η **Logo**, μια γλώσσα υψηλού επιπέδου που σχεδιάστηκε εξ αρχής για την εκπαίδευση. Τα χαρακτηριστικά που τη διακρίνουν και την καταξιώνουν ως γλώσσα με παιδαγωγικές προδιαγραφές είναι:

- Προσφέρεται για την αντιμετώπιση ελκυστικών και πλούσιων σε παιδαγωγική αξία εφαρμογών σε ποικίλα γνωστικά πεδία

- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλά επίπεδα προγραμματισμού, από τις πλέον εξειδικευμένες τεχνικές μέχρι τον πειραματισμό, με άμεσες απλές οδηγίες που δεν απαιτούν κανενός είδους προπαιδεία στον προγραμματισμό.
- Η εμπάθυνση στον προγραμματισμό με τη Logo αναπτύσσει ένα στέρεο υπόβαθρο πληροφορικής παιδείας σε ευρύ φάσμα εννοιών και τεχνικών (ανάπτυξη και δόμηση προγράμματος, οργανωμένη διαχείριση τοπικών μεταβλητών, δομές δεδομένων-λίστες, αναδρομή, παράλληλη επεξεργασία κ.ά.)
- Από τη δομή της είναι επεκτάσιμη. Με απλές έννοιες-διαδικασίες μπορεί κανείς να δομήσει άλλες πιο σύνθετες με τρόπο επαγωγικό, έτσι όπως δομείται η ανθρώπινη νόηση. Το χαρακτηριστικό αυτό την καθιστά ένα δυνατό εργαλείο έκφρασης ιδεών που ευνοεί την κατασκευή της γνώσης.
- Διαθέτει ένα δυναμικό γραφικό περιβάλλον για την μελέτη αναδρομικών μαθηματικών μοντέλων (φράκταλ κ.α.) και την προσομοίωση φαινομένων. Η γεωμετρία της χελώνας αποτελεί βιωματικό εργαλείο διερεύνησης και προσέγγισης εννοιών ακόμη και σε πρώιμες ηλικίες.
- Η σπονδυλωτή δομή των προγραμμάτων της επιτρέπει τη συνεργασία ανάμεσα σε ομάδες μαθητών και τον καταμερισμό εργασίας για την εκπόνηση συνδυαστικών εργασιών.

Το **περιβάλλον του MicroWorlds Pro** είναι μια από τις πιο αξιόλογες εφαρμογές που βασίζονται στη γλώσσα Logo. Είναι ένα πλούσιο πολυμεσικό περιβάλλον με ειδικά μελετημένο σχεδιασμό, που ευνοεί με πολλούς τρόπους την ανάπτυξη συνθετικών εργασιών στο πλαίσιο πολλών μαθημάτων (Μαθηματικά, Φυσική, Βιολογία, κ.ά.):

- Διαθέτει δυνατότητες δημιουργίας και αναπαραγωγής πολυμεσικών σεναρίων καθώς και κινούμενων σχεδίων
- Είναι προγραμματιστικό και συνεπώς δεν περιορίζεται σε ορισμένα μόνο είδη εφαρμογών
- Το πλήθος των χελωνών με την απεριόριστη γκάμα «κουστούμιών» και τη δυναμική κίνηση προσφέρουν τη δυνατότητα και τις ευκολίες προσομοίωσης ποικίλων φαινομένων.
- Η διαχείριση προγραμματιζόμενων αντικειμένων και η κίνησή τους σε διάφορα επίπεδα διαστρωμάτωσης πάνω στην οθόνη καθιστούν την προσομοίωση πιο ρεαλιστική.

Το περιβάλλον μπορεί να αξιοποιηθεί από διάφορες βαθμίδες της εκπαίδευσης, μια που η διαχείριση των προγραμματιζόμενων αντικειμένων είναι δυνατό να γίνει και με οπτικό τρόπο, με τα προβλεπόμενα εργαλεία τα οποία μπορεί κανείς να χειριστεί με το ποντίκι.

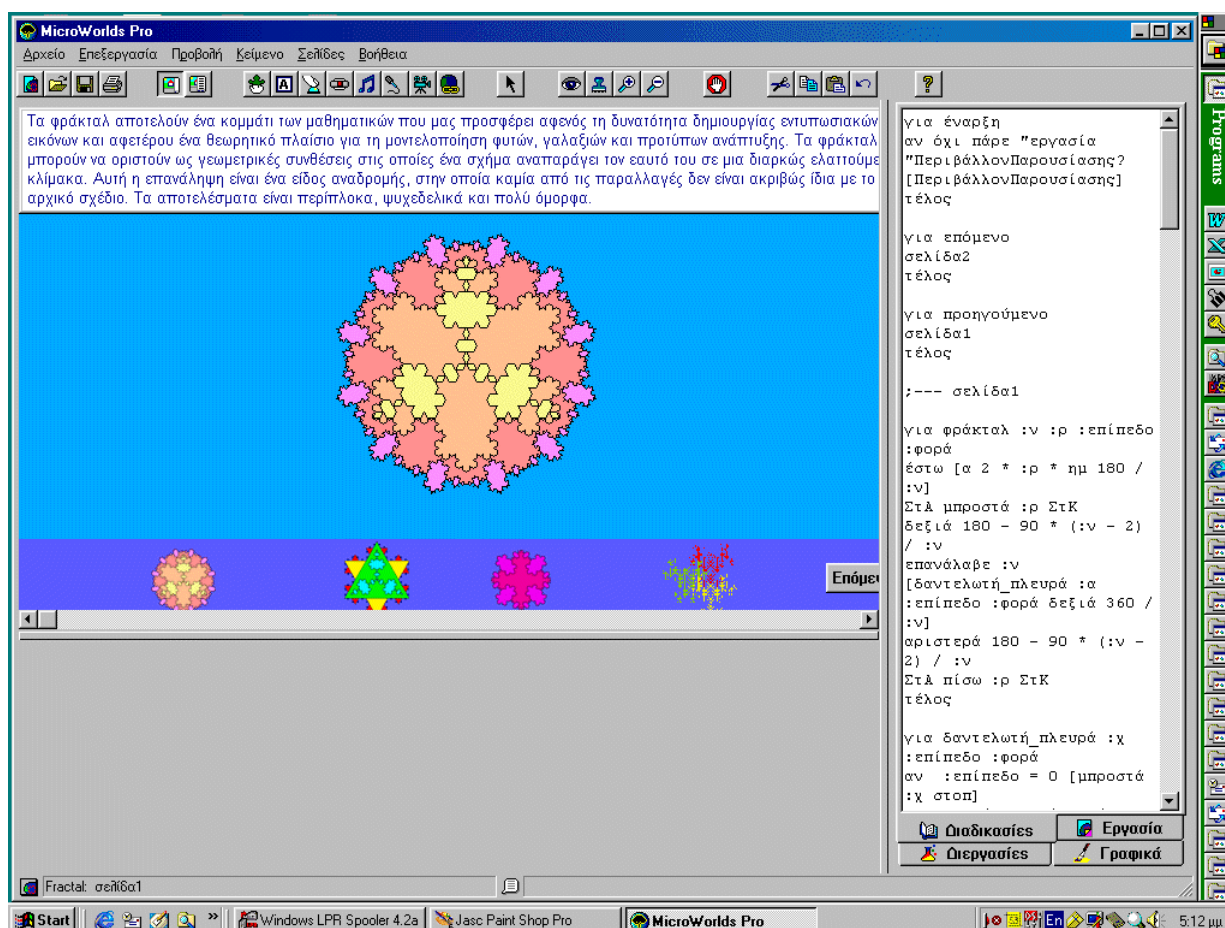
Συνοδευτικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες της ελληνικής έκδοσης:

Το εξελληνισμένο λογισμικό συνοδεύεται από έτοιμες εκπαιδευτικές δραστηριότητες με τα εξής θέματα:

Τίτλος / Που απευθύνεται -Μάθημα	Παιδαγωγικοί Στόχοι
1. Διασκεδαστικές και έξυπνες ιδέες Απευθύνεται στις μικρές τάξεις του Γυμνασίου. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο μάθημα <u>Πληροφορικής Α', Β' και Γ' Γυμνασίου</u>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Να εξοικειωθούν με προγραμματισμό αντικειμένων ▪ Να εντρυφήσουν σε έννοιες και όρους Πληροφορικής ▪ Να λειτουργήσει ως υπόδειγμα οργάνωσης αλληλεπιδραστικών εφαρμογών
2. Μάθημα ανθρωπολογίας Θέμα που μπορεί να ανατεθεί σε ομάδα μαθητών κυρίως της Β' και Γ' Γυμνασίου, στα πλαίσια των συνθετικών εργασιών. Η εμπάθυνση στις τεχνικές προγραμματισμού που χρησιμοποιούνται μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο διδασκαλίας στο μάθημα <u>Εφαρμογές Πληροφορικής / Υπολογιστών Ενιαίου Λυκείου</u> , στην ενότητα προγραμματιστικά περιβάλλοντα, ως παράδειγμα ανάπτυξης στρατηγικών για την επίλυση προβλήματος.	<p>Η ενασχόληση με αυτή την εργασία δημιουργεί ένα πλούσιο περιβάλλον εμπειριών σχετικά με:</p> <ul style="list-style-type: none"> • την ανάπτυξη προγράμματος • τη δημιουργία και χρήση μεταβλητών κατάστασης • την παράλληλη επεξεργασία • τον προγραμματισμό αντικειμένων • την κίνηση, την εμφάνιση και την απόκρυψη των αντικειμένων • τη σημασία της ύπαρξης αντικειμένων που υπακούουν σε εντολές μετακίνησης, όπως η χελώνες, για το ζωντανέμα των εικόνων

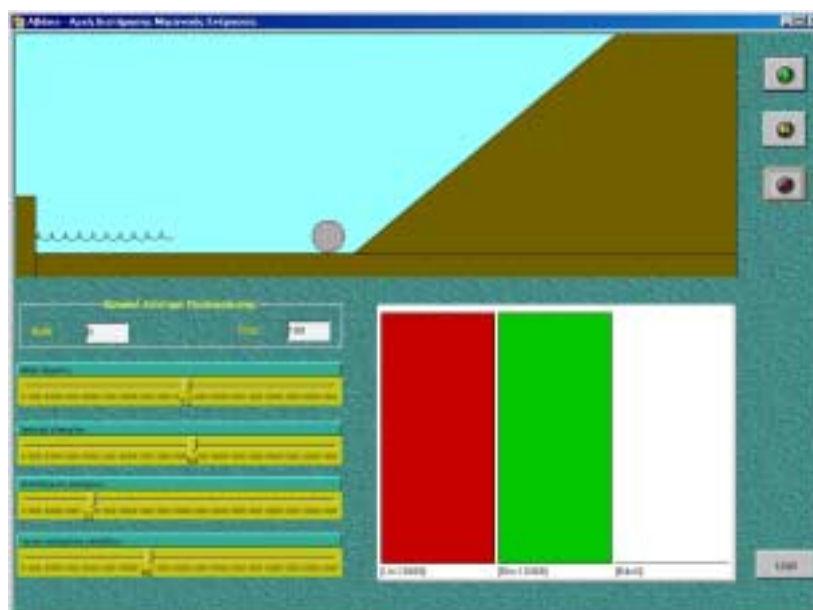
<p>3. Ένα περιβάλλον με λουλούδια Μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο μάθημα <u>Πληροφορικής Γ' Γυμνασίου</u> και στο μάθημα <u>Εφαρμογές Πληροφορικής / Υπολογιστών Ενιαίου Λυκείου</u></p> <p>Παρουσιάζει ενδιαφέρον από πλευράς: <u>Μαθηματικών</u> (δυνατότητα διερεύνησης για τη μελέτη και ανακάλυψη των ιδιοτήτων των καμπυλών και των γωνιών τόξων) <u>Πληροφορικής</u> (Ανάλυση προβλήματος, σε όποιο γνωστικό πεδίο και αν ανήκει, και η μετουσίωσή της σε στρατηγική κατάστροφης προγράμματος: προσαρμογή στο συγκεκριμένο προγραμματιστικό περιβάλλον, ορθή επιλογή και οργάνωση μεταβλητών, οργάνωση δεδομένων κ.λπ.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Διερεύνηση γεωμετρικών εννοιών και ιδιοτήτων με τη Γεωμετρία της χελώνας. Η μορφή με την οποία τίθεται εδώ το πρόβλημα είναι: σχεδίαση αλληλεπιδραστικού προγράμματος, για τη δημιουργία του συγκεκριμένου πίνακα (συγκεκριμένα λουλούδια με συγκεκριμένα χρώματα στις συγκεκριμένες θέσεις)
<p>4. Φράκταλ Ο πειραματισμός με διάφορες παραλλαγές fractal, η σύνθεση και η παρουσίασή τους μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο συνθετικών ομαδικών εργασιών από την <u>Γ' Γυμνασίου</u> (μάθημα Πληροφορικής) Η μελέτη, όμως σε βάθος της αναδρομής είναι για το <u>Λύκειο</u> (Εφαρμογές Πληροφορικής / Υπολογιστών Ενιαίου Λυκείου)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Προσέγγιση των εννοιών «αναδρομή» και «fractal». Εμβάθυνση σε προγραμματιστικές τεχνικές, όπως είναι η αναδρομή, ο προγραμματισμός αλλαγής χρώματος, καθώς και ο προγραμματισμός συμβάντων. Να αντιληφθούν τι σημαίνει αλληλεπιδραστική παρουσίαση (Γ' Γυμνασίου) Να αντιληφθούν την αναγκαιότητα της αναδρομής, ως τεχνικής προγραμματισμού. Να παρακινηθούν και να ασκηθούν στη διερεύνηση της δομής του προγράμματος από τις καρτέλες.
<p>5. Πως δημιουργείται ένα παιχνίδι παζλ με υπολογιστή</p> <p><u>Λύκειο: Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον</u> (του κύκλου Πληροφορικής και Υπηρεσιών Τεχνολογικής Κατεύθυνσης του <u>Ενιαίου Λυκείου</u>) και <u>Εφαρμογές Υπολογιστών / Πληροφορικής των Α' / Β' Ενιαίου Λυκείου</u></p> <p><u>Γυμνάσιο: Β' και Γ' Γυμνασίου</u></p>	<p>Ανάλυση ενός προβλήματος και διάκριση των φάσεων ανάπτυξης του προγράμματος. Οι πληροφορικές έννοιες που προσεγγίζονται είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ανάπτυξη προγράμματος. Δημιουργία αλληλεπιδραστικού περιβάλλοντος με το Microworlds. Προγραμματισμός αντικειμένων. Εμφάνιση και απόκρυψη αντικειμένων. Δημιουργία και χρήση μεταβλητών κατάστασης (χελωνοχαρακτηριστικών) για τις ανάγκες της εργασίας. Χρήση τοπικών και προσωρινών μεταβλητών Χρήση επαναληπτικών δομών για την αποτελεσματικότερη οργάνωση και σύνταξη του προγράμματος. Τεχνάσματα στη διαχείριση γραφικών. Παρακολούθηση της εκτέλεσης προγράμματος.
<p>6. Προσομοίωση παιχνιδιού τράπουλας <u>Λύκειο:</u> <u>Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον</u> (του κύκλου Πληροφορικής και Υπηρεσιών Τεχνολογικής Κατεύθυνσης του <u>Ενιαίου Λυκείου</u>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Κατανόηση της κωδικοποίησης (κωδικοποίησης των χαρτιών της τράπουλας, των παικτών, των επιδόσεων τους κ.λπ.)

Συνοδευτικά Εγχειρίδια:	<p>Το λογισμικό συνοδεύεται από τα εξής βιβλία:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Μαθαίνοντας το MicroWorlds Pro 2. MicroWorlds Pro Μικρές Χρήσιμες Συμβουλές 3. MicroWorlds Pro Βιβλίο Μαθητή 4. MicroWorlds Pro Βιβλίο Καθηγητή <p>Τα παραπάνω διατίθενται σε ηλεκτρονική (εκτυπώσιμη) μορφή μέσα στο CD του λογισμικού.</p>
Περισσότερα στοιχεία	<p>Στη διεύθυνση της κατασκευάστριας εταιρείας στο Internet: http:// www.microworlds.com/library/index.html διατίθεται ένα πλήθος δραστηριοτήτων που καλύπτουν μια ευρεία περιοχή διδακτικών αντικειμένων και μπορούν να αξιοποιηθούν εκπαιδευτικά από τις δύο βαθμίδες της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (Γυμνάσιο-Λύκειο).</p>



34. ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

1.1 Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Μικρόκοσμοι για τη Διατήρηση της Ενέργειας: Λογισμικό διερευνητικού χαρακτήρα με αντικείμενο τον πειραματισμό και τη μελέτη του φαινομένου της διατήρησης της ενέργειας κατά την κίνηση μπάλας σε κεκλιμένο επίπεδο. Το λογισμικό έχει υλοποιηθεί με το μαθησιακό περιβάλλον E-Slate ¹ .
Πλαίσιο ανάπτυξης	Έργο Οδυσσέας Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (Ερευνητική Μονάδα 3: Learning Technology Group) και Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
Διάθεση Λογισμικού	Το λογισμικό (τέσσερις εναλλακτικοί Μικρόκοσμοι) διατίθεται ως τμήμα του περιβάλλοντος E-Slate ¹ (βλέπε περιγραφή στο αντίστοιχο φυλλάδιο), είτε σε μορφή CD-ROM είτε σε μορφή on-line download από τη διεύθυνση http://E-Slate.cti.gr . Για διάθεση CD-ROM, μπορείτε ν' απευθύνεστε στη διεύθυνση 'e_slate@cti.gr'.
Τρέχουσα Έκδοση	2.0 (περιλαμβάνεται στο CD του E-Slate με έκδοση Beta 1.2).
Υποστηρικτικό site	http://e-slate.cti.gr
Γνωστικό αντικείμενο	Φυσική Γυμνασίου
Άδειες χρήσης	Η διάθεση του λογισμικού (και η αναπαραγωγή του) γίνεται ελεύθερα και δωρεάν για οποιαδήποτε μη κερδοσκοπική χρήση
Πιστοποίηση ΠΙ	Το λογισμικό έχει υποβληθεί για πιστοποίηση στο Γραφείο Πιστοποίησης του ΠΙ



¹ Προγενέστερη ονομασία: «Αβάκιο»

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το λογισμικό παρέχει εργαλεία παρατήρησης του φαινομένου της διατήρησης της ενέργειας κατά την κίνηση σώματος (μπάλας) σε κεκλιμένο επίπεδο. Ενδεικτικά ερωτήματα διερευνήσεων που μπορούν να υλοποιηθούν:

- Πόση αρχική συσπείρωση ελατηρίου δεδομένης σταθεράς k απαιτείται για να ανέλθει το σώμα σε συγκεκριμένο ύψος στο κεκλιμένο επίπεδο κλίσης φ ;
- Πώς επηρεάζει την ταχύτητα του σώματος η αύξηση της σταθεράς του ελατηρίου;
- Αν ελαττώσω την αρχική συσπείρωση του ελατηρίου, τι θα παρατηρήσω;
- Προτείνετε συνδυασμούς χαρακτηριστικών τιμών των μεταβλητών (αρχική συσπείρωση του ελατηρίου, σταθερά του ελατηρίου, μάζα του σώματος, κλίση του κεκλιμένου επιπέδου) ώστε το σώμα να συναντήσει τη βάση του κεκλιμένου επιπέδου με συγκεκριμένη ταχύτητα.
- Με ποιους τρόπους μπορώ να αναιρέσω την επίδραση δεδομένης αύξησης της αρχικής συσπείρωσης του ελατηρίου;
- Πώς επιδρά η αύξηση της μάζας του σώματος στη μεταβολή α) της ταχύτητάς του και β) του μέγιστου ύψους στο οποίο φθάνει στο κεκλιμένο επίπεδο;
- Αν μεταβάλουμε την απόσταση της βάσης του κεκλιμένου επιπέδου από το άκρο του ελατηρίου, ποια μεγέθη θα μεταβληθούν;
- Πότε η κινητική ενέργεια του σώματος είναι ίση με την ολική ενέργεια του συστήματος;
- Ποια/ες χρονική/ές στιγμή/ές η κινητική ενέργεια του σώματος είναι ίση με τη βαρυτική δυναμική ενέργεια αυτού;
- Πόσο χρόνο διαρκεί η άνοδος του σώματος στο κεκλιμένο επίπεδο;
- Ποια η σχέση μεταξύ χρόνου ανόδου και χρόνου καθόδου του σώματος στο κεκλιμένο επίπεδο;

Η δυνατότητα τροποποίησης των τιμών των μεταβλητών και η παρατήρηση του τρόπου επίδρασης των μεταβλητών στην εξέλιξη του φαινομένου ευνοεί τη διερεύνηση και τη μάθηση μέσω ανακάλυψης ενώ ενθαρρύνει την έκφραση υποθέσεων καθώς και τον έλεγχο, τη διάψευση ή επαλήθευση των υποθέσεων. Άλλα πλεονεκτήματα της χρήσης του λογισμικού (ή καλύτερα της «οικογένειας» Μικρόκοσμων) προσομοίωσης θεωρούνται τα παρακάτω:

- Προσφέρει τη δυνατότητα στους μαθητές να διερευνήσουν καταστάσεις- φαινόμενα δύσκολα προσεγγίσιμα σε αντιδιαστολή με τη συνήθη διδακτική πρακτική. Η μελέτη της κίνησης του ελατηρίου ως διαδικασία πολύ γρήγορη καθώς και, της διατήρησης της μηχανικής ενέργειας ως κατάσταση που εμπλέκει οντότητες μη υπαρκτές ως ιδανικές (λείες επιφάνειες, δεν υπάρχουν τριβές, αβαρές ελατήριο) αποτελούν χαρακτηριστικό παράδειγμα γόνιμου εδάφους για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων με σκοπό την αναβάθμιση και εμπλουτισμό της διδακτικής-μαθησιακής διαδικασίας.
- Επιτρέπει τον άμεσο χειρισμό και έλεγχο των μεταβλητών πολύ πιο εύκολα σε σύγκριση με τις κλασικές πειραματικές διατάξεις των σχολικών εργαστηρίων. Δίνεται η δυνατότητα άμεσου χειρισμού των μεταβολών (sliders) που αντιστοιχούν στις μεταβλητές που υπεισέρχονται στο φαινόμενο.

Το σημαντικότερο όμως χαρακτηριστικό του λογισμικού είναι η δυνατότητα που παρέχεται για την ανάπτυξη από τους χρήστες (καθηγητές/μαθητές) εναλλακτικών πειραματικών διατάξεων για τη μελέτη αντίστοιχων φαινομένων μηχανικής. Οι χρήστες μπορούν να συνθέσουν τις επιθυμητές διατάξεις δημιουργώντας αντικείμενα (φυσικά σώματα), δίνοντάς τους τα επιθυμητά χαρακτηριστικά (μέγεθος, χρώμα, μάζα, κλπ) και προσδιορίζοντας τους νόμους που διέπουν την κίνησή τους (το προς μελέτη φαινόμενο) μέσα από μια υψηλού επιπέδου γλώσσα scripting (Logo).

35. ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΙ ΔΙΑΝΥΣΜΑΤΩΝ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΜΕΝΟ ΑΠΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΟ ΓΙΑ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΘΕΜΑΤΑ ΣΤΗ ΦΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/42.htm#
Κατασκευαστής	ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΤΟΜΕΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)
Δικαιώματα	Το ΥπΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε τουλάχιστον 100 σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε σημαντικό αριθμό επιμορφωτών. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥπΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ολοκληρωμένο μαθησιακό περιβάλλον, για την εισαγωγή των διανυσματικών εννοιών και των σχετικών φυσικών μεγεθών. Εξετάζονται οι έννοιες: θέσης - μετατόπισης κίνησης, δύναμης, δύναμης - κίνησης, δύναμης - ορμής.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μικρόκοσμοι διανυσμάτων» είναι ένα ολοκληρωμένο μαθησιακό περιβάλλον, υποστηριζόμενο από υπολογιστές και δίκτυο, για εισαγωγή των διανυσματικών εννοιών και των σχετικών φυσικών μεγεθών. Η επιλογή των θεματικών εννοιών και η εκπαιδευτική σχεδίαση υπαγορεύθηκαν από τις ιδιαίτερες δυσκολίες που έχουν οι μαθητές στη κατανόηση των διανυσματικών εννοιών στα Μαθηματικά και στη Φυσική, καθώς και των φυσικών φαινομένων που επιπλέον εισάγουν παρανοήσεις και αδρανή γνώση.

Το λογισμικό παρέχει τις παρακάτω διδακτικές ενότητες - μικρόκοσμους με στοιχεία ανοικτού διερευνητικού περιβάλλοντος που υποστηρίζονται από προτάσεις διδακτικής αξιοποίησης και έτοιμα σενάρια:

- Μικρόκοσμος διανυσμάτων θέσης - μετατόπισης
- Μικρόκοσμος κινήσεων
- Μικρόκοσμος δυνάμεων
- Μικρόκοσμος δυνάμεων και κίνησης
- Μικρόκοσμος δύναμης - ορμής

Ο καθηγητής επιλέγει από τα έτοιμα σενάρια που περιέχονται στο λογισμικό, ή μπορεί να δημιουργήσει δικά του σενάρια, προτείνει δραστηριότητες στους μαθητές είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες, και συζητά μαζί τους, με αφορμή τα αποτελέσματα των ενεργειών τους.

Ο μαθητής εργάζεται πάνω σε σενάρια που προτείνει ο καθηγητής, ή συνθέτει το δικό του περιβάλλον και μέσα σ' αυτό, εκτελεί δραστηριότητες που σχετίζονται με διανυσματικά μεγέθη, κάνει υπολογισμούς και προβλέπει τα στοιχεία τους, παρατηρεί τα αποτελέσματα των προβλέψεων του μέσα από προσομοιώσεις κινήσεων, πειραματίζεται με διαφορετικές τιμές παραμέτρων και συγκρίνει με την πραγματικότητα. Παρέχονται ακόμα δυνατότητες χρήσης δικτύου για επικοινωνία με μαθητές και καθηγητές του ίδιου ή άλλων σχολείων.

Το λογισμικό έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να είναι απλό στη χρήση του, και να δίνει τη δυνατότητα στον μαθητή να το χρησιμοποιεί ανάλογα με την γνώση του και τις ικανότητες που έχει αναπτύξει. Ο χώρος εργασίας περιλαμβάνει σκηνικά, αντικείμενα με ιδιότητες και ο μαθητής μπορεί να χρησιμοποιήσει εργαλεία και να αναπτύξει δραστηριότητες που παραπέμπουν σε πραγματικές καταστάσεις της καθημερινής ζωής.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Φυσική Γ' Γυμνασίου:** Κινηματική-είδη κίνησης/ Έννοια ταχύτητας σαν διανυσματικό μέγεθος/ Μεταβολή του διανύσματος της ταχύτητας στα διάφορα είδη κίνησης/ Σύνθετη κίνηση/ Σχετική κίνηση/ Επιτάχυνση σαν διανυσματικό μέγεθος/ Σχέση ταχύτητας-επιτάχυνσης, Δυναμική – συμβολισμός δυνάμεων με διανύσματα/ σύνθεση δυνάμεων/ Η δύναμη σαν αιτία παραμόρφωσης/ Νόμοι του Νεύτωνα / Τριβή, Βάρος /Βαρύτητα/ Ελεύθερη πτώση
- **Μαθηματικά Γ' Γυμνασίου:** Χρησιμότητα Διανυσμάτων, Ιδιότητες διανυσμάτων, Πράξεις διανυσμάτων, Διάνυσμα θέσης, Συνιστώσες διανύσματος, Ορθογώνιο σύστημα αξόνων

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Εγχειρίδιο Χρήσης, β) Συμβουλευτικός Οδηγός για τον Καθηγητή, γ) Τετράδιο Μαθητή - Μαθήτριας

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



36. Modellus

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού στη διεθνή αγορά (αγγλική έκδοση) και Δημιουργός / Κατασκευαστής	Modellus New University of Lisbon, Portugal, Faculty of Sciences and Technology Prof. Vitor Duarte Teodoro
Γνωστικό Αντικείμενο:	Φυσική, Μαθηματικά, Χημεία, Βιολογία, Οικονομία
Επίπεδο / τάξεις:	Γυμνάσιο και Λύκειο
Φορέας που υλοποίησε τον εξελληνισμό και την προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα	Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (με συμμετοχή στελεχών από την ευρύτερη ομάδα υλοποίησης της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ)

Στοιχεία για το εξελληνισμένο λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	<p>Η πνευματική ιδιοκτησία του εξελληνισμένου λογισμικού «Modellus» ανήκει στον αρχικό δικαιούχο πνευματικής ιδιοκτησίας Καθηγητή Vitor Duarte Teodoro, New University of Lisbon, Portugal, Faculty of Sciences and Technology.</p> <p>Δικαίωμα διάθεσης και κυκλοφορίας του εξελληνισμένου λογισμικού στην Ελλάδα έχει το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών.</p> <p>Το ΥΠΕΠΘ έχει αποκτήσει δικαιώματα χρήσης του εξελληνισμένου λογισμικού στο σύνολο των ελληνικών σχολείων.</p>
Πιστοποίηση λογισμικού	<p>Η ελληνική έκδοση του λογισμικού δεν έχει ακόμη ολοκληρωθεί πλήρως ώστε να σταλεί στο Π.Ι. για αξιολόγηση. Αυτό αναμένεται να γίνει μέσα στον Μάρτη 2001.</p> <p>Η αγγλική έκδοση του λογισμικού έχει αξιολογηθεί από το Π.Ι. και έχει προταθεί για εξελληνισμό και προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα, με στόχο την εισαγωγή του εξελληνισμένου στην εκπαιδευτική διαδικασία.</p>
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	<p>Η ολοκληρωμένη τελική ελληνική έκδοση του λογισμικού δεν έχει διατεθεί ακόμη στα σχολικά εργαστήρια. Η αποστολή του στα σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας αναμένεται να ξεκινήσει τον Μάιο του 2001 (μετά την αξιολόγηση και τελική γνωμοδότηση από το Π.Ι. και την αναπαραγωγή των απαιτούμενων αντιτύπων)</p> <p>Σε μερικά σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας έχει διατεθεί η αγγλική έκδοση του λογισμικού.</p>
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Alpha έκδοση εξελληνισμένου λογισμικού
Διαθέσιμη έκδοση για αξιολόγηση / επιμόρφωση	<p>Αντίτυπα της Alpha έκδοσης του εξελληνισμένου λογισμικού μπορούν να διατεθούν για σκοπούς αξιολόγησης.</p> <p>Για τις επιμορφώσεις συνιστάται η χρήση της αγγλικής έκδοσης.</p>
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	<p>Η αγγλική έκδοση του λογισμικού Modellus v2.01 διατίθεται δωρεάν από το web site του κατασκευαστή: http://phoenix.sce.fct.unl.pt/modellus/</p> <p>Η εξελληνισμένη έκδοση του λογισμικού δεν διατίθεται στην ελληνική αγορά. Όταν ολοκληρωθεί το έργο εξελληνισμού και προσαρμογής του, θα υπάρξει σχετική ενημέρωση σχετικά με τον τρόπο διάθεσής του.</p>
Ειδικές τιμές	-

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το λογισμικό Modellus, το οποίο σχεδιάστηκε από μία ομάδα επιστημόνων με την καθοδήγηση του καθηγητή Vitor Duarte Teodoro από το Πανεπιστήμιο Lisbon της Πορτογαλίας, είναι ένα ισχυρό εργαλείο, ιδιαίτερα χρήσιμο για τη διδασκαλία των θετικών επιστημών. Κυρίως μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την υποστήριξη των Μαθηματικών, της Φυσικής, της Χημείας, των Οικονομικών και δευτερευόντως της Βιολογίας.

Ανήκει στην κατηγορία του ανοικτού τύπου περιβάλλοντος-εργαλείο για modeling, πειραματισμό και simulation, απαραίτητο για την ανάπτυξη μαθηματικών μοντέλων και την επεξεργασία τους μέσα από γραφικές παραστάσεις, πίνακες και animations.

Στον πυρήνα του προγράμματος υπάρχει μια περιοχή εργασίας (παράθυρο) στην οποία ο μαθητής μπορεί να γράψει το μαθηματικό μοντέλο με μορφή εξισώσεων ή ορισμών μεγεθών. Στη συνέχεια, το σύστημα αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει την αναπαράσταση της εξέλιξης του φαινομένου που υπακούει στο μαθηματικό μοντέλο.

Το Modellus αξιοποιεί πολλές προηγούμενες προσπάθειες που έγιναν στην κατεύθυνση της δημιουργίας ενός λογισμικού κατάλληλου για μοντελοποιήσεις σε ποικίλες γνωστικές περιοχές.

Παιδαγωγική προσέγγιση:

Είναι ένα λογισμικό πολύ εύκολο στην εκμάθηση και τη χρήση του και άμεσα προσαρμόσιμο στις ανάγκες της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Χρησιμοποιείται από καθηγητές διαφόρων ειδικοτήτων όπως μαθηματικούς, φυσικούς, χημικούς ακόμα και από βιολόγους, οι οποίοι μπορούν να επινοούν σενάρια για διαφορετικά μαθήματα αξιοποιώντας τα διαθέσιμα εργαλεία του λογισμικού. Συνιστάται για μαθήματα της Γ' Γυμνασίου καθώς και για όλες τις τάξεις του Λυκείου.

Μέσα από ήδη σχεδιασμένα πειράματα από τον κατάλογο των έτοιμων μοντέλων που συνοδεύουν το λογισμικό ή ακόμα και με τον σχεδιασμό νέων μοντέλων δίνεται στους μαθητές η δυνατότητα να περιγράφουν, να ερμηνεύουν ακόμα και να προβλέπουν διάφορα φαινόμενα, να ασκούνται στη διαδικασία της μοντελοποίησης διαφόρων φαινομένων ή καταστάσεων και να καλλιεργούν νοητικές ικανότητες για την αντιμετώπιση προβλημάτων.

Από παιδαγωγική σκοπιά το Modellus προσφέρει πολλές δυνατότητες διερευνητικής μάθησης. Μέσα από πολλαπλές αναπαραστάσεις (προσομοιώσεις, πίνακες τιμών, αρχικές συνθήκες, αποθηκεύσεις ειδικών καταστάσεων και ανάκλησή τους), τον άμεσο χειρισμό των αντικειμένων, τη δυνατότητα σκηνοθεσίας του περιβάλλοντος και τις μοντελοποιήσεις οι μαθητές μπορούν να κατανοούν καινούργιες έννοιες και διαδικασίες μέσα από την επίλυση προβλημάτων και τον πειραματισμό.

Για μια πιο εκτεταμένη παρουσίαση των παιδαγωγικών αντιλήψεων του λογισμικού και περισσότερες πληροφορίες μπορεί κανείς να επισκεφθεί την παρακάτω διεύθυνση στο Internet: <http://phoenix.sce.fct.unl.pt/modellus>

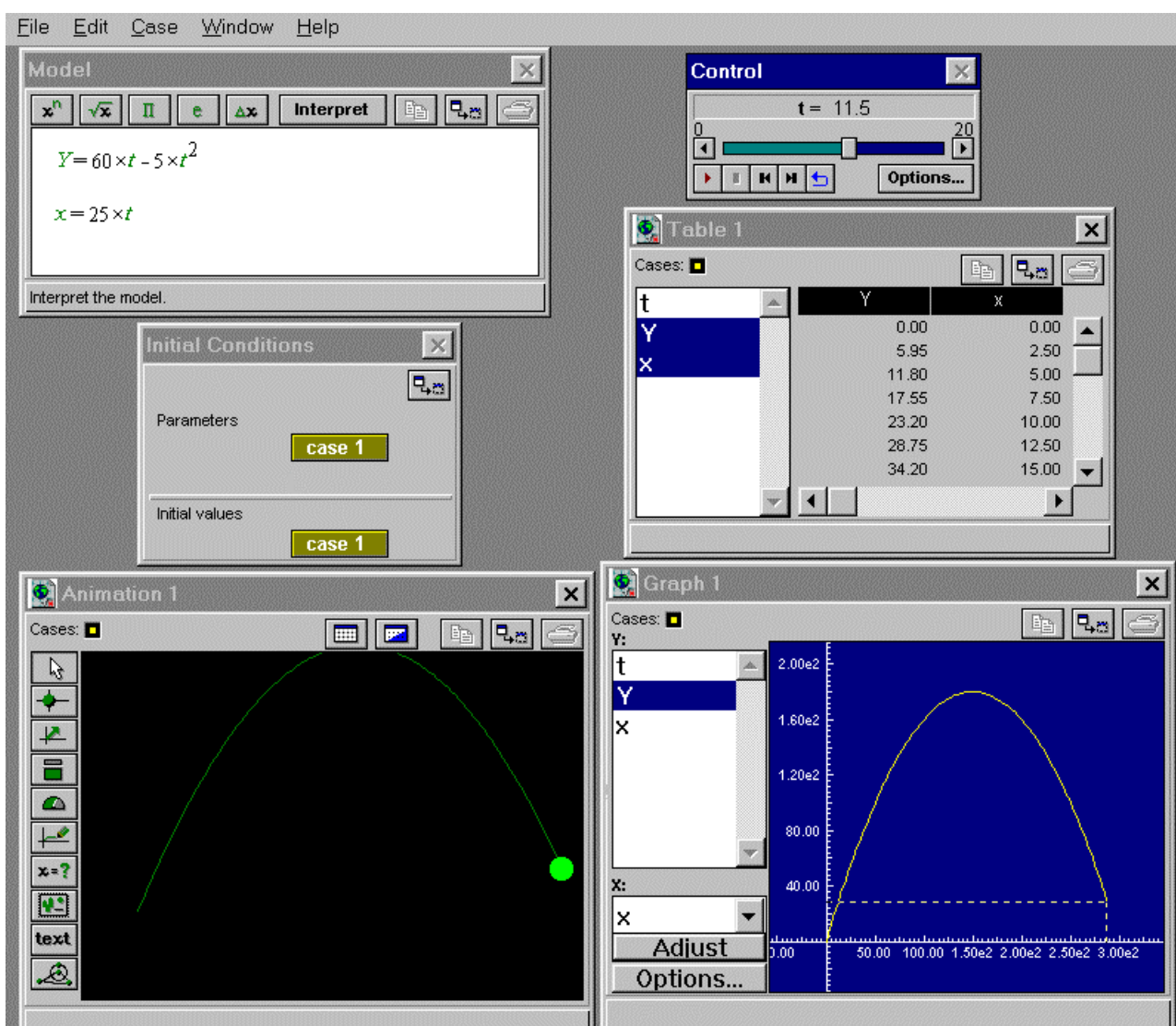
Συνοδευτικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες της ελληνικής έκδοσης:

Η ελληνική έκδοση της εφαρμογής θα συνοδεύεται από ένα πλήθος (περίπου 50) έτοιμες εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Ενδεικτικά σημειώνουμε μερικές από αυτές στον παρακάτω πίνακα:

Τίτλος Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας	Γνωστικό Αντικείμενο – Τάξη - Ενότητα	Περιεχόμενο / Παιδαγωγικοί στόχοι
ΜΕΛΕΤΗ ΜΙΑΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ	Φυσική Γ' Γυμνασίου Γενική Ενότητα: Κίνηση – Δύναμη – Ενέργεια Ενότητα: Μελέτη ευθ. Κίνησης όταν η ταχύτητα δεν παραμένει σταθερή (2 διδακτικές ώρες)	Ευθύγραμμη Ομαλά Επιταχυνόμενη Κίνηση

ΣΥΝΘΕΤΗ ΕΥΘΥΓΡΑΜΜΗ ΚΙΝΗΣΗ	Φυσική Α΄ Λυκείου Κεφάλαιο 1.1 Γενικής Παιδείας σαν επαναληπτική δραστηριότητα (1 διδακτική ώρα)	Κίνηση, χρονική στιγμή, χρονική διάρκεια, διάνυσμα, απόσταση, μετατόπιση, ταχύτητα, ευθύγραμμη ομαλή κίνηση, επιτάχυνση, ομοιόμορφα μεταβαλλόμενη κίνηση, ευθύγραμμη ομαλά επιταχυνόμενη κίνηση, μεταβολή μεγέθους, γραφικές παραστάσεις
ΝΟΜΟΣ ΤΟΥ ΟΗΜ	Φυσική Γ΄ Γυμνασίου Ενότητα: Νόμος του Ohm (1 διδακτική ώρα)	Κατανόηση πειραματικής μεθόδου, ένταση ηλεκτρικού ρεύματος, τάση, αντίσταση, ερμηνεία γραφικής παράστασης, έλεγχος υποθέσεων, διερευνητική προσέγγιση
ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΒΟΛΗ	Φυσική Α΄ Λυκείου Κεφάλαιο 1.3: Δυναμική στο Επίπεδο, Γενικής Παιδείας (1 διδακτική ώρα)	Κίνηση, χρονική στιγμή, χρονική διάρκεια, διάνυσμα, απόσταση, ταχύτητα, επιτάχυνση της βαρύτητας, μεταβολή μεγέθους, σύγκριση μεγέθους, σύνθετη κίνηση, ανεξαρτησία κινήσεων
ΕΚΘΕΤΙΚΗ ΜΕΙΩΣΗ ΜΕΓΕΘΩΝ	Φυσική Β΄ Λυκείου Γενική Ενότητα: Ταλαντώσεις Ενότητα: Εκθετική Μείωση Μεγεθών Χημεία Α΄ Λυκείου Γενική Ενότητα: Ραδιενέργεια Ενότητα: Ραδιενεργός Διάσπαση Φυσική Γ΄ Λυκείου Γενική Ενότητα: Ραδιενέργεια Ενότητα: Ραδιενεργός Διάσπαση	Επίλυση προβλημάτων, έλεγχος υποθέσεων, παρατήρηση φαινομένων, κατανόηση γραφικών παραστάσεων, χρήση μεταβλητών, ερμηνεία δεδομένων
Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΚΥΜΑΤΟΣ	Φυσική Γ΄ Γυμνασίου Φυσική Β΄ Λυκείου Γενικής Παιδείας Γενική Ενότητα: Κύματα Ενότητα: Εγκάρσια Ελαστικά Κύματα	Μοντέλο αναπαράστασης του ελαστικού κύματος, παρατήρηση φαινομένου, μέτρηση - μεταβολή ταχύτητας
Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗΣ	Ιστορία των Επιστημών και της Τεχνολογίας Γ΄ Λυκείου Φυσική Α΄ Λυκείου Γενική Ενότητα: Η Γέννηση της Νεότερης Φυσικής Ενότητα: Το έργο του Γαλιλαίου	Πείραμα Γαλιλαίου, Συνάντηση Αριστοτέλη – Γαλιλαίου, μετρήσεις, ορισμός της επιτάχυνσης
Η ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΑΔΡΑΝΕΙΑΣ ΤΟΥ ΓΑΛΙΛΑΙΟΥ	Ιστορία των Επιστημών και της Τεχνολογίας Γ΄ Λυκείου Φυσική Α΄ Λυκείου Γενική Ενότητα: Η Γέννηση της Νεότερης Φυσικής Ενότητα: Το έργο του Γαλιλαίου	Πείραμα Γαλιλαίου, Συνάντηση Αριστοτέλη – Γαλιλαίου, μετρήσεις, διατύπωση της Αρχής της Αδράνειας
ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΑΡΜΟΝΙΚΗ ΤΑΛΑΝΤΩΣΗ	Φυσική Β΄ Λυκείου Γενικής Παιδείας Γενική Ενότητα: Ταλαντώσεις και Κύματα Ενότητα: Μηχανικές Ταλαντώσεις	Πείραμα με ελατήριο, μετρήσεις, γραφικές παραστάσεις
ΘΕΣΗ, ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΑΙ ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΑΡΜΟΝΙΚΗ ΤΑΛΑΝΤΩΣΗ – ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΝΥΣΜΑΤΙΚΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ	Φυσική Β΄ Λυκείου Γενικής Παιδείας Γενική Ενότητα: Ταλαντώσεις και Κύματα Ενότητα: Μηχανικές Ταλαντώσεις	Ποιοτική μελέτη φαινομένου, Διανυσματική Αναπαράσταση, Γραφικές Παραστάσεις

Συνοδευτικά Εγχειρίδια:	<p>Η ελληνική έκδοση του λογισμικού θα συνοδεύεται από τα εξής βιβλία:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Modellus: Εγχειρίδιο Χρήστη 2. Modellus: Εγχειρίδιο Μαθητή (Φύλλα Εργασίας) 3. Modellus: Εγχειρίδιο Καθηγητή <p>Τα παραπάνω θα διατίθενται σε ηλεκτρονική (εκτυπώσιμη) μορφή μέσα στο CD του λογισμικού.</p>
Περισσότερα στοιχεία και διάθεση αγγλικής έκδοσης	<p>Στη διεύθυνση του δημιουργού / κατασκευαστή του λογισμικού στο Internet: http://phoenix.sce.fct.unl.pt/modellus</p>



37. ΜΥΚΗΝΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

1.2 Γενικά στοιχεία για το λογισμικό

Πλήρης τίτλος	Μυκηναϊκός Πολιτισμός: Λογισμικό διερευνητικού χαρακτήρα με δυνατότητες εκμετάλλευσης του internet, και αντικείμενο την μελέτη του Μυκηναϊκού πολιτισμού μέσα από αρχαιολογικά ευρήματα. Το λογισμικό έχει υλοποιηθεί με το μαθησιακό περιβάλλον E-Slate ¹ .
Πλαίσιο ανάπτυξης	Έργο Οδυσσέας Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (Ερευνητική Μονάδα 3: Learning Technology Group) και Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
Διάθεση Λογισμικού	Το λογισμικό διατίθεται ως τμήμα (Μικρόκοσμος) του περιβάλλοντος E-Slate ² (βλέπε περιγραφή στο αντίστοιχο φυλλάδιο), είτε σε μορφή CD-ROM είτε σε μορφή on-line download από τη διεύθυνση http://E-Slate.cti.gr . Για διάθεση CD-ROM, μπορείτε να απευθύνεστε στη διεύθυνση 'e_slate@cti.gr'.
Τρέχουσα Έκδοση	2.0 (περιλαμβάνεται στο CD του E-Slate με έκδοση Beta 1.2).
Υποστηρικτικό site	http://E-Slate.cti.gr

Γνωστικό αντικείμενο	Ιστορία Γυμνασίου
Άδειες χρήσης	Η διάθεση του λογισμικού (και η αναπαραγωγή του) γίνεται ελεύθερα και δωρεάν για οποιαδήποτε μη κερδοσκοπική χρήση
Πιστοποίηση ΠΙ	Το λογισμικό έχει πιστοποιηθεί από το Γραφείο Πιστοποίησης του ΠΙ



² Προγενέστερη ονομασία: «Αβάκιο»

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το λογισμικό προτείνει μία σειρά δραστηριοτήτων που σκοπό έχουν να προάγουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, τη διερευνητική μάθηση και τη διασχολική επικοινωνία. Ο μαθητής στο ρόλο του αρχαιολόγου-ερευνητή διενεργεί πλασματικές ανασκαφές σε αρχαιολογικούς χώρους της επιλογής του και προσπαθεί να ερμηνεύσει τα ευρήματα που ανακαλύπτει αναπλάθοντας βήμα βήμα τη ζωή της Μυκηναϊκής εποχής. Στη διάθεση του έχει εργαλεία διαχείρισης ευρημάτων, χάρτες και πληθώρα συνοδευτικού υλικού σε μορφή κειμένων, φωτογραφιών και συνδέσμων σε τοποθεσίες του internet για επίσκεψη σε μουσεία. Επίσης, μπορεί να δημιουργήσει δικά του αντικείμενα /δεδομένα σε μορφή σημειώσεων πάνω σε ευρήματα ή σε ανασκαφικές περιοχές και να τ' ανταλλάξει με μαθητές άλλων σχολείων.

Ο μαθητής καλείται «ν' ανασκάψει» έναν αρχαιολογικό χώρο χρησιμοποιώντας τα παρεχόμενα εργαλεία, να αναγνωρίσει τα χαρακτηριστικά των ευρημάτων, να συνθέσει πληροφορίες και να εξαγάγει συμπεράσματα. Συγκεκριμένα ο χρήστης μπορεί:

- Να επιλέξει μια γεωγραφική περιοχή μέσω του αντίστοιχου εργαλείου του χάρτη.
- Να παρατηρήσει τον αρχαιολογικό χώρο που εξετάζει από διάφορες οπτικές γωνίες.
- Να «ανασκάψει» μια περιοχή (χρησιμοποιώντας πάλι το κατάλληλο εργαλείο στον χάρτη), για να φέρει στην επιφάνεια Α.Ε. της περιοχής.
- Να διατυπώσει υποθέσεις βασιζόμενος στα χαρακτηριστικά του Α.Ε. και να τις επαληθεύσει συγκρίνοντας με τα πορίσματα των αρχαιολόγων.
- Να κάνει συνδυαστικές ερωτήσεις ως προς τα διάφορα χαρακτηριστικά (είδος, υλικό, διάκοσμο, κλπ) ενός Α.Ε..
- Να προσθέσει στο χάρτη τις προσωπικές τους σημειώσεις σε συγκεκριμένες περιοχές (γεωγραφικές ή αρχαιολογικές).

Για την υλοποίηση του μαθήματος ακολουθείται το εξής σενάριο:

- Ο χρήστης επιχειρεί μια αναδρομική ανασκαφή στους αρχαιολογικούς χώρους, όπου έχουν εντοπιστεί κατάλοιπα του Μυκηναϊκού Πολιτισμού.
- Επιλέγει την ευρύτερη αρχαιολογική περιοχή που επιθυμεί να εξερευνήσει (π.χ. Μυκήνες, Πύλος, Ορχομενός...).
- Ορίζει μια περιοχή ανασκαφής (π.χ. ταφικός περίβολος Α Μυκηνών, ανάκτορο Μυκηνών...)
- Αρχίζει την ανασκαφή και εντοπίζει ένα Α.Ε.
- Εμφανίζεται η εικόνα του Α.Ε.
- Παρατηρεί το Α.Ε. και το περιγράφει με βάση τα χαρακτηριστικά του.
- Συγκρίνει την περιγραφή του με την περιγραφή του αρχαιολόγου.
- Στη συνέχεια μπορεί να εμβαθύνει στη μελέτη του Α.Ε. που εξετάζει ανατρέχοντας στις ενότητες ερμηνεία, πληροφορίες και τόπο φύλαξης, να παραμείνει στον ίδιο αρχαιολογικό χώρο και να αναζητήσει και άλλα Α.Ε., να επιλέξει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του Α.Ε. και να βρει τα Α.Ε. που τα συγκεντρώνουν στον ίδιο ή σε άλλο αρχαιολογικό χώρο, να πάει σε άλλο αρχαιολογικό χώρο και να αναζητήσει Α.Ε. ή να μελετήσει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά τους.
- Βλέπει συγκεντρωμένα τα Α.Ε. που έχει εντοπίσει με τα χαρακτηριστικά τους που έχει μελετήσει.

Στο εγχειρίδιο που συνοδεύει το λογισμικό, προτείνονται μια σειρά από σενάρια καθένα από τα οποία εστιάζει σε διαφορετική όψη της ζωής των Μυκηναίων. Επιπρόσθετα σενάρια χρήσης που έχουν υλοποιηθεί κατά τη χρήση του λογισμικού τις τελευταίες δυο σχολικές χρονιές, θα συγκεντρωθούν σε ειδικό υποστηρικτικό web-site.

38. ΞΕΝΙΟΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Ξένιος: Εκπαιδευτικές δραστηριότητες και λογισμικό για το μάθημα των ξένων γλωσσών στο σχολείο (Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά)
Πλαίσιο ανάπτυξης	1) Έργο Mentor (Multimedia Education Network for Teaching, Output and Research), MM1017, EU Joint Call education multimedia. http://www.mentor.hull.ac.uk CDU-Univ. of Hull (UK), EDM & CTTL Limburgs Universitair Centrum (BE), Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (Ερευνητική Μονάδα 3: Learning Technology Group) (GR) 2) Έργο Οδυσσέας http://odysseia.cti.gr/odysseas Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (Ερευνητική Μονάδα 3: Learning Technology Group & Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας)
Διάθεση λογισμικού 1. Δικτυακό υλικό 2. Περιβάλλον E-Slate και συνοδευτικοί μικρόκοσμοι:	http://ovelix.cti.gr/mentorWeb Το περιβάλλον E-Slate ³ (βλέπε περιγραφή στο αντίστοιχο φυλλάδιο) και οι συνοδευτικοί μικρόκοσμοι (14 μικρόκοσμοι) διατίθενται είτε σε μορφή CD-ROM είτε σε μορφή on-line download από τη διεύθυνση http://e-slate.cti.gr . Για διάθεση CD-ROM, μπορείτε να απευθύνεστε στη διεύθυνση 'e_slate@cti.gr'.
Τρέχουσα Έκδοση	2.0, Ημερομηνία Έκδοσης: Μάρτιος 2001 (Εκδόσεις: E-Slate IV Beta 1.2, δικτυακού υλικού 2.0, συνοδευτικού εγχειριδίου 2.0, quick reference 2.0)
Υποστηρικτικό site	http://ovelix.cti.gr/support_site/
Γνωστικό αντικείμενο	Ξένες γλώσσες Γυμνασίου-Λυκείου
Δικαιώματα	Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών
Άδειες χρήσης	Η διάθεση του λογισμικού (και η αναπαραγωγή του) γίνεται ελεύθερα και δωρεάν για μη κερδοσκοπική χρήση
Πιστοποίηση Π.Ι.	Το λογισμικό πρόκειται να υποβληθεί για πιστοποίηση στο γραφείο πιστοποίησης του ΠΙ



³ Προγενέστερη ονομασία: «Αβάκιο»

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Εκπαιδευτικές δραστηριότητες και λογισμικό για την υποστήριξη της διδασκαλίας των Αγγλικών, Γαλλικών και Γερμανικών στο σχολείο. Ο «Ξένιος» αποτελείται από: 1) λογισμικό που αναπτύχθηκε σε περιβάλλον **E-Slate** (14 μικρόκοσμοι για τις ξένες γλώσσες), 2) δικτυακό υλικό με τη μορφή html σελίδων, όπου αναπτύσσονται οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες, 3) ένα web site με στόχο την επικοινωνία, την υποστήριξη και την ενθάρρυνση της δημιουργίας κοινότητας των χρηστών του και 4) συνοδευτικά εγχειρίδια τεκμηρίωσης και χρήσης των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων καθώς και των τεχνολογικών εργαλείων.

Ο στόχος του λογισμικού και των δραστηριοτήτων δεν είναι να δώσει ένα έτοιμο, τελικό προϊόν για το μάθημα των ξένων γλωσσών στον καθηγητή, αλλά στο να δώσει μια ολοκληρωμένη πρόταση με το να δημιουργήσει ένα πλαίσιο εκπαιδευτικού σεναρίου με ποικιλία θεματικού περιεχομένου και μέσων παρουσίασης που να καλύπτει, όσο αυτό είναι δυνατόν τις ανάγκες του μαθητή και του καθηγητή σε διάφορες συνθήκες τάξης, επιπέδου και χρονικής διάρκειας μαθήματος.

Το μάθημα με τον «Ξένιο» διέπεται από τις βασικές αρχές σχεδιασμού και υλοποίησης ενός μαθήματος με τη χρήση των νέων τεχνολογιών ενώ παράλληλα έχει γίνει προσπάθεια να ενσωματωθούν οι αρχές των σύγχρονων παιδαγωγικών θεωριών όσον αφορά τη διδασκαλία των ξένων γλωσσών. Η βασική παιδαγωγική προσέγγιση είναι αυτή του επικοινωνιακού χαρακτήρα του ξενόγλωσσου μαθήματος με ιδιαίτερη έμφαση στη διευκόλυνση της επικοινωνίας των μαθητών, γραπτώς ή προφορικά, σε όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικές καταστάσεις.

Το Διαδίκτυο προσφέρεται με την επιλογή των κατάλληλων τόπων για την εικονική μεταφορά των μαθητών στις χώρες που ομιλείται η κάθε γλώσσα ως μητρική. Η πλοήγηση αυτών των τόπων είναι καθοδηγούμενη και εξυπηρετεί ένα γενικότερο εκπαιδευτικό σενάριο υιοθετώντας μια ολιστική και όχι αποσπασματική προσέγγιση στο μάθημα της ξένης γλώσσας.

Το γενικότερο θέμα όλων των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων είναι «Ταξίδι και ο τουρισμός σε μία ξένη χώρα». Οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν στα πλαίσια του γενικότερου θέματος του τουρισμού και χωρίστηκαν σε κάποιες γενικές κατηγορίες οι οποίες ονομάστηκαν "φάσεις". Οι φάσεις αυτές διεξάγονται κάθε μία σε διαφορετικό σκηνικό - που φέρει και την ανάλογη ονομασία: "στο αεροδρόμιο", "στο ξενοδοχείο", κλπ. Γνώμονας για το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων αυτών ήταν η συνεργασία των μαθητών μεταξύ τους και η καλλιέργεια επικοινωνιακών καταστάσεων, στις οποίες οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν στην πράξη την ξένη γλώσσα. Οι φάσεις του σεναρίου διέπονται από θεματική και χρονική συνέπεια και θέτουν ένα γενικότερο πλαίσιο εργασίας, μέσα στο οποίο η κάθε ομάδα εργασίας μπορεί να επιλέξει τη δική της πορεία. Έτσι ο καθηγητής μπορεί να: α) εστιάσει όσο θέλει σε κάθε φάση και σε κάθε δραστηριότητα ανάλογα με το θέμα ή το λεξιλόγιο που θέλει να διδάξει ή ανάλογα με το επίπεδο των μαθητών του, β) να βασιστεί στις υπάρχουσες δραστηριότητες είτε να τις αλλάξει συνολικά ή επιμέρους ως προς τη σειρά, το υλικό, το θέμα, το στόχο, το επιθυμητό αποτέλεσμα. Επιπλέον δίνεται η δυνατότητα σε όσους το επιθυμούν να δημιουργήσουν νέες δραστηριότητες.

Στο υποστηρικτικό web site του «Ξένιου», το http://ovelix.cti.gr/support_site, βρίσκονται χρήσιμες πληροφορίες, όπως: κείμενα που συνοδεύουν το λογισμικό και υποστηρίζουν τη χρήση του, εκπαιδευτικές δραστηριότητες που μπορούν να πραγματοποιηθούν με τη χρήση του λογισμικού, απαντήσεις σε διάφορα ερωτήματα, λύσεις σε πιθανά προβλήματα, χρήσιμο υλικό (διευθύνσεις δικτυακών τόπων, φύλλα εργασίας για το λογισμικό, συνοδευτικά εγχειρίδια χρήσης, κλπ). Χρησιμεύει επίσης ως μέσο επικοινωνίας των χρηστών με την ανταλλαγή μηνυμάτων και τη δυνατότητα να στέλνουν οι χρήστες δραστηριότητες και εργασίες που έχουν γίνει στα πλαίσια των διαθεματικών δραστηριοτήτων για τις ξένες γλώσσες.

Το συνοδευτικό εγχειρίδιο των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και του λογισμικού περιλαμβάνει την περιγραφή του λογισμικού, την παιδαγωγική τεκμηρίωση σχετικά με τις δραστηριότητες, την περιγραφή της ενσωμάτωσης του λογισμικού και των δραστηριοτήτων στην τάξη και τους ρόλους μαθητών και καθηγητών, αναλυτική καταγραφή των δεξιοτήτων που εξασκούνται με τη χρήση των διαφόρων τμημάτων-φάσεων του λογισμικού κλπ.

Τέλος το quick reference στοχεύει στη συνοπτική περιγραφή των χαρακτηριστικών του λογισμικού και του περιβάλλοντος E-Slate. Σκοπός του είναι να παρέχει γρήγορα και με εύκολο, σύντομο τρόπο βοήθεια στη χρήση του λογισμικού.0

39. ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Διαθεματικό Πολυμεσικό Εκπαιδευτικό Λογισμικό για την ενιαία αντιμετώπιση θεμάτων που άπτονται της Βιολογίας, Χημείας, Φυσικής, Τεχνολογίας και Αγωγής Υγείας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/12.htm#
Κατασκευαστής	Byte Computers ABEE # http://www.byte.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Εκκρεμεί η αξιολόγηση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για το λογισμικό.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Διαθεματικό Πολυμεσικό Εκπαιδευτικό Λογισμικό παρουσίασης και δημιουργίας συνθετικών εργασιών που μελετά το γνωστικό αντικείμενο της Βιολογίας και το συνδέει με συναφή γνωστικά αντικείμενα και επιστήμες (όπως Χημεία, Φυσική, Αγωγή Υγείας, Περιβαλλοντική Αγωγή, Βιοτεχνολογία) ώστε να γίνει πράξη η ενιαία μελέτη των Φυσικών Επιστημών.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό μελετά το γνωστικό αντικείμενο της Βιολογίας αλλά όχι μεμονωμένα. Το συνδέει με συναφή γνωστικά αντικείμενα και επιστήμες (όπως Χημεία, Φυσική, Αγωγή Υγείας, Περιβαλλοντική Αγωγή, Βιοτεχνολογία) ώστε να γίνει πράξη η ενιαία μελέτη των Φυσικών Επιστημών.

Στα πλαίσια της πιλοτικής εφαρμογής τα θέματα που εξετάζονται σχετίζονται πρωταρχικά με το μάθημα της Βιολογίας, ενώ δημιουργούνται και οι κατάλληλες επεκτάσεις για τη μελέτη και σύνδεση με τη Χημεία, την Αγωγή Υγείας, τη Φυσική και την Περιβαλλοντική Αγωγή, που λειτουργούν επικουρικά στο μάθημα της Βιολογίας.

Το λογισμικό λειτουργεί ως εργαλείο ώθησης των μαθητών σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες πολλαπλών μαθησιογενών αλληλεπιδράσεων (μαθητές και υπολογιστής, μαθητές μεταξύ τους, μαθητές και εκπαιδευτικός).

Πρωταρχικοί στόχοι είναι :

- να υποστηριχθούν δραστηριότητες των μαθητών που να οδηγούν σε:
 - μάθηση μέσω διεξαγωγής ομαδικής εργασίας,
 - διερευνητική μάθηση,
 - μάθηση μέσω εφαρμογής, και
- να προσφερθούν κατάλληλα εργαλεία λογισμικού ώστε οι παραπάνω δραστηριότητες να εμπλέκουν τις μαθητικές ομάδες σε ενέργειες που αποτελούν πλέον βασική γνώση ώστε να μην θεωρείται κάποιος "υπολογιστικά αναλφάβητος" στη εποχή του "παγκόσμιου ηλεκτρονικού χωριού" (π.χ. περιήγηση και ανεύρεση πληροφοριών στον Παγκόσμιο Ιστό - Web browsing, χρήση επεξεργαστή κειμένου και απλής βάσης δεδομένων, οργάνωση ηλεκτρονικής παρουσίασης).

Οι μαθητές με τη χρήση του λογισμικού έχουν την δυνατότητα να προβληματιστούν πάνω σε προβλήματα που αφορούν το περιβάλλον και τη σχέση του με του οργανισμούς, την Φυσική και ειδικά την ενέργεια, την Χημεία και ειδικά τα στοιχεία της που επηρεάζουν την ζωή (π.χ οξυγόνο) Καλούνται να προβλέψουν το αποτέλεσμα των υποθέσεων τους και να τις ελέγξουν σε περιβάλλον συνεργατικής μάθησης με τη βοήθεια και την συνεργασία του καθηγητή.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

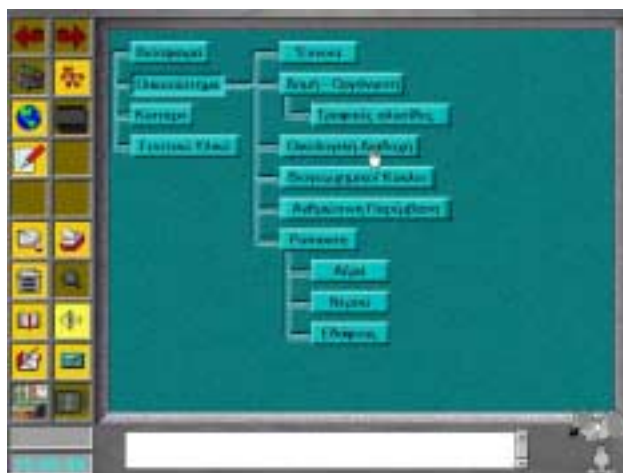
Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Φυσική Β' Γυμνασίου:** Άτομο, πυρήνας.
- **Φυσική Γ' Γυμνασίου:** ενέργεια, μορφές ενέργειας, μετατροπές ισχύος, άτομο, πυρήνας (εισαγωγικά στοιχεία για ασταθείς πυρήνες, πυρηνική διάσπαση, μεταστοιχείωση, ραδιενέργεια, σχάση, σύντηξη), ηλιακή ενέργεια.
- **Χημεία Γ' Γυμνασίου:** μακρομόρια, αμινοξέα, πρωτεΐνες, νουκλεϊκά οξέα, DNA, RNA.
- **Βιολογία Γ' Γυμνασίου:** τι είναι οικολογία, βιόσφαιρα, οικοσύστημα, οργάνωση και λειτουργία οικοσυστήματος, παρεμβάσεις του ανθρώπου στο περιβάλλον, προβλήματα που προκύπτουν από τον τρόπο ζωής και τις ενέργειες σε ατομικό και κοινωνικό επίπεδο, κύτταρο, γενετικό υλικό.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Βιβλίο Καθηγητή, β) Βιβλίο Μαθητή, γ) Τεχνικό Εγχειρίδιο.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



40.ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ E-Slate⁴

1.3 Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	E-Slate: Εκπαιδευτικό περιβάλλον διερευνητικής μάθησης που προσφέρει έναν «πάγκο εργασίας» για την κατασκευή ποιοτικού εκπαιδευτικού λογισμικού με υψηλή αλληλεπιδραστικότητα.
Πλαίσιο ανάπτυξης	1.4 Έργα <ul style="list-style-type: none"> ➤ «ΥΔΕΕΣ» (1995-’98): ΓΓΕΤ, ΕΠΕΤ II, Μέτρο 1.3, έργο #726 ➤ “IMEL” (1996-98): EU DGXXII, Socrates, 25136-CP-1-96-1-GR-ODL ➤ «ΟΔΥΣΣΕΑΣ», «Έργα Επίδειξης» (1996-2000): ΥΠΕΠΘ, ΕΠΕΑΕΚ, Ενέργεια «Οδύσσεια» ➤ “C3” (1998-2000): Esprit Long Term Research, Experimental School Environments ➤ “Mentor”: MM1017, EC Joint Call educational multimedia ➤ «Θραυίο» (1998-2000): ΓΓΕΤ, ΕΠΕΤ II, Μέτρο 1.3, έργο #78 <p style="text-align: center;">Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών Ερευνητική Μονάδα 3: Learning Technology Group</p>
Διάθεση Λογισμικού	Το λογισμικό διατίθεται είτε σε μορφή CD-ROM είτε σε μορφή on-line download από τη διεύθυνση http://E-Slate.cti.gr . Για διάθεση CD-ROM, μπορείτε ν’ απευθύνεστε στη διεύθυνση ‘e_slate@cti.gr’.
Τρέχουσα Έκδοση	Beta 1.2
Υποστηρικτικό site	http://E-Slate.cti.gr

Γνωστικό αντικείμενο	Το περιβάλλον E-Slate έχει χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών Μικρόκοσμων για τα Μαθηματικά, την Ιστορία, τις Ξένες Γλώσσες, τη Γεωγραφία και τη Φυσική καθώς και διαθεματικών Μικρόκοσμων που εντάσσονται σε περισσότερα του ενός γνωστικά αντικείμενα (όλοι οι Μικρόκοσμοι περιλαμβάνονται στο CD-ROM).
Δικαιώματα	Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών
Άδειες χρήσης	Η διάθεση του λογισμικού (και η αναπαραγωγή του) γίνεται ελεύθερα και δωρεάν για οποιαδήποτε μη κερδοσκοπική χρήση.
Πιστοποίηση ΠΙ	Το περιβάλλον πρόκειται να υποβληθεί για πιστοποίηση στο Γραφείο Πιστοποίησης του ΠΙ, ενώ επιμέρους Μικρόκοσμοι (λογισμικά) που έχουν αναπτυχθεί με το E-Slate (π.χ. «Μυκηναϊκός Πολιτισμός») έχουν ήδη πιστοποιηθεί.

⁴ Προγενέστερη ονομασία: «Αβάκιο»

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το E-Slate προσφέρει στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα (ερευνητές, εκπαιδευτικούς, μαθητές, συγγραφείς εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, εκδότες) εργαλεία υψηλού επιπέδου για τη σύνθεση εκπαιδευτικών «Μικρόκοσμων» (εστιασμένων εφαρμογών) για πειραματισμό και διερεύνηση φαινομένων, εννοιών, υποθέσεων και συσχετισμών. Ιδέες εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων μπορούν εύκολα να μετατραπούν σε λογισμικό, στη μορφή Μικρόκοσμων που απαρτίζονται από αλληλο-συνεργαζόμενες «Ψηφίδες». Οι Ψηφίδες παρέχονται ως μια βιβλιοθήκη προκατασκευασμένων υπολογιστικών αντικειμένων (software components), ειδικά σχεδιασμένων για εκπαιδευτική χρήση, τα οποία μπορούν πολύ εύκολα να συνδεθούν μεταξύ τους σε οποιονδήποτε συνδυασμό. Έτσι, με κατάλληλη διασύνδεση των Ψηφίδων από τον χρήστη-εκπαιδευτικό, συντίθεται το κάθε φορά στοχευόμενο εκπαιδευτικό λογισμικό-δραστηριότητα. Η διασύνδεση και διαχείριση τόσο των ψηφίδων όσο και των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (Μικρόκοσμων) μπορεί να προγραμματιστεί μέσα από μια ειδικά σχεδιασμένη συμβολική γλώσσα βασισμένη στη Logo.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό που αναπτύσσεται με το E-Slate «κληρονομεί» χαρακτηριστικά που του προσδίδουν εκπαιδευτικά αξιοποιήσιμη ποιότητα, όπως:

- δυναμικά συσχετιζόμενες πολλαπλές αναπαραστάσεις εννοιών
- κατασκευή και διαχείριση μοντέλων και προσομοιώσεων
- υψηλού επιπέδου δια-δραστικότητα
- δομήσιμη και προσαρμόσιμη λειτουργικότητα
- δομημένο και προσαρμόσιμο πολυμεσικό υλικό
- προγραμματιζόμενα αντικείμενα και συμπεριφορές
- διασύνδεση με εργαστηριακά όργανα μετρήσεων

Στα κύρια πλεονεκτήματα της προσέγγισης ανάπτυξης εκπαιδευτικού λογισμικού με το E-Slate έναντι άλλων «κλασσικών» μεθόδων ανάπτυξης, συγκαταλέγονται τα παρακάτω:

1. Δίνεται στους εκπαιδευτικούς η δυνατότητα να συνθέσουν Μικρόκοσμους δικής τους έμπνευσης ή/και να τροποποιήσουν ήδη υπάρχοντες (χρησιμοποιώντας τα ίδια εργαλεία με τους αρχικούς κατασκευαστές). Κατά τη διαδικασία σύνθεσης Μικρόκοσμων οι σχεδιαστές μπορούν να σκέφτονται για την κατασκευή τους με βάση δομικά υλικά υψηλού επιπέδου, τις Ψηφίδες, οι οποίες αναπαριστούν γνώριμες οντότητες του γνωστικού τους χώρου, αντί να ξεκινούν από πρωτόγονα δομικά συστατικά (π.χ. αριθμούς και δομές δεδομένων κάποιας γλώσσας προγραμματισμού) στην προσπάθεια να κωδικοποιήσουν τις απαραίτητες έννοιες και αλγορίθμους. Οι Ψηφίδες προσφέρουν προ-πακεταρισμένη την απαιτούμενη συμπεριφορά, εκμεταλλευόμενες τα χαρακτηριστικά του πεδίου εφαρμογών που αναπαριστούν.
2. Η ευελιξία σύνθεσης λειτουργικών διατάξεων (Μικρόκοσμων) που γίνεται δυνατή με τη χρήση Ψηφίδων, ανοίγει καινούργιες προοπτικές για την υλοποίηση συνδυαστικών λειτουργιών που δεν ήταν εφικτές με προηγούμενες μεθόδους ανάπτυξης.
3. Γίνεται δυνατή η σε μεγάλη κλίμακα επαναχρησιμοποίηση δομών και κατασκευών (Ψηφίδων και Μικρόκοσμων) με προφανή οφέλη: μικρό χρόνο ανάπτυξης πρωτοτύπων (rapid prototyping), ελαχιστοποίηση προσπάθειας και χρόνου δηλαδή κόστους.
4. Ο ρόλος των τεχνικών «περιορίζεται» στο χώρο ειδικεισής τους, στην κατασκευή δηλαδή υπολογιστικά άρτιων και αποτελεσματικών Ψηφίδων, δίνοντας την ελευθερία των σχεδιαστικών αποφάσεων για το εκπαιδευτικό λογισμικό στους ειδικούς του χώρου: οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν τώρα μόνοι τους το περιεχόμενο, την παιδαγωγική προσέγγιση, τον τρόπο παρουσίασης, πλοκής και συμπεριφοράς ενός Μικρόκοσμου.
5. Οι Ψηφίδες μπορούν να σχεδιαστούν με τρόπο που να είναι αλληλο-συνεργάσιμες και ανταλλάξιμες ακόμα κι αν προέρχονται από διαφορετικούς κατασκευαστές, γεφυρώνοντας έτσι το κενό μεταξύ των μέχρι τώρα απομονωμένων «εφαρμογών» που δεν μπορούσαν παρά να χρησιμοποιηθούν μόνο για τις περιστάσεις για τις οποίες σχεδιάστηκαν. Γίνεται δηλαδή εφικτή η σύνθεση παραδοσιακά μεταξύ τους «ξένων» περιβαλλόντων σε ενιαία λειτουργικά σύνολα. Η δυνατότητα αυτή δίνει επιπλέον στους χρήστες των Ψηφίδων την ελευθερία επιλογής ανάμεσα σε διαφορετικούς κατασκευαστές (όπως την περίπτωση επιλογής συσκευών για τη σύνθεση ενός ηχοσυνόλου από συσκευές διαφορετικών κατασκευαστών).

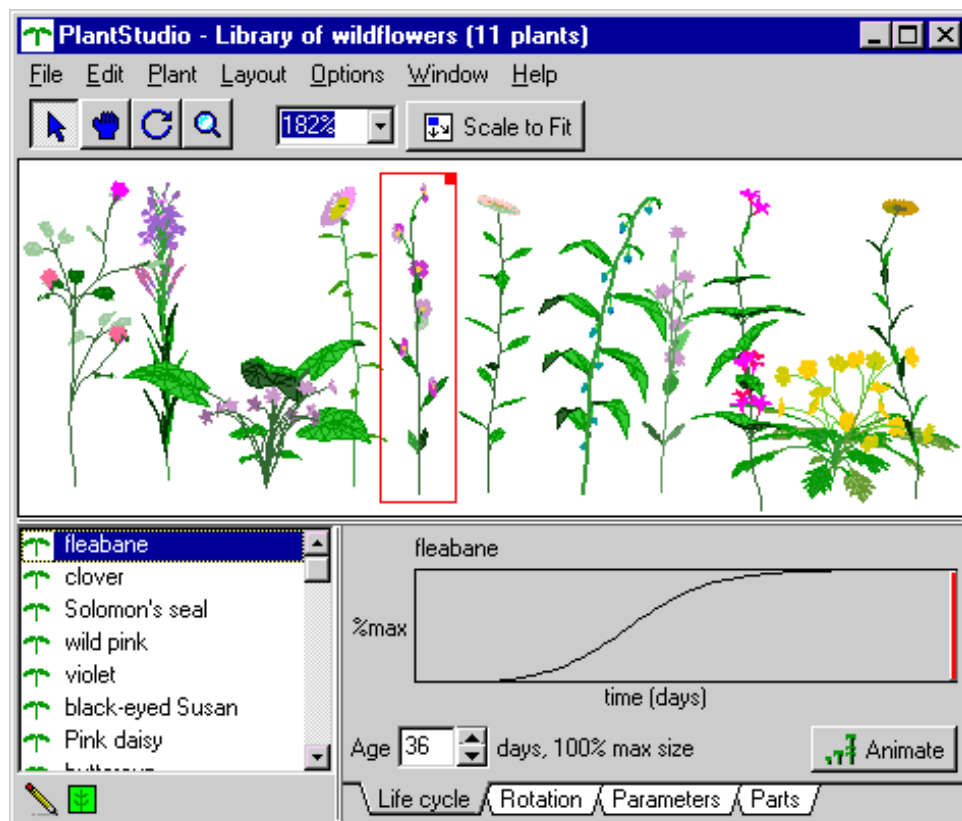
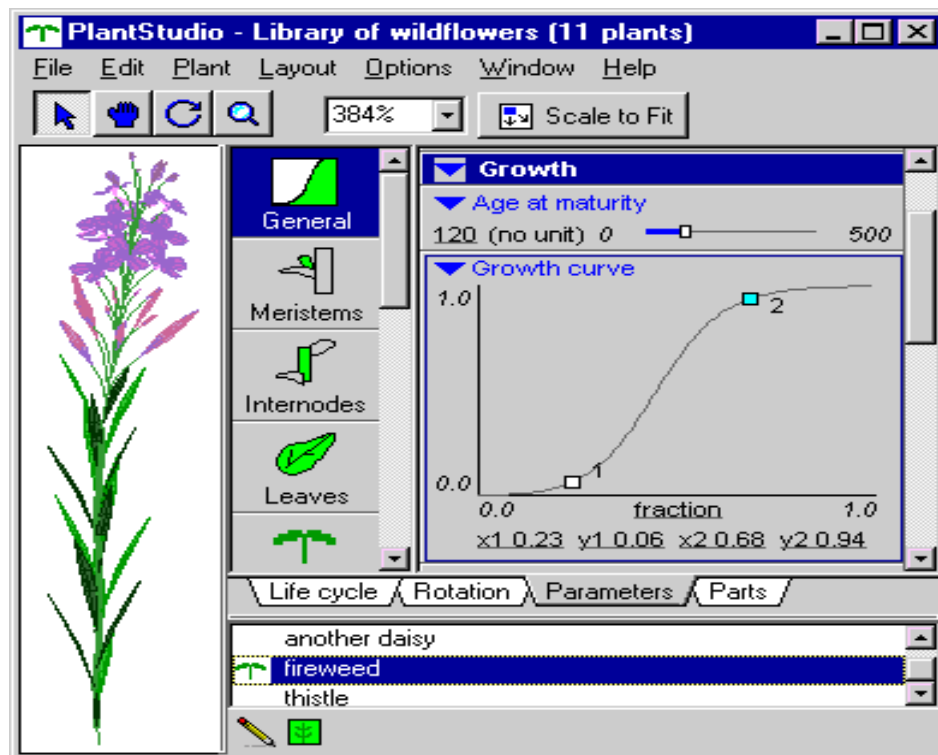
41. Plant Studio

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού Ξένος Οίκος (κατασκευάστρια εταιρία)	PlantStudio Botanical Illustration της εταιρείας Kurtz-Fernhout Software
Γνωστικό Αντικείμενο:	Αρχιτεκτονική Τοπίου
Επίπεδο / τάξεις:	ΤΕΕ / Τομέας: Γεωπονίας, Τροφίμων και Περιβάλλοντος
Φορέας που υλοποιεί τον εξελληνισμό και την προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα:	EXODUS AE

Στοιχεία για το λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Έχουν εξασφαλιστεί οι απαραίτητες άδειες χρήσης για τα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη.
Πιστοποίηση λογισμικού	Το λογισμικό εγκρίθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο για να χρησιμοποιηθεί στα σχολεία ως βοηθητικό υλικό. (Πράξη ΤΕΕ 20/2000 της 12/7/00)
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Το λογισμικό θα αποσταλεί στα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη.
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	PlantStudio 2.0 BETA 3

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το PlantStudio Botanical Illustration Software είναι ένα εργαλείο για τη δημιουργία τρισδιάστατων εικόνων φυτών το οποίο έχει κατασκευαστεί και διατίθεται από την εταιρία Kurtz-Fernhout Software και το οποίο θα εξελληνιστεί για τις ανάγκες του έργου. Ο μαθητής μπορεί να δημιουργήσει λουλούδια (αγριολούλουδα και κήπου), λαχανικά, αγριόχορτα, ζιζάνια, γρασίδι (χλόη) και βότανα χρησιμοποιώντας έναν παραμετρικό προσομοιωτή. Τα φυτά είναι δυνατόν να αναπαραχθούν και ο μαθητής μπορεί να τα παρατηρήσει σε όλο τον κύκλο της ζωής τους.



42. ΠΟΛΙΤΕΙΑ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Εισαγωγή στο Δίκαιο και τους Πολιτικούς Θεσμούς
Προέλευση	ΕΛΠΗΝΩΡ
Website έργου	#http://odysseia.cti.gr/elpinor/anapt8.htm#
Ανάδοχος	Exodus
	#http://www.exodus.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Πιλοτικό λογισμικό υπό ανάπτυξη (σχεδιάστηκε και κατασκευάζεται με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ). Για πληροφορίες σχετικά με την διάθεση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr
---------	--

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πρόκειται για έναν δικτυακό τόπο με πολυμεσικό υλικό, σχετικό με τις εξής θεματικές: Το Σύνταγμα της Ελλάδας, Ελληνική Βουλή, Ευρωπαϊκή Ένωση και Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο. Παρουσιάζεται μια μεγάλη συλλογή αρχείων και πληροφοριών, η μελέτη των οποίων θα επιτρέψει στους μαθητές να συνειδητοποιήσουν την πολιτική πραγματικότητα της εποχής τους, να ενημερωθούν για τους συνταγματικά κατοχυρωμένους πολιτικούς θεσμούς, το ρόλο τους, τη δομή και τη λειτουργία τους. Το λογισμικό ενσωματώνει όλα τα συντάγματα από την ίδρυση του ελληνικού κράτους, ευρετήριο όρων, υπερσυνδέσεις κειμένων και παραπομπών, καθώς και εργαλείο αναζήτησης λέξεων ή φράσεων.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό προσφέρει μια κατάλληλη συλλογή υλικού άμεσα προσβάσιμη στο μαθητή, ώστε να ενημερώνεται για τους θεσμούς που αφορούν ένα κράτος, τις σχέσεις των κρατών στη Διεθνή Κοινότητα, να αναζητεί πληροφορίες και να παρακολουθεί την εξέλιξη των θεσμών και των νόμων που τις διέπουν. Στοχεύει επίσης να οργανώσει και να παρουσιάσει υλικό εκτός του σχολικού εγχειριδίου ώστε ο μαθητής να μπορεί να συλλέξει περισσότερες πληροφορίες, που ίσως να του ήταν χρήσιμες.

Το υλικό περιστρέφεται γύρω από τρεις άξονες:

A. Το Ελληνικό Κράτος

B. Το Ελληνικό Κράτος και η ένταξη του στην Ευρωπαϊκή Ένωση

Γ. Η Ευρωπαϊκή Ένωση και οι θεσμοί της

Στον **πρώτο άξονα** υπάρχει το κεφάλαιο «το Σύνταγμα της Ελλάδος», που παρουσιάζει παλιά και σύγχρονα συντάγματα και το κείμενο που καθορίζει το Ελληνικό Πολίτευμα καθώς επίσης και «Συζητήσεις από την Βουλή» έτσι ώστε ο μαθητής να παρακολουθήσει την συνταγματική ιστορία και να συνειδητοποιήσει τις διαδικασίες με τις οποίες αυτή εξελίσσεται. Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζονται θέματα που σχετίζονται με την Ελληνική Βουλή και τη λειτουργία της.

Στον **δεύτερο άξονα** παρουσιάζονται οι διαδικασίες και η εξέλιξη του θεσμού της Ευρωπαϊκής Ένωσης καθώς και η διαδικασία ένταξης της Ελλάδας στην Ευρωπαϊκή Ένωση.

Στον **τρίτο άξονα** παρουσιάζονται οι κανονισμοί και οι θεσμοί που σχετίζονται με την Ευρωπαϊκή Ένωση και το Ευρωπαϊκό κοινοβούλιο.

Η εφαρμογή αναπτύσσεται με τεχνολογίες html. Στο αριστερό μέρος υπάρχει ένας κατάλογος πλοήγησης στα κεφάλαια που περιέχονται, η επιλογή των οποίων φορτώνει στο δεξιό μέρος της σελίδας το κατάλληλο κείμενο. Ο χρήστης μπορεί να κινηθεί στο κείμενο με μπάρες.

Οι υπηρεσίες που υποστηρίζονται στην εφαρμογή είναι:

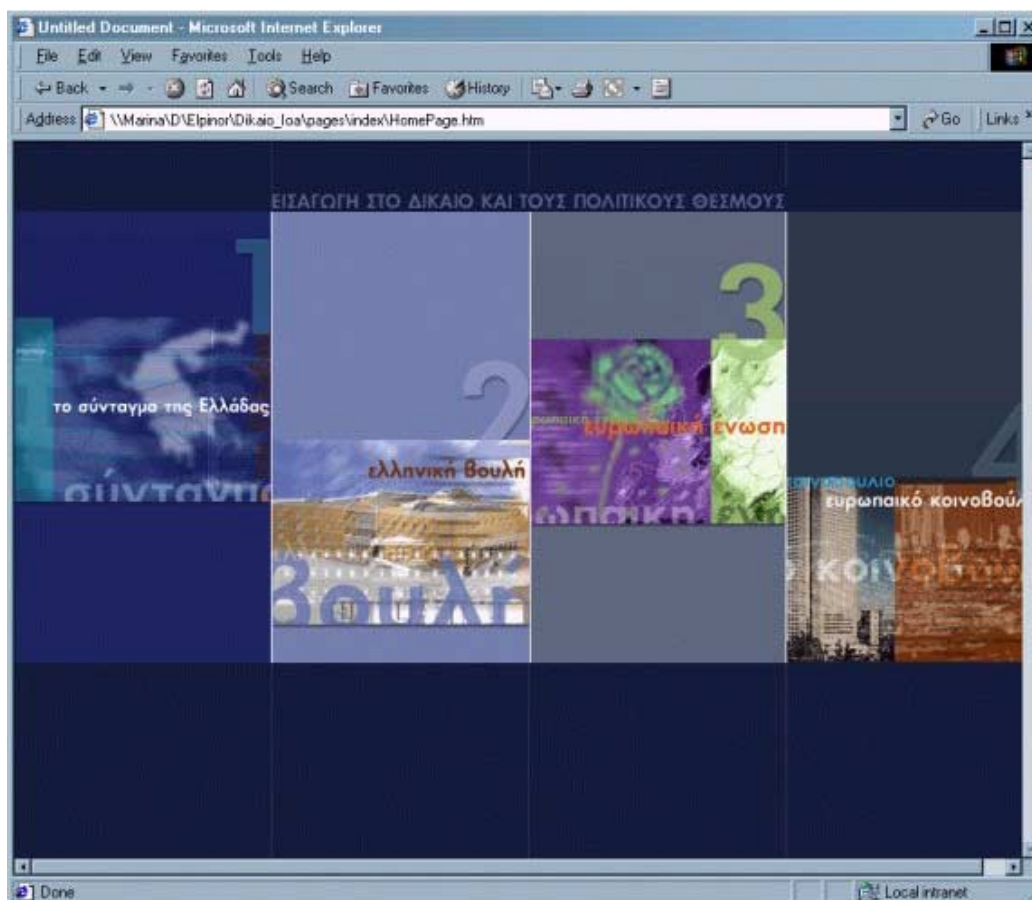
- Χρονολογική αναζήτηση (όπου αυτή χρειάζεται, π.χ. Συνταγματική Ιστορία)
- Αναζητήσεις λέξεων ή εκφράσεων
- Δυνατότητα επεξεργασίας, εξαγωγής και εκτύπωσης του συνταγματικού κειμένου (όλου ή μέρους)
- Ευρετήριο, με τους σημαντικούς επιστημονικούς όρους οι οποίοι ανάγουν στα σχετικά κείμενα
- Υπερκείμενα με επεξηγήσεις και παραπομπές.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό αυτό συνοδεύει τη διδασκαλία του μαθήματος Εισαγωγή στο Δίκαιο και τους Θεσμούς της Β' τάξης του λυκείου.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Εκτός από το cd με το λογισμικό, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες χρήσης, β) Βιβλίο Καθηγητή, γ) Βιβλίο Μαθητή.



43. ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Διαθεματική προσέγγιση (επιστημολογική - φιλοσοφική) μέσω πολλαπλών αναπαραστάσεων στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/17.htm#
Κατασκευαστής	Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Τομέας Φυσικών Επιστημών, Τεχνολογίας & Περιβάλλοντος
Στάδιο Ανάπτυξης	B' έκδοση πιλοτικού λογισμικού

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, Ανάδοχος).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Διαθεματικό λογισμικό προσομοίωσης και παρουσίασης για την επιστημολογική και φιλοσοφική προσέγγιση μέσω πολλαπλών αναπαραστάσεων των Φυσικών Επιστημών.

Στο λογισμικό παρουσιάζεται προσομοίωση πειραμάτων για:

1. Κίνηση σε κεκλιμένο επίπεδο
2. Πειράματα του Γαλιλαίου σε κεκλιμένο επίπεδο
3. Μηχανή τύπου Atwood
4. Διαδοχικές κινήσεις κινητών
5. Σχετικότητα Γαλιλαίου
6. Σχετικότητα Einstein
7. Ηλεκτρικό πεδίο
8. Λογικά κυκλώματα

Ένα άλλο μέρος του λογισμικού περιλαμβάνει κείμενα Ιστορίας των Επιστημών αλλά και Επιστημολογίας σχετικής με αυτά τα πειράματα αλλά και με γενικότερα θέματα φυσικής.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό έχει ως σκοπό:

- Να υποστηρίξει τη διδασκαλία του μαθήματος των Φυσικών Επιστημών μέσα από ένα πληροφορικό μαθησιακό περιβάλλον ανοικτής διερεύνησης και να τη συνδέσει και με άλλα μαθήματα όπως η Φιλοσοφία και η Ιστορία.

Τα κύρια χαρακτηριστικά του είναι:

- Η διαθεματική προσέγγιση
- Η διερευνητική υφή
- Η προώθηση της συνεργατικής και ανακαλυπτικής μάθησης
- Η δυνατότητα πολλαπλών αναπαραστάσεων

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται τρεις διασυνδεδεμένοι άξονες παρουσίασης των φυσικών εννοιών:

- Ιστορικός
- Πειραματικός
- Φιλοσοφικός – Επιστημολογικός

Ο πρώτος και ο τρίτος άξονας παρουσιάζονται με χρήση υπερκειμένων ενώ ο δεύτερος με διαφόρων μορφών αναπαραστάσεις (προσομοίωση, στιγμιότυπα, γραφικές παραστάσεις).

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

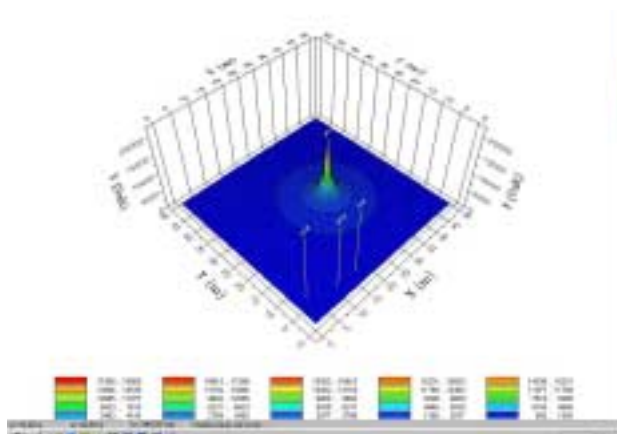
- **Φυσική Α' Λυκείου:** Μηχανική, Είδη κινήσεων, Επιτάχυνση, Ταχύτητα, Ερμηνεία Γραφικών παραστάσεων, Διάγραμμα επιτάχυνσης – χρόνου, ταχύτητας – χρόνου, θέσης – χρόνου, Υπολογισμός του ολικού διαστήματος από την γραφική παράσταση, Νόμος του Νεύτωνα
- **Ιστορία των Επιστημών Γ' Λυκείου:** Αριστοτέλης, Γαλιλαίος Καρτέσιος, Νεύτωνας, Maxwell, Einstein
- **Φιλοσοφία Γ' Λυκείου**
- **Φυσική Θετικής Κατεύθυνσης Γ' Λυκείου:** Θεωρία της σχετικότητας.
- **Φυσική Β' Λυκείου:** Ηλεκτρισμός , ηλεκτρικό φορτίο, ηλεκτρικό πεδίο , ένταση ηλ. πεδίου

Υπάρχουν επίσης πειράματα με λογικές πύλες, τα οποία θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στα μαθηματικά και στην πληροφορική αν και η σχετική ύλη έχει αφαιρεθεί από το αναλυτικό πρόγραμμα.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Βιβλίο του Δασκάλου, β) Βιβλίο Μαθητικών Δραστηριοτήτων γ) Εγχειρίδιο Χρήσης.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



44. ΠΡΩΤΕΑΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Εκπαιδευτικό Λογισμικό Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/16.htm#
Κατασκευαστής	ΓΡ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ & ΣΙΑ Ο.Ε. - KEYSTONE
	# http://www.keystone.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Β' έκδοση πιλοτικού λογισμικού

Δικαιώματα	Το ΥπΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥπΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥπΕΠΘ, Ανάδοχος).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό διερευνητικού και πειραματικού χαρακτήρα που παρέχει δυνατότητες συγγραφής, σύνθεσης και οπτικού προγραμματισμού για τη διδασκαλία των Πιθανοτήτων και της Στατιστικής με παραδείγματα από άλλες επιστήμες. Η εφαρμογή αναφέρεται στις έννοιες της πιθανότητας, σχετικής συχνότητας, τυχαίας μεταβλητής, μαθηματικής ελπίδας, διασποράς, τυπικής απόκλισης, δυνωμικής κατανομής, στατιστικής και της αθροιστικής συχνότητας

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Ο ΠΡΩΤΕΑΣ καλύπτει οκτώ διδακτικές ώρες διδασκαλίας των Πιθανοτήτων και της Στατιστικής με παραδείγματα από άλλες επιστήμες στο πλαίσιο του μαθήματος των μαθηματικών της Γ' τάξης του Γυμνασίου. Οι έννοιες που καλύπτονται είναι αυτές της Πιθανότητας, της Σχετικής συχνότητας, της Τυχαίας μεταβλητής της Μαθηματικής Ελπίδας, της Διασποράς, της Τυπικής απόκλισης, της Δυνωμικής Κατανομής, της Στατιστικής και των ειδικότερων μεθόδων της και της Αθροιστικής Συχνότητας οι οποίες θα προσεγγίζονται με τις εξής διαδικασίες:

α) Παρουσίαση και ανάδειξη του ζητήματος μέσα από παραδείγματα και καταστάσεις οικείες στους μαθητές.

β) Χρήση ενός παραδείγματος οπτικοποίησης της έννοιας .

γ) Ετυμολογική προσέγγιση στους όρους με αντίστοιχη εννοιολογική ανάλυση.

δ) Χρήση δένδροδιαγραμμάτων για λογική ανάλυση των ενδεχομένων σε διάφορες «φάσεις» (δένδροδιαγράμματα τριών σταδίων).

Το υλικό παρουσιάζεται με κείμενο, εικόνες, animations, ήχο, βίντεο, διαγράμματα και στο τέλος κάθε ενότητας περιλαμβάνονται ασκήσεις και ερωτήσεις διαφόρων τύπων.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

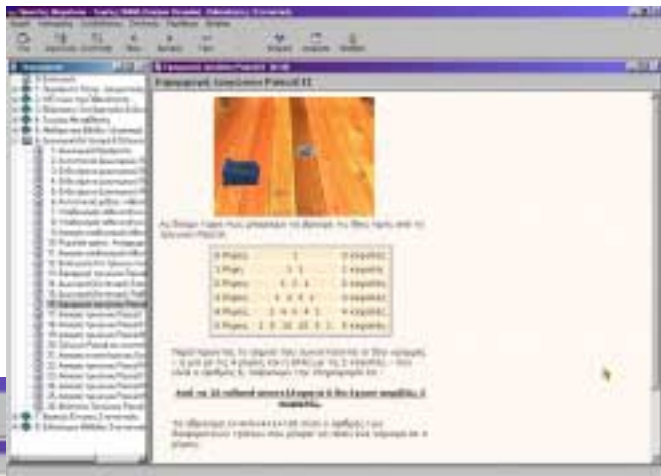
Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Μαθηματικά Γ' Γυμνασίου:** Εισαγωγή, Πειράματα Τύχης, Δειγματικός χώρος, Ενδεχόμενα.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Εγχειρίδιο Καθηγητή, β) Εγχειρίδιο Μαθητή γ) Εγχειρίδιο Χρήσης.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



45. Σ.Ε.Π.

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Ανάπτυξη Σύνθετου Εργαστηριακού Περιβάλλοντος (ΣΕΠ) με χρήση πολυμέσων
Website προϊόντος	
Κατασκευαστής	Α.Π.Θ., Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Τομέας Τεχνολογιών και Εκπαίδευσης στις Φυσικές Επιστήμες και τα Μαθηματικά
	#http://lpis1.csd.auth.gr/sep#
Στάδιο Ανάπτυξης	B' έκδοση πιλοτικού λογισμικού

Δικαιώματα	Το ΥπΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥπΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Το προϊόν θα αξιολογηθεί όταν ολοκληρωθεί
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥπΕΠΘ, Ανάδοχος). Για πληροφορίες σχετικά με την διάθεση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό προσομοίωσης που επιτρέπει τον πειραματισμό στα θέματα Θερμοδυναμικής και Θερμότητας σε εικονικό περιβάλλον.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το λογισμικό "ΣΕΠ : Σύνθετο Εργαστηριακό Περιβάλλον" αποτελείται από δυο ανοιχτά εικονικά εργαστήρια: το "Εργαστήριο Θερμότητας" και το "Εργαστήριο Θερμοδυναμικής". Παράλληλα, με τα εργαστήρια αυτά, προσφέρεται μια επιλεγμένη σειρά θεμάτων πολυμέσων, που άπτονται της τεχνολογίας και των καθημερινών εφαρμογών. Στο πλαίσιο του λογισμικού, τα εικονικά πειράματα και το πολυμεσικό υλικό είναι διαρθρωμένα, νοηματικά και οπτικά, σε τρεις διακριτούς χώρους :

- το εικονικό εργαστήριο θερμότητας
- το εικονικό εργαστήριο θερμοδυναμικής
- την εικονική βιβλιοθήκη που περιέχει το πολυμεσικό υλικό.

Κάθε ένα από τα δυο εικονικά εργαστήρια αποτελούν και ένα προσομοιωμένο μικρόκοσμο της φυσικής επιστήμης. Το κάθε εικονικό εργαστήριο εξαρτάται, στον τρόπο λειτουργίας του, από τον εκπαιδευτικό ή τον μαθητή στον οποίο αναφέρεται. Αναφερόμενο στον εκπαιδευτικό, διατίθεται όλο το υλικό (όργανα, συσκευές, κλπ) για τη σύνθεση του εικονικού πειράματος. Ο εκπαιδευτικός επιλέγει τα εικονικά όργανα, και είτε συνθέτει ο ίδιος την πειραματική διάταξη, είτε απλώς διαθέτει τα εικονικά όργανα στον μαθητή, ώστε ο τελευταίος να συνθέσει την εικονική διάταξη. Έτσι, ο μικρόκοσμος, δεν είναι προκατασκευασμένος, ούτε αυστηρά συγκεκριμένος, αλλά μπορεί να δημιουργηθεί είτε από τον εκπαιδευτικό, είτε και από το μαθητή, εφόσον ο εκπαιδευτικός το επιθυμεί, σύμφωνα με τις κατευθύνσεις που προσδίδει στη διδασκαλία. Ιδιαίτερο βάρος στο εικονικό εργαστήριο αποδίδεται στη δημιουργία και την ερμηνεία από τον μαθητή των γραφικών παραστάσεων. Από την άποψη της οπτικής απεικόνισης του, των χειρισμών και των λειτουργιών στο εσωτερικό του, το εικονικό εργαστήριο προσφέρει αξιοπιστία κατά την αναπαραγωγή των φυσικών φαινομένων και σε μεγάλο βαθμό πιστότητα των πειραματικών δραστηριοτήτων και ρεαλιστική απόδοση τους.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Φυσική Β' Γυμνασίου:** Θερμοκρασία και Θερμότητα, Θερμικά Φαινόμενα.
- **Φυσική Α' Λυκείου:** Διατήρηση ολικής ενέργειας και υποβάθμισή της
- **Φυσική Β' Λυκείου (Θετική-Τεχνολογική Κατεύθυνση):** Κινητική θεωρία των ιδανικών αερίων, Θερμοδυναμική
- **Χημεία Α' Λυκείου:** Καταστατική εξίσωση των αερίων
- **Χημεία Β' Λυκείου (Θετική-Τεχνολογική Κατεύθυνση):** Προσθετικές ιδιότητες των διαλυμάτων.
- **Χημεία Γ' Λυκείου (Θετική Κατεύθυνση):** 1^{ος} θερμοδυναμικός νόμος

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) 4 εγχειρίδια καθηγητή (χρήσης, διδακτικής προσέγγισης, θερμότητας, θερμοδυναμικής), β) 3 εγχειρίδια μαθητή (χρήσης, θερμότητας, θερμοδυναμικής) και γ) τεχνικό εγχειρίδιο

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.

46. ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	
Προέλευση	ΕΛΠΗΝΩΡ
Website έργου	#http://odysseia.cti.gr/elpinor/anapt12.htm#
Ανάδοχος	MLS Πληροφορική Α.Ε. #http://www.mls.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Πιλοτικό λογισμικό υπό ανάπτυξη
Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ). Για πληροφορίες σχετικά με την διάθεση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Εκπαιδευτικό λογισμικό για το μάθημα της Στατιστικής που αξιοποιεί το MS Excel με στόχο την κατανόηση στατιστικών μεγεθών και διαδικασιών. Συνοδεύεται από σχέδια μαθημάτων που περιλαμβάνουν διερευνητικές δραστηριότητες καθώς και φύλλα εργασίας.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Η εφαρμογή της Στατιστικής χρησιμοποιεί το MS Excel 97 και χωρίζεται σε 3 διαφορετικές επιλογές: **Δεδομένα**, **Επεξεργασία** και **Παρουσίαση δεδομένων**. Για την ύλη που υποστηρίζει η εφαρμογή υπάρχουν μακροεντολές και templates σε φύλλο εργασίας. Επιπλέον, τα μενού επιλογής του Excel παραμένουν αναλλοίωτα, έτσι ώστε ένας έμπειρος χρήστης του Excel να έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει την πληθώρα των εργαλείων που του προσφέρει, όπως άλλες στατιστικές συναρτήσεις και γραφικές παραστάσεις που δεν υποστηρίζονται από την εφαρμογή.

Οι θεματικές ενότητες που καλύπτονται είναι:

- 1. Βασικές Έννοιες και Κατανομές Συχνοτήτων** (πληθυσμός, ποιοτικές και ποσοτικές μεταβλητές, απογραφή, δείγμα, και κατανομή συχνοτήτων)
- 2. Γραφικές Παραστάσεις** (ραβδογράμματα, κυκλικά διαγράμματα, ιστογράμματα, πολύγωνα συχνοτήτων)
- 3. Μέτρα κεντρικής θέσης** (μέση τιμή, επικρατούσα τιμή, διάμεσος, ποσοστημόρια) και **διασποράς** (εύρος, διακύμανση, τυπική απόκλιση)
- 4. Συντελεστής συσχέτισης και παλινδρόμηση δύο μεταβλητών.**

Η εφαρμογή ξεκινά με τα «Δεδομένα». Ο μαθητής επιλέγει ανάμεσα σε ένα αποθηκευμένο αρχείο δεδομένων ή στην εισαγωγή των δικών του και στη συνέχεια προχωρά στην επεξεργασία τους που γίνεται με την κλήση των διαδικασιών που υπάρχουν στο μενού «Επεξεργασία».

Ένα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του Λογισμικού είναι η δυναμική μορφή και επεξεργασία των δεδομένων:

- Ο **μαθητής** μπορεί να διαφοροποιεί τα δεδομένα ή την επεξεργασία τους (πρόσθεση ή αφαίρεση στοιχείων, αλλαγή σε κλίμακες), και στη συνέχεια να παρακολουθεί πως αλλάζουν, σε ορισμένες διαδικασίες, οι τιμές των παραμέτρων και το γράφημα που αντιστοιχεί.
- Ο **διδάσκων**, από την πλευρά του, έχει τη δυνατότητα να τοποθετήσει επιλεγμένα σύνολα δεδομένων στο δίκτυο. Ζητώντας από τους μαθητές να παρέμβουν σε αυτά με

καθορισμένους τρόπους, τους κατευθύνει, αρχικά, στη διερεύνηση των εννοιών της Στατιστικής ενώ, στη συνέχεια, μπορεί να τους αφήσει να πειραματιστούν με αυτά.

Το Λογισμικό έχει, ως πρώτο στόχο, **την κατανόηση και την αποσαφήνιση των εννοιών**. Έτσι κάποια από τα σύνολα των δεδομένων που περιέχει είναι «προκατασκευασμένα» με τέτοιο τρόπο που να μπορούν να εξυπηρετήσουν τους διδακτικούς στόχους (π.χ., δείγματα με ακραίες τιμές που όταν αφαιρεθούν επηρεάζουν σημαντικά κάποια από τα μέτρα κεντρικής τάσης ή ομάδες δειγμάτων με την ίδια μέση τιμή και διαφορετική διασπορά, κ.λ.π.)

Ως δεύτερο στόχο έχει την **εξοικείωση των μαθητών με τη γλώσσα της Στατιστικής και την ενημέρωσή τους για τις δυνατότητες και τους περιορισμούς της στατιστικής μεθοδολογίας**. Για το σκοπό αυτό περιέχονται στο Λογισμικό πραγματικά σύνολα δεδομένων, που μπορούν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών, να τους πείσουν για τη χρησιμότητα της Στατιστικής και να τους βοηθήσουν να απαντούν σε απλά καθημερινά ερωτήματα χρησιμοποιώντας τη γλώσσα της Στατιστικής. Η δυναμική μορφή και επεξεργασία των δεδομένων επιτρέπει τους μαθητές να δουν στην πράξη πώς οι διαφορετικές επιλογές είναι δυνατό να μεταβάλλουν δραματικά τα μηνύματα.

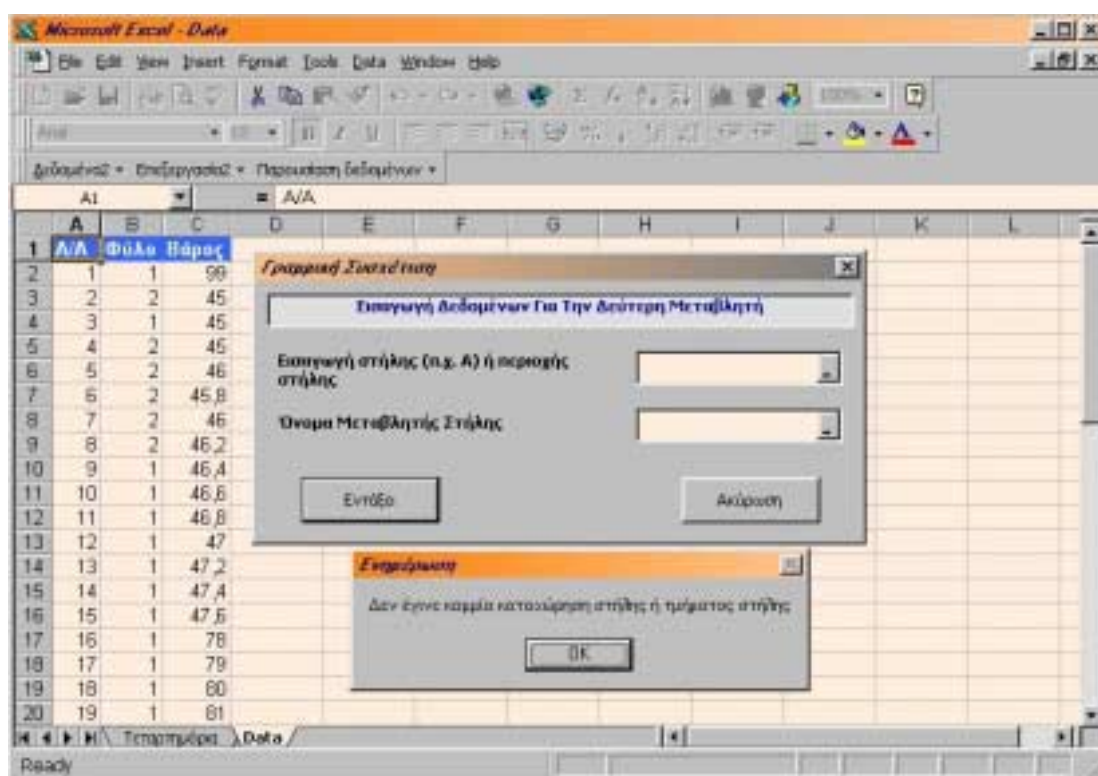
Στο φύλλο εργασίας Παρουσίαση δεδομένων υπάρχουν τα διαγράμματα και οι γραφικές παραστάσεις των διαφόρων στατιστικών παραμέτρων. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να επιλέξει ο χρήστης το είδος του γραφήματος που ανταποκρίνεται κατά περίπτωση στις απαιτήσεις του, καθώς και η δυνατότητα άμεσων αλλαγών με τη διαφοροποίηση των δεδομένων.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό συνοδεύει και συμπληρώνει το μάθημα των Μαθηματικών Γενικής Παιδείας της Γ' λυκείου.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Εκτός από τη δισκέτα με την εφαρμογή Stat, το λογισμικό συνοδεύεται και από τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες χρήσης, β) Βιβλίο Καθηγητή, γ) Βιβλίο Μαθητή.



47. ΣΥΜΜΑΧΙΑ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΣΥΜΜΑΧΙΑ - Εκπαιδευτικό πολυχρηστικό εργαλείο προσομοίωσης
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/nausika/projdescr/20.htm#
Κατασκευαστής	EXODUS Ανώνυμη Εταιρεία Πληροφορικής # http://www.exodus.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφητηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ανήκουν στο ΥΠΕΠΘ.
Έγκριση Π.Ι.	Εκκρεμεί η αξιολόγηση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για το λογισμικό.
Διάθεση	Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πολυ-χρηστικό παιχνίδι προσομοίωσης που αντιστοιχεί στα μαθήματα: Κοινωνιολογία, Αρχές Οικονομικής Θεωρίας και Στατιστική, Κοινωνική και Πολιτική Οργάνωση στην Αρχαία Ελλάδα και Διαχείριση Φυσικών Πόρων των Β' και Γ' Λυκείου.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το προϊόν αποτελεί πολυ-χρηστικό (multi-user) παιχνίδι προσομοίωσης το οποίο είναι ελκυστικό για τους μαθητές και ταυτόχρονα καινοτομικό στο τρόπο διδασκαλίας εκπαιδευτικού υλικού από όλο το φάσμα της διδακτέας ύλης της Β' και Γ' Ενιαίου Λυκείου. Η "Συμμαχία" είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο με σκοπό τη σφαιρική αντιμετώπιση εννοιών από τα διδακτικά αντικείμενα της Γ Λυκείου (Κοινωνιολογία, Αρχές Οικονομικής Θεωρίας και Στατιστική) και Β' Λυκείου (Κοινωνική και Πολιτική Οργάνωση στην Αρχαία Ελλάδα και Διαχείριση Φυσικών Πόρων) πέρα των ορίων των κλασικών μαθημάτων προσφέροντας έτσι μία διεπιστημονική άποψη και σύνδεσή τους.

Ο κατακερματισμός της γνώσης, καθώς και ο τρόπος που παρέχονται οι ίδιες έννοιες από τα μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος δε βοηθάει τους εφήβους της ηλικίας αυτής να κατανοήσουν τις πιθανές διασυνδέσεις τους. Στόχος του λογισμικού είναι να συμβάλλει στη διασύνδεση εννοιών μέσα από ένα πλούσιο περιβάλλον προσομοίωσης προκειμένου να αναπτυχθεί η αναλυτική καθώς και η συνθετική σκέψη των εφήβων. Ανώτερος στόχος είναι επίσης η εναλλακτική προσέγγιση των συγκεκριμένων εννοιών προκειμένου να αναπτυχθεί η διεπιστημονική σκέψη των παιδιών.

Στη Συμμαχία, οι διαδικασίες και οι έννοιες που προσομοιώνονται είναι κυρίως οικονομικού, κοινωνιολογικού και πολιτικού (θεσμικού) περιεχομένου. Η Συμμαχία αποτελεί μία προσομοίωση πόλης όπου ο μαθητής καλείται να διαχειριστεί οικονομικές, κοινωνικές και θεσμικές (πολιτικές) παραμέτρους ταυτόχρονα με τη διαχείριση των φυσικών πόρων της πόλης αλλά και το στατιστικό μοντέλο πάνω στο οποίο βασίζεται η λειτουργία του λογισμικού. Με τον τρόπο αυτό και υποβοηθούμενος από τον παιγνιώδη χαρακτήρα του εργαλείου ο μαθητής μαθαίνει στην πράξη την πρακτική εφαρμογή εννοιών που μέχρι πρόσφατα μάθαινε στη θεωρία. Είναι άλλωστε γεγονός που το νέο πρόγραμμα σπουδών δίδει βάρος στην πρακτική αξία των μαθημάτων μέσα από τον πειραματισμό και τις εργασίες. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιούν το εργαλείο είτε ατομικά είτε συναγωνιζόμενοι μεταξύ τους για την ηγεσία της συμμαχίας. Το τελευταίο είναι απαραίτητο εφόσον στο παιχνίδι δημιουργούνται καταστάσεις που απαιτούν τη συνεργασία των πόλεων για να αντιμετωπίσουν έναν κοινό εχθρό ή μία κρίσιμη κατάσταση.

Για τη χρήση του εκπαιδευτικού εργαλείου προτείνονται δύο συμπληρωματικές στρατηγικές εφαρμογής καθώς και τρεις εναλλακτικές επιλογές διδακτικής που περιγράφονται στο Βιβλίο του Καθηγητή. Τα σενάρια χρήσης του λογισμικού έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να βρίσκονται σε πλήρη σύμπτωση με τους παιδαγωγικούς στόχους και προσδοκούν σε σαφές μαθησιακό αποτέλεσμα: να είναι ικανός ο μαθητής να αντιληφθεί και να εφαρμόσει στην πράξη τις έννοιες που έμαθε καθώς και να κατανοήσει την σύνδεση μεταξύ τους.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Διαχείριση φυσικών πόρων Β' Λυκείου:** βασικές οικονομικές έννοιες, εδαφικοί πόροι, υδατικοί πόροι, η σχέση μας με τη Γη, χλωρίδα και πανίδα, μορφές ενέργειας.
- **Κοινωνική και πολιτική οργάνωση στην Αρχαία Ελλάδα Β' Λυκείου:** θρησκεία και θρησκευτική ζωή, επαγγέλματα της υπαίθρου, η κοινωνία κατά την κλασσική εποχή, ο στρατός, η καθημερινή ζωή, η κοινωνία της πόλης-κράτους στην αρχαϊκή εποχή, κοινωνικοί θεσμοί, η πορεία προς την πόλη-κράτος, η πόλη-κράτος, η δημοκρατική πόλη.
- **Αρχές οικονομικής θεωρίας Γ' Λυκείου:** βασικές οικονομικές έννοιες, η ζήτηση των αγαθών, η παραγωγή της επιχείρησης και το κόστος, τα δημόσια οικονομικά.
- **Κοινωνιολογία Γ' Λυκείου:** η επιστήμη της κοινωνιολογίας, θεμελίωση και θεωρητικές προσεγγίσεις, πολιτισμικές πρακτικές, κοινωνικοποίηση και κοινωνικός έλεγχος, κοινωνική οργάνωση, κοινωνίες στο χώρο και στο χρόνο, η κοινωνική διάρθρωση - διαστρωμάτωση.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Βιβλίο Καθηγητή, β) Βιβλίο Μαθητή.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



48. ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Σχολικός Επαγγελματικός Προσανατολισμός
Προέλευση	ΕΛΠΗΝΩΡ
Website έργου	# http://odysseia.cti.gr/elpinor/anapt7.htm#
Ανάδοχος	Exodus
	# http://www.exodus.gr#
Στάδιο Ανάπτυξης	Πιλοτικό λογισμικό υπό ανάπτυξη (σχεδιάστηκε και κατασκευάζεται με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Διάθεση	Η αναπαραγωγή και διάθεση του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ). Για πληροφορίες σχετικά με την διάθεση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr
---------	--

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το λογισμικό για το μάθημα του Σχολικού Επαγγελματικού Προσανατολισμού περιλαμβάνει μια σειρά από βιντεοσκοπήσεις, εικόνες, συνεντεύξεις και ενημερωτικό υλικό από επιλεγμένες σύγχρονες κατηγορίες επαγγελμάτων. Η χρήση του υπολογιστή παρέχει τη δυνατότητα επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης του μαθητή όχι μόνο με το συγκεκριμένο οπτικοακουστικό υλικό του λογισμικού, αλλά και με ολόκληρο τον κόσμο του Διαδικτύου, διευρύνοντας έτσι τις μαθησιακές και πληροφοριακές δυνατότητες και ξεφεύγοντας από το 'κλειστό' περιβάλλον του βιβλίου.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Στο μάθημα του ΣΕΠ, οι δυσκολίες που παρουσιάζονται για τους μαθητές βασίζονται κυρίως στην έλλειψη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που βοηθούν στη γνωριμία και κατανόηση διαφόρων επαγγελμάτων μέσα από την άμεση αλλά και έμμεση επικοινωνία με τους εργαζόμενους, τη γνωριμία με τον εργασιακό χώρο και την πληροφόρηση σε θέματα όπως για παράδειγμα τα τυπικά προσόντα που χρειάζονται για ένα συγκεκριμένο επάγγελμα ή τις αποδοχές του. Η διδακτική δυσκολία που πρόκειται να αντιμετωπιστεί με τη χρήση των υπολογιστών και ειδικότερα του συγκεκριμένου λογισμικού, είναι η αδυναμία επίσκεψης των μαθητών στους επαγγελματίες, λόγω χρόνου αλλά και απόστασης. Το λογισμικό παρέχει τη δυνατότητα συλλογής πληροφοριών από την παρουσίαση επαγγελμάτων που εκτιμάται ότι θα έχουν καλές μελλοντικές προοπτικές.

Συνοπτικά, η κεντρική ιδέα πάνω στην οποία βασίζεται το σενάριο του λογισμικού, είναι η γνωριμία του μαθητή με χαρακτηριστικά επαγγέλματα των τομέων παραγωγής σε συνδυασμό με εκείνα για τα οποία υπάρχει ζήτηση σήμερα, παροχή πληροφοριών για τις κυριότερες παραμέτρους που λαμβάνονται υπόψη στη μονογραφία ενός επαγγέλματος, αλλά και η καλλιέργεια δεξιοτήτων αναζήτησης, συλλογής και χρήσης πληροφοριών που θα βοηθήσουν στην επιλογή του μελλοντικού του επαγγέλματος αλλά και στην εκμάθηση των πρακτικών που χρειάζεται να ακολουθήσει για την αναζήτηση θέσης εργασίας στο μέλλον.

Το λογισμικό υλοποιείται με βάση το λογισμικό Αβάκιο (E-Slate). Η παρουσίαση των επαγγελμάτων στηρίζεται σε πολυμεσικό υλικό, το οποίο περιλαμβάνει βιντεοσκοπήσεις των χώρων εργασίας και των συνθηκών εργασίας. Εργαλεία και άλλα στιγμιότυπα της εργασίας παρουσιάζονται με τη χρήση εικόνων, ενώ το υλικό συνοδεύεται από συνεντεύξεις των επαγγελματιών. Ακόμα παρουσιάζεται η γνώμη ειδικών του χώρου σχετικά με τον ορισμό του κάθε επαγγέλματος, το αντικείμενο, τα απαιτούμενα προσόντα, καθώς επίσης δίνονται

ηλεκτρονικές και ταχυδρομικές διευθύνσεις για αναζήτηση περισσότερων πληροφοριών.

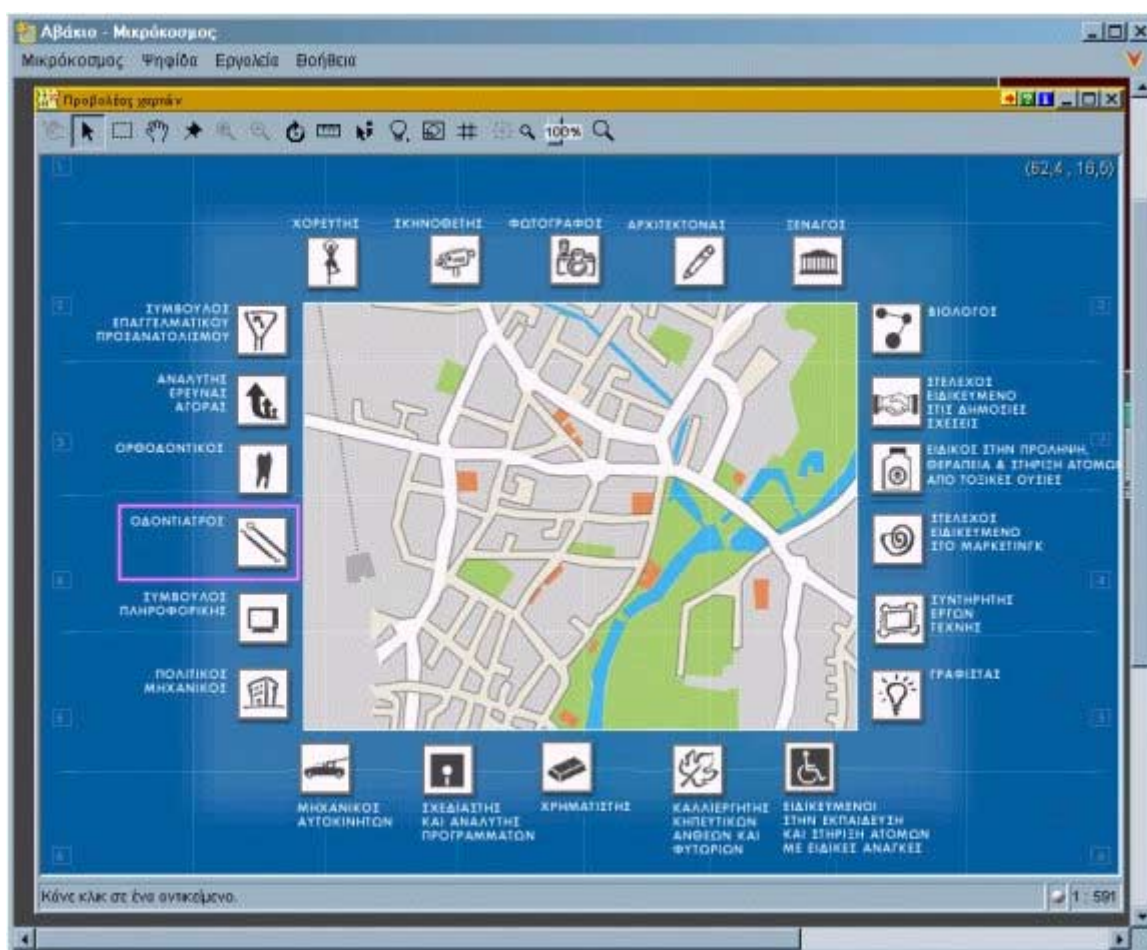
Οι δεξιότητες αναζήτησης καλλιεργούνται μέσα από μια σειρά κινήσεων (ταξινόμηση κατηγοριών, προετοιμασία ερωτήσεων κ.α.) που θα πρέπει να κάνει ο μαθητής προκειμένου να βρει τις πληροφορίες για τις οποίες ενδιαφέρεται (στα πανεπιστήμια, στις τεχνικές σχολές και στα ΙΕΚ, στα οποία μπορεί να σπουδάσει τα θεωρητικά ή τεχνικά αντικείμενα της προτίμησης του, τι ακριβώς θα σπουδάσει στο κάθε πανεπιστήμιο ή τεχνική σχολή, ποιες συγκεκριμένες σπουδές θα έχουν ζήτηση στο μέλλον στην αγορά εργασίας, τομείς όπου μπορούν να εφαρμοστούν, χρήση του Internet για ανεύρεση πληροφοριών για φορείς, υπηρεσίες, κέντρα συμβουλευτικής, έντυπα, κ.ά.).

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το λογισμικό αυτό συνοδεύει τη διδασκαλία του μαθήματος του Σχολικού Επαγγελματικού Προσανατολισμού της Α' τάξης του λυκείου.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Εκτός από το cd με το λογισμικό, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Οδηγίες χρήσης, β) Βιβλίο Καθηγητή, γ) Βιβλίο Μαθητή.



49. ΤΑΞΙΝΟΜΟΥΜΕ

1.5 Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Ταξινομούμε: Λογισμικό διερευνητικού χαρακτήρα για την κατανόηση εννοιών διαχείρισης πληροφορίας και δεδομένων. Το λογισμικό έχει υλοποιηθεί με το μαθησιακό περιβάλλον E-Slate ¹ (βλέπε περιγραφή στο αντίστοιχο φυλλάδιο).
Πλαίσιο ανάπτυξης	Έργα: 1. «Θρανίο»: Επαναχρησιμοποιήσιμες Ψηφίδες Λογισμικού για την Ανάπτυξη Υψηλής Ποιότητας Εκπαιδευτικού Λογισμικού για Διερευνητική Δραστηριότητα, Γενική Γραμματεία Έρευνας και Τεχνολογίας, έργο #78, 1999-2001. 2. E56, "Έργα Επίδειξης Νέων Τεχνολογιών: Ανάπτυξη Ψηφίδων Γενικής Χρήσης" Υπ.Ε.Π.Θ., Β' Κ.Π.Σ., Ε.Π.Ε.Α.Ε.Κ., ενέργεια ΟΔΥΣΣΕΙΑ: Αξιοποίηση των Υπολογιστικών και Δικτυακών Τεχνολογιών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.
Διάθεση Λογισμικού	Το λογισμικό διατίθεται ως τμήμα (σειρά Μικρόκοσμων) του περιβάλλοντος E-Slate ⁵ (βλέπε περιγραφή στο αντίστοιχο φυλλάδιο), είτε σε μορφή CD-ROM είτε σε μορφή on-line download από τη διεύθυνση http://E-Slate.cti.gr . Για διάθεση CD-ROM, μπορείτε να απευθύνεστε στη διεύθυνση 'e_slate@cti.gr'.
Τρέχουσα Έκδοση	2.0 (περιλαμβάνεται στο CD του E-Slate με έκδοση Beta 1.2).
Υποστηρικτικό site	http://E-Slate.cti.gr
Γνωστικό αντικείμενο	Διαθεματικό
Άδειες χρήσης	Η διάθεση του λογισμικού (και η αναπαραγωγή του) γίνεται ελεύθερα και δωρεάν για οποιαδήποτε μη κερδοσκοπική χρήση
Πιστοποίηση ΠΙ	

⁵ Προγενέστερη ονομασία: «Αβάκιο»

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

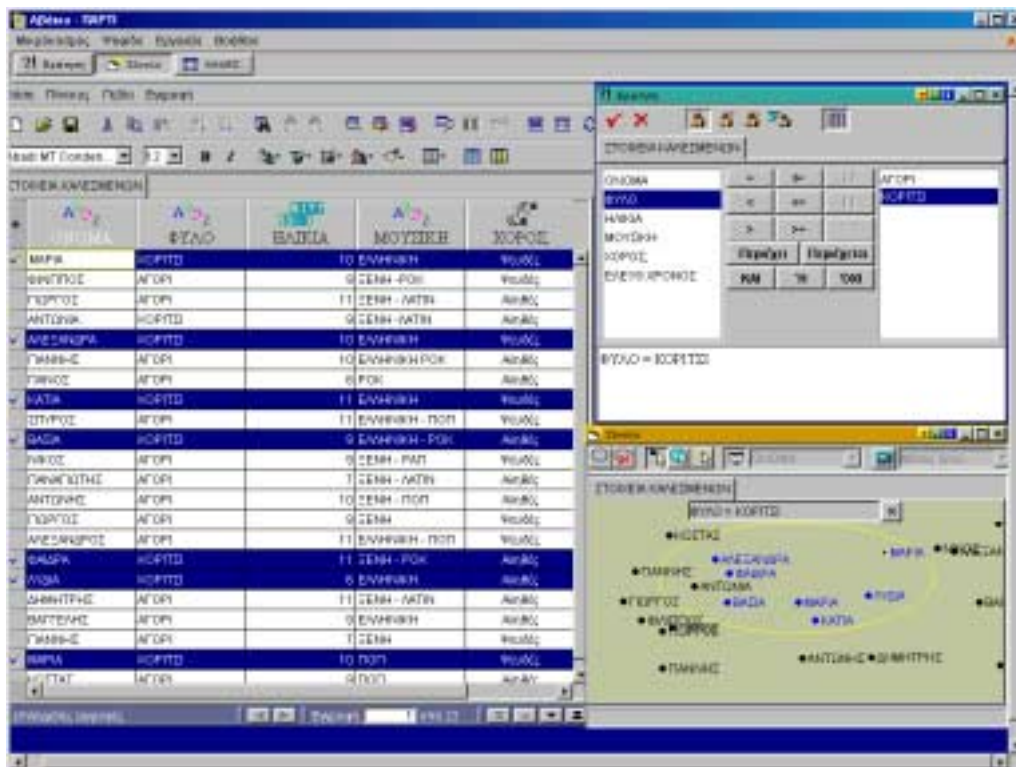
Το λογισμικό προτείνει μία σειρά δραστηριοτήτων που σκοπό έχουν να προάγουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, τη διερευνητική μάθηση και την επικοινωνία. Με τη χρήση του οι μαθητές μπορούν να καταχωρήσουν, αναπαραστήσουν, αναλύσουν, παρουσιάσουν και ταξινομήσουν πληροφορίες και δεδομένα.

Οι μαθητές έχουν την δυνατότητα :

- Να διατυπώνουν υποθέσεις, να πειραματισθούν και να τις ελέγξουν.
- Να κάνουν ερωτήσεις και να χρησιμοποιούν την διατιθέμενη πληροφορία προκειμένου να πάρουν απαντήσεις
- Να χρησιμοποιούν, ερμηνεύουν, αξιολογούν συμβολικές αναπαραστάσεις προκειμένου να εξάγουν εκτιμήσεις και συμπεράσματα
- Να αναλύσουν ένα πρόβλημα στα συστατικά του, να αντιμετωπίσουν το καθένα από αυτά ξεχωριστά και τέλος να συνθέσουν τις επιμέρους λύσεις σε ένα ενιαίο όλο.
- Να αναπτύσσουν στρατηγικές για την αντιμετώπιση ενός προβλήματος
- Να καλλιεργήσουν τις εκφραστικές τους δεξιότητες στον προφορικό αλλά και στον γραπτό λόγο και να επικοινωνήσουν μεταξύ τους οικοδομώντας κώδικες επικοινωνίας ώστε να γίνονται αντιληπτοί από τους άλλους.
- Να συνεργαστούν μεταξύ τους για την επίτευξη ενός κοινού στόχου, αναπτύσσοντας προσωπική και συλλογική ευθύνη ως μέλη μιας ομάδας.

Ανάλογα με το σενάριο που θα χρησιμοποιηθεί διαφοροποιούνται και οι επιμέρους ρόλοι τους οποίους καλούνται να αναλάβουν οι μαθητές.

Στο εγχειρίδιο που συνοδεύει το λογισμικό, προτείνονται μια σειρά από σενάρια καθένα από τα οποία εστιάζει σε διαφορετικό αντικείμενο και είδος πληροφοριών. Επιπρόσθετα σενάρια χρήσης που έχουν υλοποιηθεί κατά τη χρήση του λογισμικού τις τελευταίες δυο σχολικές χρονιές, θα συγκεντρωθούν σε ειδικό υποστηρικτικό web-site.



50. The Geometer's Sketchpad

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα λογισμικού στη διεθνή αγορά (αγγλική έκδοση) και κατασκευάστρια εταιρία	The Geometer's Sketchpad της εταιρίας Key Curriculum Press
Γνωστικό Αντικείμενο:	Γεωμετρία, Άλγεβρα και Τριγωνομετρία
Επίπεδο / τάξεις:	Γυμνάσιο και Λύκειο
Φορείς που υλοποίησαν τον εξελληνισμό και την προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα	1. Πληροφορική Τεχνογνωσία 2. Εκδόσεις Καστανιώτη

Στοιχεία για το εξελληνισμένο λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Η πνευματική ιδιοκτησία του εξελληνισμένου λογισμικού «The Geometer's SketchPad» ανήκει στον αρχικό δικαιούχο πνευματικής ιδιοκτησίας Key Curriculum Press . Δικαίωμα διάθεσης του εξελληνισμένου λογισμικού στην ελληνική αγορά έχει η εταιρία Πληροφορική Τεχνογνωσία . Το ΥΠΕΠΘ έχει αποκτήσει άδειες χρήσης και αντίτυπα του εξελληνισμένου λογισμικού και του συνοδευτικού υλικού για 350 σχολικά εργαστήρια των 10-12 σταθμών εργασίας.
Πιστοποίηση λογισμικού	Το εξελληνισμένο λογισμικό αξιολογήθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο και ολοκληρωμένο ως προς τη συμβατότητά του με τα προγράμματα σπουδών και τα πρότυπα ποιότητας του Π.Ι. και εγκρίθηκε η εισαγωγή του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία.
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Η ολοκληρωμένη τελική ελληνική έκδοση του λογισμικού δεν έχει διατεθεί ακόμη στα σχολικά εργαστήρια. Η αποστολή του στα σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας αναμένεται να ξεκινήσει το Μάρτη 2001. Σε μερικά σχολικά εργαστήρια της Οδύσσειας έχει διατεθεί η αγγλική έκδοση του λογισμικού καθώς και Beta εκδόσεις του εξελληνισμένου λογισμικού.
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Ολοκληρωμένη τελική έκδοση εξελληνισμένου λογισμικού.
Διαθέσιμη έκδοση για αξιολόγηση / επιμόρφωση	Περιορισμένος αριθμός αντιτύπων της «Beta τελικής» έκδοσης του εξελληνισμένου λογισμικού μπορεί να διατεθεί για σκοπούς αξιολόγησης και επιμόρφωσης. Η «Beta τελική» έκδοση έχει λίγα γνωστά τεχνικά σφάλματα, αλλά είναι κατάλληλη για χρήση σε επιμορφώσεις.
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Στην ελληνική αγορά διατίθεται προς το παρόν μόνο η αγγλική έκδοση του λογισμικού. Η ελληνική έκδοση αναμένεται να διατεθεί στην αγορά μετά τον Μάιο 2001 από την εταιρία Πληροφορική Τεχνογνωσία .
Ειδικές τιμές	-

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

1. Εισαγωγή

Το «The Geometer's Sketchpad» είναι ένα ισχυρό εργαλείο για τη διδασκαλία της Γεωμετρίας, της Άλγεβρας και της Τριγωνομετρίας. Ο σχεδιασμός και η κατασκευή του στηρίχθηκαν σε πολύχρονες έρευνες στην περιοχή της διδακτικής των μαθηματικών. Είναι ένα διεθνώς δοκιμασμένο εργαλείο μάθησης για το οποίο υπάρχει πλούσια βιβλιογραφία και τεκμηρίωση. Το «The Geometer's Sketchpad» είναι ιδανικό για την οργάνωση δραστηριοτήτων *διερευνητικής μάθησης* στο σχολικό εργαστήριο και στο σπίτι. Αξιοποιεί τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών

λαμβάνοντας υπόψη τις νέες τάσεις για διερευνητική προσέγγιση στη σχεδίαση του λογισμικού (με πολλαπλές αναπαραστάσεις, άμεσο χειρισμό κ.τ.λ.). Με τις δυνατότητες που διαθέτει βοηθά στην κατανόηση με ολοκληρωμένο τρόπο εννοιών και διαδικασιών μέσα από την *επίλυση προβλημάτων* και τον *πειραματισμό*.

Το «The Geometer's Sketchpad» είναι ένα «ανοικτό» περιβάλλον διερευνητικής μάθησης. Οι δυνατότητές του είναι τόσο ευρείες που αν και αρχικά σχεδιασμένο για τις ανάγκες της γυμνασιακής εκπαίδευσης σήμερα συνιστάται από την Πέμπτη τάξη του Δημοτικού μέχρι τις τελευταίες τάξεις του Λυκείου. Οι δυνατότητες αυτές το μετέτρεψαν σε ένα εκπαιδευτικό εργαλείο με απεριόριστο αριθμό εφαρμογών. Αν και σχεδιάστηκε αρχικά για Γεωμετρία, σήμερα οι μαθητές μπορούν να το χρησιμοποιήσουν για να εξερευνήσουν την Άλγεβρα, την Τριγωνομετρία, την Τέχνη, την Επιστήμη και πολλά άλλα.

2. Παιδαγωγική προσέγγιση

Η παιδαγωγική προσέγγιση του λογισμικού στηρίζεται στην άποψη ότι η μάθηση προϋποθέτει την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών στο κοινωνικό πλαίσιο της τάξης, το οποίο αποτελείται πρωταρχικά από τον εκπαιδευτικό (μέσω των διδακτικών του παρεμβάσεων), το μαθητή και από την αλληλεπίδραση των μαθητών με τα διδακτικά εργαλεία (π.χ. βιβλία, υπολογιστικά περιβάλλοντα κ.α.). Αυτό προϋποθέτει ότι το περιβάλλον διδασκαλίας είναι πλούσιο και παρέχει δυνατότητες για απόκτηση ικανότητας για διερεύνηση, ανάλυση και σύνθεση, αντιμετώπιση και κατανόηση εννοιών μέσα από την οργάνωση νοητικών δομών και την ενεργή αλληλεπίδραση μαθητή, προσφερομένων εργαλείων και διδάσκοντα.

Ακολουθώντας αυτή την προσέγγιση, το λογισμικό:

- Προσφέρει ένα θεματικό πλαίσιο το οποίο διευρύνει την φαντασία των ενεργητικά ενασχολούμενων με αυτό δημιουργώντας κίνητρο για μάθηση.
- Η δυνατότητα σχεδίασης και κατασκευής δι-διάστατων αντικειμένων προσφέρει την δυνατότητα ενεργητικής ενασχόλησης των μαθητών και εμπλουτίζει τις γνωστικές και μεταγνωστικές τους εικόνες.
- Αποτελείται από «εικόνες» οι οποίες παίζουν τον ρόλο «φυσικών μεταφορών» ή/και «οπτικών αναπαραστάσεων» μαθηματικών εννοιών με δυνατότητα διαβάθμισης της γνωστικής τους επεξεργασίας (π.χ. διαισθητική, πρακτική και φορμαλιστική επεξεργασία εννοιών).
- Η χρήση της γεωμετρίας γίνεται μέσω οπτικών και λεκτικών κωδίκων οι οποίοι με την κατάλληλη διδακτική παρέμβαση (π.χ. προτεινόμενη μέσα από ένα διδακτικό σενάριο, ή/και με την παρέμβαση του καθηγητή) βοηθούν στην εποικοδόμηση μαθηματικών εννοιών.

Η διδακτική προσέγγιση σε ένα τέτοιο περιβάλλον προσφέρει και ενθαρρύνει την:

- Απόκτηση εμπειριών από την ενεργή ενασχόληση των μαθητών με το φυσικό και γεωμετρικό χώρο που παρέχεται (π.χ. κατασκευή, σχεδιασμός, παρατήρηση)
- Επικοινωνία αυτών των εμπειριών και των προσπαθειών τους για την προσέγγιση των γεωμετρικών εννοιών που επεξεργάζονται μέσα από κατάλληλες ασκήσεις και τεχνολογικά εργαλεία.
- Συνειδητή προσέγγιση των εμπειριών που αποκτούν οι μαθητές με την ενασχόλησή τους στο περιβάλλον της γεωμετρίας και τη χρήση των τεχνολογικών εργαλείων ως προς το γνωστικό αντικείμενο που εκάστοτε διδάσκεται
- Χρήση πολλαπλών αναπαραστάσεων της μαθηματικής έννοιας και προσέγγισής της με τεχνολογικά και παραδοσιακά εργαλεία (π.χ. κανόνας, διαβήτη, σχεδιαστικά υλικά).

Η σημαντικότερη δυνατότητα του «The Geometer's Sketchpad» είναι το "direct manipulation", η δυνατότητα δηλαδή της άμεσης διαχείρισης των μαθηματικών αντικειμένων και σχημάτων και την επεξεργασία των την επεξεργασία γεωμετρικών και εννοιών ολιστικά και από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Ο καθηγητής / μαθητής, αφού δημιουργήσει ένα σχήμα μπορεί να το μεγεθύνει, να το μετακινήσει, να εξετάσει αν συμπίπτει με άλλο παρόμοιο, πράγμα που βέβαια δεν μπορεί να γίνει με τους παραδοσιακούς τρόπους διδασκαλίας.

Η δυνατότητα της κίνησης και της ταυτόχρονης παρακολούθησης της αλλαγής των διαφόρων στοιχείων και μεγεθών του σχήματος, δίνει τη δυνατότητα της χρήσης της «εικασίας» και του πειραματισμού στη διδακτική πράξη, κάτι που έχει μεγάλη ανάγκη η διδακτική των Μαθηματικών.

Το «The Geometer's Sketchpad» μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν εργαλείο επίλυσης προβλημάτων, όπως π.χ. στην εύρεση γεωμετρικών τόπων, αφού παρέχει τη δυνατότητα να

διαγράφεται στην οθόνη η γραμμή που σχηματίζεται από τις διαδοχικές θέσεις ενός επιλεγμένου σημείου κατά την κίνηση των παραμετρικών στοιχείων του σχήματος.

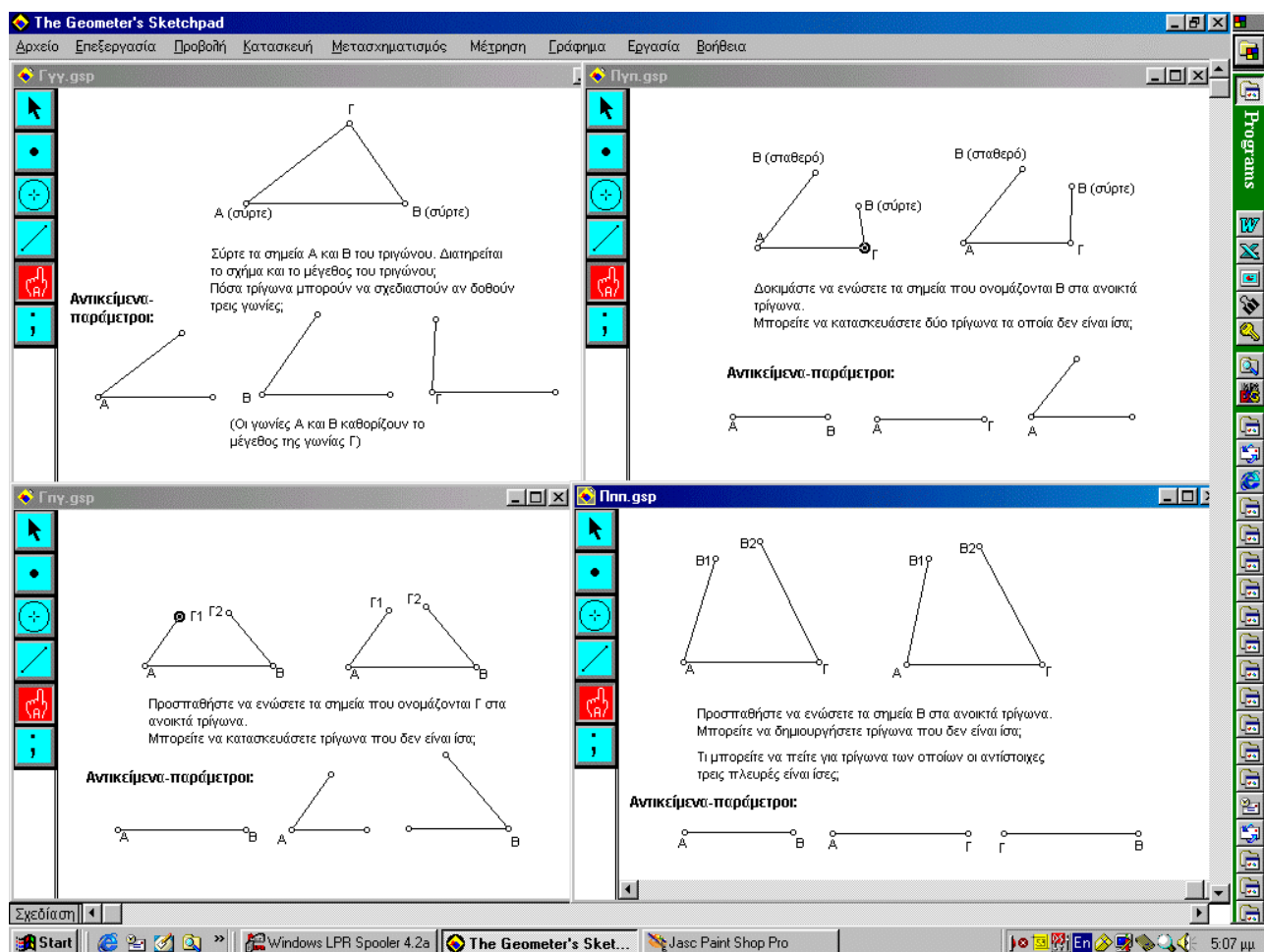
3. Υποδειγματικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες

Το «The Geometer's Sketchpad» συνοδεύεται στην ελληνική του έκδοση από ένα πλήθος δραστηριοτήτων για την υποστήριξη της Γεωμετρίας, της Άλγεβρας και της Τριγωνομετρίας στο Γυμνάσιο και το Λύκειο.

Στο βιβλίο «Διδάσκοντας Γεωμετρία με το The Geometer's Sketchpad» που συνοδεύει το εξελληνισμένο λογισμικό παρουσιάζονται 31 έτοιμες δραστηριότητες. Το λογισμικό περιλαμβάνει επίσης 91 σχέδια δειγμάτων (αρχεία τύπου .gsp) και αρχεία εντολών (αρχεία τύπου .gss) δραστηριοτήτων, κατάλληλα για εξερεύνηση και πειραματισμό σε θέματα ευκλείδειας γεωμετρίας αλλά και γενικότερων γεωμετρικών εννοιών. Τα θέματα των έτοιμων υποδειγματικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που συνοδεύουν το εξελληνισμένο λογισμικό είναι:

▪ Ιδιότητες της ανάκλασης ακτίνων	▪ Η κατασκευή έλλειψης με τις δύο πινέζες και το νήμα
▪ Ανακλάσεις στο επίπεδο συντεταγμένων	▪ Μέσα χορδών κύκλου
▪ Η ευθεία του Euler	▪ Γραφήματα οικογένειας παραβολών (Μελέτη της εφαπτομένης σε σημείο της παραβολής, Μελέτη Τριωνύμου, Σχεδιασμός δύο διανυσμάτων, του αθροίσματος, της διαφοράς τους κ.λ.π.)
▪ Το θεώρημα του Morley	▪ Διάμεσοι ενός τριγώνου
▪ Το θεώρημα του Ναπολέοντα	▪ Μεσοκάθετοι ενός τριγώνου
▪ Κατασκευή ρόμβων	▪ Ύψη ενός τριγώνου
▪ Μέσα τετραπλεύρων	▪ Διχοτόμοι ενός τριγώνου
▪ Λόγος περιφέρειας κύκλου προς διάμετρο	▪ Ιδιότητες ορθογωνίων παραλληλογράμμων
▪ Ορθογώνιο παραλληλόγραμμο μέγιστου εμβαδού	▪ Ιδιότητες ρόμβων
▪ Οπτική απόδειξη πυθαγορείου θεωρήματος	▪ Εμβαδά παραλληλογράμμων και τριγώνων
▪ Το χρυσό ορθογώνιο παραλληλόγραμμο	▪ Εμβαδόν/Περίμετρος Τριγώνου
▪ Λόγοι εμβαδών	▪ Εμβαδόν ενός τραπεζίου
▪ Σχεδίαση ημιτονοειδών κυμάτων	▪ Έρευνα: Μοντελοποίηση του προβλήματος μιας σκάλας
▪ Η απόδειξη του Leonardo da Vinci	▪ Επίδειξη: Ισότητα Τριγώνων – ασα
▪ Σχεδίαση στερεού σε προοπτική δύο σημείων με εκτίμηση βάθους	▪ Επίδειξη: Ισότητα Τριγώνων – σσα
▪ Μελέτη Εκθετικής Συνάρτησης	▪ Κατασκευή: Σχεδίαση κωνικών τομών
▪ Μελέτη Όγκου παραλληλεπιπέδου	▪ Βιβλιοθήκη γεωμετρικών κατασκευών (π.χ. εφαπτόμενες από σημείο σε κύκλο, άθροισμα γωνιών τριγώνου κλπ)
▪ Μελέτη Γεωμετρικών Τόπων	▪ Μελέτη συμμετρίας ως προς άξονα
▪ Μελέτη Κλίμακας Χαρτών	▪ Σχεδιασμός και μελέτη έλλειψης και υπερβολής
▪ Σχεδιασμός και μελέτη γραφικής παράστασης των συναρτήσεων ημίτονων και συνημίτονων	▪ Μελέτη διαγραφής τροχιάς Αφροδίτης-Άρη και γης –σελήνης γύρω για τον ήλιο
▪ Σχεδιασμός ορθογωνίου παραλληλεπιπέδου και μελέτη στερεοσκοπικής κίνησής στο χώρο	

Συνοδευτικά Εγχειρίδια:	<p>Το λογισμικό συνοδεύεται από τα εξής βιβλία:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Οδηγός Άμεσης Αναφοράς 2. Οδηγός χρήσης 3. Μαθαίνοντας Γεωμετρία με το «The Geometer's Sketchpad» 4. Διδάσκοντας Γεωμετρία με το «The Geometer's Sketchpad» <p>Τα παραπάνω διατίθενται σε ηλεκτρονική (εκτυπώσιμη) μορφή μέσα στο CD του λογισμικού.</p>
Περισσότερα στοιχεία demo αγγλική έκδοση	<p>Web site που παρέχει υποστήριξη στο «The Geometer's Sketchpad» (νέες δραστηριότητες, Βιβλιογραφία, Τεχνική Υποστήριξη, demo έκδοση): http://www.mtiland.gr/sketchpad</p> <p>Web site κατασκευάστριας εταιρίας: http://www.keypress.com/catalog/products/software/Prod_GSP.html</p>



51. Tina Pro

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Όνομα αρχικού (ξένου) λογισμικού Ξένος Οίκος (κατασκευάστρια εταιρία)	Tina Pro for Windows - The Complete Electronics Lab της εταιρίας DesignSoft Inc.
Γνωστικό Αντικείμενο:	Ηλεκτρονική, Ηλεκτρολογία
Επίπεδο / τάξεις:	ΤΕΕ / Τομείς Ηλεκτρολόγων, Ηλεκτρονικών και δευτερευόντως Πληροφορικής, Μηχανολογίας
Φορέας που υλοποίησε τον εξελληνισμό και την προσαρμογή στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα	Conceptum A. E.

Στοιχεία για το εξελληνισμένο λογισμικό και τη διάθεσή του	
Πνευματικά Δικαιώματα:	Έχουν εξασφαλιστεί οι απαραίτητες άδειες χρήσης για τα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη.
Πιστοποίηση λογισμικού	Το εξελληνισμένο λογισμικό εγκρίθηκε από το Π.Ι. και κρίθηκε ως κατάλληλο για να χρησιμοποιηθεί στα σχολεία ως βοηθητικό υλικό. (Πράξη ΤΕΕ 20/2000 της 12/7/00)
Διάθεση στα σχολικά εργαστήρια	Το λογισμικό θα αποσταλεί άμεσα στα σχολεία (ΤΕΕ) του Λαέρτη που λειτουργούν τους συγκεκριμένους τομείς.
Τρέχουσα Έκδοση λογισμικού:	Tina Pro 5,21 Ελληνική Έκδοση
Διάθεση λογισμικού στην αγορά:	Στην ελληνική αγορά διατίθεται από την εταιρεία HITEC Sales & Services
Ειδικές τιμές	Υπάρχουν ειδικές εκπαιδευτικές εκδόσεις (Educational, Students κα)

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το λογισμικό Tina Pro είναι ένα εμπορικό προϊόν, με εκπαιδευτικό και επαγγελματικό χαρακτήρα, το οποίο έχει κατασκευαστεί από την εταιρεία DesignSoft και έχει εξελληνιστεί από την εταιρεία HITEC Sales & Services.

Είναι ένα λογισμικό για σχεδίαση, προσομοίωση και ανάλυση ηλεκτρονικών κυκλωμάτων. Εργάζεται εξίσου καλά με γραμμικά και μη γραμμικά αναλογικά, ψηφιακά και μικτά κυκλώματα. Τα αποτελέσματα των αναλύσεων μπορούν να απεικονισθούν σαν διαγράμματα ή ακόμη σε μια σειρά από εικονικά όργανα.

Η βασική βιβλιοθήκη περιέχει πάνω από 10.000 εξαρτήματα που μπορούν να επεκταθούν από το χρήστη.

52. ΤΟ '21 ΕΝ ΠΛΩ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΤΑ ΠΛΟΙΑ ΤΟΥ 1821: Ο ΝΑΥΤΙΚΟΣ ΑΓΩΝΑΣ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΗΣ ΑΝΕΞΑΡΤΗΣΙΑΣ
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/20.htm#
Κατασκευαστής	FINATEC AE
	# http://www.finatec.gr/#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	<p>Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία. Οι καθηγητές που θα το χρησιμοποιήσουν θα πρέπει να έχουν υπόψη τους τα ακόλουθα λάθη που έχουν εντοπισθεί στο περιεχόμενο του λογισμικού κατά την αξιολόγησή του από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Εντοπίσθηκε μικρός αριθμός γλωσσικών σφαλμάτων – ορθογραφικών κ.λ.π. – στα συνοδευτικά εγχειρίδια ➤ Εντοπίσθηκε μικρός αριθμός γλωσσικών σφαλμάτων και στα κείμενα του λογισμικού ➤ Επισημαίνεται η ανάγκη να αναφέρονται οι πηγές των γραφικών (εικόνες κ.λ.π.) ➤ Λείπει κείμενο στην Ενότητα Ιστορικός Περίπλους/1453-1500/Η πειρατεία στη σελίδα 4, στο τέλος της 1ης στήλης.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε τουλάχιστον 100 σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε σημαντικό αριθμό επιμορφωτών. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τον κατασκευαστή του προϊόντος.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό παρουσίασης που καλύπτει την Ελληνική Ιστορία της περιόδου από την άλωση της Κωνσταντινούπολης μέχρι τα χρόνια του Όθωνα και τα πρώτα βήματα του νέου Ελληνικού κράτους. Επίσης αναφέρεται σε σημαντικά γεγονότα στον ευρύτερο Ευρωπαϊκό χώρο. Τέλος περιλαμβάνει πολλά στοιχεία περί ναυσιπλοίας και της κοινωνικής ζωής στον Ελληνικό, και κύρια στο νησιωτικό χώρο.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού εργαλείου εκτείνεται από την εποχή της άλωσης της Κωνσταντινούπολης και την Τουρκοκρατία μέχρι τα χρόνια του Όθωνα και τα πρώτα βήματα του νέου Ελληνικού κράτους. Επίσης εκτείνεται σε σημαντικά γεγονότα-κλειδιά στον ευρύτερο Ευρωπαϊκό χώρο, ώστε να δοθεί μία πιο ολοκληρωμένη διάσταση στα διαδραματιζόμενα στον Ελληνικό χώρο. Το προϊόν περιλαμβάνει ακόμα πολλά στοιχεία περί ναυσιπλοίας γενικότερα αλλά και περί της κοινωνικής ζωής στον Ελληνικό, και κύρια στο νησιωτικό χώρο. Η ναυσιπλοία χρησιμοποιείται ως μονοπάτι σύνδεσης των ιστορικών γεγονότων μεταξύ τους και με την κοινωνική πραγματικότητα της εποχής, ενώ αποτελεί και διαχρονικά ένα σημαντικό αυτόνομο γνωστικό τομέα για τον Ελληνικό χώρο.

Η τεχνική προσέγγιση που επελέγη ήταν η χρήση καθιερωμένων στην αγορά εργαλείων. Δόθηκε έμφαση στην καλύτερη δυνατή προετοιμασία του λογισμικού από ιστορική, παιδαγωγική και επικοινωνιακή άποψη, καθώς και στη δημιουργία ενός απλού και εύχρηστου προϊόντος, ώστε να μην υπερισχύσει η ταυτότητα του μέσου επί του περιεχομένου.

Η παιδαγωγική προσέγγιση παρουσίασης του υλικού είναι η εμφάνιση γεγονότων και κοινωνικών – οικονομικών συνθηκών με τρόπο που να τονίζει την αλληλοσύνδεσή τους αλλά με ανοιχτή ιεράρχηση των γεγονότων, ώστε να ενισχυθεί ο ρόλος του δασκάλου για τον οποίο το προϊόν αποτελεί εργαλείο και όχι ανταγωνιστική οντότητα. Ενθαρρύνεται η ελεύθερη χρήση του εργαλείου από τους μαθητές αυτόνομα και γίνεται προσπάθεια “ζωντανής” παρουσίασης των γεγονότων, με στόχο να βοηθηθεί η μαθησιακή διαδικασία να ενσωματωθεί στους χρόνους διασκέδασης και αντίστροφα.

Ο κύριος στόχος του προϊόντος είναι να παράσχει ένα εκπαιδευτικό εργαλείο που, μέσα από τον πλούτο της παρουσίασης, να κινητοποιήσει τη μαθησιακή έφεση των μαθητών και να γεφυρώσει ένα συχνά παρατηρούμενο κενό ανάμεσα στη φυσική τάση των παιδιών για μάθηση και τη συχνά παρατηρούμενη αντίδραση στους σειριακούς τρόπους διδασκαλίας (είτε στην παράδοση του μαθήματος είτε στην παρακολούθηση της ύλης από το σχολικό βιβλίο).

Το προτεινόμενο λογισμικό σχεδιάστηκε ώστε να επιτελεί τη τριπλή λειτουργία του βοηθήματος διδασκαλίας, του εργαλείου ενεργού πρόσληψης μάθησης και του εξωσχολικού μέσου παροχής γνώσης. Με αυτόν τον τρόπο, επιδιώκεται να διαπεράσει το συνήθη διαχωρισμό σχολικής ύλης – εξωσχολικής ασχολίας, ο οποίος είναι συχνότατα επιζήμιος για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος των μαθητών πάνω σε γνωστικά αντικείμενα έξω από τα πλαίσια της θεσμοποιημένης εκπαίδευσης.

Η αρχική σύλληψη του “21 εν πλω” βασίζεται στην ιδέα της διδακτικής παρουσίασης του Ελληνικού αγώνα της ανεξαρτησίας του 1821, μέσα από τον ευρηματικό τρόπο της περιήγησης στη νησιώτικη Ελλάδα και τα πλοία της στις παραμονές και στη διάρκεια του αγώνα. Το γνωστικό αντικείμενο είναι ο “αγώνας του ‘21”, βασισμένος στην ύλη της Γ’ Γυμνασίου και παρά τον ειδικό του τίτλο – που αναφέρεται στον τρόπο παρουσίασης της ύλης – καλύπτει τόσο τα γεγονότα στη στεριά όσο και στη θάλασσα. Το “21 εν πλω” επιλέγει να καλύψει δύο ξεχωριστές μαθησιακές ενότητες:

Η πρώτη είναι η καθαρά ιστορική: Η Ιστορία της Ελληνικής Επανάστασης του 1821, με την παρουσίαση των ιστορικών γεγονότων στη θάλασσα και τη στεριά.

Η δεύτερη θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ενότητα της Ελληνικής ναυτικής παράδοσης και τέχνης. Σε αυτήν αναπτύσσονται θέματα που αφορούν τη νησιώτικη Ελλάδα και τα πλοία της στην ειρήνη και στον πόλεμο, τη ζωή, τα ήθη και το εμπόριο, τα λιμάνια και τις ασχολίες των ναυτικών, τις δυσκολίες και τους κινδύνους της θάλασσας στις παραμονές και κατά τη διάρκεια του αγώνα του '21, αλλά και μετά από αυτόν στα χρόνια του Καποδίστρια και του Όθωνα.

Η θαλασσινή αυτή ενότητα παρουσιάζει διπλό ενδιαφέρον μια και έχει διπλή χρήση. Η πρώτη είναι η ίδια η παρουσίαση του αντικειμένου της. Δηλαδή τα πλοία και τα νησιά στον πόλεμο και στην ειρήνη. Η δεύτερη αποτελεί έναν μαθησιακό Δούρειο ίππο, μια που η ενότητα αυτή, καθαρά περιγραφική και με έμφαση σε έννοιες, πλούσια σε γραφικά, ευρήματα και κίνηση, χρησιμοποιείται ενισχυτικά για τη διδασκαλία της πρώτης ιστορικής ενότητας, που, βασισμένη σε λεπτομέρειες και ημερομηνίες, είναι λογικό να παρουσιάζεται πιο δύσκολη από διδακτικής άποψης. Έτσι επιλέγεται η ενισχυτική χρήση του Θαλασσινού τμήματος του "21 εν πλω" ως βοήθημα στο Ιστορικό του.

Συχνές παραπομπές από το Θαλασσινό στο Ιστορικό τμήμα οδηγούν το χρήστη να επισκέπτεται τον Ιστορικό περίπλοο. Έτσι, η συνεχής μετάβαση μεταξύ των δύο ενότητων, Ιστορικού-Θαλασσινού, δημιουργεί στο χρήστη την εντύπωση ότι βρίσκεται σε μη μαθησιακό περιβάλλον (με την έννοια της υποχρεωτικής αποστήθισης ύλης, στην οποία πολλοί μαθητές συχνά αντιδρούν), ενώ στην πραγματικότητα υπάρχει καλυμμένη μόνιμη ροή εκπαιδευτικής πληροφορίας.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Ιστορία Γ' Γυμνασίου:** 1453 –1820 Περίοδος πριν την επανάσταση, 1821-1827 Ο αγώνας των Ελλήνων για την ελευθερία, Μετά τον αγώνα Περίοδος Καποδίστρια και Όθωνα

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Εγχειρίδιο Τεχνικού, β) Εγχειρίδιο Καθηγητή, γ) Εγχειρίδιο Μαθητή

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



53. ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΑ

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΥΠΟΔΕΙΓΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΟΡΙΟΘΕΤΗΣΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΜΑΘΗΤΙΚΗ ΑΥΤΕΝΕΡΓΕΙΑ ΣΑΝ ΤΡΟΠΟ ΑΝΤΙΛΗΨΗΣ
Website προϊόντος	#http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/45.htm#
Κατασκευαστής	RAINBOW A.E. #http://www.rainbow.gr/#
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία του έργου "Οδυσσέας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε όλα σχεδόν τα σχολεία του έργου ΟΔΥΣΣΕΑΣ και έχει αποσταλεί σε σημαντικό αριθμό επιμορφωτών. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τον κατασκευαστή του προϊόντος.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό με την μορφή παιχνιδιού, διερευνητικού χαρακτήρα, που εφαρμόζει τις νέες τεχνολογίες των πολυμέσων καθώς και τεχνικές αλληλεπίδρασης με τον χρήστη. Υποστηρίζει το μάθημα της Βυζαντινής Ιστορίας και της Γεωγραφίας (Κλίμα, Χάρτες, Γεωγραφία της Ελλάδας).

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Πρόκειται για εκπαιδευτικό λογισμικό διερευνητικού χαρακτήρα.

Η εφαρμογή είναι εξ' ολοκλήρου εντάξιμη στο κύριο διδακτικό έργο και την καθημερινή πραγματικότητα του σχολείου, ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών, των εκπαιδευτικών και της διδακτικής ύλης και συμπληρώνει τη μαθησιακή και διδακτική διαδικασία μέσα από ένα ευχάριστο περιβάλλον περιήγησης και δράσης για τον μαθητή.

Η εφαρμογή εκμεταλλευόμενη πλήρως τις νέες και προηγμένες τεχνολογίες των πολυμέσων και τεχνικές αλληλεπίδρασης με τον χρήστη, προσβλέπει στην ενεργό συμμετοχή του μαθητή στην εκπαιδευτική διαδικασία, εκμεταλλευόμενη την έμφυτη τάση των παιδιών, ιδιαίτερα αυτή της ηλικίας για πειραματισμό και ανακάλυψη.

Οι κύριοι διδακτικοί στόχοι του λογισμικού είναι:

Όσον αφορά την Γεωγραφία της Α' Γυμνασίου:

- Η γνωριμία του μαθητή με στοιχεία του φυσικού περιβάλλοντος (πχ άνεμοι, γλυκό νερό, ποταμοί, πόλη κλπ) και η συνειδητοποίηση του ρόλου τους και της σημασίας τους, η κατανόηση των χαρτών, της διάκρισης και σύγκρισής τους, η κατανόηση της έννοιας κλίμακα και η ικανότητα μέτρησης αποστάσεων.

Όσον αφορά την Ιστορία της Β' Γυμνασίου:

- Η κατανόηση της διάρθρωσης της κρατικής μηχανής της εποχής του Βυζαντίου
- Η γνώση και κατανόηση στοιχείων της Βυζαντινής Οικονομίας
- Η γνώση και κατανόηση στοιχείων της Βυζαντινής Τέχνης
- Η γνωριμία του μαθητή με την καθημερινή ζωή της Βυζαντινής εποχής
- Η κατανόηση μεγάλων ιστορικών γεγονότων εποχής

Οι παραπάνω διδακτικοί στόχοι εξυπηρετούν βασικές παιδαγωγικές αρχές όπως:

- Αρχή της αυτενέργειας των μαθητών
- Αρχή της δημιουργίας ενδιαφερόντων στους μαθητές
- Αρχή της εποπτείας
- Αρχή της διαμόρφωσης πλήρων, ορθών και σαφών εννοιών
- Παιδοκεντρική αρχή
- Αρχή της εγγύτητας στην ζωή
- Αρχή της εμπέδωσης και της άσκησης

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Γεωγραφία Α' Γυμνασίου:** Είδη Χαρτών -Κλίμακα- Χάρτης της Ελλάδας - Γεωγραφικές συντεταγμένες
- **Ιστορία Β' Γυμνασίου:** Μακεδονική Δυναστεία, Περίοδος Κομνηνών, Περίοδος Αγγέλων, Κατάληψη της πόλης από τους Σταυροφόρους, Οικονομική Ζωή του Βυζαντίου, Διοικητικές δομές του Βυζαντινού κράτους, Σχίσμα εκκλησιών, Σταυροφορίες

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Εγχειρίδιο Χρήσης, β) Βιβλίο Καθηγητή, γ) Βιβλίο Μαθητή.

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το *help desk* της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.



54. ΧΕΛΩΝΟΚΟΣΜΟΙ

1.6 Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	Χελωνόκοσμοι: Λογισμικό διερευνητικού χαρακτήρα για τα μαθηματικά με δυνατότητες κατασκευής γραφικών μαθηματικών μοντέλων και δυναμικού χειρισμού τους. Το λογισμικό έχει υλοποιηθεί με το μαθησιακό περιβάλλον E-Slate ¹ (βλέπε περιγραφή στο αντίστοιχο φυλλάδιο).
Πλαίσιο ανάπτυξης	Έργα: 1. «Ανάπτυξη Υπολογιστικών Εργαλείων Ευρείας Χρήσης για τη Γενική Παιδεία: Ο Υπολογιστής μέσο Διερεύνησης, Έκφρασης Ιδεών και Επικοινωνίας, για Όλους στο Σχολείο (Υ.Δ.Ε.Ε.Σ.)», Κοινοτικό Πλαίσιο Στήριξης, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Έρευνας και Τεχνολογίας ΙΙ, 6013/ 95, #726, Γ.Γ.Ε.Τ., 1995-1998. 2. Ε42: “Μεταπτυχιακή Εξειδίκευση Επιμορφωτών στην Παιδαγωγική Αξιοποίηση των Υπολογιστικών και Δικτυακών Τεχνολογιών στην Β΄ Βάθμια Εκπαίδευση” Υπ.Ε.Π.Θ., Β΄ Κ.Π.Σ., Ε.Π.Ε.Α.Ε.Κ., ενέργεια ΟΔΥΣΣΕΙΑ: Αξιοποίηση των Υπολογιστικών και Δικτυακών Τεχνολογιών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.
Διάθεση Λογισμικού	Το λογισμικό διατίθεται ως τμήμα (σειρά Μικρόκοσμων) του περιβάλλοντος E-Slate ⁶ (βλέπε περιγραφή στο αντίστοιχο φυλλάδιο), είτε σε μορφή CD-ROM είτε σε μορφή on-line download από τη διεύθυνση http://E-Slate.cti.gr . Για διάθεση CD-ROM, μπορείτε να απευθύνεστε στη διεύθυνση 'e_slate@cti.gr'.
Τρέχουσα Έκδοση	2.0 (περιλαμβάνεται στο CD του E-Slate με έκδοση Beta 1.2).
Υποστηρικτικό site	http://E-Slate.cti.gr

Γνωστικό αντικείμενο	Διαθεματικό με κύρια έμφαση στα Μαθηματικά
Άδειες χρήσης	Η διάθεση του λογισμικού (και η αναπαραγωγή του) γίνεται ελεύθερα και δωρεάν για οποιαδήποτε μη κερδοσκοπική χρήση
Πιστοποίηση ΠΙ	

⁶ Προγενέστερη ονομασία: «Αβάκιο»

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

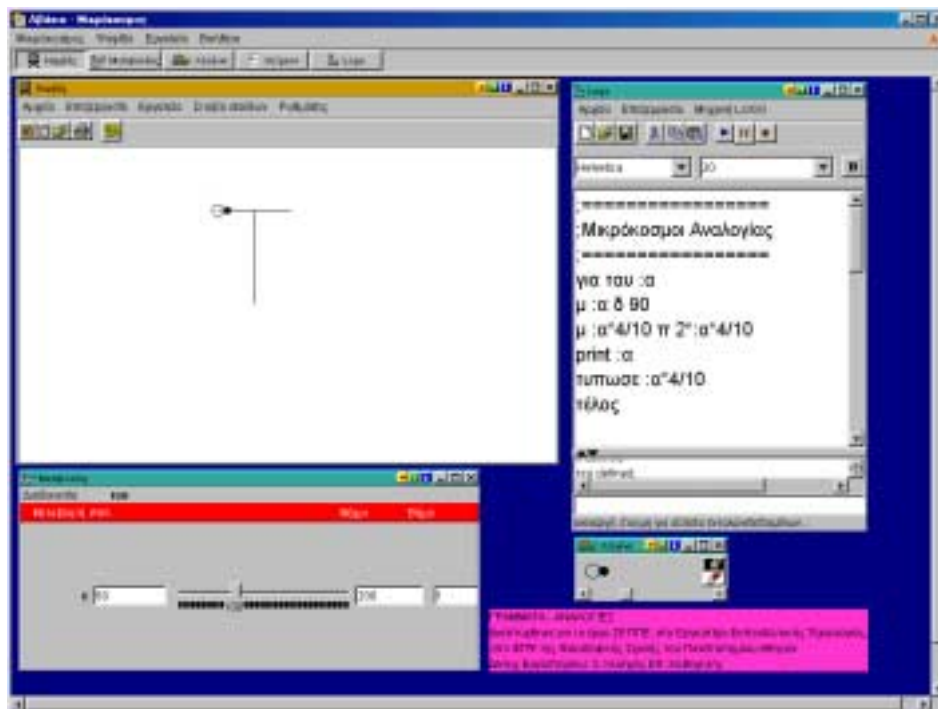
Το λογισμικό προτείνει μία σειρά δραστηριοτήτων που σκοπό έχουν να προάγουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, τη διερευνητική μάθηση και την επικοινωνία.

Ο μαθητής έχει την δυνατότητα :

- Συγγραφής παραμετρικών διαδικασιών προκειμένου να δημιουργήσει γραφικά μοντέλα
- Να ελέγξει την συμπεριφορά των μοντέλων μέσω άμεσου χειρισμού των μεταβλητών μεγεθών τους
- Να μελετήσει τις γραφικές αναπαραστάσεις τους
- Να χρησιμοποιήσει, ερμηνεύσει, αξιολογήσει συμβολικές αναπαραστάσεις προκειμένου να εξάγει εκτιμήσεις και συμπεράσματα
- Να διατυπώσει υποθέσεις, να πειραματισθεί και να τις ελέγξουν.
- Να αναλύσει ένα πρόβλημα στα συστατικά του, να αντιμετωπίσει το καθένα από αυτά ξεχωριστά και τέλος να συνθέσει τις επιμέρους λύσεις σε ένα ενιαίο όλο.
- Να αναπτύξει στρατηγικές για την αντιμετώπιση ενός προβλήματος
- Να καλλιεργήσει τις εκφραστικές τους δεξιότητες στον προφορικό αλλά και στον γραπτό λόγο και να επικοινωνήσει μεταξύ τους οικοδομώντας κώδικες επικοινωνίας ώστε να γίνεται αντιληπτός από τους άλλους.
- Να συνεργαστεί με συμμαθητές για την επίτευξη ενός κοινού στόχου, αναπτύσσοντας προσωπική και συλλογική ευθύνη ως μέλος μιας ομάδας.

Ανάλογα με το σενάριο που θα χρησιμοποιηθεί διαφοροποιούνται και οι επιμέρους ρόλοι τους οποίους καλούνται να αναλάβουν οι μαθητές.

Στο εγχειρίδιο που συνοδεύει το λογισμικό, προτείνονται μια σειρά από σενάρια καθένα από τα οποία εστιάζει σε διαφορετικό θέμα μαθηματικών. Επιπρόσθετα σενάρια χρήσης που έχουν υλοποιηθεί κατά τη χρήση του λογισμικού τις τελευταίες δυο σχολικές χρονιές, θα συγκεντρωθούν σε ειδικό υποστηρικτικό web-site.



55. ΧΗ.ΠΟ.ΛΟ.

Γενικά στοιχεία για το λογισμικό	
Πλήρης τίτλος	ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΧΗΜΕΙΑΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
Website προϊόντος	# http://odysseia.cti.gr/seirines/projdescr/17.htm#
Κατασκευαστής	ΕΜΠ ΤΜΗΜΑ ΧΗΜΙΚΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΓΕΝΙΚΗΣ ΧΗΜΕΙΑΣ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ
Στάδιο Ανάπτυξης	Τελική πιλοτική έκδοση (σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με στόχο να αποτελέσει την αφετηρία για ένα μελλοντικό ολοκληρωμένο προϊόν)

Δικαιώματα	Το ΥΠΕΠΘ έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα χρήσης του λογισμικού σε όλα τα σχολεία της "Οδύσσειας" και μόνο.
Έγκριση Π.Ι.	Το λογισμικό έχει πάρει την έγκριση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για δοκιμαστική χρήση στα σχολεία. Οι καθηγητές που θα το χρησιμοποιήσουν θα πρέπει να έχουν υπόψη τους τα ακόλουθα λάθη που έχουν εντοπισθεί στο περιεχόμενο του λογισμικού κατά την αξιολόγησή του από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Στον περιοδικό πίνακα η σχετική ατομική μάζα αναφέρεται ως ατομικό βάρος. Επίσης η πυκνότητα δίνεται σε μονάδες g/ml και όχι g/mL. ➤ 5.1.3, Δ.2.5 Στο διάγραμμα «της (και όχι της μεταβολής της) μάζας συναρτήσει του όγκου» πρέπει η μάζα να παριστάνεται στον άξονα ψ και ο όγκος στον άξονα χ. ➤ 5.4.3, Δ.1. δ1.2 Η άνοδος της στάθμης του νερού είναι πάνω από το 1/5 που θα έπρεπε να είναι, αφού ο όγκος του οξυγόνου είναι το 1/5 του όγκου του αέρα.
Διάθεση	Το cd του λογισμικού έχει διανεμηθεί σε μεμονωμένα σχολεία της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ και έχει αποσταλεί σε ορισμένους επιμορφωτές. Η αναπαραγωγή του λογισμικού επιτρέπεται μόνο από τους δικαιούχους (φορείς του ΥΠΕΠΘ, κατασκευαστής).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λογισμικό διαδραστικών πολυμέσων, για την υποστήριξη της διδασκαλίας της Χημείας στο Γυμνάσιο. Περιλαμβάνει τα εξής κεφάλαια της Χημείας (1) Φυσικά και χημικά φαινόμενα (2) Υλικά και ιδιότητές τους (3) Νερό /είδη νερού Διαλυτική Ικανότητα επεξεργασία (4) Χημική αντίδραση και ταχύτητα της (5) Αέρας: Οξυγόνο, Άζωτο, Διοξείδιο του άνθρακα (6) Σειρά δραστηκότητας μετάλλων.

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Πρόκειται για εκπαιδευτικό λογισμικό με διαδραστικά πολυμέσα που στοχεύει να υποστηρίξει την διδασκαλία της Χημείας στο γυμνάσιο. Ο σχεδιασμός του πολυμεσικού υλικού αποπειράται την αξιοποίηση της υπάρχουσας παιδαγωγικής, διδακτικής και ερευνητικής εμπειρίας στην περιοχή των φυσικών επιστημών, εκμεταλλευόμενος τα πλέον σύγχρονα τεχνολογικά μέσα και την υπάρχουσα τεχνογνωσία παραγωγής εκπαιδευτικού λογισμικού.

Για το υλικό του λογισμικού έχουν επιλεγεί έξι βασικά κεφάλαια της Χημείας, ενώ για κάθε σενάριο χρήσης καθορίζονται οι εκπαιδευτικοί στόχοι, οι δράσεις καθηγητή και μαθητών, καθώς και τα μέσα αξιολόγησης του μαθησιακού αποτελέσματος.

Το λογισμικό συμπληρώνει το αναλυτικό πρόγραμμα με στοιχεία που από τη φύση τους δεν είναι δυνατόν να αποδοθούν με την κλασσική συμβατική μορφή του βιβλίου, ενώ επιδιώκει να

εκμεταλλευθεί τα εκτεταμένα και ήδη διαθέσιμα διεθνώς ερευνητικά δεδομένα που αφορούν στο προσδιορισμό των κεντρικών δυσκολιών κατανόησης και εκμάθησης των βασικών εννοιών της Χημείας (των εμποδίων-στόχων κατά την ορολογία της Διδακτικής της Χημείας).

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Στο λογισμικό περιλαμβάνονται δραστηριότητες για:

- **Χημεία Β' Γυμνασίου:** Φυσικά – Χημικά φαινόμενα, Μετάβαση από τη μία φυσική κατάσταση στην άλλη/Υλικά και ιδιότητες τους, Νερό- είδη νερού- διαλυτική ικανότητα του νερού, Χημική αντίδραση και η ταχύτητά της/ Ενεργειακές μεταβολές στην διάρκεια χημικής αντίδρασης/ Μίγματα, Αέρας /Οξυγόνο/ Άζωτο/, Διοξείδιο του άνθρακα, Σειρά δραστηριότητας μετάλλων
- **Βιολογία Β' Γυμνασίου:** Αναπνοή , Φωτοσύνθεση, Μεταβολές φυσικής κατάστασης, Βιολογικός καθαρισμός νερού/ Παρουσία του νερού στον ανθρώπινο οργανισμό, Καύση στους έμβιους οργανισμούς, Κύκλος αζώτου/ Κύκλος οξυγόνου/ Κύκλος διοξειδίου του άνθρακα/ Ποιοτική σύσταση του αέρα
- **Φυσική Β' Γυμνασίου:** Μέτρηση βασικών και παραγώγων φυσικών μεγεθών/ Διεθνές σύστημα μονάδων, Υλικά και ιδιότητές τους/ σημείο βρασμού, τήξης , πήξης/ Ηλεκτρική και θερμική αγωγιμότητα, Αέρας, Οξυγόνο , Άζωτο, Διοξείδιο του άνθρακα / Τα στρώματα της ατμόσφαιρας
- **Μαθηματικά Β' Γυμνασίου:** Γραφικές παραστάσεις, Ραβδογράμματα, Κατασκευή διαγραμμάτων
- **Περιβάλλον Β' Γυμνασίου:** Νερό /απορρύπανση του νερού/ Επικίνδυνα αέρια/ τρόποι εξοικονόμησης νερού, Φαινόμενο του θερμοκηπίου/ Τρύπα του όζοντος, Ανακύκλωση των μετάλλων
- **Γεωγραφία Β' Γυμνασίου:** Σχηματισμός σπηλαίων, σταλακτίτες , σταλαγμίτες, Κύκλος νερού στη φύση
- **Ιστορία Β' Γυμνασίου:** Εποχή του χαλκού, Εποχή του σιδήρου

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ

Στο λογισμικό, εκτός από το CD, περιλαμβάνονται και τα παρακάτω εγχειρίδια: α) Τεχνικό Εγχειρίδιο - Οδηγίες Εγκατάστασης-Χρήσης, β) Οδηγός Χρήσης Καθηγητή, γ) Οδηγός Χρήσης Μαθητή

Για βοήθεια σχετικά με τεχνικά προβλήματα και την χρήση του λογισμικού μπορείτε να επικοινωνήσετε με το help desk της ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση helpdesk@sch.gr και τηλεφωνικώς στον αριθμό 061-960300.

Φορείς της Ενέργειας

<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ 3^ο ΚΟΙΝΩΙΚΟ ΙΔΙΩΔΙΟ ΣΙΡΕΡΗ</p>	<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ 3^ο ΚΟΙΝΩΙΚΟ ΙΔΙΩΔΙΟ ΣΙΡΕΡΗ</p>	<p>ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΠΟΥΔΩΝ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΚΟΙΝΩΤΙΚΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ ΣΤΗΡΙΞΗΣ</p> <p>Συγχρηματοδότηση: Ευρωπαϊκή Επιτροπή, Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο, Δ/ση V & Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης, Δ/ση XVI</p>	<p>ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ</p> <p>ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ</p>
---	--	--	---